

EPIC ARMAGEDDON



EPIC
REGOLAMENTO

GAMES
WORKSHOP



Battaglia per Armageddon di Adrian Smith, tratto da un racconto pubblicato dalla Black Library.



“NON C'E' PACE FRA LE STELLE, SOLO UN ETERNITA' DI MASSACRI, DISTRUZIONE E RISATE DI OSCURI DEI”

Concetto

Jervis Johnson

Concezione Grafica

Matt Keefe e Darius Hinks

Produzione

Gary Roach, Andy Hall, Ulisse Razzini e Andrew Sharman

Edizione

Talima Fox

Copertina

Stefan Kopinski & Karl Kopinski

Storia e Descrizione delle Unità

Andy Chambers, Rick Priestley, Andy Hoare e Carl Woodrow

Illustrazioni

John Blanche, James Brady, Alex Boyd, Jim Burns, Jim Callahan, Dennis Calero, Paul Carrick, Tony Cottrell, Paul Dainton, Mark Evans, Carl Frank, David Gallagher, Mark Gibbons, John Gravato, Des Hanley, Rob Hinds, Anthony Hightower, Paul Jeacock, Nuala Kennedy, Lissanne Lake, Kenson Low, Justin Norman, Augie Pagan, Ben Peck, Michael Phillippi, Eric Poloak, Wayne Reynolds, Dan Scott, Adrian Smith, Brian Snoddy, Chris Trevas, Franz Vohwinkle, Sam Wood

Scultori delle Miniature

Kev Adams, Tim Adcock, Dave Andrews, Mark Bedford, Martin Footitt, Jes Goodwin, John Manders, Aly Morrison, Bob Naismith, Norman Swales

Pittori delle Miniature

L'équipe 'Eavy Metal, plus Mike Anderson, Graham Bailey, Mark Bedford, Darron Bowley, Jonathan Carter, Tom Merrigan, Adam O'Brien, Gareth Roach, David Rodriguez, Jonathan Taylor-Yorke, Paul "Tuffskull" Townsend, Ben Jefferson

Concetto del Sito Web di Epic

Keith Krell

Testi, Suggerimenti e Preziosi Consigli

Greg Bak, Zac Belado, Alan E. Brain, Danial Casquilho, Andy Chambers, Bill Ely, Nicolas Faivre, Pete Haines, Neal Hunt, Greg Lane, Paul Lichnovsky, Aston Olsen, Allen McCarley, Agis Neugebauer, Stephen Rogers, Brian Sherry, Andy Skinner, Maksim Smelchak, Fabian Stiller, Jake Thornton, Che Webster, e tutti i membri del forum che hanno testato Epic Armageddon

Ringraziamenti

Sabertooth Games, Forge World, Black Library, e tutti nostri amici e colleghi della Games Workshop

Versione Italiana a cura del "Fanatic Team Italia"

Marco "Cacciucco" Baldi, Filippo "MrBoses" Bosi, Marco "Deka" De Carlo, Gabriele "Gwynian" Gavazzi, Alessandro "Akh-Ra" Manilii, Massimo "Gunther Priem" Masini, Raffaele "Hunter335" Riccucci, Simone "Sinat75" Ristori

UN PRODOTTO GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd 2003. Tutti i diritti riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, il logo Warhammer 40,000, 40K, Epic, Epic: Armageddon, il logo Epic, EPIC, il logo EPIC, le logo Epic: Armageddon et tutti gli altri marchi, nomi, razze e loghi di razze, personaggi, illustrazioni e foto dell'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2003, per il Regno Unito e tutti i paesi del mondo.

Tutti i diritti riservati

PERMESSO DI FOTOCOPIARE CONCESSO SOLO PER STRETTO USO PERSONALE

Sito Internet Games Workshop: <http://it.games-workshop.com>

INDICE

1.0	REGOLE DEL GIOCO	6	2.0	UNITA' E ARMI SPECIALI	32
1.1	Unita'	7	2.1	Unita' Specializzate	32
1.1.1	Tipi di Unita'	7	2.1.1	Personaggi	32
1.1.2	Basette	8	2.1.2	Comandanti	33
1.1.3	Le Schede delle Unita'	8	2.1.3	Implacabili	33
1.2	Formazioni	10	2.1.4	Infiltratori	33
1.2.1	Formazioni	10	2.1.5	D'Esempio	33
1.2.2	Valore di Iniziativa	10	2.1.6	Tiro Salvezza Invulnerabile	33
1.3	Segnalini Esplosione	10	2.1.7	Reattori Dorsali	34
1.4	Sequenza di Gioco	12	2.1.8	Leader	34
1.4.1	Sequenza di Gioco	12	2.1.9	Veicoli Leggeri	34
1.4.2	Abilita' usate all'inizio del Turno/Azione	12	2.1.10	Sellate	34
1.5	La Fase Strategica	12	2.1.11	Corazza rinforzata	34
1.6	La Fase delle Azioni	12	2.1.12	Esploratori	34
1.6.1	Le Azioni	12	2.1.13	Aeromobili	34
1.6.2	Il Test Azione	13	2.1.14	Cecchini	35
1.6.3	Mantenere l'iniziativa	13	2.1.15	Comandante Supremo	35
1.7	Movimento	14	2.1.16	Corazza Posteriore	35
1.7.1	Movimenti Multipli	14	2.1.17	Teletrasporto	35
1.7.2	Le Altre Unita'	14	2.1.18	Bipode	35
1.7.3	Zone di Controllo	14	2.2	Armi Speciali	36
1.7.4	Le formazioni e il movimento Formazioni	14	2.2.1	Armi Antiaeree	36
1.7.5	Veicoli da Trasporto	14	2.2.2	Dirompente	36
1.8	Il Terreno	15	2.2.3	Attacchi Aggiuntivi	36
1.8.1	Test di Terreno Accidentato	15	2.2.4	Colpo rapido	36
1.8.2	Modificatori al Tiro per Colpire dati dalla Copertura	15	2.2.5	Ignorare le Coperture	36
1.8.3	I Tiri Copertura della Fanteria	15	2.2.6	Macro-armi	38
1.8.4	Effetti del Terreno	16	2.2.7	Colpo singolo	38
1.9	Fase di Fuoco	17	2.2.8	Ricarica lenta	38
1.9.1	Scegliere un Bersaglio	17	2.2.9	Titan killer	38
1.9.2	Chi puo' Sparare	17	2.3	Scenario d'Addestramento Speciale	38
1.9.3	La Procedura di Risoluzione del Fuoco	18	2.3.1	Scenario d'Addestramento Speciale	38
1.9.4	Piazzare i Segnalini d'Impatto	18	3.0	MACCHINE DA GUERRA	40
1.9.5	Tirare per Colpire	18	3.1	Movimento Macchine da Guerra	40
1.9.6	Assegnare i Colpi ed Effettuare i Tiri Salvezza	18	3.1.1	Formazioni delle Macchine da Guerra	40
1.9.7	Controllare se la Formazione Bersaglio va in Rotta	18	3.1.2	Zone di controllo delle Macchine da Guerra	40
1.9.8	Il Fuoco di Bombardamento	19	3.1.3	Macchine da Guerra da Trasporto	40
1.10	Allerta	20	3.2	Sparare con le Macchine da Guerra	41
1.11	Il Fuoco Incrociato	21	3.2.1	Assegnare i colpi alle Macchine da Guerra	41
1.12	Fase d'Assalto	22	3.2.2	Punti struttura delle Macchine da Guerra	42
1.12.1	La Procedura d'Assalto	22	3.2.3	Colpi critici	42
1.12.2	Scegli la Formazione Bersaglio	22	3.2.4	Segnalini Esplosione	42
1.12.3	Effettuare il Movimento di Carica	23	3.2.5	Armi Titan Killer	42
1.12.4	Le Controcariche	23	3.3	Assalti delle Macchine da Guerra	42
1.12.5	Risolvere gli Attacchi	24	3.3.1	Movimenti di Carica	42
1.12.6	Il Fuoco di Supporto	24	3.3.2	Attacchi di Combattimento e di fuoco ravvicinato	42
1.12.7	Determinare il Risultato	25	3.3.3	Risultato dei Tiri	42
1.12.8	Lo Sconfitto si Ritira	25	3.4	Scenario d'Allenamento delle Macchine da Guerra	44
1.12.9	Il Vincitore Consolida	25	3.4.1	Il ritorno del Korpo Grinda!	44
1.12.10	Formazioni Mischiate	24	4.0	OPERAZIONI AEROSPAZIALI	46
1.13	Formazioni in Rotta e Raggruppamenti	26	4.1	Unita' Aerospaziali	46
1.13.1	Raggrupparsi	26	4.1.1	Formazioni Aerospaziali	46
1.13.2	Andare in Rotta	26	4.2	Velivoli	47
1.13.3	I Ripiegamenti	26	4.2.1	Manovre di avvicinamento aeree	48
1.13.4	Segnalini Esplosione e Formazioni in Rotta	26	4.2.2	Attacchi aerei	48
1.14	La Fase Finale	27	4.2.3	Attacchi Antiaerei	48
1.14.1	Chiamare a raccolta le formazioni	27	4.2.4	Attacchi della contraerea	48
1.14.2	Controllare le condizioni di Vittoria	27	4.2.5	Trasportare unita' di terra	49
1.15	Scenari di Allenamento	28	4.2.6	Manovre di disimpegno	49
1.15.1	Scenario Base di Allenamento	29	4.2.7	Segnalini esplosione	50
1.15.2	Scenario d'Allenamento: Attacco Rapido	29	4.3	Vascelli Spaziali	51
1.15.3	Scenario d'Allenamento: Forze Corazzate	30	4.3.1	Pianificare Operazioni Spaziali	51
1.15.4	Scenario Avanzato d'Allenamento	30	4.3.2	Portare a Termine l'Operazione	51
1.15.5	Scenario d'Allenamento: Combinare le Unita'	31	4.3.3	Bombardamento orbitale	51
			4.3.4	Attacchi Localizzati	51
			4.4	Assalto Planetario	52
			4.5	Scenario di Addestramento Aerospaziale	53
			4.5.1	Morte Dai Cieli!	53
			4.5.2	Thunderhawk abbattuta	53

5.0	FORZE E BACKGROUND	56	5.5	GLI ORKI	102
	L'era dell'Imperium	56	5.5.1	Quanti Siamo?	105
	Mappa dell'Imperium	58	5.5.2	Il Potere della Waaagh!	105
	Prima Invasione di Armageddon di Ghazghkull	60	5.5.3	Unita' degli Orki	106
	Seconda Invasione di Armageddon di Ghazghkull	62		KAPOGUERRA	106
	Zona di Guerra: Armageddon	66		TIPI ZTRANI	106
5.1	SPACE MARINE	70		KAPI	107
5.1.1	Ed Essi Non Conosceranno La Paura	72		RAGATZI	107
	Tabella dell'Organizzazione Capitolare degli Space Marine	73		ZGORBI	107
5.1.2	Unita' degli Space Marine	74		RAZZALTATORI	108
	COMANDANTE	74		KOMMANDO	108
	TERMINATOR	74		MOTO DA GUERRA	108
	SQUADRA TATTICA	75		BUGGY E KAMION	109
	SQUADRA D'ASSALTO	75		SKORCHA	109
	SQUADRA DEVASTATORI	75		ORKOTTERO	109
	ESPLORATORI	76		KAMION DA BATTAGLIA	110
	DREADNOUGHT	76		ZEMOVENTE	110
	SQUADRONE DI MOTO	77		FLAKWAGON	110
	MOTO D'ASSALTO	77		ROKKAFORTI DA GUERRA E FORTEZZA ZPARANTE	111
	LAND SPEEDER	78		LATTINE AZZAZZINE	112
	LAND SPEEDER TORNADO	78		DREADNOUGHT	112
	LAND SPEEDER TYPHOON	78		PETZO GROZZO	112
	VINDICAT	79		SUPER-STOMPA	113
	WHIRLWIND	79		STOMPA	113
	HUNTER	79		GARGANT	114
	LAND RAIDER	80		GRANDE GARGANT	114
	RHINO	80		KACCIABOMBARDIERE	115
	RAZORBACK	80		LANDA	115
	PREDATOR ANNIHILATOR	81		INKROCIATORE KILL	116
	PREDATOR DESTRUCTOR	81		INKROCIATORE DA BATTAGLIA	116
	VASCELLI SPAZIALI	82		KLAN DEGLI ORKI	117
	VASCELLO DA SBARCO	82	6.0	GIOCARE A EPIC	118
	THUNDERHAWK	83	6.1	Regole da Torneo	122
	CAPSULE D'ATTERRAGGIO	84	6.1.1	Forze	122
5.2	LA GUARDIA IMPERIALE	85	6.1.2	Schieramento	122
	Organizzazione Reggimentale della Guardia Imperiale	87	6.1.3	I Cinque Minuti di Riscaldamento	122
5.2.1	Unita' della Guardia Imperiale	88	6.1.4	Posizionare gli Obiettivi	123
	COMANDANTE SUPREMO	88	6.1.5	Schierare Vascelli Spaziali e Presidi	123
	COMANDANTE	88	6.1.6	Schierare le Altre Formazioni	123
	COMMISSARI	89	6.1.7	Condizioni di Vittoria	123
	FANTERIA	89	6.2	Liste dell'Esercito da Torneo	124
	SQUADRA DI SUPPORTO	89	6.2.1	La Regola "Conta Come"	125
	FANTI SCELTI	90	6.3	Lista dell'Esercito degli Space Marine	126
	BESTIONI	90	6.3.1	Trasporti degli Space Marine	128
	CECCHINI	90	6.4	Lista dell'Esercito della Legione d'Acciaio di Armageddon	130
	LANCERI	91	6.4.1	Commissari	132
	VALKYRIE	91	6.5	Lista dell'Esercito dell'Orda di Ghazghkull Mag Uruk Thraka	134
	VULTURE	91	6.5.1	Kapiguerra	136
	CHIMERA	92	6.6	Scenari	138
	HELHOUND	92	6.7	Campagne	149
	SENTINEL	92			
	LEMAN RUSS	93			
	LEMAN RUSS DEMOLITORE	93			
	LEMAN RUSS VANQUISHER	93			
	GRIFFON	94			
	BASILISK	94			
	BOMBARD	94			
	MANTICORE	95			
	DEATHSTRIKE	95			
	HYDRA	95			
	BANEBLADE	96			
	SHADOWSWORD	96			
	Schemi per la Mimetizzazione della Guardia Imperiale	97			
5.3	MARINA IMPERIALE	98			
5.3.1	Unita' della Marina Imperiale	98			
	Nave da Battaglia Classe Emperor	98			
	Incrociatore Classe Lunar	98			
	Caccia Thunderbolt	98			
	Bombardiere Marauder	98			
5.4	LE LEGIONI DEI TITANI	100			
5.4.1	Unita' delle Legioni dei Titani	100			
	Titano Warlord	100			
	Titano Reaver	101			
	Titano Warhound	101			



APPENDICI	151
Contatti Epic	151
Dipingere le Miniature di Epic	152
Costruire Elementi Scenici per Epic	156
Modelli da Collezione	160
Domande e Risposte	170
La Battaglia del Crocevia 25	182
Schede di Riferimento	186

1.0 EPIC: LE REGOLE

“E' pura follia credere che un solo individuo possa salvare Armageddon. Le guerre non sono vinte da eroi, ma dalla potenza di fuoco e dalla forza, con l'utilizzo di tattiche e strategie.”

Commissario Yarrick



Nelle pagine seguenti troverai le "regole fondamentali" per il sistema di gioco Epic, riguardanti le meccaniche base di gioco. Queste regole descrivono come le unità (ovvero ogni tipo di fanteria o veicolo) compiono i loro movimenti, sparano e partecipano agli assalti.

Sparsi tra le regole si troveranno dei riquadri "Regola Speciale". La maggior parte delle regole speciali sono descritte nelle sezioni 2.0-4.0, ma alcune è necessario che tu le conosca in anticipo, e per questo motivo sono state incluse tra le regole fondamentali. Troverai anche dei riquadri "la parola ai Designer" che tratteranno alcuni principi essenziali del regolamento. Sono stati separati apposta dalle regole per evitare ripetizioni e per permetterci di spiegare in maniera abbastanza dettagliata l'idea e la filosofia che sta dietro le regole. Questo perchè gli autori sono convinti che sapere il perchè una data regola è stata scritta in un certo modo ridurrà sensibilmente malintesi e litigi.

E' fortemente raccomandabile che tu giochi diverse partite usando le regole fondamentali prima di combattere battaglie con l'intera gamma di modelli governati da regole speciali. Per aiutarti sono stati inclusi una serie di "scenari d'allenamento" alla fine delle regole fondamentali per permetterti di provarle con velocità e facilità.

1.0.1 Cosa ti servirà per giocare

Per poter giocare dovrai possedere miniature in scala epica. Queste miniature sono disponibili nei negozi Games Workshop o al Mail Order, così come in alcuni negozi indipendenti.

Sarà anche necessario disporre di alcuni elementi scenici. Potrai usare le colline e gli alberi adatti a Warhammer o Warhammer 40k, acquistabili negli stessi negozi di cui sopra, se non disponi di nessun elemento scenico in scala epica, potrai stendere un telo sopra alcuni libri per creare un terreno collinoso. La Forge World vende una vasta gamma di dettagliati elementi scenici in resina per allargare i confini del tuo campo di battaglia.

Oltre ai modelli, a un avversario ed a un campo da gioco, ti serviranno alcuni oggetti fondamentali prima di iniziare a giocare.

Sagome: alcune armi in Epic, come l'enorme Cannone Squotiterra Imperiale, interessano tutta un'area piuttosto che essere dirette ad un singolo modello. Questi attacchi sono rappresentati adagiando una sagoma circolare sopra il bersaglio e cercando di danneggiare ogni unità coperta da essa. In Epic si usano due tipi di sagome, una sagoma Bombardamento con un diametro di 7,4cm, e una di Bombardamento Orbitale, più grande, con un diametro di 12cm. Il tipo e la forza dell'attacco determinano

quali e quante sagome vengono utilizzate. Una copia di entrambe le sagome può essere trovata al termine delle regole fondamentali, o puoi utilizzare le sagome di plastica prodotte dalla GW. Puoi anche costruirle da solo usando cartone o simili.

Strumenti di misurazione: ti servirà qualche strumento di misurazione in centimetri per giocare ad Epic. Scoprirai che un metro riavvolgibile si dimostrerà praticissimo per misurare le distanze di movimento e di fuoco.

Carta e penna/matita: durante il gioco potresti doverti segnare in dettaglio le perdite o i danni subiti dalle gigantesche macchine da guerra, quindi è utile tenere a portata di mano qualche foglio e qualcosa con cui scrivere.

Dadi: in Epic ti serviranno cesti pieni di normali dadi a sei facce per risolvere il fuoco e il combattimento in un assalto. I dadi a sei facce verranno d'ora in poi chiamati D6. Se dovrai tirare più di un dado, troverai scritto 2D6 (anziché "tira due dadi da sei") o ancora 4D6 (anziché "tira quattro dadi da sei") e così via. Se devi aggiungere qualcosa al risultato del tiro, viene aggiunto dietro. Ad esempio, D6+6 vuol dire "tira un dado e aggiungi sei al risultato" per ottenere un totale tra 7 e 12. Se ti si chiede di tirare un D3 tira un D6 e considera un tiro di 1-2 come un 1, uno di 3-4 come un 2, e uno di 5-6 come un 3. Se in qualche caso un'unità dovrà tirare 1 o più su un D6 allora il successo è automatico e non c'è bisogno di tirare i dadi (anche se lo puoi fare comunque se ne hai voglia!).

Segnalini Esplosione: un esercito in battaglia tende a peggiorare se soggetto a fuoco nemico o se viene sconfitto in corpo a corpo. In Epic, questo è rappresentato dai segnalini esplosione. Puoi farti da solo i tuoi segnalini Esplosione, o usare quelli prodotti dalla GW, o segnarti il tutto con carta e penna o in qualunque altro modo tu preferisca: finché saprai quanti segnalini Esplosione una particolare formazione ha accumulato durante il gioco allora qualunque metodo tu stia usando andrà bene!



Esempi di varie forme di segnalini esplosione

1.1 LE UNITA' - Epic ti dà la possibilità di combattere battaglie coinvolgendo qualunque cosa, dalla povera fanteria fino alle terrificanti macchine da guerra che dominano le zone di conflitto del quarantunesimo millennio. Dal più piccolo al più grandioso, ogni guerriero o arma ha la sua parte da giocare. Differenti tipi di unità si completano l'un l'altro sul campo; macchine da guerra impegnate in una città avranno bisogno della fanteria per penetrare negli edifici e stanare le truppe nemiche, la fanteria d'altro canto in campo aperto necessita di supporto dai propri carri armati e macchine da guerra o verrà spazzata via da quelle nemiche.

Qualunque sia il loro formato, le miniature della Citadel usate per giocare ad Epic sono chiamate unità nelle regole che seguono. Ogni unità è un distinto pezzo di gioco con le sue specifiche capacità. Un'unità può essere costituita da un singolo modello di carro armato, da una gigantesca macchina da guerra, o da parecchi modelli di fanteria montati insieme su una singola base, ma nelle regole tutti questi tipi vengono chiamati semplicemente unità.

IMPORTANTE: le regole fondamentali presentate nelle pagine seguenti trattano unicamente la fanteria e i veicoli corazzati. Nella sezione 2.0 le regole per unità specializzate introducono diversi tipi di unità nuove assieme alle loro caratteristiche, nella 3.0 vi sono le regole per utilizzare i Titani, mentre nella 4.0 quelle per usare i mezzi aerei.

1.1.1 Tipi di Unità

Tutte le unità gestite dalle regole fondamentali si dividono in due grosse categorie: Fanteria e Veicoli Corazzati.

Fanteria (F): questa categoria include ogni modello non trasportato all'interno di veicoli. La fanteria è rappresentata da un numero tra tre e sette modelli Epic di fanteria incollati su una singola basetta (vedi paragrafo 1.1.2 per maggiori dettagli). L'artiglieria da campo come i "Petzi Grotzi" degli Orki rientra in questa categoria, come i modelli di fanteria su moto o su cavalli.



Veicoli Corazzati (C): come indica il loro nome, questi veicoli sono rivestiti da uno spesso strato di corazza. La categoria include carri armati come il Leman Russ o il Land Raider, così come trasporti truppe corazzati come il Rhino. I veicoli corazzati sono rappresentati da un singolo modello.

Un Leman Russ della Guardia Imperiale



Un Land Raider degli Space Marine



1.1.2 Basette

Come è stato detto in precedenza, una unità può essere un singolo modello di veicolo, o una basetta composta da diversi piccoli modelli raggruppati e incollati su una piccola base. Le basette di solito rappresentano la fanteria, laddove muovere i singoli modelli sarebbe un incubo vista la scala. Tutti i modelli incollati su una basetta contano come una singola unità, per quanto riguarda le regole. La grandezza della basetta o il numero di modelli incollati sopra sono lasciati decidere al giocatore con le seguenti limitazioni:

- Una basetta non può essere più lunga di 40mm o più corta di 5mm in qualunque direzione.
- Una basetta dev'essere lunga almeno 20mm in una direzione (quindi ad esempio non si possono avere basette 5mm x 5mm, ma 5mm x 20mm si).



Terminator dei Templari Neri su una basetta da 40 mm x 20 mm



Fanti della Guardia Imperiale su una basetta da 20 mm x 20 mm



Terminator delle Salamandre su basetta 40 mm x 10 mm

- Basette rappresentanti unità di fanteria devono avere almeno tre modelli e non più di sette. La fanteria montata a cavallo o su moto deve avere tra i due e i quattro modelli incollati su ogni basetta.



Tre motociclisti degli Orki su basetta 40 mm x 20 mm

- Basette rappresentanti artiglieria devono avere uno o due pezzi d'artiglieria e fino a sei serventi.



Big Gun degli orki con serventi

1.1.3 Le Schede delle Unità

In Epic ogni unità ha una scheda che riporta quanto l'unità è veloce, forte nel fuoco e resistente. Ogni scheda fornisce le seguenti informazioni:

Tipo: a quale categoria appartiene l'unità.

Velocità: la velocità dell'unità. Questa è la distanza in centimetri di cui l'unità può muovere ogni turno mantenendo un discreto volume di fuoco. E' possibile muovere le unità di una distanza maggiore, ma questo comprometterà parte della loro potenza di fuoco.

Armatura: questo numero misura quanto è ben protetta e/o difficile da danneggiare un'unità. Se un colpo va a segno sull'unità devi tirare questo numero o più su un D6 per "salvare" l'unità dal danno.

Combattimento Ravvicinato: questo numero misura l'efficacia dell'unità in un combattimento ravvicinato. Viene usato quando l'unità carica un'unità nemica, o viene caricata.

Fuoco ravvicinato: è la misura dell'efficacia dell'unità quando è coinvolta in uno scontro a fuoco ravvicinato.

Armi: in questa sezione si trova l'elenco delle armi in dotazione all'unità. Se l'unità trasporta più di un'arma per tipo questo sarà indicato con un moltiplicatore davanti al nome dell'arma. Ad esempio, una squadra Tattica di Space Marine risulta avere un "Lanciamissili", mentre una squadra Devastatori di Space Marine risulta avere "2 x Lanciamissili".

Gittata : la gittata delle armi, espressa in centimetri.

Potenza di Fuoco : questo numero rappresenta l'efficacia di un'arma quando fa fuoco. La "Potenza di Fuoco" è divisa in due gruppi: Anti-fanteria (abbreviato in AF) e Anti-carro (abbreviato in AC). Il fuoco AF è utilizzato contro bersagli di fanteria e quello AC contro veicoli corazzati. Un'arma sia con un valore AF che uno AC può essere fatta sparare con qualsiasi dei due, ma non può usarli entrambi nello stesso turno.



Il valore riportato per l'arma è il punteggio necessario su un singolo D6 per mettere a segno un colpo. Comunque, se il valore d'efficacia di un'arma è preceduto da un moltiplicatore, allora bisogna tirare un numero di dadi pari al moltiplicatore. Ad esempio, un'arma con un' Efficacia di Fuoco di "AF5+" tirerà un D6 per colpire, mentre un'unità con un' Efficacia di Fuoco "3xAF5+" ne tirerà tre. A volte il valore sarà un tiro di dado anziché un numero prefissato. Ad esempio, un'arma "D3xAF5+" tirerebbe D3 dadi ogni volta che viene usata.


Regole Speciali: alcune armi hanno effetti addizionali (vedi 2.0) o potrebbero avere archi di fuoco limitati (vedi 1.9).

Note: se all'unità si applica qualche regola speciale, questa sarà riportata qui. Gli effetti delle varie regole sono riportati nelle sezioni 2.0-4.0


SCHEDE UNITA'

Sotto puoi vedere qualche esempio di schede di unità per le tue partite di Epic.

TATTICA DEGLI SPACE MARINE				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile Requiem	(15cm)	Armi leggere	—	
Lancia Missili	45 cm	AF5+/AC6+	—	




SPACE MARINE DEVASTATORI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	5+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	




SPACE MARINE RHINO				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	6+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile requiem d'assalto	(15cm)	Armi Leggere	—	

Note: *Trasporto (può imbarcare due delle seguenti unità degli Space Marine: Tattica, Devastatori e Esploratori)*



SPACE MARINE LAND RAIDER				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	25cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Cannone laser Binato	45cm	AC4+	—	
Mitragliatore requiem	30cm	AF4+	—	


Note: *Armatura rinforzata. Armatura posteriore, Trasporto (può imbarcare una unità di Terminator O due delle seguenti unità degli Space Marine: Tattica, Devastatori e Esploratori)*



SPACE MARINE THUNDERHAWK				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra, Aereo	Bombardiere	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone da Battaglia	75cm	AF4+/AC4+	Arco frontale limitato	
2xMitragliatore requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	Arco frontale limitato	
1xMitragliatore requiem binato	15cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco destro	
1xMitragliatore requiem binato	15cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco sinistro	

Punti struttura 2. Effetto danni critici: Il controllo di volo della Thunderhawk è danneggiato. Il pilota perde il controllo e la Thunderhawk precipita al suolo, uccidendo tutti a bordo.

Note: *Assalto planetario, Armatura rinforzata, Trasporto (può imbarcare otto delle seguenti unità degli Space Marine: Tattica, Assaltatori, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought. Terminator e Dreadnought contano come due unità.)*



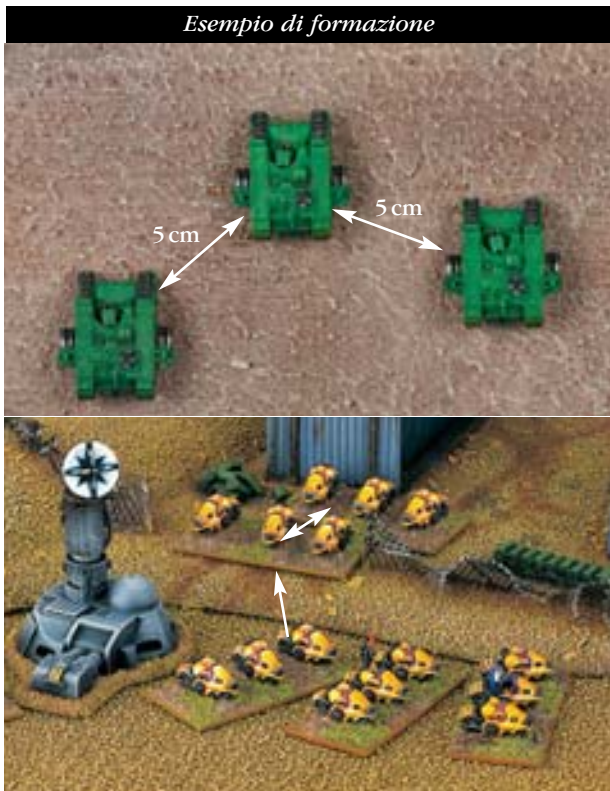
1.2 LE FORMAZIONI

Sul campo, veicoli e truppe non vagano da soli: sono organizzati in maniera tale da combattere come un'entità singola. In Epic, un corpo di truppe o macchine da guerra che combatte assieme sul campo di battaglia è chiamato formazione.

1.2.1 Formazioni

Tutte le unità devono essere organizzate in formazioni all'inizio della battaglia. Gli scenari inclusi in queste regole ti diranno quali formazioni può usare ogni giocatore. Se inventi un tuo scenario dovrai decidere in quali formazioni combatteranno le unità che prendono parte alla battaglia prima dell'inizio della partita.

Ogni unità in una formazione non dev'essere a più di 5cm da un'altra unità nella stessa formazione. Inoltre, tutte le unità devono formare una "catena" senza nessun buco di più di 5cm. A volte le unità in una formazione verranno separate a causa del fuoco o dell'assalto nemico. Quando questo succede, la formazione deve muovere di nuovo in coerenza appena compie una azione (vedi 1.6.1).



Ogni formazione ha un valore d'iniziativa che rappresenta quanto è bene addestrata e motivata. Più è basso il valore d'iniziativa, meglio è (quindi una iniziativa di 1 è migliore di una iniziativa di 2). Formazioni con buoni valori di iniziativa seguiranno facilmente gli ordini, e si chiameranno a raccolta più velocemente rispetto a formazioni con valori d'iniziativa peggiori. Scoprirai che il valore d'iniziativa di una formazione è uno dei suoi parametri più importanti. Alcune iniziative sono incluse qui sotto a titolo d'esempio:

Formazione	Valore d'Iniziativa
Space Marine	1+
Guardia Imperiale	2+
Orki	3+

1.3 I SEGNALINI ESPLOSIONE

Durante una partita di Epic le formazioni al tuo comando riceveranno segnalini Esplosione quando si trovano sotto il fuoco nemico, subiscono perdite, combattono un assalto o falliscono test d'iniziativa. I segnalini Esplosione possono essere rimossi quando una formazione si chiama a raccolta o si raggruppa (vedi 1.13 e 1.14.1). Gli effetti dei segnalini esplosione saranno più chiari quando avrai letto il resto delle regole, ma in sostanza:

- Una formazione riceve un segnalino Esplosione ogni volta che una formazione nemica gli spara, anche se non subisce perdite, a meno che le regole non specifichino diversamente.
- Inoltre, una formazione riceve un segnalino Esplosione ogni volta che un'unità viene distrutta, a meno che le regole non specifichino diversamente.
- Ogni segnalino Esplosione sopprime un'unità impedendole di sparare. I segnalini Esplosione rendono inoltre più difficile per un'unità compiere azioni, vincere un assalto e chiamarsi a raccolta. Una formazione è in rotta quando il numero di segnalini Esplosione è uguale al numero di unità nella formazione, a meno che le regole non specifichino diversamente. Una formazione in rotta deve ritirarsi, e non può compiere azioni nella fase Azione (il che in sostanza significa che non può muovere o sparare). Deve provare a chiamarsi a raccolta nella fase Finale.

Tabella segnalini esplosione

Segnalini Esplosione	Risultato	Effetto
Ogni Segn. Esplosione	Unità Soppressa	Non spara
Un SE per ogni unità	Formazione in rotta	Ritirata

"LA PAROLA AI DESIGNER"

I Segnalini Esplosione

I segnalini Esplosione sono un tentativo di rappresentare in maniera semplice e giocabile il fatto che l'effetto psicologico del fuoco è ugualmente importante, se non ancor di più, del numero effettivo di perdite subite. I segnalini Esplosione rappresentano tutta una gamma di disastri personali capitati alle unità di una formazione: cose che vengono danneggiate, squadre che vengono sparpagliate o messe in fuga, e così via. Si tratta di una parte fondamentale di Epic quindi non bisogna sottovalutare la loro importanza. Le regole dei segnalini Esplosione riflettono il fatto che la maggior parte delle truppe tenderà a cercare riparo quando sottoposta anche ad un piccolo volume di fuoco (ecco perché un cecchino da solo può rallentare unità nemiche molto più numerose), ma si ritirerà solo quando le perdite subite e la continua pressione del nemico l'avrà convinta che la sua posizione non è mantenibile (ed è il motivo per cui un singolo cecchino raramente farà scappare il nemico)



1.4 LE FASI DI GIOCO

Una battaglia di Epic è combattuta per un numero di turni. Quanti turni durerà uno scontro è determinato dai giocatori stessi o dallo scenario che si sta giocando.

Epic usa la seguenti *fasi di gioco*. Come puoi vedere, ogni turno in Epic è diviso in tre fasi. Ad ogni modo, il grosso delle azioni si verifica, com'è appropriato, nella fase delle Azioni. Durante questa fase i giocatori, a turno, scelgono una delle loro formazioni e le fanno compiere un'azione. Ogni formazione in un esercito può compiere un'azione. Dopo che entrambi i giocatori hanno compiuto un'azione con ognuna delle loro formazioni, si passa alla fase Finale: fondamentalmente una fase di "pulizia", dove si "mette in ordine" ciò che non si è concluso nella fase delle Azioni. Nota che entrambi i giocatori agiscono in ogni fase, quindi entrambi compiono azioni nella fase delle azioni, chiamano a raccolta formazioni in rotta nella fase Finale, e così via.

1.4.1 Le Fasi di Gioco

I – Fase Strategica: ogni giocatore tira 1D6 e somma il fattore strategia del proprio esercito al risultato. Chi ha il risultato più alto può scegliere se essere primo o secondo nella fase Azione.

II – Fase delle Azioni: i giocatori alternandosi compiono azioni con le loro unità.

III – Fase Finale: entrambi i giocatori chiamano a raccolta le formazioni con segnalini Esplosione o in rotta, e controllano le condizioni di vittoria dello scenario per verificare se uno dei due ha vinto.

1.5 LA FASE STRATEGICA

Ogni esercito ha un fattore strategia. Questo verrà elencato nelle note dello scenario, o può essere trovato nella lista dell'esercito se stai giocando una partita da torneo. Il fattore strategia di un esercito rappresenta un misto tra la sua aggressività e l'abilità dei comandanti. Un esercito con un alto fattore strategia tenderà ad agire prima di un nemico con un fattore strategia più basso.

Nella fase Strategica, all'inizio di ogni turno, entrambi i giocatori effettuano un tiro Strategia tirando un D6 e sommando il proprio fattore strategia al punteggio ottenuto. Il giocatore col totale più alto può scegliere se giocare per primo o per secondo nella fase delle Azioni. In caso di pareggio, vince l'iniziativa l'esercito che l'ha persa il turno precedente.



1.6 LA FASE DELLE AZIONI

Nella fase delle Azioni, i giocatori a turno compiono azioni con le loro formazioni operative. Ogni formazione operativa (ovvero non in rotta) può compiere un'azione per turno. Il giocatore che ha vinto il tiro strategia può decidere se agire per primo o per secondo.

Il giocatore che inizia compie un'azione con una formazione, poi tocca all'avversario, e così via finché tutte le formazioni non hanno compiuto un'azione. Se un giocatore termina le formazioni da attivare, l'altro continua ad attivare le sue una dopo l'altra finché tutte non hanno compiuto un'azione.

Ci sono tre passi per completare un'azione:

I – Scegli una formazione

II – Dichiarare che azione compirà

III – La formazione deve passare un test Azione per vedere se compie con successo quanto ordinatogli.

Ognuno di questi passi sarà descritto in maggior dettaglio più avanti. Nota che devi dichiarare sia l'azione da compiere sia la formazione designata prima di tirare per il test. Se non lo fai, il test si considera fallito senza che sia tirato alcun dado (si può immaginare che ci sia stato un errore nella catena degli ordini). Se ti sei persino dimenticato di scegliere la formazione allora sarà il tuo avversario a farlo.

1.6.1 Le Azioni

Per compiere un'azione, innanzitutto bisogna scegliere una formazione operativa e in seguito scegliere l'azione. Le azioni che possono essere scelte sono le seguenti (nota che devi per forza attivare una formazione se ne sei in grado, non puoi scegliere di "passare" a meno che tu non abbia alternative; nota anche che una formazione può essere attivata solo una volta per fase delle Azioni):

Avanzata : la formazione può compiere un movimento e poi sparare.

Ingaggio: la formazione può compiere una "carica" e poi combattere un assalto.

Doppia mossa: la formazione può muovere due movimenti e poi sparare con un modificatore di -1.

REGOLA SPECIALE

1.4.2 - Abilità usate all'inizio del Turno/Azione

Alcune unità hanno abilità speciali, la cui descrizione, specifica che hanno effetto all'inizio del turno. Queste sono risolte prima del tiro Strategia. Similmente, abilità che vengono usate all'inizio di un'azione possono essere usate prima che sia stato effettuato il tiro Iniziativa o sia scelta l'azione. Se entrambi i giocatori hanno abilità di questo tipo, si devono alternare partendo da quello col fattore strategia più alto.

"LA PAROLA AI DESIGNER"

Pareggi

In caso di pareggio o di qualunque altra situazione in cui le regole permetterebbero ad entrambi i giocatori di fare qualcosa contemporaneamente, il giocatore con il compleanno più vicino gioca per primo, se le regole non specificano altro.

Marcia : la formazione può compiere tre movimenti.

Riorganizzare : la formazione può sparare con un modificatore di -1 e raggrupparsi o compiere un movimento e raggrupparsi. Raggrupparsi permette alla formazione di rimuovere alcuni dei suoi segnalini **Esplosione** (vedi 1.13).

Allerta : la formazione non può muovere, ma entra in allerta. Stare in allerta permette alla formazione di interrompere un'azione di una formazione nemica sparandoci contro. Non puoi scegliere questa azione se la formazione ha alcune unità fuori coerenza.

Fuoco sostenuto : la formazione non può muovere (nemmeno per girarsi sul posto), ma può sparare con un modificatore di +1. Non puoi scegliere questa azione se la formazione ha alcune unità fuori coerenza.

Oltre a queste azioni semplici, ci sono altri due tipi di azioni speciali che una formazione può compiere:

Mantenere la posizione : è l'unica azione concessa ad una formazione che ha fallito il test Azione (per le regole del test leggi qui sotto). La formazione può compiere un movimento o aprire il fuoco o muoversi in coerenza. Devi scegliere quest'ultima opzione se alcune unità sono fuori coerenza.

Azioni Speciali : alcune formazioni possono compiere azioni Speciali. Alcune di queste sono descritte nella sezione "Regole Speciali", altre possono essere incluse nelle regole per uno scenario.



1.6.2 Il Test Azione

Prima che una formazione possa compiere un'azione deve superare un test. Le formazioni in rotta non possono compiere azioni: devono invece passare un test di chiamata a raccolta nella fase Finale per ritornare operative. (Le regole per le formazioni in rotta sono al paragrafo 1.13).

Per superare un test Azione, devi tirare su un D6 un numero uguale o superiore al valore di Iniziativa della formazione. Se la formazione supera il test Azione, può compiere l'azione dichiarata. Se lo fallisce, può comunque effettuare l'azione "mantenere la posizione" (anche se il giocatore ne aveva scelta un'altra), ma la formazione riceve un segnalino **Esplosione**. C'è un modificatore di -1 al test azione se la formazione ha uno o più segnalini **Esplosione**, e un ulteriore -1 se la formazione sta tentando di mantenere l'iniziativa (vedi 1.6.3).

1.6.3 Mantenere l'Iniziativa

Una volta che hai compiuto con successo un'azione con una formazione, se vuoi puoi provare a mantenere l'iniziativa e compiere due azioni in una volta sola. Se decidi di mantenere l'iniziativa devi scegliere una nuova formazione e dichiarare l'azione che compirà, con un -1 al test Azione. Nota: se la formazione "di turno" fallisce la sua azione, non puoi provare a mantenere l'iniziativa, ovvero puoi provare a mantenere l'iniziativa solo dopo un'azione portata a termine con successo.

Devi passare l'iniziativa dopo che hai completato l'azione della seconda formazione (non puoi mantenere l'iniziativa per più volte contemporaneamente). L'unica eccezione è rappresentata da un giocatore il cui avversario ha finito le formazioni attivabili. In questo caso, potrà continuare ad attivare formazioni senza il modificatore di -1 per conservare l'iniziativa fino a che tutte le sue formazioni avranno compiuto un'azione.

Esempi di gioco: Azioni

Dopo aver schierato le proprie forze, il giocatore degli Orki (Raffaele) e quello della Guardia Imperiale (Simone) tirano entrambi un dado e aggiungono il loro fattore strategia. Il giocatore della Guardia Imperiale tira un 6, al quale aggiunge il suo fattore strategia di 2 per un totale di 8. Il giocatore Orko tira un 3, che sommato al suo fattore strategia di 3 dà un totale di 6. Simone può quindi scegliere, avendo vinto il tiro strategia, se iniziare per primo o per secondo. Sceglie d'iniziare per primo.

Ora inizia la fase delle Azioni, e il giocatore Imperiale sceglie la formazione con la quale tenterà la sua prima azione.

Sceglie una Compagnia di Fanteria Meccanizzata della Legione di Ferro sul fianco sinistro e dichiara che compieranno l'azione "doppia mossa". La formazione è composta da guardie imperiali, e ha quindi un'iniziativa di 2+. Simone tira un quattro - il test è superato e la formazione compie l'azione scelta (in questo caso, muove due volte lungo il fianco. Potrebbero sparare ma non hanno nessun nemico in vista quindi l'azione si considera conclusa).

Il giocatore della guardia imperiale poi decide che tenterà di mantenere l'iniziativa.

Sceglie una Compagnia di Carri Superpesanti della Legione di Ferro sull'altro lato del campo, e dichiara che anche loro cercheranno di fare una "doppia mossa": tira un dado e fa 2 - l'azione fallisce, poichè la formazione ha un'iniziativa di 2, ma subisce un -1 al tiro di dado poichè sta mantenendo l'iniziativa. La formazione riceve un segnalino esplosione e può solo "mantenere la posizione" anzichè fare una "doppia mossa".

Tabella Test d'Azione

La formazione ha almeno un segnalino esplosione	-1	
La formazione sta tentando di mantenere l'iniziativa	-1	
Risultato test azione	Azione	Note
Test azione passato	Qualsiasi	Il giocatore può tentare di mantenere l'iniziativa (vedi 1.6.3)
Test azione fallito	<i>Mantenere la posizione</i>	La formazione riceve un segnalino esplosione. Il giocatore non può tentare di mantenere l'iniziativa.

1.7 IL MOVIMENTO

Molte azioni permettono alle unità di una formazione di effettuare uno o più movimenti. Le unità muovono di una distanza in cm al massimo pari al loro valore di movimento riportato nella loro scheda - non è obbligatorio per i giocatori usare tutto il movimento. A seconda dell'azione che sta intraprendendo, un'unità può muovere una, due o tre volte (vedi 1.7.1), e può ruotare liberamente durante il movimento. Un'unità non è mai obbligata a muovere, ma a volte non esserne in grado può causare la sua distruzione (vedi 1.13.3). Una volta che un giocatore ha mosso un'unità e ha tolto la mano, il movimento non può essere cambiato.



1.7.1 Movimenti Multipli

Se un'azione consente alle unità di compiere movimenti multipli, risolvi un movimento alla volta, con le regole di cui sopra (non sommare semplicemente le distanze). Ad esempio, un distaccamento "tattico" di Space Marine (velocità 15 cm) che compie un'azione "marciare" effettuerà tre movimenti di 15cm l'uno, anziché uno di 45cm.

1.7.2 Le Altre Unità

Unità nemiche non possono passarsi sopra o attraverso. Fanterie a parte, le unità amiche non possono muovere direttamente sopra altre unità amiche. Le unità amiche possono attraversare unità di fanteria, poichè si considera che la fanteria lasci passare gli altri modelli. Nota che "attraversare" è detto in riferimento al singolo modello, non alla basetta dell'unità.

1.7.3 Zone di Controllo

Ogni unità in Epic ha una zona di controllo che si estende per cinque cm in ogni direzione dal modello. I modelli montati su una basetta possono misurare la zona di controllo da qualunque lato della basetta.

Le unità non possono entrare nella zona di controllo di un'unità nemica durante il movimento, a meno che non stiano compiendo l'azione "ingaggiare" e usando il loro movimento di carica per portarsi in contatto di basetta con l'unità nemica più vicina della quale hanno invaso la zona di controllo. Una volta che un'unità è entrata in contatto di basetta con un'unità nemica, perde la propria zona di controllo per la durata dell'azione "ingaggiare" (compreso l'assalto). Questo permetterà ad altre unità di passare. Alle unità non è mai permesso di passare direttamente sopra una unità nemica, anche se questa ha perso la sua zona di controllo.

Se un'unità si trova per qualche ragione dentro la zona di controllo di un'unità nemica, dovrà obbligatoriamente caricare o abbandonare la zona di controllo appena compierà la sua prossima azione (questo richiederà un'azione che le permetta di caricare o muovere).

1.7.4 Le Formazioni e il Movimento

Tutte le unità che sono fuori coerenza per qualsiasi motivo dopo che una formazione ha compiuto i movimenti relativi all'azione da lei intrapresa sono distrutte. Il giocatore che le controlla decide quali unità sono "fuori coerenza" e quindi distrutte. Nota che ogni unità distrutta assegnerà un segnalino esplosione al resto della formazione. Questo si applica al termine di OGNI movimento, quindi se una formazione marcia non si deve guardare la situazione al termine dei tre movimenti, ma si deve verificare prima alla fine del primo, poi del secondo e poi del terzo movimento se alcune unità si sono trovate fuori coerenza a seguito del movimento.

"REGOLA SPECIALE"

1.7.5 - I Veicoli da Trasporto

Molte formazioni includono veicoli da trasporto (d'ora in poi: trasporti) che possono essere utilizzati per trasportare altre unità che appartengono alla stessa formazione. Il numero e il tipo di unità che possono essere trasportate saranno riportati sulla scheda del trasporto. I trasporti possono portare solo unità appartenenti alla propria formazione. I trasporti possono imbarcare e trasportare unità come parte del proprio movimento: il veicolo muove semplicemente in contatto di basetta con l'unità da imbarcare e la trasporta per il resto del suo movimento. Nota che le unità trasportate non possono muoversi durante il movimento nel quale vengono imbarcate.

Le unità trasportate possono sbarcare alla fine di ogni movimento dopo quello in cui sono state imbarcate. Questo avviene dopo il fuoco di allerta (vedi 1.10) ma prima che la formazione in movimento spari o assalti. Le unità che stanno sbarcando vanno posizionate entro 5cm dal trasporto. Se l'ordine ricevuto dalla formazione era "ingaggiare", possono essere posizionate in contatto di basetta con unità nemiche, altrimenti non possono essere posizionate dentro la zona di controllo di un'unità nemica. Nota che non è obbligatorio che le truppe sbarchino, se preferiscono possono rimanere dentro il loro trasporto. Non è possibile imbarcarsi e sbarcare durante lo stesso movimento, ma una formazione che effettua movimenti multipli a seguito delle azioni "doppia mossa" o "marciare" può imbarcare le unità come parte del primo movimento, e sbarcarle alla fine di uno dei successivi. Le unità possono imbarcarsi o sbarcare come parte di un movimento di controcarica (vedi 1.12.4), a meno che il loro trasporto non sia in contatto di basetta con due unità nemiche - in questo caso devono restare a bordo (sono intrappolati!).

Le unità imbarcate non possono sparare a meno che la scheda del veicolo non specifichi diversamente, e sono considerate unità della formazione per ogni fine (ad es. determinare se una formazione è in rotta a causa dei segnalini esplosione calcolare le unità coinvolte in un assalto etc. Se il trasporto viene distrutto, allora le unità imbarcate devono effettuare il loro normale tiro armatura OPPURE un tiro copertura di 6+ per evitare la propria distruzione. Vedi 2.2.6 se un trasporto è distrutto da una Macro-arma vedi 2.2.6) Non è possibile imbarcare truppe su un trasporto che viene trasportato esso stesso (ovvero non è esso stesso (ovvero non è permesso usarli come Matrioske!).

1.8 IL TERRENO

La galassia è un luogo vasto con milioni di mondi differenti. Il terreno di questi mondi può variare da vuote pianure a città-formicaio alte come il cielo, da verdi giungle ad aridi deserti di polvere. Solo un fattore li accomuna: in ognuno ci sono aree in cui è difficile combattere!

In Epic, i terreni influenzano le unità in tre diversi modi:

- Il terreno non ha effetto sull'unità quando questa lo attraversa.
- Il terreno è intransitabile per l'unità quindi non può essere attraversato da quest'ultima in nessun caso.
- Il terreno è pericoloso per l'unità che può attraversarlo ma rischia di subire dei danni (vedi 1.8.1).

La tabella Effetti dei Terreni nella prossima pagina descriverà in dettaglio alcuni terreni comuni e i loro effetti sui differenti tipi di unità. Come rappresentare i terreni sul campo da gioco sarà trattato in un capitolo specifico più avanti.

1.8.1 Il test per i Terreni Pericolosi

Tira un D6 quando entri in un terreno pericoloso, o quando inizi il movimento se ti trovi già dentro: con un tiro di 1, l'unità è distrutta senza poter effettuare alcun tiro armatura, ma la formazione di cui fa parte non riceve nessun segnalino Esplosione.

Le unità possono decidere di muoversi con cautela attraverso i terreni pericolosi. Un'unità che si muove con cautela e' considerata avere una velocità di 5cm, ma può ripetere i tiri falliti per il test del terreno.

"LA PAROLA AI DESIGNER" Convenzioni sui Terreni

Si può avere ogni tipo di discussione se un terreno blocca o no la linea di vista verso un determinato bersaglio, perciò e' opportuno chiarire col proprio avversario come comportarsi con ciascun terreno sul tavolo da gioco riguardo le varie regole. Ad ogni modo, il modificatore di -1 al tiro per colpire dove essere applicato quasi sempre, e in caso di dubbio e' meglio applicarlo piuttosto che ignorarlo.

1.8.2 Modificatori al Tiro per Colpire dati dalla Copertura

Le unità che sono in un terreno alto abbastanza da nasconderli anche parzialmente da un nemico infliggono un modificatore di -1 quando gli si spara contro (vedi 1.9.5). Il modificatore si applica anche se il bersaglio è parzialmente nascosto alla vista da un terreno frapposto.

1.8.3 I Tiri Copertura della Fanteria - Per alcuni terreni è

specificato che garantiscono alla fanteria un tiro Copertura. Quando si trova in questi terreni, la fanteria riceve il tiro copertura elencato nella tabella dei terreni in aggiunta al -1 al tiro per colpire per la copertura. Il tiro copertura può essere effettuato al posto del normale tiro armatura quando la situazione lo richieda. Nota che non si possono usare entrambi, devono scegliere con quale cercare di difendersi da un determinato colpo subito.



Lo Shadowsword si è piazzato in una posizione riparata dietro ad una bassa cresta. Da questa posizione conta come in copertura contro gli attacchi della formazione di Orki composta da una Rokkaforte ed da Buggy che la attaccano frontalmente ed in questo modo subiranno un -1 per colpire. Invece i Zemoventi hanno manovrato in una posizione dove la cresta non ostruisce la loro linea di fuoco ed in questo modo non subiranno la penalità.

Una Compagnia della Guardia Imperiale sta attaccando una banda di Orki. Qualche Ragatzo è in copertura nella costruzione alla parte posteriore, mentre alcuni Ragatzi Orki sono allo scoperto. Il giocatore imperiale deve scegliere se attaccare soltanto i Ragatzi allo scoperto, o tutta la formazione degli Orki. Se sceglie di attaccare l'intera formazione allora soffrirà un -1 per colpire. In aggiunta, gli orki nell'edificio beneficeranno della copertura con un tiro salvezza al 4+ contro tutti i colpi a loro assegnati.



REGOLA SPECIALE

1.8.4 Effetti dei Terreni

Fortificazioni: dentro le fortificazioni le unità beneficiano del -1 ad essere colpiti dato dall'essere in copertura e possono ignorare il modificatore di -1 per essere intrappolati in un fuoco incrociato, anche se ricevono comunque il segnalino Esplosione extra (vedi 1.11 - Fuoco Incrociato). Inoltre, la fanteria riceve un tiro copertura di 3+. Di solito le fortificazioni sono terreni intransitabili per i veicoli a meno che non siano specificatamente destinate a contenerli.

Colline: le unità sulle colline beneficeranno di migliori linee di vista verso le unità nemiche, essendo abbastanza in alto da vedere al di sopra di alcuni elementi scenici (vedi 1.9.2 - linea di fuoco). A parte questo, le unità sulle colline contano come in campo aperto (o altro, se sopra la collina c'è ad esempio un bosco o una strada o degli edifici).

Campo Aperto: la fanteria riceve un tiro copertura di 5+ se entra in allerta a meno che il terreno in cui si trovino non gliene dia già uno migliore, a rappresentare la difficoltà nel distinguerli finché rimangono immobili. Nota che il tiro copertura viene meno appena la fanteria spara e pertanto non si trova più in allerta.

Strade: le unità che spendono un intero movimento su una strada possono aggiungere 5cm alla distanza percorribile. Inoltre, se tutte le unità in una formazione sono su una strada all'inizio della loro azione, puoi decidere che effettueranno una "marcia su strada": la formazione compie l'azione "marciare" superando automaticamente il test Azione, ma tutte le unità della formazione devono rimanere sulla strada per tutta la durata dei tre movimenti.

Veicoli Corazzati: la fanteria beneficia del modificatore di -1 ad essere colpita (senza però ricevere tiri copertura) se sono in contatto di base con un veicolo corazzato o una macchina da guerra, per rappresentare la loro abilità nel ripararsi dai colpi nemici accucciandosi dietro il veicolo.

Tabella degli Effetti dei Terreni

Terreno	Fanteria	Veicoli	Macchine da Guerra
Edifici	Tiro Copertura 4+	Intransitabile	Intransitabile
Dirupi	Intransitabile	Intransitabile	Intransitabile
Fortificazioni	Tiro Copertura 3+ (vedi regole)	Vedi regole	Intransitabile
Giungla	Tiro Copertura 4+	Intransitabile	Pericoloso
Palude	Tiro Copertura 6+, pericoloso	Pericoloso	Pericoloso
Terreno aperto, Colline	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto
Fiumi	Tiro Copertura 6+, pericoloso	Intransitabile	Nessun effetto
Strade	Vedi regole	Vedi regole	Vedi regole
Rovine, Detriti	Tiro Copertura 5+	Pericoloso	Pericoloso
Rifiuti	Tiro Copertura 6+	Nessun effetto	Nessun effetto
Boschi	Tiro Copertura 5+	Pericoloso	Pericoloso



1.9 FUOCO - Molte azioni consentono alla formazione di sparare. La risoluzione del fuoco ha luogo nella fase di Azione quando la formazione compie la sua azione.

1.9.1 Scegliere un Bersaglio - Quando un giocatore decide di aprire il fuoco con una formazione, una formazione nemica è scelta come bersaglio dei colpi. Le formazioni NON possono dividere il fuoco - le unità che non possono sparare contro la formazione bersaglio perdono la possibilità di aprire il fuoco per quel turno.

1.9.2 Chi può Sparare

Per poter sparare, un'unità deve essere entro la gittata e avere una linea di vista su almeno una delle unità della formazione bersaglio, e non deve essere "soppressa".

Linea di vista: la linea di vista è una linea retta tracciata dall'unità che apre il fuoco ad un'unità della formazione bersaglio. La linea di vista è bloccata da terreni come boschi, colline, palazzi, ecc. Armi situate più in alto spesso possono vedere oltre i terreni situati più in basso. Palazzi, rovine, boschi o simili non bloccano la linea di vista verso unità che sono al loro interno a meno che questa non passi attraverso più di 10cm di terreno (ovvero puoi sparare fino a 10cm "dentro" un elemento scenico, ma la linea di vista è comunque bloccata se l'elemento si trova tra le due unità). Le uniche unità che bloccano la linea di vista sono le macchine da guerra (vedi 3.0). Le altre unità non bloccano la linea di vista né amica né nemica.

Gittata: per sparare, l'unità bersaglio verso cui si ha la linea di vista deve trovarsi entro la gittata delle armi dell'unità che apre il fuoco.

Unità sopresse: per ogni segnalino Esplosione ricevuto dalla formazione un'unità che si trova entro la gittata e verso cui è possibile tracciare una linea di vista non può aprire il fuoco. Le unità sopresse si calcolano dal retro al fronte della formazione, determinate in base alla posizione della formazione bersaglio: le unità più lontane sono più propense a tenere la testa bassa e a coprirsi di quelle che si trovano temerariamente più vicine al nemico! Se più di un'unità si trova alla stessa distanza dalla formazione bersaglio, allora il giocatore che le controlla decide quali sono sopresse.

"LA PAROLA AI DESIGNER"

Convenzioni sul Fuoco

Le seguenti convenzioni si applicano al fuoco:

Misurare la gittata: *dovrai accordarti col tuo avversario su come misurare la gittata. Il metodo standard che sarebbe meglio usare se non si giunge ad un accordo migliore è il seguente: bisogna misurare la distanza calcolando come estremi l'arma che fa fuoco e un qualunque pezzo del modello bersaglio (o almeno uno dei modelli montati, se l'unità si trova su una bassetta).*

Linee di vista: *in Epic il terreno e i modelli si considerano rappresentati nella stessa scala, quindi se vuoi controllare una linea di vista difficile tra due unità la cosa migliore da fare è chinarsi all'altezza dell'unità che fa fuoco e guardare con i propri occhi.*

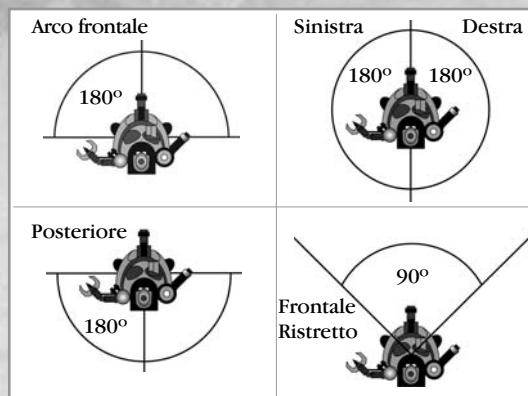
Misurazioni preventive: *devi decidere col tuo avversario se si possono misurare in anticipo le distanze durante una partita, o se se bisogna dichiarare il fuoco e le cariche prima di aver misurato. Entrambi i metodi hanno i loro pro e i loro contro: il primo risulta più "tattico" e preciso, il secondo più caratteristico ed eccitante. Se non riuscite a raggiungere un accordo, usate il metodo standard, ovvero permettete le misurazioni preventive.*

REGOLA SPECIALE

Archi di Fuoco

La maggior parte delle armi possono aprire il fuoco in ogni direzione (non è necessario che l'unità sia orientata verso il bersaglio). Ad ogni modo, in alcuni casi sarà specificato se una data arma ha un arco di fuoco limitato.

Le armi, descritte nella scheda, che hanno l'arco frontale hanno un arco di tiro di 180 gradi sul fronte dell'unità mentre quelle con Arco posteriore hanno un arco di tiro di 180 gradi sul posteriore dell'unità. Le armi che hanno l'arco sinistro hanno un arco di tiro di 180 gradi sul lato sinistra dell'unità, mentre quelle con Arco destro hanno un arco di tiro di 180 gradi sul lato destro dell'unità. Infine, le armi che hanno l'arco di tiro ristretto possono sparare soltanto sugli obiettivi che si trovano in un arco di 90 gradi nella direzione in cui è rivolta l'unità.



1.9.3 La Procedura di Risoluzione del Fuoco

Questo è un riassunto passo-passo delle regole che governano la procedura di fuoco:

I – Assegna un segnalino esplosione alla formazione bersaglio.

II – Tira per colpire.

III – Assegna i colpi, effettua i tiri salvezza e rimuovi le perdite.

IV – Assegna i segnalini Esplosione addizionali dovuti alle perdite e controlla se la formazione nemica è in rotta.

1.9.4 Assegnare i Segnalini Esplosione

La formazione che subisce il fuoco riceve automaticamente un segnalino Esplosione se almeno un'unità attaccante può sparare, inoltre per ogni perdita subita, la formazione riceve un segnalino Esplosione addizionale. Una formazione riceve un segnalino Esplosione anche se nessuno degli attaccanti può causare danni (ad esempio se dei veicoli corazzati subiscono il fuoco di mitragliatori requiem pesanti).

1.9.5 Tirare per Colpire

A questo punto devi decidere se usare per le tue armi il loro valore AF o quello AC (se li hanno entrambi). Tira un D6 per ogni colpo che stai sparando alla formazione bersaglio, se il risultato è pari o superiore all'appropriato valore "per colpire" si colpisce (ad esempio, se l'arma è AC 4+, devi tirare 4 o più per colpire). Al tiro di dado vanno applicati i seguenti modificatori, ma un tiro immodificato di 1 si considera sempre fallito.

Modificatori al Tiro per Colpire

Il bersaglio è in copertura	-1*
L'attaccante sta compiendo un'azione "mossa doppia" o "riorganizzare"	-1
L'attaccante sta compiendo un'azione "fuoco sostenuto"	+1

* L'attaccante può scegliere d'ignorare il modificatore di copertura se si applica solo contro certe unità della formazione avversaria e non su altre. Comunque, per mettere a segno dei colpi su unità in copertura devi per forza sottostare al modificatore di -1.

REGOLA SPECIALE

Colpire al 7+

Se i modificatori per colpire portano ad un risultato necessario per colpire di 7 o più è ancora possibile mettere a segno un colpo, anche se è molto difficile. Poiché è impossibile tirare un 7 su un D6, dovrai innanzitutto tirare 6, e con i dadi con i quali sei riuscito ottenere il punteggio indicato qui sotto. Quindi, ad esempio, per tirare un 8 devi tirare un 6 seguito da un 5 o un 6.

Risultato	Tiri Richiesti
7	6 seguito da 4, 5 o 6
8	6 seguito da 5 o 6
9	6 seguito da 6
10	L'unità bersaglio non può essere colpita

1.9.6 Assegnare i Colpi ed Effettuare i Tiri Salvezza

I colpi inflitti su una formazione sono assegnati ai bersagli che sono entro la gittata delle armi e verso i quali è possibile tracciare una linea di vista. I colpi vengono assegnati "dal fronte al retro" di una formazione (il procedimento inverso di quando si calcolano le unità soppresse). I colpi AF possono essere diretti solo alla fanteria, mentre quelli AC sono assegnabili solo ai veicoli corazzati. I colpi devono essere assegnati per prima cosa ai bersagli potenziali più vicini. Non è possibile assegnare un secondo colpo ad una unità se non ne hai prima assegnato uno ad ogni potenziale bersaglio, o assegnarne un terzo se non ne hai assegnato a tutti un secondo, ecc.

Una volta che tutti i colpi sono stati assegnati, effettua i tiri salvezza per ogni unità colpita, usando il valore d'armatura riportato sulla scheda dell'unità o il tiro copertura riportato sulla tabella dei terreni. Tira un D6: se il risultato è inferiore al valore richiesto, l'unità fallisce il tiro salvezza ed è rimossa, se il risultato è uguale o superiore al valore richiesto l'unità si salva e rimane in gioco. Effettua un tiro salvezza separato per ogni colpo subito dall'unità. Ricorda che la formazione bersaglio riceve un segnalino esplosione per ogni unità distrutta.

1.9.7 Controllare se la Formazione Bersaglio va in Rotta

Una volta che l'attacco è stato risolto completamente, devi controllare se la formazione bersaglio è stata mandata in rotta dai segnalini Esplosione ricevuti. La formazione è in rotta se il numero di segnalini Esplosione posseduti è pari o superiore al numero di unità nella formazione. Nota che le formazioni non vanno in rotta durante il fuoco - solo una volta che è stato risolto.



Esempio di Gioco: il Fuoco - Un distaccamento di Space Marine devastatori su Rbino ha appena effettuato un'azione "avanzata" (per portare il nemico entro la gittata delle proprie armi). Tutte le unità hanno effettuato il proprio movimento e ora possono sparare. Decidono di sparare ad una banda di Orki lì vicino. Il giocatore Space Marine misura la gittata e controlla la linea di vista, e verificata entrambe le condizioni assegna un segnalino Esplosione alla banda di Orki.

Nella formazione che spara ci sono quattro unità di Devastatori, ognuna con due lanciamissili, per un totale di otto colpi sparati. Tutte le unità nella formazione bersaglio sono fanteria, quindi i Devastatori scelgono di usare il loro valore AF, che è 5+.

Il giocatore che controlla i devastatori tira dunque otto dadi, ottenendo 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 e 6 - un totale di tre colpi.

Le unità più vicine sono tutte basette di Ragatzi, e tre di loro subiscono un colpo.

Il giocatore Orko tenta dunque di salvare le sue unità, tirando un dado per ognuna: non riesce a tirare nessun 6, quindi le sue tre unità sono distrutte.

Altri tre segnalini Esplosione sono assegnati alla banda, per un totale di quattro segnalini - troppo pochi per mandarla in rotta (dal momento che ha ancora più di quattro unità).

REGOLA SPECIALE

1.9.8 Il Fuoco di Bombardamento

Molti pezzi di artiglieria, lanciamissili e qualche altra arma sparano una pioggia di colpi causando una distruzione di massa sul nemico. Quando queste armi sono raggruppate assieme sparano sempre una singola salva di colpi allo stesso bersaglio. Sulle loro schede, queste armi non hanno un tiro per colpire - hanno invece un numero di punti bombardamento (PB). La principale differenza fra un bombardamento e un normale attacco è che il bombardamento copre una vasta area e può quindi colpire diverse unità.

Per sparare un bombardamento, innanzitutto prendi una sagoma bombardamento (vedi 1.0.1) e posizionala sul tavolo nel punto in cui vuoi bombardare. Ogni arma che contribuisce al bombardamento deve trovarsi in gittata ed avere una linea di fuoco verso almeno una delle unità sotto la sagoma, altrimenti per questo turno non potrà sparare. Puoi anche posizionare le sagome sopra unità amiche, o su unità nemiche di formazioni diverse: tutte le unità sotto le sagome saranno attaccate - sia quelle amiche che quelle nemiche -. Le formazioni attaccate ricevono un segnalino Esplosione per "trovarsi sotto il fuoco nemico" (vedi 1.9.4). Poi, controlla le schede delle unità per calcolare il totale di PB: tutta la formazione spara assieme, quindi si sommano tutti i PB delle armi in gittata e con una linea di vista. Quando hai determinato il totale dei PB consulta la tabella riportata qui sotto. Nota che una formazione può effettuare un solo bombardamento per turno, non puoi dividerlo tra diversi bersagli. La tabella del bombardamento riporta i tiri per colpire necessari per colpire ciascuna unità che si trova sotto le sagome.

Tira per colpire per ogni unità (amica o nemica) che si trova sotto la sagoma utilizzando il valore di riferimento appropriato. Per velocizzare il tiro dei dadi è raccomandabile tirare assieme tutti i tiri per colpire per le unità di un certo tipo, e poi rimuovere le perdite partendo da quelle più vicine alla formazione che spara.

Tabella di Bombardamento

PB	Sagome Extra	Segnalini Esplosione Extra	Tiro per Colpire:	
			AF	AC
1	Nessuna	Nessuno	6+	6+
2	Nessuna	Nessuno	5+	6+
3	Nessuna	Nessuno	4+	6+
4-5	Una	Nessuno	4+	5+
6-7	Una	Uno	4+	5+
8-9	Due	Uno	4+	5+
10-12	Due	Due	4+	5+
13-15	Due	Tre	4+	5+
16-18	Due	Quattro	4+	5+

Sagome Bombardamento Extra: grosse batterie possono ricevere sagome di bombardamento addizionali: la tabella ti dirà se un bombardamento riceve sagome extra. Piazza le sagome extra in modo che tocchino la prima sagoma piazzata, e in maniera tale che nessuna sagoma si sovrapponga. Tutte le unità sotto le sagome sono attaccate con il valore per colpire del bombardamento. Nota che una volta che è stata piazzata la prima sagoma, l'attaccante può scegliere liberamente dove piazzare le altre sagome, senza alcuna restrizione di gittata, linea di vista o altro (vedi sotto).

Segnalini Esplosione Extra: imponenti bombardamenti di artiglieria sono efficacissimi nel sopprimere le truppe nemiche tanto quanto nell'ucciderle. Per rappresentare questo, un bombardamento sufficientemente intenso può infliggere uno, due o tre segnalini Esplosione extra, come indicato dalla tabella. Questi segnalini Esplosione sono piazzati in aggiunta a quelli derivanti dal trovarsi sotto il fuoco nemico o dalle perdite subite. Se diverse formazioni sono soggette al bombardamento, ognuna riceve l'appropriato numero di segnalini Esplosione extra.

Fuoco Indiretto: sulle schede leggerai che alcune armi che causano un bombardamento hanno l'abilità fuoco indiretto: queste armi possono sparare a fuoco indiretto se la formazione intraprende un'azione "fuoco sostenuto". Le unità che sparano a fuoco indiretto ricevono il bonus di +1 derivante dal fuoco sostenuto, in più non hanno bisogno della linea di vista, in quanto si considera che il bombardamento è sparato così in alto che i colpi piovono dal cielo sul bersaglio e ignorano eventuali elementi scenici interposti. Le coordinate per il bombardamento sono fornite da altre formazioni che hanno una linea di vista, da satelliti in orbita planetaria o da aerei spia. Inoltre, l'elevato alzo aumenta di molto la gittata, ma allo stesso tempo impedisce di sparare a bersagli troppo vicini: per rappresentare questo, le armi che sparano a fuoco indiretto raddoppiano la gittata ma hanno una gittata minima di 30 cm.

Usare le Sagome di Bombardamento: decidere quali unità nemiche sono prese dalla sagoma circolare per i bombardamenti è un'altra delle cose che può portare a interminabili discussioni durante la partita. Per comodità un'unità si considera colpita se almeno un modello di quelli montati sulla basetta si trova interamente sotto la sagoma, ma puoi accordarti diversamente col tuo avversario, se lo desideri. Inoltre, le sagome vanno piazzate in maniera da coprire il maggior numero possibile di unità nemiche, salvo restrizioni di gittata e linea di fuoco: questo impedisce ai giocatori di cecchinare con l'artiglieria particolari unità nemiche.

1.10 ALLERTA

Una formazione che entra in "allerta" con l'apposita azione non può muovere, ma può sparare al di fuori della normale sequenza del turno, in risposta al movimento di una formazione nemica. Puoi segnare che un'unità è in allerta nel metodo che preferisci (ad esempio puoi servirti di appositi segnalini). Nota che se una formazione non è in coerenza non può entrare in allerta ed è anzi obbligata ad usare la sua azione per ridisporre in maniera legale.

Una formazione in allerta può sparare subito dopo che una unità nemica ha completato il suo movimento o sbarca dai trasporti, prima del fuoco e degli assalti.

Nota che una formazione in allerta può sparare dopo QUALUNQUE mossa, quindi può sparare ad una formazione che compie diversi movimenti dopo che questa ne ha effettuato uno e prima che effettui l'altro. Questo impedisce ad un'unità di evitare il fuoco di allerta sgusciando via grazie all'azione "doppia mossa" o "marcia".

Nota anche che una formazione in allerta può solo reagire se un'unità nemica muove o sbarca: non può decidere di sparare ad una formazione che fa altro, anche se la ha in linea di vista e gittata (ad es non può sparare ad una formazione che spara senza muovere nè raggrupparsi).

Risolve il fuoco con le regole normali. La formazione in allerta può sparare solo alla formazione che ha causato la sua attivazione - non può scegliere un bersaglio diverso. Una volta che ha aperto il fuoco, la formazione non si considera più in allerta.

Le formazioni rimangono in allerta finchè sparano o intraprendono un'altra azione nel turno seguente. Nota che questo significa che un'unità può entrare in allerta e non fare fuoco fino al suo turno successivo. Sparare nel turno successivo

conta come azione in quel turno, e ti impedisce di compiere un'azione. Se la formazione non spara, può compiere un'azione anziché aprire il fuoco.

Esempio di Gioco: Allerta

Come sua prima azione del turno il giocatore della Guardia Imperiale decide di cercare di mettere la sua Compagnia di Fanteria Meccanizzata della Legione d'Acciaio in allerta, e supera il test Azione: l'unità è ora in allerta.

Vicino, una formazione di Orki sceglie l'azione "fuoco sostenuto" e spara ad un Titano. La formazione di Orki non muove, quindi non può far scattare il fuoco di allerta. L'unità rimane in allerta....

Più in là, nello stesso turno, un'altra formazione di Orki sceglie l'azione "doppia mossa" e passa davanti alla Guardia Imperiale in allerta. Alla fine del primo movimento, l'unità è entro la linea di vista del distaccamento di Guardia Imperiale, ma il giocatore decide di non aprire il fuoco, visto che con il secondo movimento l'unità si porterà in gittata di un'altra unità con la quale potrà aprire il fuoco tranquillamente. L' allerta continua....

Comincia un nuovo turno e il giocatore Orko vince la fase Strategia, e decide di muovere per primo. La prima cosa che fa è iniziare un'azione "ingaggiare" con un Kulto della Velocità, che comincia a gettarsi contro la Guardia Imperiale. Alla fine del movimento, sono molto vicini all'unità in allerta, ma prima che effettui l'assalto il giocatore imperiale annuncia che farà scattare il fuoco d' allerta, e spara al Kulto della Velocità. Il fuoco è risolto nella solita maniera, e molto probabilmente si rivelerà un ottimo aiuto per la Guardia Imperiale nel vicino assalto.

Dopo che gli effetti del fuoco sono stati risolti, si passa alla normale risoluzione dell'assalto.



1.11 IL FUOCO INCROCIATO

Noi zi va, noi zi va, noi zi va... Dannazione, da dofe fengono kwei karri? Feloci ragatzi, foltatefi di kua. No, no, no! Non di là di kua. Acc! Dofe ztate zcappando ragatzi? Tornate indietro marmaglia... Ob va bene, zuppongo di doferè diztruggere kwei karri da zolo. Noi zi va allora... WAAAAAARGH!!!

Ultime parole del Kapoguerra Naz-bakk

Le formazioni che subiscono fuoco nemico sul fianco o sul retro sono intrappolate in un mortale fuoco incrociato, e subiranno perdite addizionali mentre le truppe cercano disperatamente di trovare copertura da attacchi provenienti da direzioni inaspettate.

Per rappresentarlo, le formazioni possono usare le seguenti regole per beneficiare del bonus di fuoco incrociato quando sparano: si può beneficiare del bonus di fuoco incrociato se si può tirare una linea dritta lunga fino a 45 cm da una qualsiasi unità della formazione che apre il fuoco ad un'altra unità di una formazione amica e detta linea passa attraverso un'unità della formazione bersaglio o lo spazio tra due unità della formazione bersaglio.

L'unità amica dalla quale si traccia la linea di fuoco incrociato deve avere una linea di vista sulla formazione bersaglio, ma non è necessario che sia in gittata. Non puoi usare unità in rotta o occupate a marciare per reclamare il bonus di fuoco incrociato.

Tutte le unità di una formazione finita in un fuoco incrociato hanno un -1 al loro tiro armatura: questo può significare, per alcune unità, fallirlo automaticamente. Alcuni elementi scenici o regole speciali possono annullare questo modificatore (vedi 1.8.4 e 2.1.16).

Inoltre, una formazione intrappolata in un fuoco incrociato riceve due segnalini Esplosione per la prima unità distrutta nell'attacco, anziché il solito singolo segnalino Esplosione per ogni unità come accadrebbe in condizioni normali (vedi 1.9.4).

Nota che una formazione attaccata da diverse formazioni nemiche, ognuna delle quali in grado di beneficiare del bonus di fuoco incrociato subirà il segnalino Esplosione per ogni formazione nemica che infligge una o più perdite.

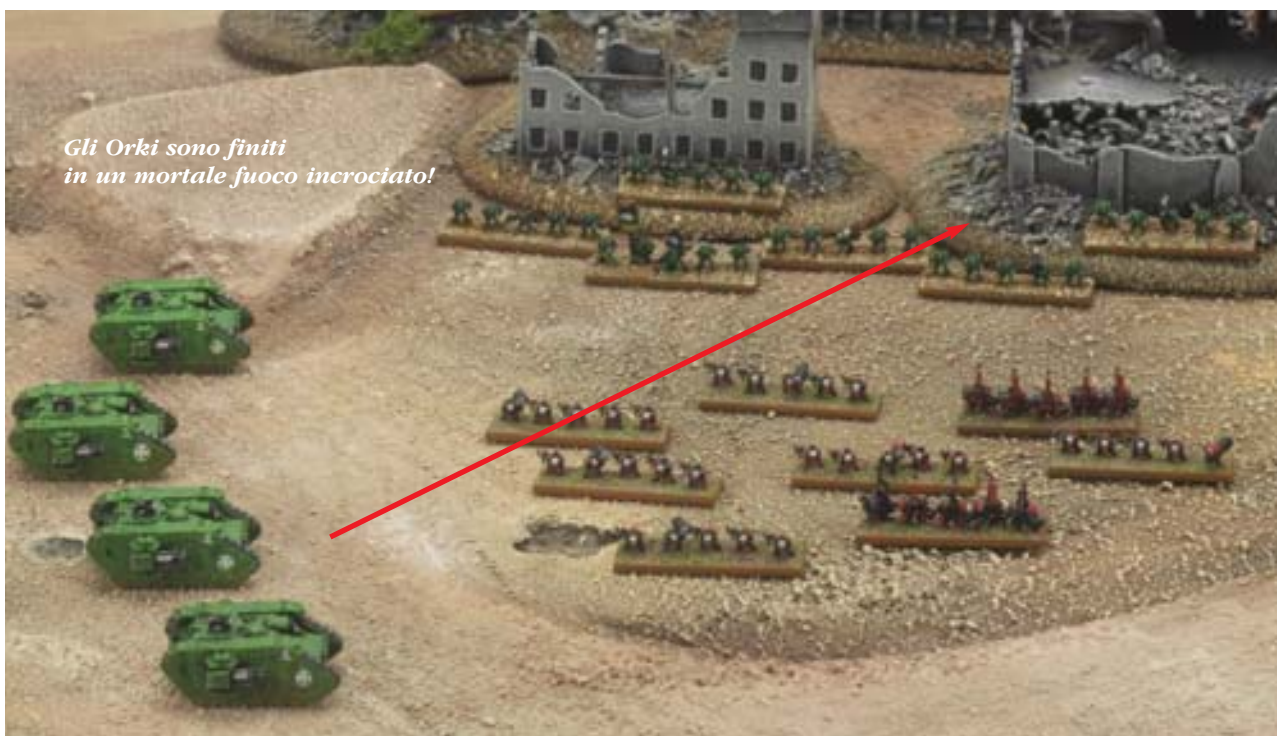


Esempio di Gioco: Fuoco Incrociato

I Land Raider hanno intrapreso un'azione di "avanzata" e si sono mossi nella posizione mostrata nella foto. Il giocatore degli Space Marine è in grado di tracciare una linea dritta di meno di 45cm verso un'unità nella formazione Tattica di Space Marine, e può quindi reclamare il bonus di fuoco incrociato quando apre il fuoco contro gli Orki.

I cannoni laser dei Land Raider non hanno effetto sulla fanteria degli Orki, ma i loro mitragliatori requiem infliggono tre colpi. Il modificatore di -1 al tiro armatura comporta per gli Orki il fallimento automatico dei loro tiri armatura, quindi tre unità sono rimosse come perdite.

Gli Orki ricevono cinque segnalini Esplosione: uno per aver subito il fuoco nemico, due per la prima unità rimossa come perdita a seguito del fuoco dei mitragliatori requiem e altri due per le restanti due perdite. Ci sono solo altre cinque unità sopravvissute nella banda di Orki, quindi i segnalini Esplosione assegnati dal fuoco dei Land Raider sono sufficienti a mandare in rotta la banda.



"LA PAROLA AI DESIGNER"

Gli Assalti

Le regole per gli assalti che seguono sono una parte cruciale del regolamento di Epic, ed è quindi importante comprendere cosa rappresentano. Diversamente da quello che succede nella maggior parte dei wargames, dove gli assalti rappresentano soltanto il combattimento corpo a corpo, in Epic un assalto rappresenta tutto quello che accade quando una formazione riceve l'ordine di assaltare una formazione nemica. Per dirla in un'altra maniera, se immagini un assalto come il "riassunto" di quello che succede tipicamente in 4-6 turni di gioco di Warhammer 40000, non ti sbaglierai di molto.

Questo significa che mentre il combattimento corpo a corpo (chiamato in Epic combattimento ravvicinato) può essere una parte di ciò che accade in un assalto, non è assolutamente la sola cosa che si verifica. Scoprirai come sia abbastanza frequente che un assalto sia risolto senza che nessuna unità arrivi al combattimento ravvicinato, così come è possibile giocare una partita di WH 40k senza che nessun corpo a corpo abbia luogo.

Un ultimo punto che necessita di essere messo in chiaro è che un assalto avviene solo se una formazione compie un'azione "ingaggiare". Questo significa che è possibile che due formazioni nemiche si trovino molto vicine l'una all'altra, senza che per questo si debba combattere un assalto. Questo riflette la naturale inclinazione delle tue truppe a nascondersi in copertura quando sono vicine al nemico, se non ricevono l'ordine di attaccarlo.

1.12 GLI ASSALTI

Le formazioni che effettuano un'azione "ingaggiare" possono muovere e poi combattere in un assalto. Un assalto rappresenta una situazione in cui si scatena l'inferno mentre le truppe tentano disperatamente di conquistare un obiettivo vitale o danno il meglio di sé per mantenerlo in mani amiche. Gli assalti non sono necessariamente "faccia a faccia", ma semplicemente abbastanza ravvicinati per permettere al singolo fante di prendere parte al combattimento con le sue armi leggere, le sue granate o altre armi con gittata limitata. Le perdite saranno spesso alte per entrambe le forze, e alla fine dell'assalto una forza o l'altra dovrà ritirarsi col morale a pezzi, lasciando il campo al vincitore.

1.12.1 La Procedura d'Assalto

Questo è un riassunto passo-passo delle regole che governano la procedura di assalto:

- I – Scegli la formazione bersaglio
- II – Effettua il movimento di carica
- III – Effettua le contro-cariche
- IV – Risolvi gli attacchi
- V – Determina il risultato
- VI – Lo sconfitto si ritira
- VII – Il vincitore consolida

1.12.2 Scegli la Formazione Bersaglio

Una formazione che compie l'azione "ingaggiare" deve scegliere una formazione nemica come bersaglio dell'assalto. Può essere scelta una formazione qualunque sul campo di battaglia, anche se per ragioni che scopriremo tra poco è più sensato scegliere qualcuno abbastanza vicino.

In alcune circostanze, una formazione può assaltare due o più formazioni nemiche (vedi la regola speciale sulle formazioni mischiate).



1.12.3 Effettuare il Movimento di Carica

Una formazione che effettua un'azione "ingaggio" può compiere un solo movimento (non un movimento doppio come nel caso di molti wargames, o come in molti giochi GW), e poi combattere in un assalto contro la formazione scelta come bersaglio della carica. Questo movimento è chiamato *carica*.

Effettua normalmente il movimento, come descritto dalle regole precedenti. Una volta che il movimento è stato completato, la formazione in carica deve avere almeno un'unità entro 15 cm da un'unità della formazione bersaglio. Se questo non si verifica l'assalto non ha luogo e l'azione finisce. A parte questa restrizione, le unità della formazione in carica possono muovere in qualunque direzione e non sono obbligate a dirigersi dritte verso il nemico.

Le unità che compiono una carica possono entrare nelle zone di controllo nemiche per potersi portare in contatto di base con una unità nemica della formazione bersaglio. Muovere in contatto di base permette alle unità di combattere usando il proprio valore di combattimento ravvicinato anziché quello di scontro a fuoco, come descritto più avanti. Questa è l'unica occasione in cui un'unità può entrare nella zona di controllo di un'unità nemica (vedi le regole sulla zona di controllo al paragrafo 1.7.3). Nota che le unità in carica non possono entrare nella zona di controllo di unità nemiche non appartenenti alla formazione caricata.

Ogni difensore può avere soltanto due unità attaccanti in contatto di base. Una unità in carica che entra in una zona di controllo deve muovere in contatto di base con l'unità più vicina tra quelle a cui ha violato la zona di controllo, annullando così la sua zona di controllo e permettendo alle altre unità di attraversarla.

È importante notare che tutto quello che devi fare è portare un'unità entro 15 cm dal nemico scelto come bersaglio: non è necessario portare nessuna unità in contatto di base col nemico, se non vuoi.

1.12.4 Le Controcariche

Un assalto rappresenta un brutale scontro ravvicinato che comporta movimenti, fuochi e combattimenti corpo a corpo. Anche se la formazione che assalta inizia il combattimento, la formazione in difesa avrà il tempo di reagire all'assalto nemico effettuando movimenti limitati. Per rappresentare ciò, le unità della formazione caricata coinvolte nell'assalto hanno la possibilità di effettuare un movimento speciale chiamato *controcarica*.

Le unità in difesa che non sono già in contatto di base possono controcaricare. Le unità con un movimento di 30 cm o più possono controcaricare di 10 cm. Unità con un movimento di 25 cm o meno controcaricano di 5 cm. Le controcariche hanno luogo appena la formazione attaccante ha terminato il movimento ed è stato effettuato il fuoco di allerta, ma prima che il combattimento sia risolto. Si applicano tutte le normali regole sul movimento, e la formazione in difesa deve trovarsi in coerenza anche dopo aver effettuato le controcariche. Le unità imbarcate possono sbarcare.

Un'unità deve usare il proprio movimento di controcarica per portarsi il più vicino possibile al nemico. Può muovere in contatto di basetta se è abbastanza vicina e se il nemico

non è già in contatto di basetta con due unità in difesa. Le unità possono scegliere di non controcaricare se il giocatore non vuole, ma se controcaricano devono muovere dritti in direzione del nemico più vicino.

Le unità in controcarica possono controcaricare le unità di una qualsiasi formazione nemica, non per forza di quella che le ha assaltate. Una formazione nemica ingaggiata dalle unità in controcarica è coinvolta nell'assalto, e combatterà come se avesse assaltato lei stessa; ai fini delle regole considerala un'unica formazione assieme a quella che ha assaltato per prima.

Per la risoluzione di un assalto combinato si usano 2D6. Se l'attaccante perde allora tutte le formazioni coinvolte nell'assalto sono in rotta. Se l'attaccante vince allora ogni sua formazione coinvolta riceve un numero di segnalini Esplosione pari al numero di unità perse dalla formazione durante l'assalto.

"LA PAROLA AI DESIGNER"

Armi d'Assalto e Armi Leggere

Le schede di molte unità includono armi chiamate "d'assalto" o "leggere".

Il termine "arma d'assalto" designa tutte le diverse armi da combattimento ravvicinato presenti nel 41mo millennio, incluse spade a catena, armi ad energia e Zpakka degli Orki. Gli effetti di queste armi sono inclusi nel parametro "combattimento ravvicinato" dell'unità e quindi possono essere usate soltanto durante gli assalti. Ad esempio, dei Marine Assaltatori armati con spade a catena traggono il loro valore di Combattimento Ravvicinato (3+) proprio dalle armi che impugnano.

Il termine "arma leggera" designa invece la disorganica miriade di armi a corto raggio usata dalle unità del 41mo millennio: alcuni esempi potrebbero essere le Piztole degli Orki, i fucili laser e requiem. Gli effetti di queste armi sono inclusi nel parametro "Fuoco ravvicinato" di un'unità e sono presi in considerazione solo durante gli assalti. Ad esempio, dei Marine Tattici armati di requiem traggono il loro valore di "Fuoco ravvicinato" (4+) dalle armi che impugnano.

Gli assalti sono l'unica occasione che le unità hanno di sfruttare le loro armi leggere, nonostante queste armi abbiano una gittata nominale di 15 cm riportata sulla scheda: questo per rappresentare le limitate riserve di munizioni che hanno simili armi, nonché il fatto che durante un combattimento la maggior parte dei soldati terrà bassa la testa e sparerà solo quando la situazione è davvero disperata. Questi problemi di solito non riguardano le squadre di armi pesanti, e questo è il motivo per cui queste armi possono sparare sempre.

1.12.5 Risolvere gli Attacchi - In un assalto combattono entrambe le forze coinvolte. Si considera che gli attacchi siano portati contemporaneamente, quindi risolvi tutti gli attacchi delle unità coinvolte prima di rimuovere le perdite.

Le unità hanno due parametri relativi agli assalti: un valore di *combattimento ravvicinato* e uno di *Fuoco ravvicinato*. Le unità in contatto di base col nemico usano il loro valore di combattimento ravvicinato, mentre le unità che non sono in contatto di base ma sono entro 15 cm e hanno una linea di vista su un'unità nemica usano il loro valore di Fuoco ravvicinato.

Tira un D6 per ogni unità che partecipa all'assalto. I segnalini Esplosione non sopprimono le unità delle formazioni coinvolte nell'assalto - si considera che la vicinanza del nemico faccia sì che tutti partecipino al combattimento, se non altro per pura disperazione! Confronta il risultato del dado col valore interessato (combattimento ravvicinato o Fuoco ravvicinato). Se il risultato del dado è uguale o superiore al parametro considerato, si è messo a segno un colpo sul nemico. A questi tiri non si applica alcun modificatore.

Ogni giocatore distribuisce i colpi ricevuti dalla sua formazione tra le unità che sono entro 15 cm dal nemico. I colpi vanno assegnati prima alle unità in contatto di base, e poi mano mano alle unità più vicine al nemico. Non puoi assegnare un secondo colpo ad una unità se non ne hai prima assegnato uno a tutte gli altri potenziali bersagli,

e così via. Ricorda però che solo le formazioni coinvolte nell'assalto ricevono i colpi, eventuali formazioni vicine non risentono affatto del combattimento in corso.

Una volta distribuiti i colpi effettua i tiri armatura come visto per la procedura di fuoco; le unità della formazione che ha ingaggiato non possono usufruire del tiro copertura (si considera che abbiano abbandonato i loro ripari per caricare il nemico), ma le altre sì.

Nota Bene: le perdite inflitte durante un assalto non contano ai fini dell'assegnazione di segnalini Esplosione o per determinare se una formazione va in rotta o no fino a che non si è terminata la risoluzione del combattimento.

1.12.6 Il Fuoco di Supporto

Oltre alle unità delle formazioni in attacco e in difesa, possono partecipare al combattimento col proprio valore di Fuoco ravvicinato tutte le unità che sono entro 15 cm da una unità nemica coinvolta nell'assalto verso la quale possono tracciare una linea di fuoco. Questa regola rappresenta l'aiuto che le unità di entrambe le forze che non sono direttamente coinvolte nell'assalto portano ai loro compagni. Ad ogni modo, ogni colpo inflitto può essere assegnato unicamente alle unità nemiche che stanno effettivamente effettuando l'assalto. Inoltre, le unità in rotta o che hanno marciato con la loro ultima azione non possono effettuare il fuoco di supporto.

Modificatori per l'Assalto

(Cumulativo)

Per ogni perdita inflitta durante l'assalto	+1
Hai più unità della formazione nemica	+1*
Hai più del doppio di unità della formazione nemica	+1*
La tua formazione non ha segnalini esplosione	+1**
La formazione nemica ha più segnalini esplosione	+1**

* Conta il numero totale di unità rimanenti nella formazione attaccante e confrontalo con il numero totale di unità rimaste nella formazione difensore. Non includere unità che stavano prestando fuoco di supporto.

** Conta le formazioni nemiche in rotta come se avessero tanti segnalini esplosione quante unità.

REGOLA SPECIALE

1.12.10 Formazioni Mischiate

A volte un attaccante vorrà assaltare una posizione dove unità di due formazioni nemiche sono mischiate tra di loro. Quando un giocatore dichiara il bersaglio di una formazione in carica può scegliere, se lo desidera, di includere qualunque altra formazione nemica mischiata con la formazione oggetto dell'assalto. Due formazioni sono mischiate se hanno unità entro 5 cm l'una dall'altra. Se c'è più di una formazione con unità entro 5 cm dalla formazione bersaglio, l'attaccante può scegliere di includerne una oppure quante ne preferisce, ma non è obbligato a farlo.

Ai fini dell'assalto, le formazioni mischiate sono considerate come una formazione unica. Tutte le formazioni mischiate possono effettuare controcariche, e i colpi possono essere assegnati a qualunque formazione coinvolta. Una volta che le perdite sono state rimosse, si tirano i normali 2D6 per determinare l'esito dello scontro. Somma tutti i segnalini Esplosione presenti sulle formazioni mischiate quando calcoli il risultato dell'assalto. Se il difensore perde allora tutte le formazioni vanno in rotta e devono ripiegare, altrimenti ogni formazione riceve un numero di segnalini Esplosione pari alle perdite subite durante il combattimento (ad esempio, se una delle formazioni in difesa ha perso due unità e un'altra una sola, la prima prenderebbe due segnalini esplosione e la seconda uno).

1.12.7 Determinare il Risultato

Dopo che entrambi i giocatori hanno rimosso le perdite, bisogna determinare il risultato del combattimento. Se un lato ha spazzato via l'altro, è lui il vincitore. Se entrambi i lati hanno unità sopravvissute ogni giocatore tira 2D6, e aggiunge gli appropriati modificatori, presi dalla tabella qui a lato al risultato del dado più alto. Nota che non devi sommare i due risultati, ma scegliere il più alto. Chi ha il punteggio più alto dopo che sono stati applicati i modificatori vince l'assalto.

In caso di pareggio, combatti un secondo assalto usando le unità sopravvissute iniziando dal passo IV (tira il dado, assegna i colpi, effettua i tiri salvezza e determina di nuovo il risultato con le unità sopravvissute). Le unità di entrambi i lati possono effettuare controcariche, a partire da quelle dell'attaccante (vedi 1.12.4). Se si combatte un secondo round le perdite inflitte nel primo si contano anche quando si determina il risultato del secondo round. Se si incappa di nuovo in un pareggio, si combatte ancora (e ancora, e ancora se dovesse servire) finché non emergerà un chiaro vincitore.

1.12.8 Lo Sconfitto si Ritira

Se lo sconfitto era già in rotta quando è stato assaltato allora l'intera formazione è distrutta, e TUTTE le unità sono rimosse dal gioco come perdite, altrimenti lo diventa e deve ritirarsi. Inoltre, la formazione sconfitta subisce un numero di colpi pari alla differenza tra i due risultati di risoluzione. Contro questi tiri non è possibile effettuare tiri salvezza, poichè rappresentano le unità che vengono falciate mentre si girano per scappare, o che si disperdono in una fuga

disordinata in preda al panico. Rimuovi queste perdite addizionali come faresti durante un assalto (quindi prima le unità in contatto di base, e poi mano mano quelle più vicine).

Una volta che sono state rimosse le unità sopravvissute del lato sconfitto devono effettuare immediatamente un movimento di ritirata come descritto nelle regole per le formazioni in rotta più avanti (vedi 1.13.3).

Tutte le formazioni appartenenti al lato sconfitto che erano in condizione di offrire supporto (ovvero quelle entro 15 cm da una unità nemica coinvolta nell'assalto) ricevono ognuna un segnalino Esplosione, anche se non hanno offerto il loro supporto. Questi segnalini Esplosione rappresentano l'effetto deprimente che ha sul morale il vedere unità amiche sconfitte in un assalto.

1.12.9 Il Vincitore Consolida

Dopo che lo sconfitto si è ritirato, la formazione vittoriosa riceve un numero di segnalini pari al numero di unità uccise dal nemico. Nota che è possibile che una formazione vittoriosa in un assalto vada in rotta a causa delle perdite subite! In questo caso, la formazione vittoriosa si considera in rotta, ma non deve effettuare una ritirata anche se ha unità nemiche entro 15 cm (vedi 1.13.3). Se il vincitore del combattimento era già in rotta all'inizio del combattimento, non riceve ulteriori segnalini Esplosione.

Ogni unità del lato vittorioso può muovere di 5 cm. Questo è un movimento libero inserito per permettere alle unità attaccanti di occupare il territorio catturato. Un'unità non può entrare nella zona di controllo di una unità nemica durante il consolidamento.



1.13 FORMAZIONI IN ROTTA E RAGGRUPPAMENTI

Le formazioni che compiono l'azione "riorganizzarsi" possono raggrupparsi per rimuovere segnalini Esplosione e cercare di evitare di andare in rotta. Una formazione si considera in rotta quando ha ricevuto un numero di segnalini Esplosione pari al numero di unità nella formazione, o se perde un assalto. Le formazioni in rotta non possono compiere azioni durante la fase azione.

1.13.1 Raggrupparsi

Le formazioni che compiono l'azione "riorganizzarsi" possono raggrupparsi. Tira 2D6 e rimuovi un numero di segnalini Esplosione pari al tiro più alto (non sommare i dadi, scegli quello che ha tirato un risultato maggiore).

1.13.2 Andare in Rotta

Controlla se una formazione va in rotta dopo che ha ricevuto dei segnalini Esplosione (sia dopo aver fallito un test Azione sia dopo aver subito il fuoco nemico o aver vinto un assalto). Le formazioni sconfitte in un assalto vanno automaticamente in rotta. Devi prima risolvere completamente l'assalto o il fuoco nemico prima di vedere se una unità va in rotta.

Rimuovi tutti i segnalini esplosione da una formazione quando è in rotta contrassegnali a tuo giudizio per indicare che sono in rotta. Puoi contrassegnare una formazione rotta in tutti i modi che ti pare; alcuni giocatori semplicemente vanno a memoria, altri girano le unità in rotta come per scappare, o potete usare i dadi di ordine o i segnalini da battaglia prodotti da Games Workshop. Alla fine della giornata andrà bene qualsiasi metodo ti ricordi quali formazioni siano in rotta e quali no.

1.13.3 I Ripiegamenti

A meno che le regole non specifichino diversamente, una formazione in rotta può decidere di ripiegare subito dopo avere risolto l'azione che ne ha causato la rottura. Se una formazione è mandata in rotta mentre sta compiendo un'azione (ad esempio con un segnalino Esplosione ricevuto per aver fallito nel conservare l'iniziativa, o come risultato dei segnalini Esplosione ricevuti a seguito del fuoco d'allerta), deve ripiegare e perde il resto dell'azione.

Una formazione che ripiega può effettuare due movimenti. I movimenti di ripiegamento possono essere effettuati in qualunque direzione, ma se un'unità finisce il suo secondo movimento entro 15 cm dal nemico, è distrutta (distrutta mentre cerca di fuggire!). Le unità possono ignorare le zone di controllo nemiche mentre ripiegano ma non possono muovere direttamente sopra le truppe nemiche. A parte queste eccezioni, i movimenti di ripiegamento sono gestiti dalle stesse regole dei movimenti normali. Le formazioni nemiche in allerta possono sparare ad unità in ripiegamento.

Unità con un movimento di 0 cm ovviamente non possono muovere quando ripiegano, e sono pertanto distrutte se quando vanno in rotta c'è un'unità nemica entro 15 cm.

1.13.4 Segnalini Esplosione e Formazioni in Rotta

Riguardo alle regole, si considera, che le formazioni in rotta abbiano tanti segnalini Esplosione quante sono le unità.

Le formazioni in rotta non ricevono segnalini Esplosione dopo che sono state mandate in rotta e prima che si chiamino a raccolta. Tratta ogni segnalino Esplosione che la formazione dovrebbe normalmente ricevere come un ulteriore colpo subito, senza tiri salvezza. Rimuovi le perdite secondo la normale procedura



di fuoco (dal fronte al retro della formazione). Questi colpi addizionali rappresentano singole unità che si lasciano prendere dal panico e fuggono dal campo di battaglia, e rendono le formazioni in rotta estremamente vulnerabili all'attacco nemico - sei stato avvertito!

Ricorda che un'unità in rotta che vince un assalto non riceve alcun segnalino Esplosione per le perdite subite, e pertanto non perderà nessuna unità addizionale a causa del panico. Si presuppone che in questo caso, le emozioni suscitate dal trionfo dell'assalto vincente avranno la meglio su ogni sensazione di paura o terrore.

1.14 LA FASE FINALE

La fase Finale ha luogo, prevedibilmente, alla fine del turno, una volta che entrambi i giocatori hanno compiuto un'azione con ogni loro formazione. Entrambi i giocatori devono cercare di chiamare a raccolta le proprie formazioni e poi controllare gli obiettivi dello scenario per vedere se uno dei due ha vinto.

1.14.1 Chiamare a raccolta le formazioni

Nella fase Finale entrambi i giocatori a turno cercano di chiamare a raccolta le proprie formazioni che hanno dei segnalini Esplosione o che sono in rotta. Le formazioni vengono chiamate a raccolta una alla volta, iniziando dal giocatore con il fattore strategia più alto. Per chiamare a raccolta una formazione devi tirare su un D6 un numero uguale o maggiore del valore d'iniziativa della formazione (vedi 1.2.2). Se l'unità è in rotta subisce un modificatore di -2, e un modificatore di -1 se ci sono unità nemiche entro 30cm da un'unità della formazione.

Se il test è fallito, la formazione in rotta deve ripiegare (vedi 1.13.3), mentre le formazioni che non sono in rotta rimangono ferme ma non rimuovono nessun segnalino Esplosione. Se invece il test è superato bisogna rimuovere

metà dei segnalini Esplosione ricevuti dalla formazione, arrotondando per eccesso. Le formazioni rimaste con un solo segnalino Esplosione che superano il test lo rimuovono. Una formazione in rotta che si chiama a raccolta non è più in rotta: si considera che abbia tanti segnalini Esplosione quante unità, metà dei quali verranno rimossi a seguito del superamento del test di chiamata a raccolta. Ad esempio, una formazione di sette unità in rotta che si chiama a raccolta non si considererà più in rotta e riceverà tre segnalini Esplosione.

Modificatori al Test di Chiamata a Raccolta

La formazione è in rotta	-2
Ci sono unità nemiche entro 30 cm	-1

I modificatori sono cumulativi.

1.14.2 Controllare le condizioni di Vittoria

Molte partite di Epic vengono giocate seguendo uno scenario che avrà una serie di condizioni di vittoria che un giocatore deve soddisfare per poter vincere. Vedi le regole speciali sugli scenari per maggiori dettagli sul funzionamento di queste.

REGOLA SPECIALE

Arrotondare

In Epic, tutte le frazioni sono arrotondate per eccesso a meno che le regole non specifichino diversamente. La generosità è d'obbligo quando sono coinvolti soldati di 6 mm.



1.15 SCENARI DI ALLENAMENTO

“Soltanto la fede nell’Imperatore e l’addestramento che sto per darvi vi salveranno sul campo di battaglia.”

Sergente Veterano Kesser

A questo punto hai letto tutto quello che ti serve per provare a giocare i seguenti scenari di allenamento. Uno scenario è essenzialmente una serie di note che ti spiegano cosa devi sapere a proposito della battaglia che andrai a combattere. Ti dirà quali forze sono coinvolte, quali veicoli sono a disposizione di ciascun giocatore, quali sono gli obiettivi di ciascun lato, e così via.

Per poter giocare gli scenari di allenamento ti serviranno un paio di dozzine di unità di Space Marine in scala Epic. Ti sarà d’aiuto anche avere qualche Predator Destructor e anche dei Rhino, ma questi ultimi non sono indispensabili. Alternativamente, puoi sempre dotarti di qualche segnalino per rappresentare le varie unità, quindi puoi cimentarti nei primi due scenari senza dover comprare alcun modello. Le schede delle unità sono riportate dopo la descrizione dello scenario.

Ti servirà anche qualche elemento scenico: puoi usare le colline e gli alberi per Warhammer o Warhammer 40000 se non hai nessun elemento in scala Epic, o altrimenti potresti semplicemente stendere un telo sopra alcuni libri per creare un ondulato terreno collinare.

REGOLA SPECIALE

Ed Essi non Conosceranno la Paura

Gli Space Marine sono famosi per la loro tenacia e per il loro coraggio. Questo è rappresentato dalle seguenti regole:

- *Ci vogliono due segnalini Esplosione per sopprimere un’unità di Space Marine o per ucciderne una in una formazione in rotta (ignora eventuali singoli segnalini Esplosione inassegnati).*
- *Le formazioni di Space Marine vanno in rotta solo se hanno due segnalini Esplosione per unità*
- *Dimezza il numero di colpi extra subiti da una formazione di Space Marine sconfitta in un assalto, arrotondando per difetto in favore degli Space Marine.*
- *Quando una formazione di Space Marine in rotta si chiama a raccolta riceve un numero di segnalini Esplosione pari al numero di unità della formazione, anziché alla metà di quel numero.*



1.15.1 Scenario Base di Allenamento

Persino gli Space Marine devono provare le proprie tattiche e strategie. Questo scenario elementare è basato su una di queste esercitazioni e vede Space Marine dello stesso capitolo l'uno contro l'altro in un semplice esercizio d'allenamento. Lo scopo è conquistare e tenere un obiettivo.

Forza Alfa: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici ognuna. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici ognuna. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Campo di Gioco: Allestisci un tavolo quadrato con lato di circa 60-90cm disponendoci a piacimento eventuali elementi scenici in tuo possesso. Non c'è una regola specifica, ma cerca di mettere almeno un paio di colline e un'area urbana o qualche bosco per permettere alle truppe di beneficiare di una qualche copertura. Piazza nel centro esatto del tavolo un "segnalino Obiettivo" (una moneta andrà benissimo).

Schieramento: Se un giocatore dispone gli elementi scenici allora l'altro sceglierà il lato del tavolo sul quale schierare. Se invece gli elementi sono disposti da entrambi i giocatori allora tira un dado per vedere chi sceglierà il lato. L'altro giocatore schiererà sul lato opposto. Devi schierare tutte le tue truppe entro 15 cm dal tuo bordo del tavolo.

Regole Speciali: Tutte le unità di Space Marine beneficiano della regola speciale "Ed Essi Non Conosceranno La Paura".

Condizioni di Vittoria: Per catturare l'obiettivo un giocatore deve essere l'unico ad avere almeno un'unità entro 15 cm dall'obiettivo: se manterrà il controllo per un intero turno di gioco avrà vinto la partita.



1.15.2 Scenario d'Allenamento: Attacco Rapido

Gli eserciti di Space Marine sono molto mobili e fanno abbondante uso di veicoli da trasporto corazzati per colpire il nemico con la velocità del fulmine. L'onnipresente Rhino è di gran lunga il trasporto più comune in un esercito di Space Marine, un veicolo resistente ed affidabile capace di trasportare 10 Space Marine completamente equipaggiati.

Forza Alfa: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Campo di gioco: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Schieramento: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Regole Speciali: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Condizioni di Vittoria: Vedi scenario d'allenamento (1.15.1).

SPACE MARINE TATTICA

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	4+	4+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
Fucile requiem	(15 cm)	Armi leggere	—	
Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	



SPACE MARINE RHINO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo Corazzato	30cm	5+	6+	6+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
Fucile d'assalto requiem	(15 cm)	Armi leggere	—	



Note: Trasporto (può trasportare due delle seguenti unità Space Marine: Tattica, Devastatori ed Esploratori)



REGOLA SPECIALE Reattori Dorsali

Alcune unità sono equipaggiate con reattori dorsali degli speciali meccanismi che gli permettono di volare per brevi tratti, solitamente con una serie di lunghi "salti".

Le unità equipaggiate con reattori dorsali possono ignorare i terreni pericolosi o intransitabili durante il loro movimento (li superano con un salto). Non possono tuttavia atterrare su un terreno intransitabile, e se atterrano su un terreno pericoloso devono effettuare l'appropriato test. Le unità equipaggiate con reattori dorsali possono anche muovere sopra altre unità amiche durante il movimento, ma non possono atterrargli sopra. Le unità con zaini a reazione subiscono normalmente gli effetti delle unità nemiche e delle loro zone di controllo, e non possono sorvolare formazioni nemiche.

1.15.3 Scenario d'Allenamento: Forze Corazzate

Gli Space Marine si servono di diversi tipi di veicoli corazzati da combattimento. Tra i più comuni c'è il Predator Destructor, una simpatica e versatile macchina da combattimento con armi adatte a danneggiare sia truppe corazzate che veicoli. Questo scenario è basato sulle esercitazioni finalizzate ad insegnare agli Space Marine le abilità necessarie per prestare servizio come equipaggio di un Predator.

Forza Alfa: Due formazioni con quattro Predator Destructor degli Space Marine. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: Due formazioni con quattro Predator Destructor degli Space Marine. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Campo di gioco: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Schieramento: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Regole Speciali: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Condizioni di Vittoria: Vedi scenario d'allenamento (1.15.1).



1.15.4 Scenario Avanzato d'Allenamento

Gli eserciti di Space Marine includono una serie di formazioni e tipi di truppe specializzate, come gli Space Marine Assaltatori equipaggiati con reattori dorsali, e gli Space Marine Devastatori equipaggiati con ulteriori armi pesanti. Questo scenario è basato sulle missioni d'allenamento avanzato usate dagli Space Marine per mostrare come la presenza di queste unità influenza le tattiche apprese durante l'allenamento base.

Forza Alfa: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una, più una formazione di quattro unità di Space Marine Assaltatori. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una, più una formazione di quattro unità di Space Marine Devastatori. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Campo di gioco: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Schieramento: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Condizioni di Vittoria: Vedi scenario d'allenamento (1.15.1).

Regole Speciali: Tutte le unità di Space Marine beneficiano della regola "Ed Essi Non Conosceranno La Paura", e gli Assaltatori possono usare la regola speciale "Reattori Dorsali".

SPACE MARINE PREDATOR DESTRUCTOR

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	4+	6+	5+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
Cannone automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	
2 x Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



SPACE MARINE ASSALTATORI

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	30cm	4+	3+	5+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
Pistola Requiem	(15 cm)	Armi leggere	—	
Spada a catena	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	



Note: Reattori dorsali

1.15.5 Scenario d'Allenamento: Combinare le Unità

Nella maggior parte delle circostanze, un comandante Space Marine schiererà una forza composta di diversi tipi di unità. Questo scenario insegna le abilità necessarie per fondere fanteria, artiglieria e formazioni di veicoli corazzati in un'unica forza combattente.

Forza Alfa: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una, più una formazione di quattro unità di Space Marine Assaltatori, una formazione di quattro unità di Space Marine Devastatori, una formazione di quattro Predator Destructor e una formazione di tre Whirlwind. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: Due formazioni con sei unità di Space Marine Tattici e tre Rhino l'una, più una formazione di quattro unità di Space Marine Assaltatori, una formazione di quattro unità di Space Marine Devastatori, una formazione di quattro Predator Destructor e una formazione di tre Whirlwind. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Campo di Gioco: Allestisci un tavolo quadrato con lato di circa 90-120 cm disponendoci a piacimento eventuali elementi scenici in tuo possesso. Non c'è una regola specifica, ma cerca di mettere almeno un paio di colline e un'area urbana o qualche bosco per permettere alle truppe di beneficiare di una qualche copertura. Piazza nel centro esatto del tavolo un "segnalino Obiettivo" (una moneta andrà benissimo), dopodiché ogni giocatore deve mettere un altro obiettivo ad almeno 45 cm di distanza da qualsiasi altro obiettivo. Ci dovrebbero essere un totale di tre obiettivi sul campo da gioco alla fine dell'allestimento.

Schieramento: Vedi scenario base d'allenamento (1.15.1).

Condizioni di Vittoria: Per catturare un obiettivo un giocatore deve essere l'unico ad avere almeno un'unità entro 15 cm dall'obiettivo: vince chi ne cattura due e mantiene il controllo di entrambi allo stesso tempo per un turno intero.

Regole Speciali: Vedi scenario avanzato d'allenamento (1.15.4).

"LA PAROLA AI DESIGNER" Dispute sulle Regole

I wargame da tavolo sono una scienza inesatta, e possono spesso portare a dispute sulle regole. Il mero numero di variabili originate dalle regole, dalle liste degli eserciti e dai vari elementi scenici sono un'ottima garanzia del fatto che ad un certo punto durante un gioco tu e il tuo avversario vi troverete a discutere su come comportarvi correttamente in una particolare situazione occorsa, o ti accorgerai che ognuno gioca seguendo metodi e convenzioni leggermente diversi.

Normalmente dovresti essere in grado di risolvere il tutto con una chiacchierata, ma ogni tanto ti troverai davanti un avversario che interpreta una regola o una situazione in maniera diametralmente opposta alla tua. Una simile situazione può portare ad un dibattito molto acceso che rischierebbe di rovinare il tuo divertimento perciò, quando succede qualcosa di simile, la cosa migliore da fare è sorridere e dire "Ok, facciamo a modo tuo!". Fidati, troverai questo metodo molto più rilassante e divertente di litigare sulle regole, e potresti scoprire che il punto di vista del tuo avversario è più vantaggioso per te. Inoltre, questo è il metodo sicuramente più adatto ad un gioco maturo come Epic, che in fin dei conti è stato ideato per giocatori esperti, e non per esperti avvocati. Ci siamo capiti, spero.

SPACE MARINE WHIRLWIND

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	5+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
Lanciamissili Whirlwind	45cm	1PB	Fuoco Indiretto	



SPACE MARINE DEVASTATORI

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	5+	3+
Armi	Raggio	Pot. Fuoco	Note	
2 x Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	



2.0 UNITA' E ARMI SPECIALI

“Siamo al sicuro qui Gobbitz. Non c'è modo ke kwei bekki ci pozzano prendere zulla cima di kuezta kollina..”

Ultime parole di Gibli il Gretchin prima di essere soverchiati dagli assaltatori degli Space Marine del Capitolo delle Salamandre

I campi di battaglia del 41^{mo} millennio sono il palcoscenico di una vasta gamma di straordinarie armi ed unità. Si passa da unità di fanteria equipaggiate con reattori dorsali che permettono di volare, a veicoli pesantemente corazzati equipaggiati con gigantesche macroarmi così potenti da ridurre in frantumi tutte le armature tranne le più spesse. Questi tipi di unità hanno abilità speciali che spesso bypassano in qualche modo le regole base del gioco - ad esempio le truppe con reattori dorsali possono volare sopra i terreni difficili, mentre unità colpite da macroarmi non beneficiano di un tiro armatura, e così via. Queste regole non sono particolarmente complesse e puoi cominciare ad utilizzarle più o meno da subito. Le abbiamo semplicemente separate in modo da non affollare le regole base del gioco.



Le abilità speciali rappresentano attributi unici per un'unità o un'arma. Per questo motivo le abilità non sono trasferibili ad altre unità od armi nella stessa formazione. Per esempio, ai Terminator è permesso teletrasportarsi nel campo di battaglia e questa abilità è elencata nel loro profilo nella sezione "Armata" del regolamento. Qualsiasi altra unità non-terminator della stessa formazione non avrà comunque questa abilità.

A volte accadranno situazioni in cui alcune unità avranno abilità speciali, ed altre no, facendo sorgere la domanda sulla possibilità di usare l'abilità. Ad esempio alcune unità in una formazione possono essere in grado di effettuare un bombardamento che ignora la copertura o con un effetto da macroarma, ed altre armi che prendono parte al bombardamento no. Se dovessero accadere queste situazioni in battaglia potrai utilizzare l'abilità solo se tutte le unità la possono utilizzare, quindi il bombardamento ignorerà la copertura o conterà come macroarma solo se tutte le unità che partecipano al bombardamento possiedono queste abilità.

Per finire, a meno che le regole non specifichino diversamente ogni abilità speciale può essere utilizzata da unità che fanno parte di unità in rotta. Quindi un Comandante supremo potrà continuare ad utilizzare la sua abilità speciale anche se in rotta.

2.1 UNITA' SPECIALIZZATE

Alcune unità hanno abilità speciali che gli permettono di bypassare in qualche modo le regole. Questo poichè le unità stesse sono inusuali a causa del loro addestramento, equipaggiamento o temperamento. Qualsiasi abilità speciale che si applichi ad una unità sarà annotata nella sua scheda di riferimento (vedi 1.1.3).

2.1.1 Personaggi

Certe unità sono considerate personaggi. Queste unità rappresentano individui importanti più che gruppi di soldati oppure l'equipaggio di un veicolo o di una macchina da guerra. Per questo motivo non vengono rappresentati da un modello separato sul tavolo da gioco, e sono invece aggiunti ad un'altra unità nell'esercito. L'unità a cui il personaggio viene aggiunto guadagnerà qualsiasi arma ed abilità annotata sulla scheda di riferimento del personaggio. Per esempio, il cappellano degli Space Marine è un personaggio armato con arma ad energia (arma d'assalto, macroarma, attacco extra +1) ed ha le abilità speciali *Tiro salvezza invulnerabile* e *d'Esempio*. Qualsiasi unità a cui verrà aggiunto guadagnerà tutte queste cose in aggiunta alle loro normali armi ed abilità. Nota che i personaggi possono essere aggiunti a qualsiasi tipo di unità, inclusi veicoli e macchine da guerra.

L'unità ed il personaggio devono operare insieme per tutta la battaglia. Il personaggio può essere trasportato in qualsiasi veicolo a cui sia permesso trasportare l'unità a lui unita, e non occupa spazio extra. Il personaggio dovrebbe essere rappresentato da un apposito modello o da uno stendardo di comando da aggiungere all'unità. I personaggi presi come migliorie per una formazione devono essere aggiunti all'unità della formazione per la quale essi sono stati scelti come migliorie.



Una unità di Moto degli Space Marine e un Baneblade della Guardia Imperiale con un personaggio come miglioramento



2.1.2 Comandanti

Alcune unità e personaggi vengono definiti *Comandanti*. I Comandanti possono ordinare ad un massimo di tre formazioni di truppe di seguirli quando eseguono un assalto, finchè ogni formazione ha almeno una unità entro 5 cm dalla formazione del comandante.

Eseguite un singolo tiro per l'iniziativa per tutte le formazioni, considerando un modificatore di -1 se una qualsiasi di queste ha dei segnalini esplosione. Se fallite allora la formazione del comandante riceve un segnalino esplosione e deve eseguire un'azione di "mantenere la posizione", ma le altre formazioni non subiscono effetti (e possono eseguire un'azione più avanti nel turno).

Se la prova viene passata allora tutte e tre le formazioni possono eseguire un'azione di ingaggio. Considera le tre formazioni come se fossero una singola formazione per quanto concerne le regole per la durata dell'assalto. Si utilizza un tiro di 2D6 per risolvere un assalto combinato. Se gli attaccanti perdono allora ogni formazione va in rotta. Se vincono allora ogni formazione riceve un numero di segnalini esplosione uguale al numero di perdite subite nel combattimento.



Il Capitano Space Marine è un comandante

2.1.3 Implacabili

Alcune unità sono definite "Implacabili". Queste unità sono eccezionalmente impavide o così pazze da non fuggire neanche quando sono mandate in rotta (puoi comunque decidere di fargli fare un movimento di ritirata se desideri).

Le unità implacabili non subiscono danni dalla sconfitta in un assalto (non subiscono i colpi aggiuntivi e non vengono spazzati via se già in rotta), nè per trovarsi a 15 cm da un nemico dopo un movimento di ritirata, nè dai danni inflitti dai segnalini esplosione se sono già in rotta. Nota che le altre unità nella formazione che non sono implacabili subiranno normalmente i colpi aggiuntivi per i segnalini esplosione o per la sconfitta in un assalto o altro - semplicemente non allocare nessuno di questi colpi alle unità che ne sono immuni, ma trattali normalmente con le unità che non lo sono.

Le unità implacabili continuano ad essere parte della formazione e quindi, a volte verranno "trascinate via" quando la loro formazione si ritira, anche se non devono farlo, solamente per rimanere in formazione (vedi 1.2.1). Infine nota che il non doversi ritirare può significare che le unità senza paura possono concludere un assalto rimanendo in una zona di controllo nemica, o addirittura in contatto di base col nemico (vedi 1.7.3 per i dettagli su come gestire queste situazioni quando le unità iniziano un'azione dentro una zona di controllo nemica).



I Commissari della Guardia Imperiale sono Implacabili



2.1.4 Infiltratori

Alcune unità sono definite *Infiltratori*. A loro è permesso raddoppiare la loro velocità quando eseguono un movimento di carica (e solo quando caricano!), e possono anche ignorare le zone di controllo nemiche della formazione che stanno caricando. Queste due abilità speciali permettono loro di oltrepassare furtivamente le unità nemiche quando caricano in modo da attaccare le unità nemiche che si trovano dietro. Nota che le regole di coerenza per le unità continuano ad essere applicate agli infiltratori.



I Kommandos degli Orki sono Infiltratori

2.1.5 D'Esempio - Alcuni personaggi o unità sono considerati "d'Esempio". Ogni unità "d'Esempio" coinvolta in un assalto aggiunge +1 al tiro per risolvere il combattimento (finchè sopravvive al combattimento naturalmente!)



Il Cappellano degli Space marine è d'Esempio

2.1.6 Tiro Salvezza Invulnerabile

Alcune unità o personaggi beneficiano di uno speciale *tiro salvezza invulnerabile*. Queste unità possiedono una vitalità soprannaturale o dei dispositivi protettivi, che gli permettono di sopravvivere ad attacchi che ucciderebbero altre creature. Per rappresentare ciò, le unità con tiro salvezza invulnerabile ricevono un secondo tiro salvezza di 6+ se dovessero fallire il loro primo tiro salvezza per qualsiasi motivo. Possono usare questo secondo tiro salvezza contro ogni forma di attacco, anche attacchi che non permettono tiro salvezza. Non si applica nessun modificatore a questo secondo tiro salvezza.



I bibliotecari degli Space Marine hanno un tiro salvezza invulnerabile

2.1.7 Reattori Dorsali

Alcune unità sono equipaggiate con *reattori dorsali*. Queste unità sono equipaggiate con speciali dispositivi che permettono loro di volare per brevi distanze, solitamente con una serie di balzi.

Le unità equipaggiate con i reattori dorsali possono ignorare il terreno pericoloso ed intransitabile durante il movimento e se atterrano in un terreno pericoloso devono fare il test di terreno pericoloso. Le unità equipaggiate con reattori dorsali possono anche muovere attraverso le unità amiche durante il movimento, ma non possono atterrarvi sopra. Le unità con reattori dorsali vengono influenzate normalmente da unità nemiche e zone di controllo e non possono saltare attraverso le formazioni nemiche.



Gli Assaltatori degli Space Marine hanno i reattori dorsali

2.1.8 Leader

Alcuni personaggi ed unità sono noti come *Leader*. Una formazione che include dei leader può rimuovere un segnalino esplosione addizionale per ogni leader ogni volta che questi raggruppa o riorganizza con successo.



Gli Orki Kapi sono leader

2.1.9 Veicoli Leggeri

I *veicoli leggeri* includono qualsiasi veicolo in cui l'equipaggio è esposto al fuoco nemico, come le Buggy degli Orki o i Land Speeder degli Space Marine. L'unica differenza tra i veicoli leggeri e i veicoli corazzati è che quelli leggeri possono essere bersagliati dal fuoco AF come dal fuoco AC; effettivamente contano come bersagli di fanteria contro il fuoco AF e bersagli corazzati contro il fuoco AC.

I veicoli leggeri contano sulla velocità e sull'agilità per proteggersi dal fuoco nemico e quindi il loro tiro salvezza è basato su questi fattori piuttosto che sulla compattezza delle corazze che potrebbero portare. A parte questo il loro tiro salvezza funziona nello stesso modo del tiro salvezza di ogni altra unità e verrà negato dalle macro-armi, può essere usato contro il fuoco di bombardamento e così via.



Le Buggy degli Orki sono veicoli leggeri

2.1.10 Sellate

Alcune unità di fanteria sono note come *sellate*. Saranno dotate o di moto o di creature viventi come i cavalli. Le unità sellate contano come veicoli per gli effetti del terreno e come unità di fanteria per ogni altro effetto.



I motociclisti degli Space Marine sono truppe sellate

2.1.11 Corazza rinforzata - Le unità con la corazza rinforzata sono protette da armature spesso più robuste di quelle che si trovano nella maggior parte dei veicoli corazzati ed hanno anche una struttura interna estremamente robusta. Per questo godranno del loro tiro salvezza anche quando colpite da macro-armi (vedi 2.2.6). In aggiunta possono ritirare un tiro salvezza fallito contro tutti i colpi delle armi che non hanno la regola macro-armi, inclusi quelli inflitti durante un assalto.



Il Lemman Russ ha la corazza rinforzata

2.1.12 Esploratori

Alcune unità sono note come esploratori. Queste unità sono addestrate ad operare da sole, perlustrando in testa alle loro formazioni. Le unità di esploratori devono rimanere soltanto entro 20 cm da un'altra unità della loro formazione invece che entro 5 cm come nei normali casi. In più gli esploratori sono addestrati a sparpagliarsi, e coprire vaste aree selvaggie perciò hanno una zona di controllo di 10 cm. Nota che questa abilità si applica soltanto alle unità di esploratori e non può essere trasferita ad altre unità nella stessa formazione o ad unità di trasporto che portano gli esploratori.



Esploratori degli Space Marine

2.1.13 Aeromobili

Alcune unità sono note come aeromobili. Queste unità sono equipaggiate con dispositivi che permettono loro di volteggiare per una piccola distanza al di sopra del terreno, quindi possono volare oltre terreni che potrebbero rallentare altre unità terrestri. Nota che gli aeromobili non seguono le regole per aerei della sezione 4.0.

Gli aeromobili possono ignorare il terreno pericoloso e intransitabile durante il movimento. Non possono atterrare su un terreno intransitabile e se atterrano in un terreno pericoloso devono fare un test di terreno pericoloso. Gli aeromobili possono anche

muovere attraverso le unità amiche durante il movimento, ma non possono atterrarvi sopra. Unità nemiche e zone di controllo influenzano gli aeromobili normalmente.

Un aeromobile può dichiarare che sta "volando fuori" all'inizio di ogni azione che fa, incluse azioni di fuoco sostenuto e quando gli aeromobili sono in allerta. Volare fuori conta come un movimento ai fini di innescare nemici in allerta. Un aeromobile che è volato fuori viene considerato essere in volo alto abbastanza da far sì che il terreno interposto non blocchi la linea di vista tra gli aeromobili e le unità nemiche e viceversa. Un aeromobile che è volato fuori ritorna giù al termine dell'azione. Gli aeromobili in allerta non possono ritornar giù fino al termine dell'attacco di allerta. Gli aeromobili che hanno la capacità di trasportare non possono imbarcare o rilasciare unità fintanto che sono volati fuori e ogni unità a bordo rimarrà uccisa se l'aeromobile viene distrutto.

Gli aeromobili possono sempre scegliere di usare il loro valore di fuoco ravvicinato in un assalto, anche se ci sono unità nemiche a contatto di base con l'aeromobile. Se lo fanno anche il nemico deve usare il suo valore di fuoco ravvicinato. Questo rappresenta l'aeromobile che prende quota fino ad essere fuori dal raggio delle unità a terra nemiche.



Il Land Speeder è un aeromobile

2.1.14 Cecchini

Alcune unità di fanteria sono note come *cecchini*. Tira separatamente quando attacchi con un'unità di cecchini. Se colpiscono l'attaccante può scegliere quale unità nemica è colpita tra quelli entro la gittata e nella linea di vista dei cecchini. In aggiunta il bersaglio si salva con una penalità di -1 al tiro.



Cecchini della Guardia Imperiale

2.1.15 Comandante Supremo

I *comandanti supremi* rappresentano il più alto livello di comando. Contano come comandanti e come leader (vedi rispettivamente le sezioni 2.1.2 e 2.1.8). In aggiunta ogni unità di comandante supremo dell'armata permette al giocatore di ritirare un test di iniziativa fallito una volta ogni turno.



Comandante Supremo degli Space Marine

2.1.16 Corazza Posteriore

Alcune unità corazzate hanno una *corazza posteriore*. Questi veicoli hanno parti equamente corazzate ovunque e per questo ignorano la penalità di -1 al tiro armatura quando vengono presi dal fuoco incrociato.



Il Land Raider ha corazza posteriore

2.1.17 Teletrasporto

Le unità con l'abilità teletrasporto possono apparire improvvisamente sul campo di battaglia, o perchè hanno accesso a tecnologici o arcani dispositivi che gli permettono di muoversi istantaneamente da un posto ad un altro o perchè hanno la capacità di nascondersi estremamente bene e apparire improvvisamente come dal nulla.

Formazioni in cui tutte le unità hanno questa abilità possono essere tenute fuori dal tavolo e possono entrare in gioco all'inizio di ogni turno. Semplicemente piazza l'unità ovunque vuoi all'inizio di un turno, prima di determinare chi vinca il tiro strategia. L'unità deve essere piazzata entro 5 cm da un'unità della stessa formazione, se ce ne è già una in gioco. Quindi, ad esempio, la prima unità di una formazione completa che viene teletrasportata in gioco può essere messa ovunque, però ogni altra unità dovrà essere piazzata entro 5 cm da un'unità già piazzata. Tutte le unità devono essere piazzate fuori dalle zone di controllo nemiche. Se piazzata in un terreno pericoloso dovrà fare il test di terreno pericoloso subito dopo essere stata piazzata sul tavolo.

Teletrasportarsi è un affare piuttosto pericoloso e non sempre va per il verso giusto. Per rappresentare ciò tira un D6 per ogni unità teletrasportata. Con ogni risultato di 1 la formazione a cui appartiene l'unità riceve un segnalino esplosione.



I Terminator possono teletrasportarsi

2.1.18 Bipode

Alcune unità di veicoli sono note come bipodi. Sono abili nel passare i terreni pericolosi più facilmente degli altri veicoli. Per rappresentare ciò possono ritirare ogni test di terreno pericoloso fallito. Ovviamente non può ripetere il secondo test se fallito.



Il Dreadnought degli Space Marine è un bipode

2.2 ARMI SPECIALI

Alcune armi esotiche o potenti hanno abilità speciali per rappresentare le loro singolari proprietà. Ogni abilità speciale applicata in un arma sarà annotata nel profilo dell'unità nella sezione riguardante l'arma.

2.2.1 Armi antiaeree

Alcune delle armi utilizzate in Epic sono usate negli scontri aerei o per difendersi contro gli aerei. Queste armi sono generalmente note nelle regole come armi antiaeree. Le armi antiaeree hanno un valore di potenza di fuoco 'AA', in aggiunta possono avere valori di potenza di fuoco AF o AC. Per esempio l'Hunter degli Space Marine ha un valore di potenza di fuoco di AC4+AA4+. Le regole per utilizzare il fuoco AA sono descritte completamente nelle regole per le Operazioni Aerospaziali (vedi 4.0)



L'Hunter è armato con armi antiaeree

2.2.2 Dirompente

Alcune armi sono progettate per spezzare le formazioni nemiche più che per uccidere le unità. Per rappresentare queste armi, note per avere l'abilità "Dirompente", infliggi un segnalino esplosione per ogni colpo inflitto invece che per ogni ferita causata. Nota che i colpi inflitti dalle armi dirompenti possono essere salvati normalmente, ma non aggiungeranno un secondo segnalino esplosione alla formazione bersaglio.



I pod lanciamissili del Valkyrie hanno l'abilità dirompente

REGOLA SPECIALE

Ritira

Qualche volta le regole ti possono permettere di rilanciare un dado se non ti piace il primo risultato. Il Ritira si applica sempre ad un singolo tiro di dado, se tiri più di un dado per volta il ritira ti permetterà di rilanciare solo uno di quelli, a meno che le regole specifiche non dicano diversamente. Nessun dado può essere rilanciato più di una volta (non puoi rilanciare un dado già rilanciato) e devi accettare il risultato del secondo tiro.

2.2.3 Attacchi aggiuntivi

Alcune armi da assalto e da combattimento ravvicinato sono note avere degli attacchi aggiuntivi (+x). Le unità equipaggiate con queste armi ricevono un numero di attacchi extra equivalente a 'x' durante un assalto. Per esempio un'arma da assalto che ha attacchi aggiuntivi (+2) permetterà all'unità di usarla per fare 2 attacchi extra in corpo a corpo durante un assalto. Qualche volta il bonus specificherà un tiro di dado invece di un numero fisso. Per esempio un'arma che ha degli attacchi extra (D3) attaccherà D3 volte tutte le volte che attacca. Gli attacchi extra possono essere usati per gli attacchi da tiro, per gli attacchi di corpo a corpo e di fuoco ravvicinato.



Le armi da combattimento ravvicinato dei Bestioni danno 1 attacco aggiuntivo

2.2.4 Colpo rapido

Le armi con l'abilità *colpo rapido* attaccano per primi in un assalto. Risolvi gli attacchi e infliggi i danni per l'arma prima che ogni unità nemica faccia i suoi attacchi. Questo può far sì che un'unità nemica venga distrutta prima che possa attaccare. Quando un'arma ha sia questa abilità sia gli attacchi extra (vedi 2.2.3) solo gli attacchi extra guadagneranno l'abilità colpo rapido; altrimenti verrà considerata arma da corpo a corpo se segnata come arma d'assalto o nel fuoco ravvicinato se segnata come arma leggera. Se entrambe le unità hanno gli attacchi a colpo rapido risolvi gli attacchi simultaneamente e i loro risultati si applicano ad entrambe le parti prima che vengano risolti gli altri attacchi.



Le picche dei Lancieri hanno l'abilità colpo rapido

2.2.5 Ignorare le Coperture

Alcune armi sono capaci di *ignorare la copertura*. Queste armi sono progettate per negare gli effetti della copertura, o perchè esplodono a distanza o semplicemente perchè passano tutto. Queste armi ignorano i modificatori sul fuoco contro unità in copertura e negano il tiro salvezza di copertura.



L'Hellhound ignora le coperture

2.2.6 Macroarmi

Alcune armi utilizzate in epic sono assolutamente devastanti, queste armi sono considerate nelle regole come *macroarmi*. Solo unità con armatura rinforzata o tiro salvezza invulnerabile ricevono un tiro salvezza quando vengono colpite da macro armi (vedi 2.1.6 e 2.1.11). Ogni altro tipo di bersaglio colpito non beneficia del suo tiro salvezza. Le seguenti regole spiegano in dettaglio come funziona, ma se ti ricorderai che principalmente le macro-armi negano le protezioni non sarai molto lontano dal giusto.

Attacchi da tiro: le macroarmi che possono essere usate per attacchi da tiro non hanno valori di potenza di fuoco AF o AC. Invece hanno un valore di macroarma (abbreviata MA). Per esempio il cannone Vulcano montato su un titano 'Warlord' imperiale ha un valore di fuoco di MA2+. Tira normalmente per colpire quando spari con una macro-arma. Le macroarmi possono influenzare ogni tipo di bersaglio, quindi il cannone Vulcano menzionato precedentemente colpisce ogni tipo di bersaglio con 2+. Solo unità con armatura rinforzata o tiro salvezza invulnerabile godono del tiro salvezza contro un colpo di una macroarma (vedi 2.1.6 e 2.1.11). Ogni altro tipo di bersaglio che è colpito non gode del tiro salvezza. Anche i tiri salvezza di copertura sono negati sebbene si applichi il -1 per colpire. Unità a bordo di veicoli da trasporto distrutti da una macro-arma ricevono la possibilità di salvarsi solo se l'avessero avuta anche se fossero stati colpiti direttamente dalla macroarma.

Fuoco di bombardamento: Fai fuoco di bombardamento con macroarmi come se fosse un normale fuoco di bombardamento. Però ogni unità colpita non gode del suo tiro salvezza a meno che non abbia corazza rinforzata o tiro salvezza invulnerabile.

Assalto: In un assalto alcune armi leggere e armi d'assalto con attacchi extra possono avere normalmente l'abilità macro-arma. In questo caso l'abilità macroarma si applicherà *soltanto* agli attacchi extra.

Distribuire i colpi: Se una formazione attaccante spara sia con armi normali che con macroarmi l'avversario deve distribuire e risolvere ogni salvataggio prima per i colpi normali, poi per quelli delle macroarmi. I colpi dalle macro armi saranno applicati alle unità che sono nella posizione per essere colpite dalle macroarmi (per esempio se sono a contatto di base o entro la portata di un arma con l'abilità macroarma).



Il Supa-Stompa è armato con una macroarma

2.2.7 Colpo singolo

Alcune armi possono sparare solo un *colpo singolo*. Queste armi possono essere usate una volta per partita dopodiché non potranno più sparare. Se vuoi puoi ricordarti quali armi a colpo singolo hanno già sparato su un foglio di carta.



Il missile Deathstrike è un arma a colpo singolo

2.2.8 Ricarica lenta

Alcune armi sono considerate a *Ricarica lenta*. Queste armi devono perdere un turno per ricaricare dopo aver sparato. Questo vuol dire che se sparano in un turno non potranno sparare nel successivo. Abbiamo scoperto che il modo migliore per ricordare ciò è semplicemente girare l'unità verso il nemico quando spara e rigirla indietro quando deve ricaricare, ma puoi usare il metodo che preferisci.



Il lanciamissili del Manticore è a ricarica lenta

2.2.9 Titan Killer

Alcune armi sono note essere *Titan Killer*. Le unità nemiche colpite da queste armi non possono godere di nessun tiro salvezza di copertura né tiro armatura, anche se hanno una armatura rinforzata. In aggiunta ulteriori regole speciali si applicano se l'unità bersaglio è una Macchina da guerra (vedi 3.0). Negli altri casi i Titan Killer sono trattati come macro-armi.



Il cannone Vulcano dello Shadowsword è un Titan Killer

2.3 SCENARIO D'ADDESTRAMENTO SPECIALE

“Ma guarda se non è il Fratello Marius... Le ferite dell'ultimo esercizio di addestramento sono guarite bene, vedo. E questo nuovo occhio bionico dovrebbe dimostrarsi utile nel prossimo esercizio. Dimmi, quante ore di Land Speeder hai fatto fin'ora?”

Sergente Veterano Kesser

Ci sono molte unità ed armi speciali comprese nelle regole di Epic, troppe per essere comprese in un singolo scenario di allenamento. Comunque la seguente variante dello scenario "Armate Combinate" può farti provare gli effetti delle unità speciali nel gioco. Per giocare lo scenario avrai bisogno dei modelli usati per lo scenario "Armate combinate", più i modelli per le unità mostrate di seguito



2.3.1 Scenario d'addestramento speciale

Gli Space Marine sono organizzati in compagnie con a capo comandanti molto esperti e rispettati, supportati in battaglia dai corazzati Land Raider e dagli agili Land Speeder. Queste unità speciali permettono alla forza di essere ben equipaggiata per portare a termine qualsiasi missione la Compagnia venga chiamata a intraprendere.

Forza Alfa: 2 formazioni entrambe con 6 unità tattiche di Space Marine e 3 Rhino, più una formazione di 4 Land Raider e una formazione di 5 Land Speeder. Una formazione tattica può includere un comandante degli Space Marine e

l'altra può includere un Dreadnought degli Space Marine. La forza ha un fattore strategia pari a 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.

Forza Beta: due formazioni entrambe con 6 unità tattiche di Space Marine e 3 Rhino, più una formazione di 4 Land Raider e una formazione di 5 Land Speeder. Una formazione tattica può includere un comandante degli Space Marine e l'altra può includere un Dreadnought degli Space Marine. La forza ha un fattore strategia pari a 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+.


Campo di Gioco: Usa un campo di gioco quadrato con lato di circa 90-120 cm disponendoci a piacimento eventuali elementi scenici in tuo possesso. Non c'è una regola specifica, ma cerca di mettere almeno un paio di colline e un'area urbana o qualche bosco per permettere alle truppe di beneficiare di una qualche copertura. Piazza nel centro esatto del tavolo un "segnalino Obiettivo" (una moneta andrà benissimo), dopodiché ogni giocatore deve mettere un altro obiettivo ad almeno 45 cm di distanza da qualsiasi altro obiettivo. Ci dovrebbero essere un totale di tre obiettivi sul campo da gioco alla fine dell'allestimento.

Schieramento: se un giocatore dispone gli elementi scenici allora l'altro sceglierà il lato del tavolo sul quale schierare. Se invece gli elementi sono disposti da entrambi i giocatori allora tira un dado per vedere chi sceglierà il lato. L'altro giocatore schiererà sul lato opposto. Devi schierare tutte le tue truppe entro 15 cm dal tuo bordo del tavolo.

Regole Speciali: tutte le unità di Space Marine beneficiano della regola speciale "Ed Essi Non Conosceranno La Paura". (vedi le regole speciali nella sezione regole fondamentali).


Condizioni di vittoria: Per catturare l'obiettivo un giocatore deve essere l'unico ad avere almeno un'unità entro 15 cm dall'obiettivo. Per vincere la partita devi catturare 2 obiettivi e mantenerli entrambi per un turno di gioco completo.

SPACE MARINE COMMANDER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Personaggio	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Arma ad energia	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacchi aggiuntivi	
Punizione	(15cm)	Arma Leggera	Macroarma, +1 attacchi aggiuntivi	

Note: il Comandante Space Marine può essere di quattro tipi: Capitano, Bibliotecario, Cappellano e Comandante Supremo. Sono tutti personaggi e hanno le abilità **tiro salvezza invulnerabile** e **Leader**. Il Capitano ha anche l'abilità **Comandante**. Il Bibliotecario ha l'attacco Punizione (descritto nella sezione armi successiva). Il Cappellano è **d'Esempio**. Il Comandante Supremo ha l'abilità **Comandante Supremo**.

SPACE MARINE LAND RAIDER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	25cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
2 x Cannone laser binato	45cm	AC4+	-	
Mitragliatore requiem	30cm	AF4+	-	

Note: *Armatura rinforzata, corazza posteriore, trasporto* (può trasportare una unità di terminator o due delle seguenti unità degli Space Marine: Tattica, Devestatori ed Esploratori)



SPACE MARINE LAND SPEEDER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Cannone Termico	15cm	MA5+ e Arma Leggera	— Macroarma	



Note: Aeromobile, esploratore. Il cannone termico può sparare ed essere usato per dare l'abilità macroarma al valore di fuoco ravvicinato dell'unità

SPACE MARINE DREADNOUGHT

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	15cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	
Cannone laser binato	45cm	AC4+	—	
<u>O</u> Maglio ad energia	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 Attacchi aggiuntivi	
Cannone d'assalto	30cm	AP5+/AT5+	—	



Note: *Bipode.* Nota che il dreadnought deve essere armato o con il lanciamissili e il cannone laser binato oppure con un maglio ad energia ed un cannone d'assalto, non con tutte e quattro!

3.0 MACCHINE DA GUERRA

"Quant'è simile ad un Dio, questa antica macchina, prima tra quelle della sua specie! I suoi possenti pugni, massicci come due torri cariche del fato di distruzione dei più vili nemici della razza umana. Ci protegge dall'alto mentre si unisce alla battaglia e nella sua ombra avanza sui nemici e li distruggeremo."

I campi di battaglia del 41esimo millennio sono la casa di alcuni veicoli incredibilmente grandi, alcuni dei quali torreggiano sul campo di battaglia e portano batterie d'armi di una potenza terrificante. I più famosi di tutti questi sono i Titani, creati dai Tecnopreti dell'Imperium, ma ce ne sono molti altri inclusi i Gargant schierati dalle armate degli Orki e i Bio-titani viventi usati dai Tiranidi. Tutte queste creazioni sono riferite come "Macchine da Guerra" nelle regole di Epic.

Le Macchine da Guerra includono tutti i veicoli molto grandi come i Gargant degli Orki, i Titani imperiali, i Baneblade della Guardia Imperiale e le cannoniere Thunderhawk degli Space Marine. A causa della loro incredibile stazza e robustezza le Macchine da Guerra sono molto differenti dalle altre unità e per questo molte regole base sono diverse quando si parla di Macchine da Guerra.

Detto questo, la più grande differenza tra una Macchina da Guerra e un veicolo normale è che la Macchina da Guerra possiede dei punti struttura (abbreviato a PS) che mostra quanti colpi può incassare la Macchina da Guerra prima di venire distrutta. Ad esempio un Titano Warlord ha 8 PS e per questo servono 8 ferite per distruggerlo. Per la maggior parte delle regole proposte una Macchina da Guerra conta come se fosse tante unità quant'è la sua capacità di danni iniziale, quindi la capacità di danni iniziali di una Macchina da Guerra è anche usata per individuare quanti dadi tira in un assalto, quanto è facile bloccarla e così via. Questo e tutte le altre modifiche alle regole base del gioco sono descritte in dettaglio qui di seguito.

3.1 MOVIMENTO MACCHINE DA GUERRA

Le MG seguono le stesse regole per il movimento delle altre unità. Le MG che falliscono un test di terreno pericoloso subiscono un colpo (vedi le regole sui danni sottostanti).

3.1.1 Formazioni delle Macchine da Guerra

Le Macchine da Guerra sono così grandi che solitamente operano come una singola unità. Sebbene sia una singola unità quella delle Macchine da Guerra è sempre una formazione a sé e tutte le regole valide per le formazioni si applicano anche ad essa.

Alcune Macchine da Guerra più piccole come i Baneblade possono operare in formazioni di più di un'unità. Le Macchine da Guerra sono in coerenza con la formazione quando distano, da un'altra unità della stessa formazione, non più della distanza equivalente ai loro punti struttura moltiplicata per 5 cm. Ad esempio un Baneblade ha una capacità di danno di 3 e sarà in formazione fintanto che è entro (3x5cm) 15 cm da un'altra unità della stessa formazione.

3.1.2 Zone di controllo delle Macchine da Guerra

Le Macchine da Guerra possiedono una zona di controllo come ogni altra unità. In un assalto perdono la loro zona di controllo se caricati da un numero di unità pari alla loro capacità di danno iniziale.

3.1.3 Macchine da Guerra da Trasporto

Alcune Macchine da Guerra sono capaci di trasportare altre unità. Queste Macchine da Guerra sono un'eccezione alla regola dei veicoli da trasporto che possono trasportare solo un'unità della stessa formazione. Infatti una Macchina da Guerra da trasporto può trasportare unità di altre formazioni, fintanto che



Titano Imperiale Warlord



*Space Marine
Thunderhawk*



Fortezza Zparante degli Orki

l'intera formazione può stare dentro la MG stessa e fintanto che l'intera formazione viene caricata nella stessa fase di movimento. Nota che una Macchina da Guerra può caricare altre unità della sua stessa formazione usando le regole normali (vedi 1.7.5)

Per far imbarcare in questo modo una formazione le unità che salgono a bordo devono poter muovere e contatto base con la Macchina da Guerra durante la loro azione. Alla Macchina da Guerra è permesso fare un'azione prima che l'altra formazione si imbarchi, ma non dopo. Mentre viene trasportata l'unità non può sparare o fare altre azioni ad eccezione di riorganizzare (vedi 1.14.1)

Una volta che le unità trasportate si sono imbarcate la Macchina da Guerra può muovere con queste all'interno come una parte di una sua singola azione nel turno successivo. Può far scendere le unità trasportate alla fine di un movimento allo stesso modo di un normale trasporto (le unità vengono piazzate entro 5 cm dal trasporto alla fine di un movimento).

Le formazioni che scendono in questo modo non possono fare un'azione in quel turno, però gli è permesso sparare e combattere in un assalto se la Macchina da Guerra che le stava trasportando è in grado di sparare o assaltare. In entrambi i casi la Macchina da Guerra e le unità trasportate sono considerate come una singola formazione finché il tiro o l'assalto non vengono risolti. La Macchina da Guerra e la formazione scaricata tornano ad essere considerate come formazioni differenti una volta risolta l'azione.

Per esempio una Macchina da Guerra può fare una doppia mossa e scaricare ogni truppa imbarcata alla fine del movimento. La Macchina da Guerra e l'unità scaricata possono tirare insieme su una formazione bersaglio, ma ogni tiro subisce una penalità di -1 derivante dall'aver fatto una doppia mossa. Alternativamente una Macchina da Guerra può fare un'azione di ingaggio e scaricare ogni unità trasportata alla fine del movimento di carica. La Macchina da Guerra e le unità scaricate saranno trattate come una

singola formazione al fine di risolvere l'assalto, come se stessero facendo un assalto combinato (vedi 2.1.2 par 3).

3.2 SPARARE CON LE MACCHINE DA GUERRA

Queste regole si applicano sia quando spari con le MG, sia quando gli spari contro. In generale quando sono bersagli, le MG vengono considerate come fossero dei veicoli corazzati. (es. ogni colpo che può danneggiare i veicoli corazzati potrà danneggiare anche le MG). Ogni eccezione viene riportata in seguito.

3.2.1 Assegnare i colpi alle Macchine da Guerra

Normalmente puoi distribuire solo un colpo ad ogni unità in una formazione fintanto che ogni unità ha un colpo allocato. Questo non si applica alle Macchine da Guerra. Invece il difensore alloca un numero di colpi uguale alla capacità di danno iniziale della Macchina da Guerra prima di allocare un colpo alle altre unità.

Se una formazione include sia Macchine da Guerra che unità normali, l'attaccante deve dichiarare se ogni attacco contro la formazione sarà diretto alle Macchine da Guerra o ad un'altra unità della formazione. Gli attacchi diretti alle Macchine da Guerra possono essere allocati solo alle Macchine da Guerra se colpiscono. Ogni attacco diretto ad altre unità non può essere allocato ad una Macchina da Guerra della stessa formazione.

Le normali regole speciali si applicano alle Macchine da Guerra che vengono colpite da armi a sagoma (vedi 1.9). Normalmente queste armi colpiscono una volta ogni unità che cade sotto la sagoma. Vista però l'enorme stazza delle Macchine da Guerra, se vengono colpite da un'arma a sagoma ed il centro della stessa giace sulla Macchina da Guerra, questa subirà un numero di colpi pari alla metà della sua capacità di danni iniziale, arrotondata per eccesso. Per esempio un Baneblade (PS3) posto sotto il centro di una sagoma sarà colpito 2 volte. Dovresti controllare che le sagome abbiano un piccolo foro al centro per controllare che la Macchina da Guerra subisca in pieno l'effetto del bombardamento oppure venga colpita solo una volta.



3.2.2 Punti struttura delle Macchine da Guerra

Al contrario dei normali veicoli le Macchine da Guerra sono capaci di assorbire più di un colpo prima di venire distrutte. Il numero dei colpi che una Macchina da Guerra può assorbire è mostrato dai punti struttura. Ogni colpo che non viene salvato ridurrà i suoi punti struttura di 1 punto e se quest'ultimi saranno ridotti a 0 la Macchina da Guerra sarà considerata distrutta. Piazza un segnalino esplosione sulla formazione della MG per ogni punto struttura che perde.

3.2.3 Colpi critici - Le armi utilizzate in Epic sono così distruttive che hanno la capacità di distruggere o danneggiare anche i nemici più grossi se colpiscono nel punto giusto. Per rappresentare ciò ogni colpo inflitto alle Macchine da Guerra (non importa come è stato inflitto) ha la possibilità di causare un colpo critico. Tira un D6 per ogni colpo che la Macchina da Guerra subisce. Con un risultato di 1-5 il bersaglio subisce i normali danni ed i suoi punti struttura sono ridotti di 1 punto. Con un risultato di 6 il colpo ha causato un danno critico: la MG perde normalmente un punto dei suoi punti struttura, ma in aggiunta subisce gli effetti del colpo critico.

L'effetto del colpo critico è elencato nella tabella di riferimento della Macchina da Guerra e varierà da tipo a tipo di MG. Ad esempio un Titano imperiale è vulnerabile ai colpi nel suo reattore al plasma pericolosamente instabile, mentre i Gargant degli Orki sono famosi per prendere fuoco e così via.

Se una Macchina da Guerra subisce più di un colpo critico gli effetti di tutti i colpi sono cumulativi.



3.2.4 Segnalini Esplosione

Per ogni punto danno che la MG subisce piazza un segnalino Esplosione sulla formazione di cui fa parte. Se una Macchina da Guerra viene distrutta dagli effetti di un colpo critico la formazione a cui appartiene riceverà un numero di segnalini Esplosione equivalente al numero dei punti struttura che rimanevano alla MG prima di venire distrutta. Per esempio se un Baneblade, precedentemente non danneggiato, in una compagnia di carri super pesanti, viene distrutto da un singolo colpo critico la compagnia riceverà 3 segnalini Esplosione.

Serve un numero di segnalini Esplosione equivalente al suo numero di punti struttura iniziali per sopprimere o mandare in rotta una Macchina da Guerra. Somma i punti struttura di tutte le Macchine da Guerra funzionanti della formazione al fine di trovare quanti segnalini Esplosione sono richiesti per mandare in rotta la formazione. Se la formazione include unità che non sono Macchine da Guerra aggiungi i punti struttura di tutte le MG funzionanti della formazione al numero di unità che non sono Macchine da Guerra per trovare il numero di punti "rottura". Per esempio una formazione di Orki con una 'Rokkaforte da Guerra' (CD3) e sei Ragatzi Orki verrà mandata in rotta con 3+3=9 segnalini Esplosione. Le MG usano le normali regole per riorganizzarsi.

Una MG in rotta è considerata avere un numero di segnalini Esplosione uguale ai punti struttura iniziali per tutte le regole a riguardo. Se ci sono alcune unità nemiche entro 15 cm da una MG dopo avere effettuato un movimento di ritirata questa subisce un punto danno addizionale (non è permesso nessun tiro salvezza) per ogni unità nemica entro 15 cm. I colpi addizionali causati dall'aver perso un as-

salto o aver ricevuto segnalini Esplosione mentre l'unità è in rotta causano un punto danno a testa. Tira per i colpi critici per questi colpi extra come faresti normalmente.

3.2.5 Armi Titan Killer

Alcune unità sono armate con armi note per essere Titan Killer (vedi 2.2.9). Alcune di queste armi sono capaci di abbattere una MG con un colpo singolo. Unità nemiche colpite da queste armi non possono avere tiri salvezza nè normali nè al coperto, anche se hanno un'armatura rinforzata. Nota che la penalità per colpire derivante dalla copertura si applica normalmente.

In aggiunta le armi Titan Killer avranno normalmente un tiro di dado tra parentesi nella tabella del loro profilo. Ad esempio il cannone vulcano montato su uno Shadow-sword della Guardia Imperiale è un'arma Titan Killer (D3). Se quest'arma colpisce una Macchina da Guerra infliggerà un numero di danni pari al tiro dell'appropriato dado. Ogni punto di danno ridurrà i punti struttura della Macchina da Guerra di 1 punto. Tira per i colpi critici per ogni punto danno inflitto. Le Armi Titan Killer che non hanno segnalato nessun tiro di danno tra parentesi infliggono solo un punto danno.

3.3 ASSALTI DELLE MACCHINE DA GUERRA

Le Macchine da Guerra possono essere devastanti in un assalto, ciò viene simulato dalle regole seguenti.

3.3.1 MOVIMENTI DI CARICA

Quando una Macchina da Guerra carica gli è concesso "travolgere" unità nemiche non Macchina da Guerra appartenenti alla formazione bersaglio e proseguire con il suo movimento di carica. Muovi la Macchina da Guerra di quanto vuoi e piazza le unità che sono travolte più vicino che puoi al punto in cui si trovavano, ma sempre a contatto base con la Macchina da Guerra che le ha così rudemente travolte. Il numero massimo di unità che la Macchina da Guerra può travolgere in questa maniera è pari a due per ogni punto struttura iniziale. Nota che le Macchine da Guerra non possono travolgere altre Macchine da Guerra.

La regola che non più di due unità possono muovere a contatto base con un'unità nemica quando caricano non si applica alle Macchine da Guerra. Infatti una Macchina da Guerra può essere caricata da due unità nemiche per ogni suo punto struttura iniziale (ad esempio un Baneblade con 3 punti struttura può essere a contatto con 6 unità nemiche).

3.3.2 Attacchi di Combattimento e di fuoco ravvicinato

Invece di tirare un singolo dado per colpire per ogni Macchina da Guerra in un assalto, fai tanti tiri per colpire pari ai punti struttura iniziali della MG stessa. Puoi decidere di suddividere questi colpi tra combattimento e fuoco ravvicinato come meglio credi, ma i tiri per il combattimento ravvicinato colpiranno solo nemici in contatto base, mentre i tiri di fuoco ravvicinato colpiranno solo nemici entro 15 cm che non sono in contatto base.

3.3.3 Risultato dei tiri

Quando si cerca di stabilire il risultato di un assalto che include una Macchina da Guerra conta ogni punto di danno inflitto ad una Macchina da Guerra come "perdita". Ogni Macchina da Guerra sopravvissuta conta come un numero di unità equivalente ai suoi punti struttura iniziali quando si decide se una parte è in superiorità numerica. Se una Macchina da Guerra perde un assalto subisce un punto danno extra per ogni punto di cui perde l'assalto. Tira per i colpi critici normalmente.



3.4 SCENARIO D'ALLENAMENTO DELLE MACCHINE DA GUERRA

"Abbiamo i noztri Gargant e abbiamo le noztre armi. Koza non abbiamo? Noi non abbiamo niente kome bertzaglio pratiko, ekko koza! Quindi vi diko koza dobbiamo fare. Ztiamo per far profare agli omi un azzaggio di koza è una calda morte metallika. Ztiamo per portare il Grande Gork e il Grande Mork là e ztiamo per uccidere gli omi!"

Il Kapoguerra Dragnatz prepara i ragatzi alla Waaargh!

Il seguente scenario di allenamento ti permetterà di provare velocemente e facilmente le Macchine da Guerra per la prima volta. Raccomandiamo cadamente di giocare lo scenario prima di includere le Macchine da Guerra in ogni altra normale partita, poiché alcune regole speciali delle Macchine da Guerra incluse in una partita intera senza pratica rallenterebbero troppo le cose.

Se giochi il ritorno del Korpo Grinda due volte, scambiando le armate, avrai una buona visione delle regole delle Macchine da Guerra e potrai facilmente aggiungerle nelle partite in cui giochi.

L'Ultima resistenza di Gogard

Il Kapoguerra Gogard comandò un'invasione mal congegnata del pianeta imperiale di Belle Alfa, 10 anni prima della battaglia per Armageddon. Preso in trappola dai rinforzi degli Space Marine degli Angeli Sanguinari e con la maggior parte dei suoi ragatzi morti o morenti, Gogard preparò

la sua compagnia Gargant *Korpo Grinda* e partì per l'ultimo attacco suicida contro gli "Omi Rozzi". L'attacco di Gogard giunse di sorpresa per gli Angeli Sanguinari, che riuscirono solamente a danneggiare il grande Gargant prima di essere costretti a ritirarsi per l'enorme potenza di fuoco della MG.

Gogard continuò l'assalto fino a che non trovò la più grande linea difensiva dell'impero. Là i difensori imperiali erano più preparati e attaccarono il Gargant con armi pesanti durante l'avanzata. Il Gargant riuscì a contenere i danni causati dall'incendio e fu capace di continuare a farlo tanto da permettere al Korpo Grinda di causare immense perdite fra i difensori prima di una grande esplosione che distrusse il Gargant e il Kapoguerra Gogard una volta per tutte.

L'ultima futile battaglia di Gogard e la sua morte gloriosa è una storia che spesso viene raccontata nei campi degli Orki, con il risultato che un numero di Gargant degli Orki su Armageddon si chiamano Korpo Grinda o una variazione del nome (ehi, nessuno ha detto che gli Orki siano originali!)

3.4.1 Il ritorno del Korpo Grinda!

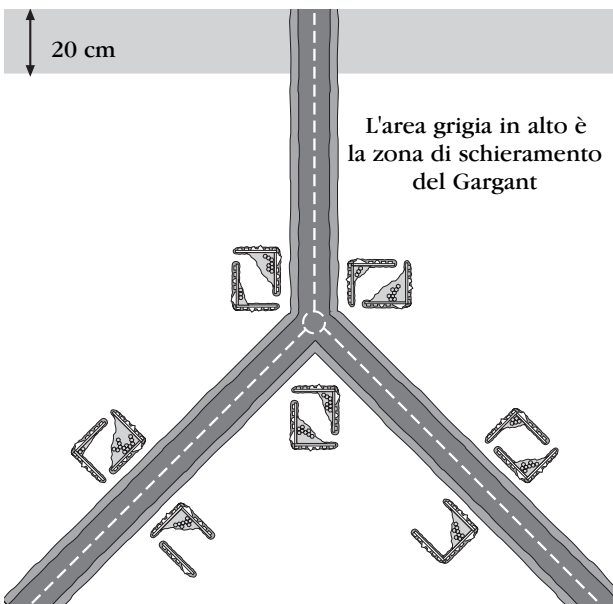
Per una strana coincidenza, uno dei Gargant nominati Korpo Grinda II si trovò circondato e tagliato fuori all'interno delle linee imperiali e rimase senza altre opzioni che provare ad infliggere più danni possibile prima di venire distrutto. Il palco era pronto per imitare l'ultima resistenza di Gogard!



Forze Orki: Una formazione consiste nel Korpo Grinda II, un grande Gargant (il profilo è alla fine della sezione 5.5.1) La forza ha una fattore strategia di 3 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 3+. La regola Quanti Ziamo? e la regola speciale Potere della Waaagh! Si applicano al Korpo Grinda.

Forze Space Marine: Una formazione consiste in un comandante degli Space Marine, 6 unità tattiche degli Space Marine e 3 Rhino, più una formazione che consiste in un comandante degli Space Marine e 4 unità di devastatori e una formazione di 4 Land Raider. La forza ha un fattore strategia di 5 e tutte le formazioni hanno un valore di iniziativa di 1+. La regola speciale "Ed Essi non Conosceranno la Paura" si applica alle formazioni di Space Marine (vedi 1.15.1)

Campo di Battaglia: Usate un campo di gioco quadrato di lato approssimativamente di 90-120 cm, inclusi gli elementi mostrati nella mappa raffigurata. Puoi posizionare gli elementi scenici in qualsiasi modo accettabile ai giocatori. Il giocatore degli Space Marine deve posizionare due Bunker comunicanti quando schiera. Questi sono l'obiettivo dell'attacco degli Orki. Possono essere piazzati ovunque sul tavolo distanti 15 cm dai lati.



Schieramento: Il giocatore degli Space Marine schiera per primo. Una formazione è schierata nel tavolo sia dentro che a contatto con l'area edificata della giunzione a Y. Le altre due formazioni di Space Marine rimanenti entrano in gioco ovunque sul lato del tavolo degli Space Marine (incluse le strade) nel primo turno di battaglia. Il giocatore degli Space

Marine deve schierare una unità di ognuna di queste formazioni al lato del tavolo per indicare dove entreranno. Il loro movimento nel primo turno sarà misurato da questo punto. Una volta che gli Space Marine hanno schierato, il Gargant deve essere posizionato come mostrato nella mappa.

Condizioni di vittoria: La partita continua finché Korpo Grinda II o tutti gli obiettivi non vengono distrutti. Se gli Space Marine distruggono Korpo Grinda II senza che nessun obiettivo venga distrutto vincono la partita. Se un obiettivo viene distrutto la partita termina con un pareggio e se gli Orki distruggono tutti gli obiettivi vincono la partita.

REGOLA SPECIALE
Quanti Ziamo?

Gli Orki hanno la credenza che fintanto che ci sta un gruppo di loro che ancora combatte assieme (un po' più di quanti ne riescano a contare è l'ideale) esiste sempre una possibilità che loro avranno la meglio, a dispetto delle probabilità. Per rappresentare ciò, le formazioni di Orki con più di cinque unità (cioè più numerosi di quanti ne puoi contare sulle dita di una mano), senza includere le unità di Zgorbi o Petzi Grozzi, ricevono un modificatore +1 per ogni tiro di chiamata a raccolta che fanno, e formazioni con più di 10 di tali unità ricevono un modificatore di +2. Allo scopo di questa regola, per le Macchine da Guerra conta ogni punto di punti struttura iniziali come un'unità.

REGOLA SPECIALE
Il Potere della Waaagh!

Gli Orki non sono famosi per le loro abilità organizzative, e perciò di solito hanno un punteggio di iniziativa piuttosto basso. Comunque, se c'è una cosa che galvanizza una banda di Orki, è il pensiero di una bella scazzottata! A causa di ciò, le formazioni di Orki che stanno provando ad ingaggiare o a far doppie mosse ricevono un modificatore +2 al loro tiro della prova di azione. Gli Orki Aviatori similmente gradiscono l'occasione di sparare alle cose in alto, e ricevono un modificatore di +2 nel loro tiro della prova di azione quando cercano di portare a termine un'azione di intercettazione o di attacco al suolo (vedi 4.0).

CENTRO DI COMUNICAZIONE IN BUNKER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	Immobile	4+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Nessuna	n/a	n/a	n/a	

Note: Punti struttura 3. Nessuna unità può entrare nel bunker poiché è pieno di comunicatori.



4.0 OPERAZIONI AEROSPAZIALI

"Krukfang spinse la cloche di controllo in avanti e manovro' il Deffblasta giu' in un bombardamento in picchiata. Le parole di Gobstikk gli tornarono in mente quando il Mekkanico insegnava al giovane Krukfang come volare. Il bravo Mek gli aveva insegnato lunghe e incontrollate esplosioni"

"Kaccia-Bomma" di Gave thorpe, da Imperial Armour II

La maggior parte delle armate di Epic sono supportate da unita' aeree che operano sia in atmosfera che dall'orbita nello spazio. Queste unita' vanno dai piccoli velivoli ad ala fissa con un singolo pilota, fino alle giganti navi spaziali governate da migliaia o addirittura decine di migliaia di individui. Le unita' aerospaziali sono molto differenti da qualsiasi altra unita' in Epic. Sono molto veloci rispetto alle unita' di terra gia' descritte, essendo perfettamente capaci di volare dentro e fuori il tavolo di gioco piu' grande in un singolo Turno. Questa totale velocita' significa che solo unita' di terra specializzate o altre unita' aerospaziali sono in grado di ingaggiarle. In aggiunta, le unita' aerospaziali spesso trasportano un arsenale di armi altamente distruttive che quando combinate alla loro alta velocita' permettono loro di condurre attacchi devastanti in qualsiasi punto del campo di battaglia. Infine, alcune unita' aerospaziali sono capaci di trasportare unita' di terra, scagliandole sul campo di battaglia consegnando il loro carico ovunque sia necessario.



Le regole per le operazioni aerospaziali sono una delle sezioni piu' complicate nel manuale di Epic. Per questo motivo, prima di utilizzare le unita' aerospaziali vi raccomandiamo di giocare alcune partite senza queste unita' e che limitate entrambe le parti ad un piccolo numero di esse nelle prime partite che utilizzano queste regole. Gettarsi in picchiata e usare velivoli, capsule d'atterraggio e navi spaziali nella vostra prima partita non e' raccomandabile!

4.1 UNITA' AEROSPAZIALI

In Epic ci sono due tipi di unita' aerospaziali:

Aeroplani: Questo tipo di unita' include tutti i velivoli ad "ala fissa" che operano nell'atmosfera di un pianeta. La maggior parte dei velivoli sono azionati da potenti motori a reazione, sono capaci di trasportare pesanti carichi e volare a migliaia di chilometri all'ora. I velivoli possono comprendere come taglia, dai piccoli caccia monoposto fino agli enormi trasporti d'atterraggio che possono trasportare intere formazioni di truppe. I velivoli appartengono ad una delle tre classi di manovra che determina quanto facilmente possono virare quando muovono, come descritto qui sotto. Le tre classi sono: Caccia, Bombardieri, e Cacciabombardieri. La classe di manovra del velivolo e' annotata nelle sue caratteristiche al posto della sua velocita'.

Vascelli spaziali: Questa categoria include tutti i vascelli interstellari utilizzati dalle armate per muoversi da un sistema ad un altro. Queste navi vanno dalle piccole scorte fino alle enormi navi da battaglia armate con abbastanza potenza di fuoco da radere al suolo una citta' formicaio! In Epic si assume che stiano operando in orbita bassa dove possono scaricare capsule d'atterraggio e provvedere supporto a lungo raggio per le truppe di terra.

4.1.1. Formazioni Aerospaziali

Le unita' aerospaziali sono organizzate in formazioni come qualsiasi altra unita'. Tuttavia, sebbene le formazioni aerospaziali ricevono segnalini Esplosione, non possono essere mandate in rotta o sopresse. In aggiunta, non possono fornire supporto in un assalto o essere usate da un'altra formazione per richiedere il fuoco incrociato, ecc, mentre sono in volo. Una volta atterrata, una unita' aerospaziale puo' essere assaltata, essere usata in un fuoco incrociato ed e' influenzata dai segnalini Esplosione normalmente.





4.2 VELIVOLI

Le formazioni di velivoli non sono schierate con le altre unita'. Vengono lasciate fuori dal tavolo (dove si puo' immaginare siano in orbita o stazionati nella base aerea piu' vicina). Ma possono essere schierate sul tavolo quando effettuano un'azione. I velivoli che sono capaci di trasportare altre unita' possono schierare con queste unita' gia' sul tavolo. Il velivolo (piu' qualsiasi altra unita' stia trasportando) puo' entrare in gioco solo utilizzando le seguenti regole. Le formazioni di



velivoli possono solo effettuare le seguenti azioni: Intercettazione, Attacco al suolo, Pattuglia Aerea da Combattimento o Smobilitare. Le formazioni di velivoli che falliscono un test d'azione devono effettuare l'azione Smobilitare invece dell'azione mantenere la posizione.

Intercettazione: Solo caccia e cacciabombardieri possono scegliere questa azione. Effettua un test azione per la formazione e se lo passa schiera la formazione toccando il lato del tuo tavolo. La formazione puo' quindi effettuare un movimento di avvicinamento e quindi attaccare le unita' aeree nemiche. Nella fase finale, la formazione deve effettuare un movimento di disimpegno ed uscire dal tavolo.

Attacco al suolo: Effettua un test azione per la formazione, se lo passa schiera la formazione toccando il lato del tuo tavolo. La formazione puo' quindi effettuare un movimento di avvicinamento e attaccare le unita' nemiche a terra. Nella fase finale, la formazione deve effettuare un movimento di disimpegno ed uscire dal tavolo.

Pattuglia Aerea da Combattimento (PAC): Solo i caccia e i cacciabombardieri possono scegliere questa azione. Effettua un test azione per la formazione, se lo passa schiera la formazione toccando il tuo lato del tavolo per mostrare da dove entrera' in gioco.

Una formazione in pattuglia aerea da combattimento puo' scegliere di condurre un'azione di intercettazione come reazione ad un attacco al suolo nemico. Non e' richiesto alcun test iniziativa per condurre l'intercettazione. Ha luogo dopo che la formazione nemica di attacco al suolo ha effettuato il suo movimento di avvicinamento, ma prima che la contraerea abbia sparato o che gli attaccanti abbiano effettuato il loro attacco al suolo.

Non piu' di una formazione che sia in PAC puo' intercettare una formazione che sta per eseguire un attacco al suolo. Praticamente la PAC vi permette di interrompere un'azione d'attacco al suolo nemica e di attaccare l'aereo nemico prima che questo attacchi. L'intercettazione segue le normali regole, essendo effettivamente un'azione dentro un'altra azione. Dopo che gli intercettori sono stati portati fuori dal tavolo, puoi ritornare all'azione d'attacco al suolo.

Smobilitare: la formazione non puo' fare nulla questo turno. Una formazione aerea che fallisce il suo test azione deve scegliere di effettuare un'azione smobilitare.

4.2.1 Manovre di avvicinamento aeree

I velivoli che effettuano un'azione di intercettazione o di attacco a terra sono schierati toccando il loro lato del tavolo (scegli un lato casuale se la tua fazione non ha un lato del tavolo nello scenario che state giocando). Dopo che la formazione è schierata, effettua una manovra di avvicinamento.

I velivoli che compiono una manovra di avvicinamento possono viaggiare una distanza illimitata sul tavolo di battaglia quando muovono. Si assume che i velivoli stiano viaggiando abbastanza in alto sopra il terreno volando sopra elementi scenici, zone di controllo e altre unità (in altre parole ignorano tutte e tre le cose!). Per lo stesso effetto, le altre unità possono ignorare i velivoli e le zone di controllo aereo quando muovono. Nota che il velivolo non può assaltare altre unità.

I velivoli devono generalmente viaggiare in linea retta nella direzione in cui sono rivolti e possono cambiare direzione virando. I velivoli appartengono a una delle tre classi di manovra che determina quanto agilmente possono virare quando muovono, come descritto qui sotto. Le tre classi sono: Caccia, Bombardieri e Cacciabombardieri. La classe di manovra del velivolo è annotata nelle caratteristiche al posto della velocità.

Caccia: I caccia possono effettuare una virata fino a 90 gradi dopo avere mosso almeno 30 cm. Una volta che il caccia ha virato deve muovere altri 30 cm prima di virare nuovamente.



Caccia Imperiale Thunderbolt

Bombardieri: I bombardieri possono effettuare una virata fino a 45 gradi dopo avere mosso almeno 30cm. Una volta che il bombardiere ha virato deve muovere altri 30 cm prima di virare nuovamente.



Bombardiere Imperiale Marauder

Cacciabombardieri: I Cacciabombardieri manovrano come dei bombardieri quando effettuano una manovra di avvicinamento se stanno portando a termine un'azione di attacco a terra (perché sono appesantiti da bombe o missili), e si comportano come caccia nelle altre circostanze.



Kacciabomma Orko

4.2.2 Attacchi aerei - Dopo che i velivoli hanno effettuato la manovra di avvicinamento gli è permesso attaccare. I velivoli che stanno portando a termine un'azione di attacco a terra possono attaccare una formazione nemica a terra. I velivoli che stanno portando a termine una missione di intercettazione possono attaccare una formazione aerea nemica. Si assume che i velivoli stiano volando abbastanza in alto per ignorare qualsiasi elemento che potrebbe bloccare la linea di vista quando sparano ai bersagli e la regola del fuoco incrociato non si applica agli attacchi aerei. A parte questo, risolvi gli attacchi usando le regole normali per il fuoco.

Dopo che la formazione aerea ha effettuato un attacco, la sua azione è terminata. Rimane in gioco fino alla fase finale a quel punto deve effettuare una manovra di disimpegno e uscire dal tavolo (vedi 4.2.6).

4.2.3 Attacchi Antiaerei

Alcune armi hanno un valore anti-aereo (AA) che può essere usato per attaccare i velivoli e solo i velivoli. I velivoli possono sparare ad altri velivoli sia quando stanno effettuando un attacco antiaereo (vedi 4.2.4) sia quando stanno attaccando come parte di un'azione d'intercettazione. Le unità di terra possono solo sparare ad unità quando stanno effettuando un attacco contraereo e non possono scegliere di sparare ad una formazione aerea come parte di una delle loro azioni (questa regola previene che le unità di terra "accorano" per attaccare i velivoli prima che possano disimpegnarsi).

Tira per colpire usando il valore AA dell'arma. Se colpisci, l'aeroplano deve fare un tiro salvezza per vedere se è distrutto. Le regole per il fuoco incrociato non sono applicate agli aeroplani.

I caccia e i cacciabombardieri possono scegliere di "schivare" quando devono effettuare tiri salvezza. Schivare rappresenta il pilota che devia bruscamente il suo velivolo di lato per cercare di evitare l'attacco nemico. Tutti i velivoli in una formazione devono schivare, o tutti o nessuno. I velivoli che schivano ricevono un tiro salvezza di 4+ invece del loro normale tiro armatura, ma perdono il loro attacco se non l'hanno già effettuato (sono concentrati ad evitare i proiettili nemici). Piazza un segnalino adatto sul velivolo per ricordarsi che non può sparare.

4.2.4 Attacchi della contraerea

Le armi AA sono designate per sparare in difesa contro un velivolo nemico attaccante, e possono quindi sparare dopo che la formazione aerea nemica ha effettuato la manovra di avvicinamento ma prima che effettui i suoi attacchi. Questo è chiamato attacco contraereo. Nota che un velivolo che stia portando a termine una missione di attacco a terra armato con armi AA può sparare a intercettori nemici che entrano nell'arco di fuoco dell'arma AA. Effettuare un attacco contraereo non rimuove lo stato di allerta da una formazione di terra.

Gli attacchi contraerei non possono essere portati a termine da unità che appartengono a formazioni che stiano marciando o sono in rotta. A parte questo, gli attacchi contraerei sono "gratis" o un attacco bonus e effettuando un attacco di contraerea non previene che le unità possano attaccare nello stesso turno. In più un'arma contraerea può attaccare tutte le unità aeree entro la sua portata, fintanto che non attaccano la stessa formazione aerea più di una volta nello stesso turno.

Non è richiesta alcuna linea di vista poiché si assume che stiano volando abbastanza in alto sopra gli elementi scenici da essere avvistate da tutte le unità. Effettua l'attacco contraereo con una unità alla volta, nell'ordine che preferisci.



Le unità di terra che sono armate con armi AA possono sparare ai velivoli nemici appena si avvicinano. Per rappresentare questo, possono sparare ad una formazione di velivoli che si muovono entro la gittata delle loro armi durante la loro manovra di avvicinamento o di disimpegno, anche se il velivolo non è più entro la gittata dell'arma quando l'attacco viene risolto. Gli attacchi effettuati contro i velivoli che stanno disimpegnando sono risolti quando il velivolo raggiunge il bordo del tavolo, prima che sia rimosso per "volare verso la base". Le unità che hanno sparato alle formazioni aeree che si sono avvicinate, non possono sparargli nuovamente quando disimpegnano.

4.2.5 Trasportare unità di terra

I velivoli con capacità di trasporto sono conosciuti come velivoli da trasporto ed è permesso loro di imbarcare e sbarcare unità di terra. Le truppe trasportate, sono tenute fuori dal tavolo imbarcate sul velivolo da trasporto fino a quando non sono schierate. Qualsiasi unità che viene imbarcata e trasportata fuori dal tavolo potrà ritornare successivamente in gioco a bordo dello stesso velivolo da trasporto.

Un velivolo deve portare a termine un'azione di attacco al suolo per trasportare unità. I velivoli da trasporto sono considerati alla stessa maniera delle Macchine da Guerra da trasporto ed è permesso loro, solo di trasportare unità di un'altra formazione fin tanto che tutta la formazione può essere imbarcata all'interno del velivolo da trasporto (vedi 3.1.3). Se un velivolo da trasporto è distrutto mentre trasporta unità di terra, qualsiasi unità trasportata viene eliminata con esso (nessun tiro salvezza in questo caso!)

I velivoli da trasporto possono imbarcare e sbarcare il loro carico in due modi: atterrando o effettuando un assalto aereo.

Atterrare: I velivoli con capacità di trasporto possono atterrare dopo avere effettuato la loro manovra di avvicinamento e dopo essere stati bersagliati dalla contraerea nemica. Se un velivolo atterra in un terreno pericoloso deve tirare un test di terreno pericoloso. Dopo che il velivolo è atterrato, qualsiasi unità stia trasportando può sbarcare ed essere piazzata entro 5 cm dal velivolo da trasporto (aeromobili e unità con reattori dorsali

possono essere piazzati entro 15 cm, per rappresentare che vengono sbarcati dal velivolo mentre sta atterrando). Alternativamente, il velivolo può imbarcare unità amiche entro 5 cm, assumendo che ci sia abbastanza posto a bordo ovviamente. Dopo avere imbarcato o sbarcato qualsiasi unità, il velivolo può effettuare un attacco al suolo. Nota che le limitazioni che si applicano alle unità che sbarcano da una Macchina da Guerra da trasporto si applicano anche alle unità che sbarcano da un velivolo (es, non possono iniziare un'azione nel turno in cui sbarcano ma possono sparare con il velivolo - vedi 3.1.3)

Una volta atterrato, il velivolo viene considerato sotto tutti gli aspetti come una unità di terra con una velocità di 0. (es. non può muoversi). Non può portare a termine un'azione nel turno in cui atterra. Se è coinvolto in un assalto e perde, viene automaticamente distrutto. Una volta atterrato, il velivolo può effettuare una manovra di disimpegno ed uscire dal tavolo nella fase finale di qualsiasi turno, incluso quello in cui è atterrato.

Assalto aereo: I velivoli da trasporto possono scegliere di atterrare come descritto sopra e poi assieme alle unità che sbarcano è permesso loro di lanciare un assalto invece che sparare. Se viene scelta questa opzione allora il velivolo e qualsiasi unità che sbarca possono entrare nelle zone di controllo nemiche come se stessero caricando. Il velivolo e qualsiasi unità che sbarca vengono considerati come una singola formazione per la durata dell'assalto, alla stessa maniera come se le unità stessero sbarcando da una Macchina da Guerra da trasporto ed effettuando un'azione d'ingaggio (vedi 3.1.3). Se il velivolo perde l'assalto viene distrutto, ma qualsiasi unità che sbarca può ritirarsi normalmente.

4.2.6 Manovre di disimpegno - Nella fase finale, tutti i velivoli che non sono atterrati devono uscire dal tavolo. I velivoli che sono atterrati possono scegliere di uscire dal tavolo. I velivoli possono uscire lungo QUALSIASI lato del tavolo. Semplicemente muovi il velivolo come hai fatto quando hai compiuto le manovre di avvicinamento, fino a quando raggiungi un lato del tavolo. Questa è chiamata manovra di disimpegno e ha luogo all'inizio della fase finale prima che le unità di terra vengano recuperate.

4.2.7 Segnalini Esplosione

I velivoli accumulano segnalini Esplosione in modo simile alle altre unita', ma sono influenzati da essi in maniera diversa. Le seguenti regole, piuttosto semplici, rispecchiano il tempo necessario per riarmare e rifornire il velivolo dopo una missione. Il velivolo in formazione che e' sotto un attacco pesante e che quindi ha molti segnalini Esplosione avra' bisogno di piu' tempo per prepararsi e c'e' quindi una maggiore possibilita' che non portera' a termine una missione.

Le formazioni di velivoli accumulano segnalini Esplosione nelle seguenti circostanze:

- Qualsiasi formazione aerea che subisce attacchi di contraerea riceve un segnalino Esplosione per "essere sotto il fuoco". La formazione puo' ricevere solo un segnalino Esplosione durante la manovra di avvicinamento e un altro segnalino Esplosione durante la fase di disimpegno, senza considerare quante unita' di diverse formazioni le attaccano.
- Il velivolo riceve un segnalino Esplosione per ogni unita' aerea abbattuta o punto di danno inflitto se e' una Macchina da Guerra.

- Il velivolo riceve un segnalino Esplosione extra se esce da qualsiasi lato del tavolo che non e' il proprio per rappresentare la possibilita' di essere attaccato mentre sorvola il territorio nemico.

Il velivolo non e' soppresso o mandato in rotta dai segnalini Esplosione, ma non puo' neanche essere recuperato nella fase finale. Invece, la prossima volta che vuoi effettuare una azione con la formazione, effettua il test azione come prima, ma applica una modifica di -1 per ogni segnalino Esplosione nella formazione (questo modificatore rimpiazza il modificatore per avere uno o piu' segnalini Esplosione).

Tutti i segnalini Esplosione sono rimossi da una formazione immediatamente dopo avere effettuato il test azione, sia che passi il test oppure no. Se passa il test, puo' effettuare un'azione e se lo fallisce non puo'.

I velivoli che atterrano sono influenzati da segnalini Esplosione che hanno accumulato normalmente ed e' permesso recuperarli nella fase finale. Qualsiasi segnalino Esplosione addizionale che hanno sara' "trasportato via" con loro se decollano successivamente.



4.3 NAVI SPAZIALI

Molte armate hanno accesso a navi spaziali che possono essere usate per sbarcare veicoli e dare luogo ad attacchi orbitali potenzialmente devastanti. Ogni tipo di nave spaziale utilizzabile da un esercito ha le sue caratteristiche con i dettagli delle capsule di atterraggio e armi trasportate dalla nave spaziale.

Le navi spaziali del 41esimo Millennio sono enormi. Anche un piccolo Incrociatore Imperiale classe Lunar sarebbe oltre 5 metri lungo se fosse un modello in scala Epic. Per questo motivo a nessuna fazione e' permesso includere piu' di una nave spaziale nel proprio esercito.

Le navi spaziali possono effettuare bombardamenti orbitali, attacchi localizzati e sbarcare unita' con l'abilita' "assalto planetario". Possono effettuare tutte e tre queste cose come parte della stessa azione se hanno l'abilita' - il loro immenso equipaggio permette loro di effettuare una moltitudine di operazioni.

4.3.1 Pianificare le Operazioni Spaziali

Per effettuare le operazioni spaziali avrai bisogno di un modello di Battlefleet Gothic che rappresenta la nave spaziale orbitante.

Le operazioni spaziali devono essere pianificate ampiamente in anticipo, per questo motivo qualsiasi modello di nave spaziale deve essere collocato all'inizio della battaglia prima di schierare qualsiasi unita' di terra. Se entrambi i giocatori hanno delle navi spaziali, dovrebbero alternarsi nello schieramento iniziando dal giocatore con il valore di strategia piu' alto.

Le navi spaziali sono piazzate toccando il loro lato del tavolo (scegli un lato casuale se la tua fazione non ha un lato di tavolo nello scenario che sara' giocato), rivolte in qualsiasi direzione. Appena ogni nave spaziale e' schierata, il giocatore deve dichiarare apertamente in quale turno la nave arrivera'. Nota che il turno in cui la nave spaziale arrivera' non e' un segreto - sono troppo grandi per cogliere il nemico di sorpresa!! Puoi scegliere qualsiasi turno, dal primo in avanti. Tuttavia, non puoi scegliere un turno che e' gia' stato scelto da un'altra nave spaziale e non piu' di una nave spaziale puo' viaggiare sopra il campo di battaglia nello stesso turno.

Oltre a dichiarare quando la nave arrivera', dovrai annotare segretamente la zona di atterraggio delle unita' che entreranno in gioco utilizzando l'abilita' "assalto planetario" (vedi 4.4), e anche dove cadranno i bombardamenti orbitali. Ogni giocatore deve fare questo alternandosi, mentre l'altro giocatore non guarda.

Semplicemente scrivi su un pezzo di carta le coordinate della zona di atterraggio e/o bombardamento in relazione alla posizione del modello della nave. Le coordinate che hai tracciato determineranno il punto centrale della tua zona di atterraggio e qualsiasi bombardamento orbitale che la tua nave spara. Per esempio potresti scrivere "la mia zona di atterraggio sara' 60 cm in avanti, 30 cm a destra e il mio bombardamento orbitale colpira' 45 cm in avanti e 30 cm a sinistra". Questo significa che la zona di schieramento sara' localizzata 60 cm in avanti e 30 cm a destra del modello spaziale, mentre il bombardamento colpira' un punto 45 cm in avanti e 30 cm alla destra del modello.

4.3.2 Portare a Termine l'Operazione

Le operazioni spaziali hanno luogo nella fase azione del turno. Semplicemente effettua un test azione per la nave come faresti per qualsiasi altra formazione. Se il test riesce, la nave puo' compiere bombardamenti orbitali, attacchi localizzati ed effettuare assalti planetari come descritto nelle sezioni che seguono (vedi 4.3.3, 4.3.4 e 4.4).

Dopo che gli attacchi o gli atterraggi hanno preso luogo, il modello di nave e' rimosso. Se il test e' fallito allora la nave spaziale e' stata ritardata e non riesce ad arrivare per questo turno; puoi tirare nuovamente il prossimo turno a meno che non ci siano altre navi che debbano arrivare in quel turno. Se il turno seguente e' gia' occupato, allora la nave in ritardo arrivera' nel primo turno disponibile libero.

4.3.3 Bombardamento Orbitale

Se una nave spaziale puo' effettuare un bombardamento orbitale questo sara' annotato nelle sue caratteristiche.

I bombardamenti orbitali coprono un area molto piu' vasta rispetto ad un bombardamento d'artiglieria e quindi richiede una sagoma di bombardamento che sia di 12 cm di diametro. Per un considerevole colpo di fortuna risulta essere della stessa misura della sagoma Artiglieria usata in Warhammer 40.000 e se avete alcune di queste vi raccomandiamo di utilizzarle (lo sappiamo, sembra quasi che l'avessimo pianificato, non e' vero?) se non le avete costruite le vostre sagome con cartoncino o plasticard.

Prendi una sagoma e piazza il suo centro alle coordinate che hai registrato all'inizio della battaglia. Non devi passare un secondo test di iniziativa per effettuare il bombardamento - quello che hai passato precedentemente permette al bombardamento di avere effetto.

Una volta che si conosce la posizione del bombardamento orbitale, attacca ogni unita' sotto la sagoma come faresti per il bombardamento d'artiglieria (vedi 1.9.8). I bombardamenti orbitali non beneficiano mai della regola del fuoco incrociato.

4.3.4 Attacchi Localizzati

Gli attacchi localizzati possono essere effettuati su Macchine da Guerra nemiche (le Macchine da Guerra sono le uniche cose abbastanza grandi per essere individuate dalle navi spaziali su un campo di battaglia). Individua un bersaglio ovunque sul tavolo e attaccalo con gli attacchi localizzati in possesso della nave spaziale. Puoi bersagliare diverse Macchine da Guerra con ogni attacco localizzato se desideri, o concentrare tutti gli attacchi su un singolo bersaglio. Nota che non hai bisogno di registrare le coordinate degli attacchi localizzati.



4.4 ASSALTO PLANETARIO

Ad alcune armate e' permesso sbarcare unita' di terra da navi spaziali in orbita grazie a veicoli speciali modificati. Questi veicoli sono principalmente usati per trasportare truppe da una nave spaziale fino al pianeta sottostante. Molti sono piu' dei missili pilotati che dei velivoli e sono designati per essere sparati ad alta velocita' nell'atmosfera del pianeta. All'ultimo momento, potenti motori rallentano la discesa del veicolo permettendo ad esso ed al suo carico di atterrare in sicurezza sulla superficie del pianeta. A causa dell'alta velocita' a cui viaggiano questi veicoli, e' quasi impossibile ingaggiarli con le armi prima che siano atterrati. Questo e' conosciuto come effettuare un *assalto planetario*.

Qualsiasi unita' capace di effettuare un assalto planetario lo avra' annotato nelle sue caratteristiche. Le caratteristiche di una nave spaziale specificano il tipo e il numero di unita' che potra' trasportare e che possono effettuare un assalto planetario. Si assume che una nave spaziale possa trasportare qualsiasi mezzo che sara' utilizzato dall'unita' con l'abilita' assalto planetario. Le unita' che entrano in gioco con l'assalto planetario e il loro mezzo (se c'e') dovranno essere tenute fuori dal tavolo fino a quando non saranno atterrate.

Puoi effettuare un assalto planetario nel turno in cui la nave spaziale che trasporta le unita' entra in gioco. Porta a termine l'assalto planetario dopo avere effettuato qualsiasi bombardamento e/o attacchi localizzati. Prendi una delle unita' con l'abilita' di assalto planetario e piazzala ovunque sul tavolo che sia entro 15 cm dalle coordinate della zona d'atterraggio registrate all'inizio del gioco (vedi 4.3.1). L'unita' poi devia di 2D6 cm in una direzione casuale (raccomandiamo di utilizzare il dado di deviazione

della Games Workshop per determinare la direzione, ma qualsiasi altro metodo accordato assieme andra' bene). A qualsiasi unita' trasportata e' permesso di sbarcare immediatamente durante l'atterraggio o rimanere a bordo e sbarcare in seguito. Atterrare o sbarcare conta come movimento per gli effetti di innescare il fuoco di allerta nemico.

Continua con questa procedura fino a quando tutte le unita' con l'abilita' di assalto planetario che sono sulla nave spaziale sono atterrate. Unita' che finiscono fuori formazione a causa della deviazione quando atterrano devono ritornare in formazione legale la prossima volta che compiono un'azione (vedi 1.2.1 e 1.6.1).

Unita' che entrano in gioco con assalto planetario sono distrutte se atterrano fuori dal tavolo. Se l'unita' atterra in un terreno intransitabile o pericoloso per essa o sopra qualsiasi tipo di unita' (amica o nemica), o in una zona nemica di controllo, si assume che i sistemi di guida automatici a bordo abbiano dirottato verso un punto di atterraggio sicuro e l'unita' viene spostata dal giocatore avversario nella zona piu' vicina di terreno aperto dove puo' atterrare.

Unita' che atterrano con l'assalto planetario possono compiere un'azione piu' avanti nel turno. In effetti le unita' atterrano da una nave spaziale quando la nave spaziale effettua la sua azione e possono compiere una sua azione piu' avanti nello stesso turno. Ricorda che qualsiasi formazione atterrata con assalto planetario che e' dispersa, deve ritornare in formazione legale quando compie un'azione. I velivoli che atterrano con l'assalto planetario sono considerati alla stessa maniera come un velivolo atterrato (vedi 4.2.5) e possono decollare piu' avanti nel gioco.



4.5 SCENARIO DI ADDESTRAMENTO AEROSPAZIALE

"Oggi e' stato un buon giorno per Krukfang; un sacco di fuoco, un sacco di velocita' "

Le regole per le operazioni aerospaziali, come le regole per le Macchine da Guerra che le precedevano, sono abbastanza lunghe e complesse e per questa ragione e' meglio imparare come usarle giocando il seguente senario di addestramento prima di usarle in partite su larga scala. Gli scenari di addestramento si concentrano esclusivamente sulle regole dei velivoli e sono entrambe le piu' complesse e le piu' usate comunemente.

Nota: Le caratteristiche per questi due scenari sono nella prossima pagina.

4.5.1 Morte Dai Cieli!

Nei cieli giallo-zolfo di Armageddon, i Kaccia-Bomma degli Orki combattono contro i Thunderbolt e i Marauder della Marina Imperiale in una macabra danza di morte. Tipici di questi ingaggi furono gli attacchi aerei degli Orki sul Complesso di Bunker Comando 17c, sede del Quartier Generale del reggimento della Guardia Imperiale 2do Ranger Asgardiano. Piu' di una mezza dozzina di Kaccia-Bomma Orki dello Zquadrono di Ragatzi Folanti di Harthag Deffblasta attacco' il complesso e furono intercettati da elementi del 222^{mo} Squadrone Caccia d'Attacco della Marina Imperiale. Il combattimento aereo che si scatenò e' considerato da molti uno dei classici ingaggi aerei delle guerre di Armageddon.

Forze Orki: Due formazioni consistenti ognuna di 4 Kaccia-Bomma Orko. La forza ha un valore strategia di 3 e tutte le formazioni hanno un valore iniziativa di 3+.

Forze Imperiali: Una formazione consistente di tre caccia Thunderbolt della Marina Imperiale, piu' due formazioni consistenti ognuna di un Bunker di Comando e un veicolo AA Hydra e una formazione consistente di tre veicoli d'artiglieria Basilisk e una Hydra. La forza ha un valore strategia di 2 e tutte le formazioni hanno un valore iniziativa di 2+.

Area di Gioco: Schierate in un'area di gioco quadrata di circa 90-120 cm di lato. Schierate gli elementi scenici che avete, accordandovi in qualsiasi maniera. Potete schierare molti o pochi elementi scenici come desiderate, ma cercate di avere almeno un paio di colline e un'area abitata o alcuni boschi per nascondere le truppe dietro o per beneficiare della copertura.

Schieramento: Il giocatore imperiale schiera per primo e deve schierare tutte le sue formazioni di terra nella sua forza ovunque preferisce sul tavolo. I velivoli di entrambi le parti sono tenuti fuori dal tavolo all'inizio della battaglia.

Regole Speciali: Vedi sezioni 3.4. per il *Potere della Waaagh!*

Condizioni di vittoria: Il giocatore orko ha a disposizione tre turni per distruggere entrambi i Bunker di Comando e

tutti e tre i Basilisk. Se riesce nell'intento vince, altrimenti vince il giocatore Imperiale.

4.5.2 Thunderhawk abbattuta

Il Formicaio Acheron cadde senza preavviso il quinto giorno dall'invasione di Armageddon, vittima del tradimento dell'ex Governatore Imperiale Herman von Strab. I rapporti dell'Intelligence indicarono che von Strab si trovava in un bunker di comando catturato appena fuori dalla citta' formicaio. Una piccola forza di Terminator del Capitolo delle Salamandre fu inviata con una Cannoniera Thunderhawk nel tentativo di catturare il traditore. I Terminator atterrarono appena fuori dal bunker e invasero velocemente il complesso, ma realizzarono che von Strab era appena fuggito. Le cose iniziarono ad andare male quando i Kaccia-Bomma degli Orki tesero un'imboscata alla Thunderhawk inviata per evacuare i Terminator. Solo la leggendaria resistenza della costruzione della Thunderhawk e la provvidenziale assistenza di alcuni caccia Thunderbolt della Marina Imperiale le permise la sopravvivenza per raccogliere i Terminator. Quando la Thunderhawk ritorno' alla base, solo un motore era funzionante, tutto il suo equipaggio era stato ferito o ucciso e sul suo scafo furono contati piu' di 250 fori causati da colpi di proiettile dei Kannoni Tutti i Terminator inviati per la missione furono evacuati.

Forze Imperiali: Una Cannoniera Thunderhawk, piu' una formazione di quattro unita' di Terminator Space Marine e una formazione consistente in tre caccia Thunderbolt della Marina Imperiale. La forza ha un valore di strategia pari a 5. Tutte le formazioni degli Space Marine hanno un valore iniziativa di 1+ e i Thunderbolt hanno un valore di iniziativa di 2+.

Forze Orko: Due formazioni consistenti ognuna in tre Kaccia-Bomma Orki e due formazioni consistenti ognuna di un Bunker di Comando e un (traditore) veicolo AA Hydra della Guardia Imperiale. La forza ha un valore di strategia pari a 2. La formazione della Guardia Traditrice ha un valore iniziativa di 2+ e i Kaccia-Bomma Orki hanno un valore iniziativa di 3+.

Area di gioco: Come 4.5.1.

Schieramento: Il giocatore Orko schiera per primo e deve schierare tutte le formazioni di terra nella sua forza ovunque desidera sul tavolo. Tutte le formazioni rimanenti sono lasciate fuori dal tavolo all'inizio della battaglia. Il giocatore Space Marine puo' teletrasportare i Terminator in battaglia se desidera farlo (vedi 2.1.17).

Regole speciali: Vedi la sezione 3.4 per il *Potere della Waaagh!* e la sezione 1.15 per *"Ed Essi non Conosceranno la Paura"*

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Imperiale vince se distrugge entrambi i bunker in corpo a corpo e riesce ad uscire fuori dal tavolo con almeno un'unita' Terminator nella Cannoniera Thunderhawk. Il giocatore Imperiale pareggia se distrugge entrambi i bunker. Qualsiasi altro risultato e' una vittoria per il giocatore Orko.

BUNKER DI COMANDO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	Immobile	4+	6+	6+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Fucile Requiem	(15cm)	n/a	Arma Leggera	

Note: Nessuna unita' puo' entrare nel bunker - e' vietato l'accesso



CANNONIERA THUNDERHAWK SPACE MARINE

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra, Aeroplano	Bombardiere	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Cannone da battaglia	75cm	AF4+/AC4+	Arco frontale Limitato	
2 x Mitragliatore requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	Arco frontale Limitato	
1 x Mitragliatore requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco destro	
1 x Mitragliatore requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco sinistro	



Punti struttura 2. Effetto colpi critici: I controlli di volo della Thunderhawk sono danneggiati. Il pilota perde il controllo e la Thunderhawk si schianta al suolo, uccidendo tutti quelli chi si trovano a bordo.

Note: Assalto Planetario, Armatura rinforzata, Trasporto (puo' trasportare otto delle seguenti unita' Space Marine: Tattica, Assalto, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought. Terminator e Dreadnought contano come due unita' normali.)

GUARDIA IMPERIALE HYDRA (modello Metalicus)

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
2 x Can. automatici binati hydra	45cm	AF4+/AC5+/AA5+	—	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



GUARDIA IMPERIALE BASILISK (modello Armageddon)

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Scuotiterra	120cm	AF4+/AC4+ o 1PB	Fuoco indiretto	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



Note: Puoi sparare normalmente o un bombardamento. Puoi usare solo il fuoco indiretto quando usi il bombardamento.

CACCIA DELLA MARINA IMPERIALE THUNDERBOLT (Modello Bakka)

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Aeroplano	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Requiem d'assalto	15cm	AF4+/AA5+	Arco frontale limitato	
Multilaser	30cm	AF5+/AC6+/AA5+	Arco frontale limitato	
Missili sub-alari	30cm	AC4+	Arco frontale limitato	



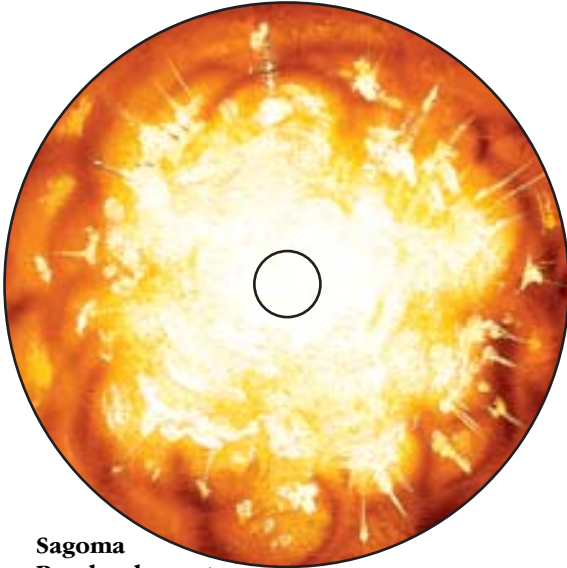
KACCIABOMMA ORKO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Aeroplano	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Kannoni Pezanti	15cm	AF5+/AA5+	—	
Ratzi Anti-Karro	30cm	AC4+	—	

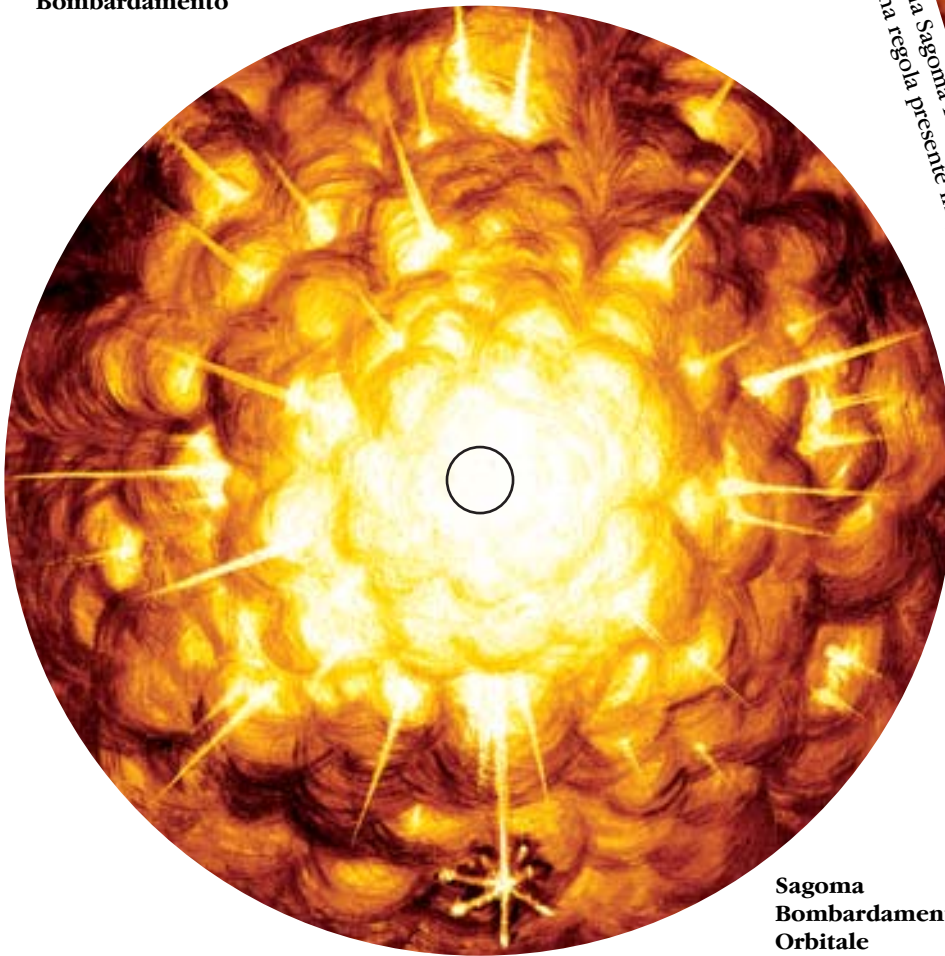


SAGOME

Nella seguente pagina sono rappresentate un insieme di sagome che potete copiare ed usare nelle vostre partite di Epic. Potete anche usare il set di sagome del 40K della Games Workshop, che sono dello stesso formato. Alternativamente, potete creare le vostre sagome con della plastica trasparente (o qualunque altro materiale possa stuzzicare la vostra immaginazione).



**Sagoma
Bombardamento**



**Sagoma
Bombardamento
Orbitale**

Sagoma Fiamma. Nota che la Sagoma Fiamma e' stata inclusa per essere usata in espansioni future di Epic, e non e' richiesta per nessuna regola presente in questo libro.



© Copyright Games Workshop 2004. Questa pagina può essere fotocopiata per uso personale al fine di giocare una partita di Epic, tutti gli altri diritti sono riservati. Epic, Games Workshop e tutti i marchi associati, le razze, i simboli delle razze, le unità, i nomi, i personaggi, le illustrazioni e le immagini dall'universo di Warhammer 40.000 sono ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, variamente registrati in UK ed in altre nazioni del mondo, tutti i diritti riservati.

5.0 FORZE E BACKGROUND

"Siamo di fronte ad un bivio, con strade che ci portano ad una miserabile sconfitta o a una vittoria gloriosa. Per scegliere la giusta via da seguire abbiamo bisogno di guardare prima di tutto indietro alla strada che ci ha portato a questo punto"

Commissario Yarrick

Ora che conoscete come funzionano le regole di Epic, è il momento di presentarvi la storia del pianeta dove è ambientato il gioco e le forze sotto il vostro comando. In questa sezione forniamo una panoramica della galassia del 41esimo Millennio e anche una storia dettagliata del cataclismico conflitto che sta sconvolgendo il mondo formicaio Imperiale conosciuto come Armageddon. Infine, vi forniamo dettagli sulle diverse truppe e veicoli di Space Marine, Guardia Imperiale e Orki che stanno combattendo sul pianeta. Supplementi futuri aggiungeranno nuovi scenari per la campagna del sistema di Epic e introdurranno nuove armate da giocare.

L'ERA DELL'IMPERIUM

"Nella tetra oscurità del lontano futuro c'è soltanto guerra!"

Per 10.000 anni, l'espansionistico Impero galattico del Genere Umano è stato il bastione della razza umana. Con più di un milione di mondi e con una popolazione di migliaia di miliardi di individui, è l'impero più vasto nella galassia del 41esimo Millennio. Per centinaia di lunghi secoli, l'Imperium ha resistito, sopravvivendo a disastri, eresie ed invasioni di razze aliene intente ad estinguere l'umanità ed ha resistito a tutto ciò grazie alle sue forze più grandi - l'immortale Benefico Imperatore del Genere Umano e alle vaste armate e flotte.

Anche se l'Imperatore è una creatura devastata e avvizzita, sorveglia ancora e guida il genere umano grazie alle essenze ristoratrici, elisir e flutti di gas alchemici del Trono Dorato sulla Terra. Con i suoi vasti poteri psionici, l'Imperatore dirige le navi da guerra dell'Imperium attraverso gli spazi del regno incubo del warp. Prevede il possibile futuro della razza umana e guida l'umanità affinché possa superare le varie prove e sfide dinnanzi a loro.

Senza l'Imperatore, l'Imperium non sarebbe in grado di muovere le sue armate e flotte per combattere i nemici e assicurare il suo dominio. L'Imperium degenererebbe in centinaia di piccoli imperi che reclamerebbero potere mentre alieni e altre creature mostruose distruggerebbero il Genere Umano.

La marea dei nemici dell'Imperatore è tenuta a bada solo dalla vicinanza delle flotte Imperiali e dalle armi degli eserciti dell'umanità. Milioni di soldati combattono su migliaia di mondi contro ogni tipo di nemico concepibile: dalle flotte formicaio devastatrici dei Tiranidi alle furiose invasioni dei bellicosi Orki, fino alle ribellioni e insurrezioni dall'interno.

Al fianco della vasta potenza della Guardia Imperiale, i superumani Space Marine dell'Adeptus Astartes portano terrore e morte ai nemici dell'Imperatore. Gli Space Marine sono la più mortale forza combattente di cui l'umanità dispone - solo poche squadre di questi guerrieri geneticamente modificati possono distruggere un'armata di nemici molto più numerosa di loro. Nelle fredde profondità dello spazio, gigantesche navi da battaglia, accompagnate da flotte di altri vascelli danno battaglia ai pirati Eldar e ai Relitti degli Orki.

Lotte intestine sono frequenti e spesso l'umanità affronta la sua più grande minaccia dall'interno. Governatori ribelli, comandanti corrotti, ufficiali posseduti e addirittura i Primarchi degli Space Marine si sono ribellati contro i loro simili versando sangue umano durante la lunga storia dell'Imperium.

L'Imperium è inconcepibilmente vasto, coprendo molte migliaia di anni luce che richiedono mesi, spesso anni, per attraversarlo. Un milione di mondi con un milione di culture differenti

compongono l'umanità, e la scoperta di un nuovo sistema stellare e nuovi pianeti espanderà i domini dell'Imperatore, alimentando l'umano eterno bisogno di più risorse, più spazio.

Anche in sistemi vicini alla Terra, l'Imperatore e l'Imperium che rappresenta non sono che nomi per forze distanti, quasi soprannaturali, che vengono venerate e pregate da lontano. Molti cittadini vivono la loro intera esistenza, lavorando duramente e superando le avversità della vita del 41mo millennio senza la più remota idea dell'esistenza dell'Imperium, se non per qualche storia da bambini. Per altri invece l'Imperium è molto reale, un pugno d'acciaio stretto attorno alle loro vite che impone la legge e l'ordine necessari all'umanità per prosperare.

Dura disciplina e scarsa tolleranza sono elementi essenziali per la sopravvivenza in questi tempi tormentati. È un momento di profondo cambiamento per l'umanità. Col passare di ogni anno, sempre più individui si rivelano dotati di strani poteri mentali. Se questi "psionici" non venissero controllati o eliminati, le tremende ed inarrestabili forze che essi possono involontariamente scatenare potrebbero devastare interi mondi. Quelli dotati di sufficiente forza d'animo e volontà possono essere addestrati per usare i loro poteri in difesa dell'umanità ma gli altri devono essere uccisi.

Quelli dotati di poteri psionici latenti che vengono lasciati liberi, divengono spesso ignare pedine di malefiche entità del Warp, che approfittano degli scatenati poteri mentali degli psionici non addestrati per creare dei passaggi tra il proprio regno nella dimensione del Warp e la galassia dell'Umanità. In questo modo essi espandono la propria influenza, riducendo in schiavitù interi pianeti e danneggiando dall'interno la struttura dell'Imperium.

Altre mutazioni diventano comuni. Una malevole epidemia di creature deformi e malefiche minacciano di trasformare l'umanità in una razza di bestie degenerate. Le difese contro le deviazioni fisiche e mentali non possono vacillare, affinché il Genere Umano non sia inghiottito e consumato dai potenti processi evolutivisti all'opera. Questi ripugnanti elementi devono essere distrutti o in qualche modo controllati se il Genere Umano vuole sopravvivere alla trasformazione in una nuova era di supremazia spirituale e fisica.

L'Imperium, così potente, non governa l'intera galassia. I mondi del Genere Umano sono sparsi tra i 200.000.000.000 di stelle che compongono la galassia. All'interno di questi vaghi confini dell'Imperium ci sono enclavi ribelli di mondi umani, domini comandati da comandanti della guerra alieni, colonie di creature troppo lontane o essenziali per disturbare il Genere Umano o per attirare l'attenzione delle flotte da guerra. L'Imperium è inghiottito da un costante stato di guerra, a volte semplicemente per continuare le sue guerre d'espansione, altre volte per combattere contro nemici che minacciano la sopravvivenza dell'intera razza umana.

L'immensa grandezza dell'Imperium rende qualsiasi forma di autorità ridicola di fronte ai Comandanti Imperiali. Questi individui sono nominati dall'Adeptus Terra per governare un mondo o dei mondi nel nome dell'Imperatore. Sono vincolati a cooperare con altri servi dell'Imperatore e a tenere sotto controllo le mutazioni e le eresie nei loro domini, ma in linea di massima sono liberi di amministrare la Legge Imperiale in qualsiasi modo che credano giusto o necessario.

Sopra e sotto questi governatori planetari, vaste organizzazioni cercano di tenere a bada la ribollente anarchia che minaccia costantemente di sommergere l'Imperium. Gli innumerevoli impiegati, scribi, logisti e archivisti dell'Administratum cercano di infondere una certa forma di ordine in questo impero casuale, registrando, richiedendo e analizzando un torrente di informazioni dal più lontano angolo della galassia.

I reggimenti della Guardia Imperiale, ognuno basato su decine di migliaia di soldati e carri armati, sono arruolati e trasportati in distanti zone di guerra ogni giorno, i loro sforzi sono supportati da milioni di capi squadra e logisti del Dipartimento Monitorum. Gli Space Marine dell'Adeptus Astartes inviano in avanscoperta i loro guerrieri d'élite per combattere mostruosità aliene e infidi umani, ingaggiando guerre e espandendo i loro domini nel nome dell'Imperatore. L'antico Adeptus Mechanicus invia le sue flotte Explorator per investigare ed esplorare, scoprendo antiche tecnologie da studiare e decifrare per i loro maestri su Marte.

I Tecno-Preti continuano la ricerca iniziata molto tempo prima che l'Imperatore fosse salito al potere e avesse iniziato la Grande Crociata di Riconquista. I capi religiosi del Ministrorum della Terra, o l'Ecclesiarchia come largamente conosciuta, predicano il Credo Imperiale ardente di fede nell'Imperatore richiedendo un costante sacrificio all'umanità e all'Imperium. Le sue Missionarie Sorelle di Battaglia portano la luce dell'Imperatore in mondi sconosciuti al Genere Umano da infiniti millenni, mentre Confessori fanatici infiammano devoti cittadini a scacciare gli eretici e i miscredenti, promuovendo caccie alle streghe nelle affollate città formicaio e attraverso terre aride.

Questo apparente pantano caotico di guerre e politiche, fede e castigo è tenuto assieme dalla lealtà all'Imperatore e dallo scopo comune della sopravvivenza razziale. Complessi accordi di commercio e protezione portano queste organizzazioni ad un fine comune,

antiche alleanze e debiti sono scambiati per favori e merci. Mentre la concorrenza per il potere è forte, nessun mondo o organizzazione all'interno dell'Imperium può veramente resistere da sola contro gli orrori che minacciano l'umanità. Malgrado l'intrigo e il doppio gioco, la domanda per le risorse, le guerre e le battaglie senza fine da combattere, il Genere Umano continua a lottare per un futuro predestinato di distruzione o di grandezza.

La protezione dell'Imperatore per il Genere Umano non è senza sacrificio, lui non sopravvive o prega da solo. Alle reali fondamenta dell'Imperium, come l'Imperatore e le sue legioni di Space Marine che portarono ordine nell'anarchia lasciata dopo l'Era dei Conflitti fu perpetrato un tradimento dei più disgustosi. Il comandante più fidato dell'Imperatore, Horus, voltò le spalle agli insegnamenti dell'Imperatore e abbracciò la potenza offerta dagli dei oscuri che lottavano per schiavizzare il Genere Umano.

Regnò terrore e morte, quando l'Imperium fu fatto a pezzi da guerre intestine. Mondi furono devastati, intere armate massaccrate e le forze di Horus avanzarono fino alla Terra e l'Imperium fu sull'orlo della sconfitta. All'ultimo istante, l'Imperatore distrusse il Maestro della Guerra traditore in combattimento, ma esso stesso fu ferito mortalmente.

Per sostenere il corpo devastato dell'Imperatore fu concepito e costruito un enorme congegno chiamato Trono Dorato. Usando tecniche arcane e macchine le cui vere funzioni sono state da tempo dimenticate, il Trono Dorato adempie al suo macabro scopo. Il Trono Dorato è unico nel suo genere in quanto rifornisce l'Imperatore dei suoi bisogni, poichè l'Imperatore non mangia come i comuni mortali non beve fluidi e non respira aria. La sua vita ha passato il punto dove simili funzioni mortali possano sostenerlo.

Per l'Imperatore il solo unico sostentamento è la forza della vita umana - anime - e ha un grande e insaziabile appetito. Non tutti gli umani tuttavia sono adatti a questo scopo, i donatori di anima devono essere delle persone molto speciali nel loro genere, coloro con poteri psionici. Sacrificati nei bizzarri e arcaici macchinari del Trono Dorato, la loro essenza vitale risucchiata lentamente e in agonia dal loro corpo per nutrire il Maestro del Genere Umano. Ogni giorno, centinaia devono essere consacrati all'Imperatore in questo terribile modo se lui, quindi anche l'Imperium e l'umanità, deve sopravvivere.



6MF12GC4775

9UF56CT5561

9JM25TF1998

IMPERIUS DOMINATUS

4DE23RT7689

SEGMENTUM
OBSCURUS

OCULARIS
TERRIBUS

7YU23RP7211

SETTORE
ARMAGEDDON

1-2 MESI

4-7 SETTIMANE

2-5 SETTIMANE

1-3 SE

3-4 MESI

3-6 MESI

2-3 MESI

ROTTA PREVISTA

3-7 SETTIMANE

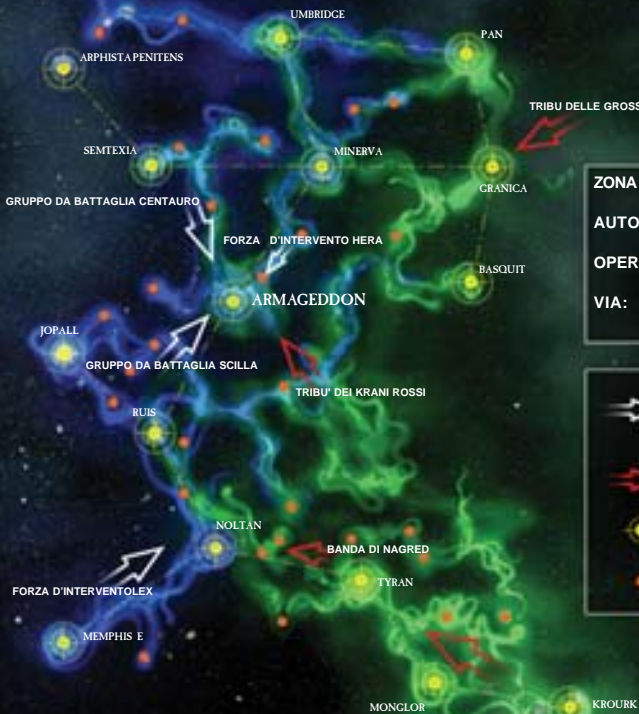
SEGMENTUM
SOLAR

6UY45MI9967

DELTA: 4 Rega Gamma Echo

SEGMENTUM
PACIFICUM

STAZIONE ASTRO IMPERIALE DG/784/86



ZONA DI GUERRAE: ARMAGEDDON
AUTORIZZAZIONE: OSSIDIANA
OPERAZIONE: CONTROFFENSIVA
VIA: SETTORI/PLANETARI /STRATEGICI

-  **MOVIMENTI DELLE FORZE DELL'IMPERIUM**
-  **MOVIMENTI DELLE FORZE ORKI**
-  **SISTEMI MAGGIORI**
-  **SISTEMI MINORI**

"ESISTE SOLO L'IMPERATORE, ED EGLI E' IL NOSTRO SCUDO E PROTETTORE"



ARMAGEDDON

I mondi formicaio come Armageddon sono pianeti colonizzati migliaia di anni fa, spesso prima dell'era dell'Imperium. L'enorme popolazione supera di molto le risorse del pianeta. Sono luoghi grezzi dove la vita umana ha poco valore, mentre aria, luce e cibo sono spesso preziose e rare comodita'. La superficie del pianeta e' stata privata di tutte le risorse e ridotta a poco piu' di un deserto di cenere. Le gigantesche citta' formicaio e industrie che pullulano ovunque danno a tali pianeti il distintivo nome di mondi formicaio.

5-19 GIORNI

TTIMANE

PERMENTUM

VEETTORE ASTRA TELEPATICA 001/2.67892

S: B3/F74

SISTEMA PLANETARIO DEL-3
 REGIONE ASTARTES: 56457KF
 QUAD: 637a/7456b

SISTEMI D'ARMAGEDDON

ARMAGEDDON

AR04.01
 Dist. Orb. 11 UA
 [Prime Bio]
 91 C/Temp 60° C
 Mondoformicaio
 Attività vulcanica
 Import/Export
 Aestimare A501




DOCKS ST. JOWEN'S

AR06.01
 Dist. Orb. 23 UA
 [Orbite Esterne]
 11 C/Temp 80° C
 Base della
 Flotta Imperiale
 (Est.952M41)




PELUCIDAR

AR09.01
 Dist. Orb. 71 UA
 [Orbite Esterne]
 9.3 C/Temp - 185° C
 Terraformato (pre -Imperiale)
 Mondogiungla
 Ancora inabitato




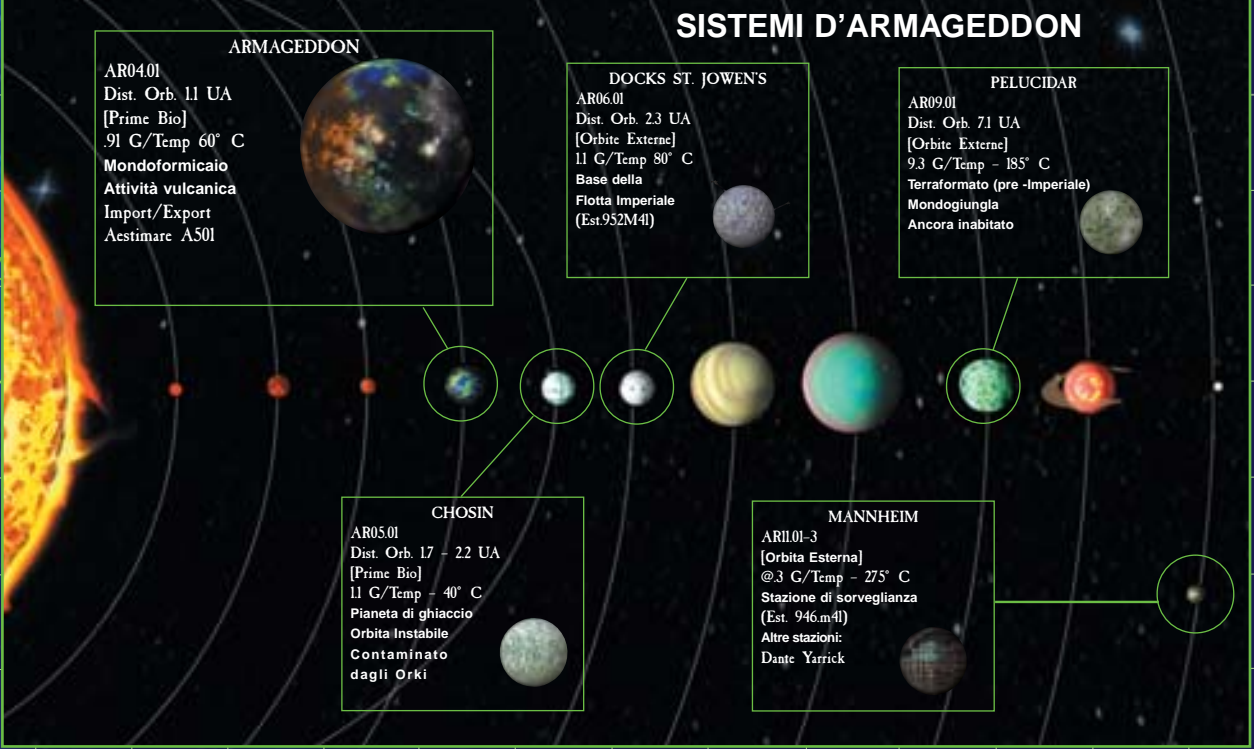
CHOSIN

AR05.01
 Dist. Orb. 17 - 22 UA
 [Prime Bio]
 11 C/Temp - 40° C
 Pianeta di ghiaccio
 Orbita Instabile
 Contaminato
 dagli Orki



MANNHEIM

AR11.01-3
 [Orbita Esterna]
 @3 C/Temp - 275° C
 Stazione di sorveglianza
 (Est. 946.m41)
 Altre stazioni:
 Dante Yarrick

LA PRIMA INVASIONE DI GHAZGHKULL SU ARMAGEDDON

"Armageddon è un mondo il cui nome è divenuto sinonimo guerra e distruzione"

Lord Comandante Solar Eugenia

Nel 941.M41, il Grande Kapoguerra Orko Ghazghkull Thraka invase Armageddon alla testa di una massiccia Waaagh di Orki. Il mondo formicaio di Armageddon, il mondo principale nel settore di Armageddon, è situato a circa 10.000 anni luce nel nord est galattico dalla Terra. Il settore di Armageddon è un nodo vitale, al centro di canali di navigazione e con migliaia di fabbriche per la produzione di armi per reggimenti della Guardia Imperiale dislocati su diverse migliaia di anni luce.

La perdita di Armageddon porrebbe una seria minaccia al potere dell'Imperium in questa area della galassia, come fu provato quando una massiccia schiera del Caos lo invase a metà del 41esimo Millennio. Sebbene quella titanica battaglia, conosciuta come la Prima Battaglia per Armageddon, sia passata alla storia, un conflitto più recente ha dimostrato come sia vulnerabile il controllo dell'Imperium.

Al momento della prima invasione di Ghazkhull, Armageddon era sotto il comando del Signore Supremo Herman von Strab, il quale fu descritto una volta dai Principi di Prime Kurtiz Mannheim della Legio Metallica come, "il più grande residuo di carne e ossa generate negli ultimi cinquecento anni". Fu la completa mancanza di preparazione di Von Strab che costò caro all'Imperium.

Anche quando un enorme relitto fu avvistato nel sistema di Armageddon, Von Strab non fece niente per investigare o fare rapporto dell'evento alle autorità Imperiali. Quando gli Orki precipitarono nel continente occidentale di Armageddon Prime, Von Strab inviò i suoi reggimenti di difesa planetaria un pò alla volta e furono fatti a pezzi dalle più vaste armate di Orki. Armageddon Prime capitolò velocemente, le sue linee di rifornimento furono tagliate e guerrieri Orki imperversarono nei tunnel dei suoi formicai. Fu il

Commissario Yarrick che ordinò agli Astropati di inviare un segnale di aiuto, che gli fece guadagnare lo scontento di Von Strab e il suo seguente esilio al Formicaio Hades. Tuttavia, fu questo suo atto che salvò infine Armageddon dalla caduta nelle mani di Ghazghkull.

A Von Strab non interessava la perdita di Armageddon Prime, dichiarando che gli Orki non sarebbero mai stati capaci di attraversare le fitte giungle che li separavano da Armageddon Secundus. Ma aveva torto. Le forze di Ghazghkull uscirono dalle giungle e iniziarono una conquista massiccia, attraversando i fiumi Stygies e Diabolus, marciando sui formicai di Armageddon Secundus.

Von Strab ordinò al Principe Mannheim di comandare i suoi Titani per combattere contro le armate di Orki, non supportati da altre forze. Mannheim non aveva altra scelta che obbedire, anche se sapeva che avrebbe portato alla distruzione le sue forze. Sebbene inflissero pesanti danni agli Orki, la Legio Metallica fu interamente annientata dai numerosi Gargant degli Orki che li contrastavano. Ovunque le forze Imperiali erano respinte in disordine.

Gli Orki si spinsero in avanti, assaltando il Formicaio Infernus appena era iniziata in tutta la sua furia la Stagione delle Tempeste. I profughi che si contavano in decine di migliaia, marciarono attraverso le inospitali dune di cenere, morendo per l'esposizione al duro ambiente o cadendo preda delle furiose bande di Zperkolati che li inseguivano costantemente nella loro fuga.

Successivamente gli Orki si mossero verso sud, si divisero scendendo sui Formicai Hades e Helsreach. Quando gli Orki iniziarono l'assedio alle enormi città Von Strab liberò un'arma segreta, un massiccio magazzino di bombe virulente per il suo arsenale personale. Tuttavia, gli antichi congegni, frequentemente non funzionarono correttamente e sebbene richiesero un alto tributo agli Orki allo scoperto, anche molti umani furono uccisi quando i missili senza controllo si schiantavano nelle linee Imperiali o esplodendo nei campi di profughi. Delle superpetroliere convertite furono utilizzate ad Helsreach per



salvare coloro che non potevano combattere attraverso l'Oceano Tempesta e dopo che l'ultima nave era partita, quelli che rimasero giurarono solennemente di difendere la città fino all'ultimo. Squadre suicide caricarono gli accampamenti degli Orki detonando degli esplosivi fabbricati artigianalmente, mentre scaricatori di porto saldarono a cabine rinforzate dei bracci di gru e combatterono contro i furiosi Gargant all'interno della città. Il combattimento fu duro, ma alla fine Helsreach cadde nelle mani degli Orki.

Nonostante la violenza della battaglia per Armageddon, fu sul formicaio Hades che il conflitto raggiunse un nuovo livello di ferocia e crudeltà. Diretti dal Commissario Yarrick i difensori del formicaio Hades combatterono come se fossero posseduti. Gli Orki avanzarono così poco di fronte ad una così accanita resistenza che Ghazghkull stesso si unì all'attacco, guidando le sue forze direttamente dal fronte. Così si aprì il palcoscenico del più grande scontro dell'intera guerra.

Per settimane, Ghazghkull provò ogni stratagemma insegnatogli da Gork e Mork: dagli assalti lampo alle massicce ondate fino ai bombardamenti per indebolire il formicaio. Yarrick vanificò ogni tentativo: mandava sabotatori per distruggere le macchine d'assedio del Kapoguerra orko, contrattaccava sui fianchi mentre gli Orki tentavano di assediare le barricate, e operava ritirate strategiche per attirare gli Orki in imboscate. Quando Ghazghkull radunò tutti i suoi Kommando in una enorme forza di infiltrazione, Yarrick formò un'armata di volontari che lavoravano come tecnici di manutenzione negli intricati labirinti di condotti d'aria e carburante del formicaio. Fra questi intossicati psicopatici e i Kommando Orki si scatenò una mortale battaglia, si dice che alla fine della lotta nemmeno un singolo Kommando riuscì a sopravvivere.

Mentre Yarrick e Ghazghkull lottavano su Hades, le rimanenti forze degli Orki si riversavano a sud verso le uniche colonie finora sopravvissute - Acheron e Tartarus. Gli Orki assaltarono ma i difensori erano pronti a morire piuttosto che arrendersi. Un tale impegno era ammirevole ma, alla fine, non necessario. Gli Orki furono dilaniati dai tuoni delle bombe e dal fragore di giganteschi cannoni quando il cielo fu riempito dalle sagome dei bombardieri Thunderhawk degli Space Marine. Gli Angeli Sanguinari guidavano i rinforzi, i comandanti di Armageddon ignorarono l'autorità di Von Strab per seguire il leggendario comandante Dante. Von Strab fu arrestato per i suoi crimini contro l'Impero, ma in seguito riuscì a fuggire.

Con l'arrivo degli Ultramarine delle Salamandre e degli Angeli Sanguinari, gli eventi cambiarono su Armageddon. Le industrie di Acheron e Tartarus iniziarono a sfornare armi e veicoli, mentre gli Space Marine obbligarono gli Orki a ritirarsi. Se Ghazghkull avesse posto la sua attenzione a sud e avesse preso immediate contromisure per questo improvviso contrattacco, Armageddon avrebbe rischiato di cadere. Comunque, l'assedio del Formicaio Hades diventò qualcosa di più che un semplice obiettivo militare. L'inattaccabile difesa di Yarrick fu una sfida per le abilità e la reputazione di Ghazghkull - in quanto Kapoguerra non poteva tirarsi indietro. Così raccolse ogni banda disponibile nella sua armata e, con questa incredibile potenza, si riversò sul Formicaio Hades con un odio che un Orko può riservare solo contro il suo peggior nemico. Nonostante il disperato razionamento, le risorse su Hades erano praticamente esaurite, e di fronte all'attacco imminente della massa di Orki, Yarrick decise che la città non poteva più resistere. Quelli in grado di farlo vennero evacuati con navette, rischiando la contraerea e gli intercettori Orki.

Gli Space Marine arrivarono troppo tardi per salvare Hades, attaccando gli Orki anche mentre questi ultimi stavano sempre



penetrando nel formicaio. Yarrick fu quasi ucciso, ma la sua volontà di ferro lo salvò dalle ferite mortali che aveva subito. Mentre il destino di Hades veniva deciso, Ghazghkull rivelò il suo astuto scopo. Masse di Orki di rinforzo si riversarono dall'ovest, dirette a sud verso il Formicaio di Hades. Se Tartarus fosse caduto, la potenza industriale a sud sarebbe stata distrutta e gli Orki avrebbero potuto consolidare facilmente le posizioni mentre le armate imperiali venivano spostate dal nord.

Appena gli Orki assaltarono Tartarus e la loro avanguardia si spinse nelle strade del formicaio, Dante fece la sua mossa. Trasportò i suoi Angeli Sanguinari sulle navi orbitanti e in seguito lanciò un massiccio assalto con le capsule d'atterraggio nel cuore degli Orki. Nonostante la tremenda inferiorità numerica gli Angeli Sanguinari operarono un vero massacro.

Caricati dal loro giusto odio, gli Angeli Sanguinari eliminarono quasi la metà dell'intera armata degli Orki, uccidendo, si dice, anche Ghazghkull stesso. Tuttavia questa diceria risultò in seguito falsa. Senza una guida ed assalati da ogni lato dalle forze dell'Imperatore, gli Orki si rifiutavano di arrendersi. Alcuni combatterono fino alla morte, altri si rifugiarono nelle zone desolate e talvolta arrivarono nelle giungle fra i due continenti di Armageddon.

Come previsto, i pelleverde non furono mai interamente sradicati da Armageddon, ed è improbabile che ciò possa mai accadere. Nelle profondità della giungla e nelle rovine dei formicai caduti continuano a proliferare, per poi essere braccati dalle pattuglie Imperiali. Il Formicaio Hades è tuttora in rovina, mentre la ricostruzione di Tartarus e Infernus appena cominciata. Le eredità della Seconda Battaglia di Armageddon sono ancora evidenti.



LA SECONDA INVASIONE DI GHAZGHKULL SU ARMAGEDDON

"Ritornèrò..."

Kapoguerra Ghazghkull Thraka

Ghazghkull non si limitò a nascondersi dietro la sua presunta morte su Armageddon. Ritiratosi nella sua fortezza nel settore Golgotha, continuò con il piano rivelatogli da Gork e Mork anni prima. Il più grave errore dell'Imperium fu quello di considerare Ghazghkull morto. Niente di più falso. Gli dei Orki rivelarono, stando a quanto afferma il Kapoguerra, che per vincere una guerra, devi prima conoscere il tuo nemico. Per Ghazghkull la guerra era solo una via per conoscere la reazione dell'Imperium di fronte ad un'invasione. Egli non aveva fatto altro che testare le difese Imperiali.

Nelle decenni successive alla guerra, Ghazghkull continuò con il suo piano. Imparato tutto il necessario sulle strategie Imperiali, iniziò a far pratica con le tattiche che avrebbero portato alla caduta del suo nemico. Non volendo attirare scomode attenzioni, questi esperimenti vennero condotti su una scala ben più piccola dell'invasione di Armageddon. Dal 945 al 959.M41 l'Imperium ricevette numerosi allarmi di piccoli raid comandati personalmente da Ghazghkull Thraka.

Poi, nel 962.M41, una base militare Imperiale su Buca III fu annichita da un attacco missilistico lanciato da una base asteroidale degli Orki. L'asteroide entrò nel sistema dallo spazio profondo ed eluse tutti i sensori Imperiali prima di scatenare i suoi devastanti missili contro l'ignaro avamposto.

Nel 972.M41 il mondo agricolo di Chigon 17 fu occupato da una massiccia forza di Orki al comando di Ghazghkull. Nonostante la Guardia Imperiale locale fosse ben armata con carri armati e altri veicoli, vennero sconfitti dagli Orki in una lunga serie di guerriglie che resero le difese Imperiali del tutto inutili. Nel 986.M41 la nave da battaglia imperiale *Via Raggiante*, insieme a tutta la scorta, fu persa in un attacco improvviso di pirati Orki nuovamente comandati da Ghazghkull. L'Imperium ritornò in forze solo per scoprire che gli Orki si erano già dileguati.

Più tardi, Ghazghkull si alleò con il Capoguerra Nazdreg Ug Urdgrub per fare un violento assalto sul pianeta Piscina IV. Gli Orki sfruttarono un sistema di teletrasporto mai visto che permise di far arrivare le truppe direttamente sul pianeta, partendo da uno Space Hulk situato ad una distanza incredibile da esso. La base Imperiale fu presa completamente alla sprovvista e solo la presenza del Capitolo di Space Marine degli Angeli Oscuri salvò il pianeta dall'invasione aliena.

Comunque, questa seconda sconfitta non preoccupò Ghazghkull, in quanto, con il completamento dei test sul suo nuovo "teletrasporto", fu finalmente pronto a scatenare la sua intera forza contro l'Imperium. Il piano in preparazione da cinquanta anni stava per essere attuato...

Nel frattempo su Armageddon, una lunga ispezione sulle difese del pianeta iniziò nel 948.M41. A luce del valore strategico di Armageddon per l'Imperium, l'Adeptus Terra ordinò vaste opere di potenziamento difensivo in vista di futuri attacchi. Il comando del Settore Navale fu trasferito su Armageddon e la fabbrica navale di Porto San Jowen fu ricostruita ed ampliata per accogliere tutti i tipi di navi da guerra.

Inoltre, vennero costruite tre stazioni di monitoraggio

permanenti orbitanti nei confini esterni, vennero chiamate con i nomi dei tre grandi eroi della seconda guerra di Armageddon; Mannheim, Dante e Yarrick. Le difese orbitali e di superficie vennero ricostruite e pesantemente potenziate, vennero creati dei campi minati in tutto il sistema e fu aumentato il numero di navi da difesa e sensori di monitoraggio.

Su Armageddon stesso, iniziò il lungo processo di ricostruzione dei formicai devastati dalle orde di Ghazghkull. Un processo che, nonostante il massiccio apporto di risorse e manodopera, rimase incompiuto per i cinquanta anni seguenti. Questo fu dovuto in parte al crescente numero di reggimenti di difesa creati in quel periodo, a dispetto del diminuire del numero di truppe destinate alla Guardia Imperiale. Un Consiglio Militare fu costituito per governare Armageddon, comprendente rappresentanti degli alti ranghi dalla Guardia Imperiale, Marina, Dipartimento Monitorum, e Adeptus Mechanicus, l'Ecclesiarchia e i governanti di ogni formicaio di Armageddon. Il Consiglio era diretto dal Generale Kurov della Guardia Imperiale, un rispettato veterano della Crociata Bakkus. Dal 949.M41 al 978.M41, il Generale Kurov coordinò una serie di campagne xenocide condotte nelle giungle equatoriali fra Armageddon Primus e Secundus e nel mondo ghiacciato di Chosin per eliminare le infestazioni degli Orki seguite all'invasione di Ghazghkull. Passarono cinquanta anni e Armageddon rinacque dalle ceneri, le sue difese potenti come mai prima d'ora. Ma non era ancora sufficiente.

I primi segnali dell'incombente tempesta furono una serie di attacchi sui sistemi limitrofi di Armageddon e di altri mondi vicini. Per primo il vicino mondo di Minerva subì un raid da parte dei pirati Orki, poi il mondo agricolo di Ruis fu devastato. Nel giro di mesi, a dispetto degli sforzi della Marina Imperiale, il numero di navi mercantili che arrivavano ad Armageddon fu ridotto della metà. Fu come se un'invisibile presenza sapesse che le forze Imperiali fossero obbligate a difendere il sistema di Armageddon e non fossero libere di pattugliare il settore liberamente. Improvvisamente i raid dei pirati passarono ad assaltare gli avamposti e in seguito ad attaccare colonie poco difese e satelliti. Presto, la prima invasione su vasta scala ebbe inizio. Due dozzine di mondi Imperiali vennero attaccati nel giro di ore e gli Astropati continuavano ancora a ricevere rapporti di ulteriori assalti di Orki. Ogni consultazione dei Tarocchi dell'Imperatore mostrava spargimento di sangue, distruzione e i segnali della Bestia Risorta. Voci dicevano che Ghazghkull stava ritornando per abbattere la sua vendetta, e presto anche il più ostinato burocrate non poteva più negare il coinvolgimento del settore Armageddon in una Waaagh degli Orki di proporzioni enormi. In seguito alla presunta sconfitta dello squadrone Trajan da parte di Orki nel sistema Desdena, il Generale Kurov fece appello ai vicini reggimenti di Guardia Imperiale e ai Capitoli di Space Marine di radunarsi in difesa di Armageddon.

Nel Giorno della Festa dell'Ascensione dell'Imperatore, a cinquantasette anni dalla prima invasione degli Orki, i droni di monitoraggio registrarono una massiccia distorsione nell'Immaterium nel momento in cui la flotta degli Orki rientrò nella realtà e le orde di Ghazghkull invasero nuovamente Armageddon. L'allerta dalla stazione Dante fu interrotto a metà trasmissione mentre le navi degli Orki pentravano a centinaia.

L'ultimo rapporto della stazione indava una flotta degli Orki in avvicinamento al sistema, composta da 50 incrociatori e oltre 300 navi di scorta ed almeno quattro Space Hulk. Le forze di Armageddon furono piazzate in stato di massima allerta e sette squadroni di incrociatori Imperiali, diretti dalle navi da battaglia classe Apocalypse Sua Volontà e Trionfo, lasciarono Porto San Jowen in 24 ore. La flotta Imperiale, sotto

il controllo dell'Ammiraglio Parol, entrò in battaglia cinque giorni dopo, intercettando l'avanguardia della flotta degli Orki in una imboscata vicino al mondo ad alta gravità di Pelucidar.

Sessanta navi degli Orki furono annichilite dal fuoco Imperiale nell'ingaggio iniziale, senza la perdita di nessuna nave Imperiale. In seguito le navi di Parol furono ingaggiate da grandi squadroni di incrociatori Kill degli Orki e da sciame di Kaccia-Bomma provenienti dal corpo principale della flotta. Le navi Imperiali combatterono valorosamente, la loro artiglieria faceva a pezzi i vascelli degli Orki, e tremendi raggi laser incenerivano i Kaccia-Bomma ondata dopo ondata.

Tuttavia, la flotta degli Orki sovrastava quella di Armageddon per sei navi a una e le navi Imperiali vennero gradualmente respinte. Gli Orki fecero attacchi suicidi contro le linee d'artiglieria Imperiali con sconfinata ferocia, perdendo dozzine di navi per un singolo vascello Imperiale. Al culmine della battaglia, l'Ammiraglio Parol ricevette comunicazioni dalle stazioni di monitoraggio Mannheim e Yarrick che allertavano di altre tre flotte degli Orki che stavano entrando nei confini del sistema. Quasi simultaneamente, la Trionfo fu braccata da cinque incrociatori Kill degli Orki e messa in avaria dalla combinazione della loro artiglieria pesante e da attacchi di teletrasporto di massa. Realizzando che fosse suo dovere preservare la flotta per un lungo conflitto, l'Ammiraglio Parol, riluttante, ordinò il disingaggio generale.

Le stazioni di monitoraggio furono soppresse poche ore dopo. L'ultima stima della flotta degli Orki contava oltre 2000 navi e almeno 12 Space Hulk, il più alto numero di Hulk ad assaltare un pianeta dell'Imperium in 10000 anni di storia. L'Ammiraglio Parol con solo cinque squadroni di incrociatori e una singola nave da battaglia operativa, non poteva fare altro che mandare attacchi mordi e fuggi contro la massiccia armata degli Orki in avvicinamento. I rinforzi Imperiali sarebbero presto arrivati e Parol avrebbe potuto provare a confrontarsi con Ghazghkull con qualche speranza di successo.

Nel frattempo, le scorte e gli incrociatori leggeri di Parol impegnarono il nemico come meglio poterono, distraendo ed attirando i vascelli avversari in trappole e campi minati. Purtroppo, le navi della Marina Imperiale incontrarono dozzine di fortezze asteroidali, o "rokke", nella solitamente vulnerabile coda della flotta di Orki. Queste piattaforme pesantemente armate si dimostrarono difficili da attaccare direttamente, ma la sola presenza di un numero così inusuale sembrava rivelare un piano ben più sinistro.

Sorprendentemente, gli Orki non si fermarono per catturare Porto San Jowen, al contrario, mentre procedevano verso il sistema, lo sottoposero ad un bombardamento di sei giorni, animato da attacchi ripetuti di squadroni di navi d'assalto. I guerrieri Orki riuscirono a stabilirsi nelle sezioni inferiori del porto e, nonostante la struttura fosse sempre in mani imperiali, fu resa virtualmente inutile dai continui bombardamenti e dai raid degli Orki. Solo l'arrivo di due squadre Inquisitorie dell'Ordo Xenos, a campagna inoltrata, riuscì a confinare gli Orki nelle sale di immagazzinamento isotopi alla base della stazione.

Su Armageddon, le ultime settimane prima dell'arrivo della flotta degli Orki furono occupate da frenetici preparativi. Le Legioni di Titani attivarono i loro antichi reattori al plasma, coprendo aree difensive attorno ai formicai, scrutando il cielo con i loro sensori. I reggimenti della Guardia Imperiale furono radunati e trincerati, Space Marine di oltre venti Capitoli si sparsero fra le steppe e le montagne per prepararsi a far fronte agli alieni. I vascelli mercantili Imperiali percorrevano ogni giorno la stretta morsa delle navi degli Orki per portare più rinforzi sul pianeta. L'ultimo trasporto che toccò terra portava una

legghenda vivente, il grande Commissario Yarrick, il "Vecchio" in persona, per la prima volta in venti anni mise piede su Armageddon fra le commosse acclamazioni della popolazione.

L'anziano commissario incontrò il Consiglio Militare la notte stessa e lo mise in guardia sulle recenti tattiche e strategie di Ghazghkull, aggiungendo un severo avvertimento contro il sottovalutare le capacità del Kapoguerra. Molti consideravano Yarrick ormai vecchio e indebolito, rassegnato al tremendo pensiero dell'incombente invasione. Chi lo conosceva poteva invece scorgere la ferma determinazione che ancora bruciava nel suo unico occhio. Il Generale Kurov era conosciuto per la sua considerazione degli uomini in battaglia, e fu profondamente impressionato dall'intelligenza e dall'impeto di Yarrick. Egli richiese che fosse Yarrick a dirigere il consiglio per il periodo della crisi e, con il sollievo di tutti, Yarrick accettò.

Sei settimane dopo l'entrata nel sistema di Armageddon, la vasta armata di Ghazghkull iniziò la lotta contro le stazioni spaziali e le piattaforme armate nell'orbita alta del pianeta. Chi aveva sperato che le potenti difese orbitali di Armageddon potessero trattenere gli Orki fu presto deluso. La battaglia orbitale infuriò per tre giorni e due feroci notti, ma all'alba del terzo giorno, i cieli furono riempiti dalle scie di vapore delle capsule d'atterraggio degli Orki e di meteore incandescenti di navi d'attacco che solcavano i cieli. Il formicaio Hades, ancora in rovina dall'ultima guerra, fu il primo a cadere. In un terribile atto di vendetta Ghazghkull decise di non combattere ancora ad Hades. L'intero formicaio e la sua popolazione furono polverizzati da asteroidi giganti lanciati dagli Space Hulk orbitanti. Quest'atto di sfrenata distruzione fu solo il preludio dell'incombente massacro.

Mentre i fuochi della distruzione di Hades illuminavano l'orizzonte orientale, le prime legioni di Orki si scontrarono con le forze Imperiali presso Volcanus, Acheron e Death Mire. I bunker laser e i silos di missili falciarono gli Orki in fase di atterraggio, ma i sopravvissuti si riunirono ed assalirono le difese con una tale ferocia che presto sempre più bande atterravano illese. Gli Orki Selvaggi lasciarono le montagne Pallidus e le giungle equatoriali per unirsi alle crescenti orde. Dove le difese furono troppo forti per un assalto diretto, enormi bande e macchine da guerra venivano teletrasportate direttamente in battaglia dagli Hulk in orbita. Non appena le difese terrestri caddero in silenzio al terzo giorno di atterraggi, Yarrick ordinò ad ogni velivolo rimanente su Armageddon di scagliarsi in battaglia nel disperato tentativo di impedire a più orde possibili di giungere a terra.

I cieli sulfurei di Armageddon si tessero con le guizzanti scie dei Kaccia-Bomma in lotta con i caccia Thunderbolt e Fury Imperiali. I caccia Imperiali avevano il vantaggio di potersi rifornire e riarmare nelle basi corazzate, mentre gli Orki dovevano conservare abbastanza carburante per risalire fino alle navi e agli Hulk in orbita. Ma le basi terrestri furono catturate in fretta e la battaglia vide i coraggiosi piloti Imperiali venire schiacciati dall'enorme superiorità numerica degli Orki.

Mentre le battaglie aeree raggiunsero il culmine cinque giorni dopo gli atterraggi, il formicaio Acheron cadde senza preavviso, conquistato da un tradimento interno. Rapporti frammentari parlano di griglie potenziate sabotate e di Orki che si riversarono nel cuore della metropoli da tunnel d'accesso segreti. Il traditore si rivelò presto essere nient'altri che l'infame criminale di guerra Herman Von Strab. Si impadronì del formicaio con la carica di signore supremo, annunciando che

fosse suo diritto divino dominare Armageddon. Le squadriglie di Orki sopprimevano chiunque osasse dubitare della determinazione di Von Strab.

Con disprezzo, la vecchia nobiltà del formicaio accolse Von Strab come un antico principe, scegliendo di ignorare gentilmente il suo allearsi con alcuni degli alieni più pericolosi mai visti nella galassia.

Sul formicaio Volcanus, nello stesso giorno della caduta di Acheron, una massa di fanteria di Orki si rovesciò sulle venti miglia quadrate di difese in cima al monte Volcanus appena oltre i sobborghi esterni del formicaio. 17 presidi di reggimenti di milizia del formicaio Armageddon furono inviati e gli Orki catturarono molte armi e fortificazioni intatte. Volcanus stesso fu presto assediato, circondato da anelli di ferro Orkeski e fatto a pezzi da macro cannoni catturate bombe d'assedio.

All'esterno di Death Mire, la guerra andò meglio. I Titani di Legios Tempestor e Victorum con i loro reggimenti di supporto di Skitarii annichirono la tribù Fuokonero degli Orki in una lotta di tre giorni nelle pianure di Anthrand. Ma gli Orki scendevano dai cieli come un'incessante tempesta e gli scontri si spargevano su Armageddon come una foresta in fiamme fino a coinvolgere ogni formicaio e complesso industriale. In molti luoghi gli Orki venivano sconfitti ma si raggruppavano ancora e ancora nel giro di ore, impegnando al limite i difensori.

Come Yarrick predisse, le strategie di Ghazghkull furono letali. Con la stretta di ferro degli Orki sui cieli di Armageddon, il bombardamento orbitale e i Kaccia-Bomma sconvolgevano ogni tentativo della forza Imperiale di organizzare una linea difensiva, immobilizzando e poi circondando con ulteriori atterraggi di bande. Dove gli Orki venivano sovrastati, combattevano in guerriglia, colpendo e ritirandosi nelle terre aride prima di essere sopraffatti. Ghazghkull tenne bene a mente l'esperienza su Chigon 17, sviluppando appositamente i suoi piani per una battaglia caotica e sparpagliata, proprio le condizioni in cui gli Orki eccelgono e che negano ai reggimenti Imperiali il supporto e la coordinazione necessari ad un'efficace difesa. La sola forza che tenne testa agli Orki fu l'Adeptus Astartes, gli Space Marine operarono incessantemente in missioni di ricerca e distruzione nell'entroterra di Armageddon per eliminare i pelletterde ad ogni opportunità.

Mentre le battaglie infuriavano sul pianeta, Ghazghkull rivelò un'altra delle sue ben studiate sorprese. Incredibilmente, dozzine delle fortezze asteroidali incontrate dalle navi dell'ammiraglio Parol discesero dall'orbita. Rallentate da potenti campi di forza razzi e Kannoni Trattori modificati, le Rokke Orke atterrarono nelle verdeggianti giungle equatoriali e attraverso Armageddon Primus e Secundus. Molte furono distrutte dal fuoco terrestre o in incidenti, ma ogni sopravvissuta diventò un bastione per gli Orki, un punto di raccolta e una fortezza pronta all'uso.

Oltre alle loro enormi batterie di missili e agli enormi kannoni, le Rokke contenevano grandi punti di teletrasporto come quelli usati inizialmente da Ghazghkull su Piscina. Questi furono usati per trasportare bande di rinforzo, compresi Gargant e artiglieria pesante, in un flusso continuo. Il commissario Yarrick guidò personalmente le truppe d'assalto Cadiane supportate dai Titani della Legio Metallica e Ignatum distruggendo molte fortezze, ma sanguinose battaglie contro molte altre consumarono interi reggimenti in poche ore. Per il resto della guerra furono gli Space Marine ad occuparsi delle fortezze, in particolare il Capitolo delle Salamandre ottenne notevoli successi contro le fortezze lungo il fiume Hemlock.



Misteriosamente, gli Orki atterrarono anche nelle Steppe del Fuoco e nelle Terre Morte a nord e a sud del continente principale di Armageddon. Persino Yarrick fu sorpreso; queste sinistre, inospitali terre sono sempre state considerate inabitabili e senza valore. Il loro valore per Ghazghkull risultò evidente quando settimane più tardi centinaia di sommergibili emersero dalle inquinate acque e approdarono a Tempehora e Helsreach. La sorpresa fu completa, Tempehora cadde nel giro di giorni e i porti di Helsreach furono presto catturati. Solo la debole difesa di bande di milizia del formicaio Helsreach, con il supporto di compagnie di Fanti Scelti e Space Marine arrivate in fretta nell'area, impedirono agli Orki di conquistare l'intero formicaio.

Quattordici giorni dopo i primi atterraggi, iniziarono le battaglie tra le grandi macchine da guerra degli Orki e delle forze Imperiali. Una lotta di dieci giorni infuriò sulle industrie di Diabolus, mentre le bande di Gargant del Kapoguerra Burzuruk e del Kapoguerra Skarfang si scontravano con i Titani della Legio Crucius. Sei Titani e otto Gargant furono distrutti e molti alti richiesero mesi di riparazione prima di poter combattere di nuovo. Il complesso di Diabolus fu distrutto durante il conflitto, le sue fonderie e i suoi negozi di macchine esplosi o schiacciati dalle enormi macchine combattenti. Nelle fasi successive della guerra il formicaio Infernus fu circondato dagli Orki del Kulto della Velocità tagliandolo da tutti gli aiuti esterni. Contrattacchi meccanizzati nelle steppe ebbero dei successi iniziali, ma quando un intero reggimento di Chemio Cani di Savlar fu spazzato via dal Kulto della Velocità, ulteriori tentativi di fuggire fuori dal formicaio furono abbandonati.

Mentre i difensori pensavano a come risolvere l'assedio, arrivarono rapporti di una vasta orda di Orki che aggirava le Montagne Pallidus da nord-est. Presto l'orda fu visibile dalla spira del formicaio, un grande mare di guerrieri che

sembrò riempire le vuote distese delle steppe fino a straripare. Torreggianti Gargant avanzavano attraverso la marea, come grandi navi che solcavano un verde oceano. I canti di guerra gutturali degli Orki potevano essere sentiti da oltre venti miglia, il terreno tremava al procedere. Ma la cosa peggiore fuono gli innumerevoli standardi sventolanti sull'orda che mostravano il glifo personale del potente Ghazghkull.

Mentre i cieli si oscuravano sotto le ombre degli Hulk in orbita ed i primi bombardamenti spaziali si abbattevano, i cittadini di Infernus sapevano che il loro destino gravava su di loro. Fecero tutte le possibili preparazioni con una calma innaturale, raccomandando le loro anime all'Imperatore mentre costruivano barricate o distribuivano munizioni ed armi alle truppe. Provarono ad ispirarsi alle leggende del Commissario Yarrick e come questi avesse fatto pagare gli Orki per ogni centimetro di terreno al formicaio Hades. Non tutti furono abbastanza coraggiosi per affrontare il loro destino, migliaia scapparono verso le terre desolate per essere catturati o uccisi dal Kulto della Velocità che circondava il formicaio come avvoltoi su una carcassa.

L'Adeptus Arbites presto si mosse per rendere sicuro il formicaio, obbligando o punendo chiunque fallisse nei suoi doveri verso l'Imperatore. Appena l'orda di Ghazghkull fu a tiro, gli ultimi grandi cannoni d'assedio di Infernus puntarono su di essa, rilasciando proiettili pesanti tonnellate nella massa dei pelleverde fino a che il fuoco di risposta dagli Hulk orbitanti non li distrusse completamente. Nella breve calma che seguì Ghazghkull mandò ai difensori di Infernus un messaggero. Era il Colonnello Gortar dei Chemio Cani, orribilmente mutilato, e con mani ed occhi mancanti. Il messaggio che il Colonnello portò fu un semplice avvertimento pronunciato molte volte su Armageddon nei mesi a venire:

"Arrendetevi o morite!"

ZONA DI GUERRA ARMAGEDDON

"Tratteniamoli qui oppure dovremo combatterli sul sacro suolo della Terra stessa. Preferirei vedere un milione di caduti qui che permettere ad un singolo Orko di posare piede sulla Terra."

Generale Pavlov, Comando della Guardia di Armageddon.

E' difficile immaginare la scala della guerra su Armageddon. Milioni persero la vita, potenti macchine da guerra si scontrarono, formicai alti miglia furono rasi al suolo e atti eroici o di vigliaccheria furono commessi. L'Imperium inviò truppe da sistemi lontani anni luce dal settore di Armageddon in risposta ad una delle più vaste invasioni di Orki nei suoi 10.000 anni di storia.

La guerra coinvolse milioni di truppe Imperiali. Almeno 23 Capitoli di Space Marine furono su Armageddon all'apice della guerra, e molti subirono pesanti perdite. I Leoni Celestiali furono quasi oblitterati, e gli Angeli Sanguinari persero uno dei loro più possenti eroi quando il Capitano Tycho cadde difendendo una breccia durante l'assedio al formicaio Tempestora.

I logisti Imperiali possono solo stimare quante Guardie Imperiali presero parte nella guerra. E' risaputo che 24 reggimenti furono originalmente chiamati alle armi ma il Comando della Guardia di Armageddon ha perso da tempo il conto degli uomini impiegati, e delle perdite subite fra questi.

Anche gli Orki sostennero perdite enormi, nonostante queste rendessero più incisiva l'invasione. Verso la fine della prima fase della guerra la Marina Imperiale ottenne di nuovo il controllo dello spazio orbitale, attenuando il flusso di Orki in atterraggio su Armageddon. Comunque, a causa del particolare ciclo riproduttivo degli Orki, questa razza occuperà il pianeta nel futuro immaginabile.

Dopo molti mesi di incessante guerra, fu raggiunta la fase di stallo in molti teatri di battaglia, nessuna armata era in grado di prevalere. Mentre la Stagione del Fuoco si avvicinava,

entrambi gli schieramenti cercavano di consolidare le loro posizioni per ripararsi dalle tempeste in arrivo. Quando la Stagione del Fuoco arriva su Armageddon, combattere è l'ultimo pensiero di chiunque si trovi all'aperto; persino un Orko deve pensare a ripararsi. Le tremende tempeste di sabbia rovente ucciderebbero un uomo non protetto in minuti, e bloccherebbero motori e cingoli di qualsiasi veicolo corazzato.

Appena i primi sibilanti venti si alzarono sulle Steppe di Fuoco e soffiaron su Tempestora e Death Mire, le truppe Imperiali stazionate lungo trincee di centinaia di miglia si ripararono. Grandi ripari furono costruiti su tutti i fronti, fortificati con bunker corazzati. Gli Orki, più resistenti dei loro nemici umani non necessitarono di tali fortificazioni, ma persino loro dovettero procurarsi un qualche mezzo di protezione dalle terribili tempeste di sabbia.

Le truppe stazionate lungo le enormi linee di trincea fronteggiarono quanto di peggio la natura potesse lanciargli. Molti passarono mesi in ripari pericolanti e poco arieggiati, la monotonia rotta solo durante le brevi pause nelle tempeste spese in pattugliamenti e sortite in una campo di battaglia infernale. Raramente la visibilità fu superiore ai 3 metri ed era ormai più probabile morire a causa del clima che per le mani di infiltrati nemici.

Lungo il trinceramento Tempestor Victorum, la Guardia Imperiale a difesa di Death Mire dovette appellarsi all'aiuto degli Space Marine del Capitolo dei Signori della Tempesta, durante un attacco di Orki con Dreadnought e Lattine Azzazzine. Gli Space Marine potevano combattere al di fuori dei Land Raider e dei Rhino solo per pochi minuti, e la Guardia poteva solo osservare dai suoi ripari fortificati mentre la lotta infuriò nella tempesta urlante. Alla fine gli Orki furono respinti, e cessata la tempesta dopo tre giorni, furono trovate una cinquantina di macchine di Orki, immobili nella desolazione; la sabbia riempì i motori e i giunti fino a bloccarli. In seguito all'accaduto il Comando della Guardia di Armageddon richiese il permanente



stazionamento dei Signori della Tempesta lungo le linee d'assedio di Death Mire. La risposta del Capitano dei Signori della Tempesta fu inadatta per le cronache ufficiali, illustrando infatti che l'orgoglio di uno Space Marine veniva dalle azioni offensive piuttosto che difensive.

Le tempeste causarono un incremento dei combattimenti nei dintorni cittadini, in quanto si cercava di consolidare la posizione per ottenere la protezione dei formicai. La guerra si riversò oltre le mura delle città e violente lotte urbane eruttarono coinvolgendo ogni miglio quadrato di ogni formicaio. In queste lotte si formarono centinaia di compagnie provvisorie, composte da milizia dei formicai, guardiani e semplici civili in difesa delle loro case.

Il formicaio Hades fu distrutto nelle fasi iniziali della guerra quando Ghazghkull ordinò il rilascio dei meteoriti dall'orbita. Gli impatti crearono enormi crateri che ridussero le zone circostanti in rovina. In mezzo a queste rovine vi furono violenti scontri per la conquista del misero riparo offerto contro gli eccessi della Stagione del Fuoco.

La peggior minaccia causata dalle tempeste venne dagli Orki in cerca di riparo nella giungla. Le forze Imperiali stazionate in queste regioni erano già pesantemente sotto pressione, con il loro quartier generale di Base Cerbera sotto costante assedio da parte delle orde di Orki Selvaggi. Con l'afflusso di Orki nell'area incrementarono i rapporti di anomalie attorno al Monolito di Angron e ai settori dell'Antica Piramide. Gli Space Marine Relictor impiegarono l'intera stagione combattendo nelle vicinanze del Monolito, mentre le squadre assassine dell'Ordo Xeno rilevarono attività quasi costanti presso la piramide. Non è stato trovato nessun rapporto ufficiale riguardo alle attività dei due gruppi.

Entrambi gli schieramenti approfittarono dello stallo per portare truppe fresche. Lo spazio orbitale fu l'unico teatro realmente dominato dall'Imperium, quindi l'inviare rinforzi risultò molto più facile per loro che per gli Orki. Le perdite subite su Armageddon collassarono molte delle forze Imperiali, e molti reggimenti si amalgamarono con altri per mantenere la coesione. Altri gruppi partirono, come nel caso degli Angeli Sanguinari in ritorno su Baal con il corpo del loro eroe caduto, il Capitano Tycho.

Il Comando della Guardia di Armageddon richiese, e ottenne, l'aiuto di un clan degli infami Collezionisti di Teschi di Canak IV. Quest forze provengono dai nativi di un mondo assassino oscurato dai suoi vulcani attivi e dalle nubi tossiche. I loro servigi furono inestimabili nelle profondità delle steppe, dove le loro abilità uniche permettevano di eseguire assalti in zone remote ritenute sicure dagli Orki.

L'Imperium ha ormai tessuto la sua tela ampia come mai prima d'ora per inviare rinforzi freschi. La chiamata alle armi generale è stata fatta, pianeti distanti come Valhalla e Necromunda hanno risposto. I mondi più vicini alla guerra devono formare truppe in quantità ben superiori ai loro tradizionali obblighi, e non c'è nessuna fine in vista al più grande raduno nella regione dall'Era dell'Apostasia.

Finalmente, dopo mesi di accecanti tempeste, la Stagione del Fuoco sta giungendo al termine e la più fredda Stagione delle Ombre si sta affacciando. Le linee di battaglia stanno per essere lasciate ancora una volta ed è solo questione di tempo prima che il pieno potenziale distruttivo di entrambi i lati venga rivelato. Armageddon è ormai un mondo destinato ad una guerra senza fine. L'Imperium non rinuncerà al suo controllo del mondo, in quanto permetterebbe all'infinita orda di Orki di spargersi oltre le milizie Imperiali, riversandosi



chissà dove. Meglio trattenere l'orda su Armageddon che lasciarla dissipare e poi riformare altrove, forse anche più vicina alla Sacra Terra che ad Armageddon. Il costo di questa impresa è misurato in vite umane, e queste vite si contano a milioni.

Per gli Orki, Armageddon è diventato l'ultima prova, il campo giochi di un Kapoguerra dove centinaia di migliaia di Ragatzi possono essere mandati a morire in nome di Gork e Mork. Grazie al loro unico ciclo riproduttivo, e al fatto che gli eventi di Armageddon sono ormai conosciuti dai più distanti imperi di Orki, essi hanno una riserva infinita di rinforzi con i quali combattere i difensori Imperiali. Ghazghkull credette di aver liberato il Ragna-Ork: il confronto finale dove la razza degli Orki salirà al comando e schiaccerà o schiavizzerà ogni razza che osi fronteggiarla. Solo il tempo dirà se la dipartita di Ghazghkull vedrà un altro Kapoguerra al potere per guidare gli Orki alla meta finale della Ghazghkull Waaagh!: il trono stesso dell'Imperium, la Terra.

"Zkacciato omi, diztrutto tutto, guidato i karri in tutto il mondo...Torneremo anke l'anno prozzimo!"

Zkiacciablatte Defnik del Kulto della Velocità delle Ruote Rozze.

DISPOSIZIONE DELLE FORZE DOPO LA PRIMA STAGIONE DEL FUOCO

GUARDIA IMPERIALE

1ma Div, FUCILIERI ARCADIANI	6 Reggimenti
MILIZIA DEI DESERTI DI CENERE	13 Reggimenti
COMPAGNIE COMANDO	5 Compagnie
MILIZIA DEL FORMICAIO	280 Reggimenti
CACCIATORI DI ORKI	11 Reggimenti
LEGIONE D'ACCIAIO DI ARMAGEDDON	56 Reggimenti
LEGIONE PENALE DI ARPHISTA	1 Legione
ESPLORATORI ASGARDIANI	2 Reggimenti
TRUPPE D'ASSALTO CADIANE	19 Reggimenti
CACCIATORI DI TESCHI DI CANAK IV	1 Clan
GUERRIGLIERI CATACIANI	3 Reggimenti
COMPAGNIE URBANE	
PROVVISORIE	Est. 600 Compagnie
SQUADRONI DELLA MORTE DI KRIEG	5 Reggimenti
TRUPPE DA SBARCO ELYSIANE	12 Reggimenti
SQUADRONI COSCRITTI DI JOPALL	12 Reggimenti
LEGIONI CORAZZATE MINERVIANE	3 Legioni
BESTIONI AUSILIARI DI MONGLOR	1 Reggimento
GUARDIA DI FERRO MORDIANA	8 Reggimenti
8vo 'RAGNI' DI NECROMUNDA	3 Battaglioni
FORZE D'ATTACCO NOCTANE	5 Reggimenti
MASSACRATORI NORDIANI	4 Reggimenti
FALANGI OCANON	8 Reggimenti
DRAGONI DI PYRAN	8 Reggimenti
41mo 'SHOCK' DI POLAX	1 Reggimento
CHEMIO-CANI DI SAVLAR	6 Reggimenti
CHEMIO-CANI LANCIERI DI SAVLAR	2 Reggimenti
DIFENSORI DI SEBASTIN	15 Reggimenti
ARTIGLIERI SEMTEXIANI	9 Batterie
FANTERIA SCELTA	18 Compagnie
PREFETTI TERRESTRI	10 Reggimenti
COMPAGNIE INQUISITORIALI INDOTTE	3 Compagnie
GUERRIERI VALHALLIANI	8 Reggimenti
SCHERMAGLIATORI DI ZOUVAN	3 Brigate
FANTERIA LEGGERA VORGARN	12 Reggimenti
COMPAGNIE LIBERE XENONIANE	5 Compagnie

DIPARTIMENTO MUNITORUM

DISTACCAMENTI DI GENIERI	5
DISTACCAMENTI DI PIONIERI	2

ADEPTUS ARBITES

DISTRETTI	16
BATTAGLIONI DISCIPLINARI	41

OFFICIO ASSASSINORUM

AGENTI	INFORMAZIONE RISERVATA
--------------	------------------------

OFFICIO SABATORUM

AGENTI	21
--------------	----

ORDO XENOS

SQUADRE DI EPURAZIONE	3
-----------------------------	---

TEMPLARS PSYKOLOGIS

SQUADRE DI DISTURBO	20
---------------------------	----

LEGIONI ASTARTES

ANGELI DI FUOCO	2 Compagnie
ANGELI DELLA VEGLIA	1 Compagnia
ANGELI REGNANTI	3 Compagnie
DRAGONI NERI	2 Compagnie
LEONI CELESTIALI	>1 Compagnia
ESORCISTI	1 Compagnia
SUPPLIZIANTI	4 Compagnie
GRIFONI URLANTI	2 Compagnie
CUORI IMMORTALI	1 Compagnia
CAMPIONI FERREI	1 Compagnia
MARINE MALEVOLENTI	2 Compagnie
MINOTAURI	1 Compagnia
MORTIFICATORI	2 Compagnie
PREDATORI	2 Compagnie
SCORPIONI ROSSI	1 Compagnia
RELICTOR	10 Compagnie
SALAMANDRE	2 Compagnie
GIGANTI DELLA TEMPESTA	2 Compagnie
SOGGIOGATORI	1 Compagnia
FURIE BIANCHE	1 Compagnia

ADEPTA SORORITAS

ORDINE DELLA NOSTRA SIGNORA MARTIRE	1 Comando
ORDINE DEL SUDARIO D'ARGENTO	1 Precettorato
ORDINE DEL CALICE DI EBANO	1 Comando
ORDINE DELLA ROSA INSANGUINATA	1 Comando
ORDINE MINORE DEL CUORE FERITO	1 Comando

ADEPTUS MECHANICUS

CENTURIO ORDINATUS	4 Ordinatus
LEGIO CRUCIUS	Semi-Legione
LEGIO IGNATUM	>Quarto-Legione
LEGIO INVIGILATA	Legione
LEGIO MAGNA	Quarto-Legione
LEGIO METALICA	Semi-Legione
LEGIO TEMPESTOR	Legione
LEGIO VICTORUM	Legione
SKITARI	14 Reggimenti

FLOTTA IMPERIALE

ERA GLORIOSA	Nave da Battaglia classe Retribution
TRIONFO	Nave da Battaglia classe Apocalypse
IN NOMINE VERITAS	Nave da Battaglia classe Emperor
LAGO VERDE	Nave da Battaglia classe Oberon
SQUADRONI DI INCROCIATORI DI PRIMA LINEA	6
SQUADRONI DI INCROCIATORI DI SECONDA LINEA	9
SQUADRONI DI INCROCIATORI LEGGERI	17
SQUADRONI DI SCORTA	21
STORMI DI BOMBARDIERI D'ATTACCO	54
STORMI DI INTERCETTORI D'ATTACCO	81
BATTLE BARGE DEGLI SPACE MARINE	8
INCROCIATORI D'ATTACCO DEGLI SPACE MARINE	38
CANNONIERE THUNDERHAWK	numero sconosciuto

ARMAGEDDON PRIMUS

FORZE DEL GRANDE DESPOTA DI DREGRUK

ORDA DA GUERRA DEL
DESPOTA GAZGRIM.....Stimate 200 bande, 15 Gargant
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA THOGFANGStimate 3 bande, 2 Gargant
ROKKAFORTI DA GUERRA DEL
KAPOGUERRA BADFANG ... Stimate 2 bande, 12 Rokkaforti da Guerra

TRIBU DEGLI UCCISORI NERI.....Stimate 30 bande, 4 Gargant
TRIBU DELLE PANZE INFUOCATEStimate 15 bande, 3 Gargant
LEGIONE DA SBARKO DI VARGA Stimate 5 bande
PETZI GROSSI DEL
KAPOGUERRA GARSHAG Stimate 7 bande di "artiglieria"

ARMAGEDDON SECUNDUS

FORZE DEL CAPOGUERRA ORKO GHAZGHKULL MAG URUK THRACA

GRANDE ORDA DA GUERRA DEL KAPUTMUNDI GHAZGHKULL
I restanti si sono uniti ad altre bande dopo la partenza di Ghazghkull
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA MORFANG.....Stimate 160 bande, 15 Gargant
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA SKARFANGStimate 6 bande, 7 Gargant
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA BURZURUK.....Stimate 6 bande, 7 Gargant
I TRITATUTTO DEL
KAPOGUERRA KROKSNIKStimate 3 bande, 15 Rokkaforti da Guerra
TRIBU DEL TEZKIONEROStimate 32 bande, 5 Gargant

TRIBU DELLA LUNA GOBBA Stimate 19 bande, 3 Gargant
TRIBU DELLA PINNA ROTZAStimate 30 bande, 5 Gargant
SPERIKOLATI DELLA
ROUTA ROTZA.....Stimate 18 bande del "Kulto della Velocita"
SPERIKOLATI DELLA
MORTE CHE BRUCIA.....Stimate 2 bande del "Kulto della Velocita"
PETZI GROSSI DEL
KAPOGUERRA THUGSNIK.....Stimate 6 bande di "artiglieria"
PETZI GROSSI DEL
KAPOGUERRA MORBAD..... Stimate 12 bande di "artiglieria"

LE DISTESE DI FUOCO

FORZE DI URGOK L'INARRESTABILE

ORDA DA GUERRA DI TEZKIOTETRO LO
STERMINATORE.....Stimate. 60 bande, 6 Gargant
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA BLAGROTStimate 4 bande, 3 Gargant
GRANDE BANDA DI GARGANT DEL
KAPOGUERRA SKRAGStimate 1 bande, 1 Gargant

TRIBU DELL'AVVOLTOIO.....Stimate 8 bande, 1 Gargant
TRIBU DEI PEZTAPIEDI.....Stimate 4 bande, 1 Gargant
SPERIKOLATI ZFREGIATORI .. Stimate 12 bande del "Kulto della Velocita"

LE TERRE MORTE

FORZE DEL GRANDE SPAURAKKIO DI OCTARIUS

ORDA DEL GRANDE SPAURAKKIO
GORSNIK MAGASHStimate 350 bande, 159 Rokkaforti da Guerra
BRIGATA D'ASSALTO DI
SKABSNIKStimate 6 bande, 8 Rokkaforti da Guerra

SPERIKOLATI DELÒLA
NUFOLA NERA.....Stimate 45 bande del "Kulto della Velocita"
SPERIKOLATI DEL
FULMINE BIANCO.....Stimate 38 bande del "Kulto della Velocita"

SUPPORTI ORBITALI

Hulk degli Orki.....4+
Squadroni di kacciabombardieri.....1,500-2,000
Vascelli d'attacco degli Orki.....1,800+

Rokke degli Orki.....30+
Inkrociatori degli Orki200-300



5.1 SPACE MARINE

"La vita non si misura in anni, ma nelle azioni degli uomini."

Le legioni dell'Adeptus Astartes sono comunemente conosciute come Space Marine - i più potenti e temuti fra i guerrieri umani. Tuttavia essi non sono del tutto umani ma superumani - superiori ad un uomo ordinario sotto quasi ogni aspetto.

Comparati agli incalcolabili miliardi di esseri umani, vi sono di fatto molti pochi Space Marine. Sono troppo pochi per essere l'unica forza d'assalto dell'Imperium. Gli Space Marine sono l'élite delle truppe d'assalto dell'Imperium, un nucleo di truppe scelte altamente mobili allenate alla lotta in terra e nello spazio. Nel campo di battaglia si occupano di norma degli attacchi più importanti e pericolosi, e di mantenere le loro posizioni anche in situazioni disperate.

Agli Space Marine vengono affidate tutti i tipi di missioni rischiose, come raid lampo dietro le linee nemiche, infiltrazioni per catturare posizioni vitali e lotte sotterranee nelle città occupate. Si sottopongono anche a lunghi viaggi di esplorazione e conquista planetaria per conto dell'Imperium, pianeti appetibili troppo ben difesi che in seguito verranno attaccati con il supporto della Guardia Imperiale.

Capitoli

Gli Space Marine sono organizzati in piccole armate indipendenti chiamate Capitoli. Ogni Capitolo ha le sue navi, le sue uniformi, la sua identità e le sue tradizioni. La maggior parte opera da un mondo appartenente al capitolo, chiamato Pianeta Capitolare. I Pianeti Capitolari fanno parte dell'Imperium, ma sono governati dal Capitolo che ha la propria base sul pianeta stesso. Alcuni Capitoli non hanno una base su un pianeta, la base operativa può essere una vasta flotta spaziale, un asteroide orbitale o una stazione spaziale gigante.



Tutti gli Space Marine di un Capitolo appartengono ad un culto guerriero. In molti casi, i culti guerrieri degli Space Marine includono tradizioni e pratiche persino più antiche dei rituali accettati dall'Ecclesiarchia. Gli oscuri dettagli di queste pratiche sono ritenuti barbarici e sinistri. Gli Space Marine appartenenti ad un capitolo sono prima di tutto fratelli spirituali che fratelli in armi. Questo doppio ruolo di guerrieri fisici e spirituali è molto importante perchè da esso ha origine la profonda dedizione degli Space Marine.



Origini

Gli Space Marine Vennero creati agli albori della storia Imperiale, 10.000 anni fa. Le origini di alcuni Capitoli risalgono a quei tempi. Questi sono i Capitoli della Prima Fondazione creati dagli scienziati dell'Imperatore per partecipare alla Grande Crociata. Da quel tempo molti altri Capitoli di Space Marine sono stati creati, i più recenti appartengono alla Ventiseiesima Fondazione.



La Prima Fondazione

In origine vi erano solo venti Capitoli. Molti di questi presero parte alla ribellione conosciuta come l'Eresia di Horus e furono in seguito distrutti o esiliati. Quelli che si ribellarono durante l'Eresia di Horus non fanno più parte delle Forze Imperiali (alcuni sono sopravvissuti come Rinnegati del Caos nelle regioni Infernali dell'Occhio del Terrore). I nomi e la storia dei Capitoli 2 e 11 furono cancellati dagli archivi Imperiali dopo l'Eresia di Horus. Il nome del Capitolo 16 i Lupi Lunari, fu cambiato in Figli di Horus prima dell'Eresia, e successivamente in Legione Nera, sotto il cui nome serve ora le forze del Caos.

Organizzazione del Capitolo

Al giorno d'oggi vi sono approssimativamente un migliaio di Capitoli. Essi sono distribuiti attraverso la galassia, alcuni al di fuori dei confini dell'Imperium, la maggior parte concentrata attorno ad aree occupate da Orki o altre razze pericolose. In ogni momento circa metà dei Capitoli è impegnata in missioni di esplorazione, in cerca di nuovi mondi da conquistare e cacciando alieni ostili fino all'estinzione.

Molti dei Capitoli sono organizzati seguendo le regole dettate in una serie di linee guida chiamate Codex Astartes. Questo libro fu scritto molte migliaia di anni fa, e dichiara che un Capitolo di Space Marines dovrebbe consistere in 10 Compagnie ciascuna di 100 Space Marine. Una Compagnia consiste di 10 squadre ciascuna di 10 uomini incluso un sergente. In aggiunta a questa forza base, ogni compagnia possiede un suo Capitano, Vessillario, Cappellano e Apotecario.

Un Capitolo include anche un numero di ufficiali e specialisti che esula dall'organizzazione della Compagnia. Questi individui sono conosciuti come gli addetti del quartier generale e possono essere assegnati ad una Compagnia partecipando alla battaglia. Fra di essi vi sono gli psionici Bibliotecari del Librarian del Capitolo ed i Techmarine con i loro Serventi.

Il Maestro di ogni Capitolo di Space Marine ha funzione di leader e guida spirituale. Un Maestro degli Space Marine non solo ha il dovere di guidare le sue truppe in battaglia, è anche un esempio per tutto il Capitolo. Alcuni Capitoli governano interi mondi, quindi il Maestro del Capitolo può avere anche il ruolo di Governatore - di fatto come un Comandante Imperiale di un pianeta.

Un Capitolo include un'organizzazione basilare sviluppata per fornire tutto il necessario alle unità di Space Marine. Armerie e negozi di armi, siti di costruzione e manutenzione della flotta e dei veicoli, laboratori di ricerca, archivi informativi, uffici di comunicazione, e cattedrali del culto. Questa organizzazione impiega molti più individui delle unità di combattimento, ma solo in piccola parte sono Space Marine. La maggioranza sono schiavi ereditari del Capitolo. Questi nascono per servirlo, sono ben trattati ricevono una buona educazione e compiono un ruolo vitale nel Capitolo. Gli schiavi si considerano parte di esso e la loro lealtà è fuori da ogni dubbio.

Nonostante il Codex descriva un numero di ranghi e responsabilità all'interno dello staff del quartier generale, solo pochi di questi ufficiali accompagnano il Capitolo in guerra. Molti sono non combattenti di età avanzata incaricati di trovare e allenare nuove reclute o di amministrare il Capitolo. Alcuni ranghi descritti dal Codex includono L'Antico del Capitolo (o Vessillario), il Master Secretarius, il Signore della Guardia, l'Armaiole del Capitolo, il Comandante di Flotta, i Vivandieri, il Comandante dell'Arsenale, il Comandante delle Reclute e il Comandante della Guardia.

Ve ne sono relativamente pochi di questi anziani ufficiali in quanto molti dei ruoli non-combattenti nel Capitolo sono eseguiti dai servi umani. I gruppi più grandi sono i Bibliotecari ed i Techmarine. Conseguentemente questi due gruppi sono considerati separatamente dagli addetti al quartier generale.

Ognuna delle 10 Compagnie che compongono un Capitolo è comandata da un Capitano Space Marine e include soprannumeri come il Cappellano della Compagnia e l'Apotecario. La forza combattente di ognuna Compagnia è composta da 10 squadre ognuna di 10 Space Marine guidati da un sergente.



V • FORZE E BACKGROUND

Delle dieci compagnie comprese nel Capitolo, la 1a Compagnia consiste di truppe veterane ed è invariabilmente la più potente. La 1a Compagnia è l'unica a poter disporre delle preziose armature Terminator.

Tutte le compagnie eccetto la compagnia esploratori utilizzano Rhino per il trasporto di ogni squadra ed ufficiali. La 1a Compagnia dispone anche di Land Raider per il trasporto dei Terminator. Di solito i Dreadnought rimangono alle compagnie di appartenenza e la loro presenza amplifica senza dubbio la potenza della compagnia.

La 2a, 3a, 4a e 5a sono compagnie combattenti, ognuna composta da sei squadre tattiche, due squadre assaltatori e due devastatori. Queste quattro compagnie combattenti formano la linea di battaglia principale e generalmente sostengono il peso della lotta. Le squadre d'assalto possono essere schierate come squadroni di moto o equipaggio dei Land Speeder.

Le compagnie 6 e 7 sono compagnie Tattiche, ognuna composta da dieci squadre tattiche. Queste sono utilizzate come riserve per rinforzare la linea principale, lanciare assalti diversivi, La Compagnia 6a è anche allenata all'uso della moto, e l'intera Compagnia può essere schierata in squadroni di moto. Similmente la Compagnia 7 è allenata nell'attacco con i Land Speeder e viene considerata come una riserva di veicoli leggeri.

L'ottava Compagnia è una compagnia d'assalto composta da dieci squadre d'assalto. Questa è la compagnia più mobile spesso equipaggiata con reattori dorsali, moto e Land Speeder. La Compagnia 8 è usata negli assalti e ovunque sia necessario una potente forza di combattimento corpo a corpo.

La 9a Compagnia è una compagnia Devastatori, composta da dieci squadre di Devastatori. È la più pesantemente armata dell'intero Capitolo ed è usata per rinforzare i punti di difesa e fornire fuoco di supporto a lungo raggio.

La 10a Compagnia è la compagnia Esploratori composta da un numero variabile di squadre. Gli Esploratori sono giovani reclute parzialmente trasformati in Space Marine. Fino a che la loro trasformazione ed il loro allenamento non sono completi combattono

come Esploratori. Non c'è una dimensione formale per tale compagnia in quanto la frequenza dei reclutamenti non è fissata.

Nonostante la maggior parte dei Capitoli segua le linee guida del Codex Astartes, questo non avviene per ognuno di essi. Alcuni Capitoli hanno un'organizzazione totalmente differente, come le Grandi Compagnie usate dai Lupi Siderali, mentre molti altri hanno formazioni e compagnie uniche che non sono descritte nel Codex Astartes come l'Ala di Corvo del Capitolo degli Angeli Oscuri o la Compagnia della Morte degli Angeli Sanguinari. Comunque la maggior parte dei Capitoli segue gli insegnamenti del Codex Astartes e tratta le sue parole come scritti sacri che devono essere applicati il più strettamente possibile.

REGOLA SPECIALE

5.1.1 Ed Essi Non Conosceranno La Paura

Gli Space Marine sono famosi per la loro tenacia e per il loro coraggio. Questo è rappresentato dalle seguenti regole:

- *Ci vogliono due segnalini Esplosione per sopprimere un'unità di Space Marine o per ucciderne una in rotta (ignora ogni segnalino Esplosione in eccesso).*
- *Le formazioni di Space Marine vanno in rotta solo con due segnalini Esplosione per unità nella formazione.*
- *Dimezza il numero di colpi aggiuntivi subiti da una formazione di Space Marine che abbia perso un assalto, arrotondando per difetto in favore degli Space Marine.*
- *Quando una formazione di Space Marine in rotta si riunisce riceve un numero di segnalini Esplosione pari al numero di unità, invece della metà di questo numero.*



ORGANIZZAZIONE CAPITOLARE DEGLI SPACE MARINE

ARSENALE
Tecnologie
Servizi

PERSONALE DEL CENTRO DI COMANDO

Comandante Supremo del Capitolo
Ufficiali Anziani
Personale Amministrativo
Personale di Supporto

LIBRARIUS
Librarian Major
Epistolaris
Codicier
Lexicanium

VETERANI

1a COMPAGNIA VETERANI

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 20 Terminator
 10 Veterane

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Raider

COMPAGNIE COMBATTENTI

2a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 6 Tattiche
 2 Assalto
 2 Devastatori

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder
 Moto

3a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 6 Tattiche
 2 Assalto
 2 Devastatori

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder
 Moto

4a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 6 Tattiche
 2 Assalto
 2 Devastatori

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder
 Moto

5a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 6 Tattiche
 2 Assalto
 2 Devastatori

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder
 Moto

COMPAGNIE DI RISERVA

6a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 10 Tattiche

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Moto

7a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 10 Tattiche

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder

8a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 10 Assalto

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino
 Land Speeder
 Moto

9a COMPAGNIA

Capitano
Cappellano
Apotecario
Vessillario

Squadre:
 10 Devastatori

Supporto:
 Dreadnought
 Rhino

ESPLORATORI

10a COMPAGNIA (ESPLORATORI)

Capitano
Cappellano
Apotecario

Squadre:
 Esploratori

Note: le cornici colorate intorno ai box denotano il colore di quella compagnia, che viene ripetuto sulle armature e sugli standardi. In aggiunta ai veicoli ed alle macchine da guerra elencate, il Capitolo ha accesso ad un vasto arsenale di equipaggiamenti militari. Questo include intere compagnie di Land Raider, Predator e veicoli simili, così come armi speciali ed artiglieria. Veicoli corazzati di vario tipo ed equipaggiamenti di supporto vengono assegnati alle compagnie, con i colori appropriati, sotto il comando dei vari capitani.

5.1.2 UNITA' DEGLI SPACE MARINE

La seguente sezione descrive tutte le differenti unita' usate dagli Space Marine, e fornisce tutte le informazioni di cui avrai bisogno per usarle nelle tue partite di EPIC. Le armate di Space Marine hanno un fattore di strategia di 5, tutte le formazioni di Space Marine hanno un fattore d'iniziativa di 1+ e usano la regola speciale "Ed Essi Non Conosceranno La Paura".

Gli Space Marine dell'Adeptus Astartes sono una forza accurata e decisiva. Ogni Space Marine rappresenta il culmine dell'ingegneria genetica umana. I loro corpi sono migliorati da vari impianti, rendendo i loro sensi incomparabili rispetto alla media umana. La superiorita' fisica e' combinata con estensive indottrinzazioni ed ipno-terapie, assicurando la totale lealta' dello Space Marine al suo Capitolo e all'Imperatore. Gli Space Marine letteralmente non conoscono la paura e laddove il piu' coraggioso degli umani scapperebbe nel terrore, loro continueranno a combattere in prima linea, abbattendo i nemici sotto il fuoco del loro fucile Requiem.

Anche se sono guerrieri eccezionali, gli Space Marine sono molto pochi - ogni Capitolo opera con circa mille guerrieri alla volta e vi sono solo circa mille Capitoli che aiutano a difendere l'intero Imperium. Comunque quello che manca agli Space Marine in quantita' viene piu' che ricambiato dal loro coraggio ed abilita'. Lottano con precisione chirurgica, utilizzando i loro veloci Rhino e Thunderhawk per colpire al cuore del nemico, sradicare il suo comando supremo e conquistare installazioni vitali. Sono anche eccellenti truppe del terrore - la sola minaccia di un assalto di Space Marine ha sedato ribellioni passate e pochi possono sostenere la furia dei loro attacchi. Anche i veicoli corazzati degli Space Marine sono concepiti per questi scopi, con i rapidi Predator ed i giganteschi Land Raider a formare il grosso delle loro linee corazzate. Persino la loro artiglieria, il Turbinis, è altamente mobile, rilasciando una copertura di fuoco di supporto per gli Space Marine in avanzata. Oltre ad essere terrificanti truppe d'assalto, gli Space Marine eccellono anche nelle situazioni difensive. Le loro pesanti corazze e l'allenamento speciale permettono loro di sostenere attacchi dopo attacchi contro forze pressochè schiacciati, uscendone danneggiati ma vittoriosi.



SPACE MARINE COMANDANTE

I Comandanti del potente Adeptus Astartes sono scelti fra i migliori guerrieri al servizio dell'Imperatore, veterani di innumerevoli guerre e risoluti oltre ogni limite. Il metodo con cui essi sono scelti varia da Capitolo a Capitolo come le relative

dottrine di guerre. La costante e' l'abilita' di ogni Comandante,

sia esso Cappellano, Capitano o Bibliotecario a unire l'impegno di svariate squadre in un singolo piano di battaglia. Una squadra di Space Marine solitaria puo' essere fronteggiata ma quando viene combinata con altre forze come parte di un piano d'azione sono virtualmente incontenibili. Conosciuti per la loro tenacia e volonta' incrollabile, i Comandanti Space Marine inciteranno i loro Fratelli a respingere un assalto anche dopo aver subito perdite tali da far scappare nel terrore qualsiasi altra truppa.

COMANDANTE SPACE MARINE

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Personaggio	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Arma ad energia	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	
Punizione	(15cm)	Arma leggera	Macroarma, +1 attacco	



Note: I Comandanti Space Marine possono essere di 4 tipi: Capitano, Cappellano, Bibliotecario e Comandante Supremo. Tutti sono personaggi e hanno le abilita' Leader ed Invulnerabilita'. I Capitani hanno anche l'abilita' speciale Comandante. I Bibliotecari hanno il potere Punizione descritto nella sezione armi precedente). I Cappellani sono d'Esempio. I Comandanti Supremi hanno l'abilita' Comandante Supremo.



SPACE MARINE TERMINATOR

I Terminator sono pesantemente armati ed equipaggiati con le immensamente forti corazze Terminator. La conoscenza per produrre le corazze Tattiche Dreadnought o Terminator e' da lungo dimenticata dall'Imperium, le sue origini sono un segreto difeso gelosamente

dall'Adeptus Mechanicus. La maggior parte dei Capitoli possiede

poche corazze complete, ognuna conservata con divina reverenza da parte dei Tecnopreti del Capitolo. L'armatura Terminator è affidata solamente ai migliori guerrieri e comandanti del Capitolo, ognuna mostra i segni dei possessori caduti in precedenza. Protetto da ceramiche multistrato e da potenti servo sistemi, un Marine Terminator puo' sostenere colpi diretti da tutte le armi tranne le piu' potenti e nello stesso tempo rilasciare un brutale attacco con i sistemi di combattimento potenziati della corazza. Oltre all'elite degli Space Marine, sono la potenza e le abilita' di coloro che indossano l'armatura Terminator ad essere i piu' temuti dai nemici dell'Imperium.

SPACE MARINE TERMINATOR

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Fucili requiem d'assalto	(15cm)	Arma leggera	—	
2 x Cannone d'Assalto	30 cm	AF5+/AC5+	—	
Arma ad energia	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	



Note: Armatura Rinforzata, Teletrasporto, Armatura posteriore.

SPACE MARINE SQUADRA TATTICA

Le squadre tattiche rappresentano la maggior parte delle forze Space Marine su Armageddon e sono al cuore di quasi tutte le operazioni speciali eseguite durante l'invasione di Ghazghkull. Equipaggiate per operare in ogni situazione, venivano spesso assegnate alle missioni più difficili di assalto o difesa. Tale fu il destino dei Leoni Celestiali che avevano il compito di distruggere i siti di costruzione dei Gargant a Mannheim. Squadre tattiche di quattro Compagnie guidarono l'assalto sui trasporti Rhino solo per scoprire che i Gargant erano già pienamente operativi. Sotto fuoco mas-

siccio i Leoni Celestiali ingaggiarono eroicamente i Gargant, ma in mancanza di armi in grado di penetrare i campi di forza, vennero circondati e distrutti. Nonostante la pesante perdita per le forze Imperiali su Armageddon le squadre tattiche continuano a combattere al centro delle operazioni degli Space Marine nel settore Armageddon, conquistando terreno in attacchi mordi e fuggi che si adattano alla natura dell'Adeptus Astartes.



SPACE MARINE SQUADRA TATTICA				
Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucili requiem	(15cm)	Arma leggera	—	
Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	



SPACE MARINE SQUADRA D'ASSALTO

Le squadre d'assalto sono equipaggiate con rettori dorsali e armi da mischia. Conosciuti per la loro ferocia, gli Angeli Sanguinari ebbero un importante ruolo nel conflitto di Armageddon sotto la guida del Comandante Dante. In particolare, varie squadre d'assalto degli Angeli Sanguinari riconquistarono il distretto industriale ed il censorium del formicaio Hades dopo una lunga e sanguinosa battaglia contro alcuni Kapi di Ghazghkull. Guidati da Dante stesso e dalla sua Guardia d'Onore, molte squadre d'assalto attaccarono il complesso in una coraggiosa caduta aerea dalle cannoniere Thunderhawk sorprendendo completamente gli

Orki. Dopo aver conquistato il complesso industriale, le forze di Dante usarono i reattori dorsali saltando letteralmente da un edificio all'altro, eludendo efficacemente le posizioni trincerate degli Orki a livello stradale. Tramite la loro velocità e mobilità i Marine d'assalto di Dante catturarono il complesso industriale e dimostrarono con precisione le ragioni per cui le Squadre d'Assalto dell'Adeptus Astartes erano temute e rispettate.



SPACE MARINE SQUADRA D'ASSALTO				
Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	30cm	4+	3+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Pistole requiem	(15cm)	Arma leggera	—	
Spade a Catena	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	

Note: *Reattori Dorsali.*



SPACE MARINE SQUADRA DEVASTATORI

Le Squadre Devastatori Space Marine sono equipaggiate con armi pesanti addizionali per fornire supporto alle squadre tattiche e d'assalto. Durante i primi giorni dell'assalto di Ghazghkull molte strutture chiave di comunicazione e di astropati furono prese dagli Orki. Realizzando che sarebbero stati isolati dall'avanzata degli Orki, una unità del Capitolo delle Salamandre scelse invece di opporre resistenza alla raffineria di promethium delle Fosse di Pyrian. Dalle elevate posizioni delle torri di raffreddamento delle raffinerie, varie squadre devastatori ingaggiarono gli Orki in avanzata a lunga

distanza mandando in avaria più di una dozzina di veicoli corazzati nella sola prima salva. Forzati ad assaltare la raffineria, gli Orki contrattaccarono per oltre 3 giorni, ma ogni volta venivano respinti dal fuoco combinato dei devastatori. Purtroppo la raffineria cadde sotto il fuoco dei cannoni d'assedio pesanti nell'assedio al formicaio Infernus, ma non prima che le Salamandre infliggesse perdite significative alle forze di Ghazghkull.



SPACE MARINE DEVASTATORI				
Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	4+	5+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	





SPACE MARINE ESPLORATORI

Nella maggior parte dei Capitoli, gli Esploratori sono dei novizi, non ancora pienamente in servizio e ancora in dovere di guadagnarsi un posto fra i fratelli veterani con l'armatura potenziata. Schierati in profondità rispetto alle forze principali, gli Esploratori sono negli occhi e nelle orecchie del Capitolo, abili nell'infiltrarsi nelle

linee nemiche o nel distruggere i rifornimenti. Di solito sono equipaggiati con armi leggere da fuoco ravvicinato. Le breccie

nelle linee degli Orki che assediavano il formicaio Tartarus furono attribuite agli Esploratori degli Angeli Porfiri. I loro attacchi aprirono un fronte permettendo a rifornimenti vitali di raggiungere le forze sotto assedio della Guardia Imperiale del Generale Kurov. Gli Esploratori presero parte con successo alle operazioni sul Fronte di Primus Sud dove le loro abilità nell'infiltrazione furono usate per sradicare le cellule della tribù Fuokonero. Con l'aiuto dei Titani della Legio Tempestor e della Legio Victorum, gli Orki furono ricacciati nelle giungle equatoriali ad Est di Anthrand e braccate dagli Esploratori dei Lupi Siderali.

SPACE MARINE ESPLORATORI

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	5+	4+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Fucili a pompa	(15cm)	Arma leggera		
Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	—	



Note: *Esploratori, Infiltratori.*



SPACE MARINE DREADNOUGHT

Quando uno Space Marine cade in battaglia la perdita è molto sentita nel Capitolo, tale è il legame fra i Marine. Tuttavia non tutti quelli mortalmente feriti sono destinati alla morte; quelli i cui corpi sono feriti senza possibilità di cura possono ancora combattere all'interno del sarcofagus

di un Dreadnought. Per uno Space Marine è un enorme onore, in quanto riservato solo ai migliori guerrieri del Capitolo dopo secoli di servizio. Sostenuti e tenuti in vita all'interno del sarcofagus, il legame fra il loro essere fisico e i sistemi del Dreadnought è assoluto e per il resto della loro vita. Risvegliati dalla stasi solo in tempi di grande bisogno i Dreadnought del Capitolo combattono a fianco dei loro fratelli di battaglia, aggiungendo potente corazzatura e armi pesanti ad una già formidabile abilità di lotta.

SPACE MARINE DREADNOUGHT

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	15cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	—	
Cannone Laser binato	45cm	AC4+	—	
O				
Maglio Potenziato	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	
Cannone d'Assalto	30cm	AF5+/AC5+	—	



Note: *Bipode.* Nota che un Dreadnought può essere armato sia con un Lanciamissili e un Cannone Laser binato o un Maglio Potenziato e un Cannone d'Assalto, non tutte e quattro le armi!



SPACE MARINE SQUADRONE DI MOTO

Gli squadroni di moto Space Marine eseguono missioni vitali di perlustrazione ed assalto, spesso operando da soli in profondita' oltre le linee nemiche. Vitale per le azioni Imperiali su Armageddon fu il continuo approvvigionamento di acqua fresca pompata dai purificatori d'acqua del Fiume Phaedra e di San Capilene, entrambi situati nelle steppe ghiacciate del continente meridionale. Con il compito di render sicure queste strutture, gli Space Marine del Capitolo delle Furie Bianche eseguirono assalti contro gli Orki di Gorsnik Magash insediati nella zona, spingendoli in un conflitto di 4 settimane. Incapaci

di prendere le Furie Bianche su moto, gli Orki frustrati furono forzati a ritirarsi, ma non prima che la Fratellanza di Suboden Khan mettesse a ferro e fuoco i cantieri di sommergibili degli Orki. Sconfitti e demoralizzati, gli Orki furono infine allontanati dalle Terre Morte da varie formazioni di moto delle Furie Bianche che eseguirono un temibile assalto sul punto di atterraggio degli Orki, mandando in avaria le restanti difese e aggiungendo un'altra onorificenza di guerra all'insegna di Tulwar Horsetail.



SPACE MARINE SQUADRONE DI MOTO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	35cm	4+	3+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucili requiem	(15cm)	Arma leggera	—	
Spade a Catena	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	

Note: *Sellati.*



SPACE MARINE MOTO D'ASSALTO

Le moto d'assalto offrono un'utile potenza di fuoco agli squadroni di moto e sono spesso schierate in supporto a queste unita' ad alta velocita' dove i loro mitragliatori requiem possono fornire fuoco di supporto a lungo raggio, nella stessa maniera in cui i Devastatori supportano le squadre Tattiche e d'Assalto. L'incorporazione di moto d'assalto in una forza d'attacco altamente mobile e' particolarmente favorita da alcuni Capitoli, non ultimi fra questi le Furie Bianche che ne fanno un

uso estensivo nelle loro 'Fratellanze'. Molti Capitoli usarono le moto d'assalto come l'avanguardia di piu' ampie forze d'assalto corazzate, come abilmente dimostrato dai Templari Neri al Ponte Stygies dove 2 squadroni di moto d'assalto sondarono le linee degli Orki permettendo ad elementi della Terza Crociata dei Templari di isolare la sopraelevata settentrionale e frenare brevemente l'avanzata degli Orki verso Helsreach.



SPACE MARINE MOTO D'ASSALTO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	30cm	4+	5+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	—	





LAND SPEEDER

La scoperta degli schemi strutturali delle piastre anti-gravita' del famoso Tecno-archeologo Arkhan Land durante la sua spedizione del Librarius Omnis su Marte e' ampiamente attribuita alla introduzione del Land Speeder. Utilizzato da virtualmente da ogni Capitolo dell'Imperium, il ruolo del

Land Speeder come veicolo veloce di riconoscimento ed attacco non e' sottovalutato, soprattutto dagli Ultramarine

che usano piu' di una dozzina di tali veicoli nelle sole 7a ed 8a compagnie. Tuttavia la piu' grande debolezza del Land Speeder sta nella sua sottile corazzatura. Fu originariamente concepito come veicolo da trasporto disarmato, quindi l'armatura di ceramite fu in parte sacrificata per trasportare sistemi d'arma ed equipaggio con pesanti armature potenziata. A causa della leggera corazzatura del veicolo, i piloti del Land Speeder si affidano alla sua grande manovrabilita' e alla sua velocita' per schivare il fuoco nemico e sopravvivere.

SPACE MARINE LAND SPEEDER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Termico	15cm	MA5+ e Arma leggera	— Macroarma	



Note: Aeromobile, Esploratore. Il Cannone Termico puo' essere usato per conferire l'abilita' "Macroarma" al valore di Fuoco Ravvicinato dell'unita'.



LAND SPEEDER TORNADO

Il Tornado e' una versione piu' pesante armata del Land Speeder concepita per fornire fuoco ravvicinato di supporto. Nonostante la sua assenza su Armageddon durante le prime fasi della guerra, il Capitolo degli Angeli Oscuri non era sconosciuto al Kapoguerra degli Orki Ghazghkull Thraka essendosi

confrontati su Piscina IV. Nei giorni antecedenti all'assalto sul Crinale di Koth, membri della famosa Ala di Corvo

degli Angeli Oscuri colpirono gli accampamenti di Ghazghkull in un coraggioso scontro diurno, tagliando le linee di rifornimento degli Orki e distruggendo molti cantieri per le riparazioni. Pilotando dei Land Speeder Tornado, tre squadroni evitarono le pattuglie di Orki usando le colline per coprire la loro avanzata prima di scendere sull'accampamento colpendolo con cannoni d'assalto e mitragliatori Requiem. Sorpresi, gli Orki furono lenti a reagire subendo centinaia di perdite prima di essere in grado di rispondere al fuoco. Gli Speeder si ritirarono dopo altri due assalti, con perdita di un Tornado sotto fuoco leggero.

SPACE MARINE LAND SPEEDER TORNADO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone d'Assalto	30cm	AF5+/AC5+	—	
Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	—	



Note: Aeromobile, Esploratore.



LAND SPEEDER TYPHOON

Il Typhoon e' un'altra variante piu' pesante del Land Speeder, in questo caso sviluppata per fornire fuoco anticarro a lungo raggio. Dopo che molti tentativi di insurrezione sul mondo agricolo di Angarius crearono le premesse per una rivolta, 2 reggimenti di Dragoni di Pyran furono inviati per sopprimere

la popolazione locale e destituire vari governatori politici. Accompagnati dall'incrociatore d'assalto Artiglio d'Avorio del Capitolo delle Aquile Notturme, i reggimenti impiegarono

vari mesi ingaggiati in una amara guerra contro una popolazione in crescente ostilita'. In un tentativo di cattura di uno dei leader locali, vari plotoni del 18mo battaglione dei Dragoni caddero in una trappola, circondati dai Ribelli Angariani e tagliati fuori dalle forze amiche. Mentre un soccorso veniva organizzato, i Land Speeder Typhoon delle Aquile Notturme condussero delle continue sortite durante la notte, martellando le posizioni ribelli con salve di missili e allontanandoli dai Dragoni intrappolati. Fermandosi solo per riarmarsi, i Typhoon delle Aquile Notturme continuarono l'incessante bombardamento fino a che, di fronte al furioso assalto del Capitolo, i ribelli non si ritirarono.

SPACE MARINE LAND SPEEDER TYPHOON

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Missile Typhoon binato	45cm	AF3+/AC5+	—	
Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	—	



Note: Aeromobile, Esploratore.

SPACE MARINE VINDICATOR

Il Vindicator e' un veicolo di supporto pesante. Durante la rivolta di Sabien IV, le forze Imperiali si bloccarono in un rischioso assedio per la cittadella manifatturiera di Van Valdt. Dopo parecchi assalti falliti, il problema fu risolto con l'aiuto dei Vindicator del Capitolo dei Magli d'Acciaio che usarono l'armatura rinforzata e il cannone d'assedio del carro armato per aprirsi la strada dentro la citta'. Operando in piccoli squadroni di 3 veicoli ciascuno, i Vindicator e le squadre Tattiche di supporto della 7a Compagnia dei Magli d'Acciaio fecero breccia nelle difese ribelli ancora e ancora lasciando spazio alle truppe

Imperiali di supporto per isolare ogni distretto. In 5 giorni, gli ultimi bastioni di resistenza ribelle crollarono sotto il brutale fuoco dei Vindicator mettendo la parola fine ad un assedio durato oltre 3 mesi. Di 7 squadroni non un solo Vindicator fu perso nell'assedio di Van Valdt. Una delle piu' vittoriose campagne dei Magli d'Acciaio che confermo' la leggendaria fama del Vindicator come 'distruttore di assedi'.



SPACE MARINE VINDICATOR

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Demolitore	30cm	AF3+/AC4+	Ignora coperture	



SPACE MARINE WHIRLWIND

La torretta del Whirlwind fornisce fuoco di supporto a lungo raggio per il Capitolo e viene molto spesso schierato quando un bersaglio necessita di essere 'ammorbidito' prima di un assalto su scala totale. Durante la campagna sui Campi Karmallani, Whirlwind appartenenti al Capitolo dei Consoli Neri eseguirono un bombardamento di 14 ore sulle posizioni ribelli in preparazione al lancio dell'offensiva terrestre. In totale furono lanciati oltre 6000 missili dai 3 squadroni di Whirlwind, con il risultato de l'apertura di un fronte di 5 miglia nelle linee ribelli e la distruzione di molte posizioni difensive chiave. Nonostante

l'offensiva dei Consoli Neri ottenne un successo totale ed il successivo assalto terrestre collasso' completamente le forze ribelli nel continente meridionale, tutti i Turbinis furono persi a causa di un contrattacco a sorpresa di un battaglione di carri armati ribelli. Indifesi e lontani dalle forze principali dei Consoli i Turbinis furono un bersaglio troppo facile per i carri nemici. La loro perdita fu un triste colpo per il Capitolo.



SPACE MARINE WHIRLWIND

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Whirlwind	45cm	1PB	Fuoco indiretto	



SPACE MARINE HUNTER

Prima che il progetto SPM del Multi-Lanciarazzi Hunter venisse ritrovato, la maggior parte dei Capitoli mancava di una efficace capacita' anti-aerea. Tentativi di modifiche del Whirlwind per un ruolo anti-aereo risultarono disastrosi, e dopo che molti di questi veicoli appartenenti al Capitolo degli Esorcisti fallirono nel colpire Kaccia Bomma degli Orki furono tolti dal servizio. Utilizzando un differente set di algoritmi di tracciamento, il missile Hunter e' allo stesso tempo piu' veloce e piu' maneggevole di quelli lanciati dal Whirlwind. L'Hunter e' montato sullo scafo di un Rhino e usa una singola piattaforma di lancio con un sensore ed un sistema

precognitivo di tracciamento posti lateralmente. I missili sono caricati sulla rampa di lancio mediante un cilindro posto sul lato opposto dei tracciatori. Dopo il lancio, delle alette si estendono dal corpo del missile, permettendo di guidarlo verso il bersaglio. Con una piu' lunga autonomia operativa rispetto al Whirlwind, l'Hunter sta guadagnando favori fra i Tecnopreti dell'Adeptus Astartes, alcuni hanno ulteriormente modificato il sistema usando due unita' di lancio con un sensore centrale per migliorarlo ancora.



SPACE MARINE HUNTER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	6+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Hunter-killer	60cm	AC4+/AA4+	—	





SPACE MARINE LAND RAIDER

Il Land Raider e' un carro armato da battaglia e da trasporto pesante. L'eredita' del Land Raider e' datata ad un periodo antecedente persino a l'Imperium, ed e' ancora uno dei carri piu' devastanti nell'arsenale dell'Adeptus

Astartes. E' protetto da strati multipli di una lega di ceramite ed adamantio, rendendolo inattaccabile a tutte le armi tranne alle piu' distruttive. E' capace di operare praticamente ovunque, persino

nel vuoto. Con una capacita' di trasporto di una intera squadra di Space Marine, i loro rifornimenti, munizioni e sistemi medici, il Land Raider si adatta bene a colpire in profondita' oltre le linee nemiche e per sopravvivere per lunghi periodi nel campo di battaglia. Egualmente impressionanti sono le sue capacita' offensive, 4 cannoni laser e un mitragliatore binato permettono di rilasciare un pesante fuoco di supporto capace di spazzar via sia la fanteria che i carri nemici. Nonostante fosse in precedenza prodotto in massa vi sono ora pochi Mondi Forgia ancora capaci di fabbricarlo, facendo del Land Raider uno degli artefatti piu' preziosi degli Space Marine.

SPACE MARINE LAND RAIDER

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	25cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Cannone Laser	45cm	AC4+	—	
Mitragliatore requiem	30cm	AF4+	—	

Note: Armatura Rinforzata, Corazza posteriore, Trasporto (puo' trasportare un'unita' di Terminator O due delle seguenti unita': Squadra Tattica, Devastatori ed Esploratori).



SPACE MARINE RHINO

Per 10 millenni, il Rhino e' stato in servizio come principale trasporto corazzato degli Space Marine. La sua versatilita' e la sua affidabilita' sono apprezzatissime dai Tecno Preti che li curano e li conservano per ogni differente Capitolo di Space Marine. Il Rhino e' capace di trasportare fino a 10 Space Marine completamente equi-

paggiati nel suo interno, rendendolo ideale per gli schieramenti

veloci in impervie ed ostili condizioni e dove la sua velocita' e l'armatura in ceramite rinforzata sono ben utilizzate. Di solito i Rhino sono poco armati con solo un fucile Requiem montato sul portello d'ingresso per un supporto ravvicinato. Comunque il Rhino e' un veicolo superbamente flessibile, e non e' raro per i Tecno Preti montare un Requiem su un ulteriore perno o addirittura adattarvi un singolo missile Cacciatore a seconda delle circostanze dello schieramento del Capitolo. Tale e' il successo del Rhino che ci sono pochissimi Capitoli che non usano un vasto numero di questi venerabili trasporti.

SPACE MARINE RHINO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	6+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile requiem d'assalto	(15cm)	Arma leggera	—	

Note: Trasporto (puo' trasportare due delle seguenti unita': Squadra Tattica, Devastatori ed Esploratori).



SPACE MARINE RAZORBACK

La combinazione di trasporti corazzati ed armi di supporto fa del Razorback uno dei piu' versatili veicoli disponibili agli Space Marine, ma non necessariamente il piu' popolare. Visto da alcuni Capitoli come una pessima via di mezzo fra un trasporto e un veicolo da combattimento in piena regola, il Razorback detiene comun-

que un impressionante record di campagne vinte. Usato ampia-

mente dal Capitolo dei Lupi Siderali per i loro Cacciatori Grigi veterani, il sistema d'armamento pesante montato su torretta del Razorback completa lo spesso ridotto numero di membri in un branco di Cacciatori Grigi come dimostrato nell'incursione Mamontov. Nei loro Razorback, 6 branci di Cacciatori Grigi della Grande Compagnia di Bjorn Stormwolf riconquistarono la preziosa struttura di riprocessamento metalli del pianeta utilizzando i cannoni laser del Razorback per distruggere le batterie pesanti della raffineria prima dell'assalto. Una volta dentro, i Razorback difesero il perimetro fino all'arrivo dei Predator di rinforzo.

SPACE MARINE RAZORBACK

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore requiem binato	30cm	AF4+	----	
O Cannone Laser binato	45cm	AC4+	----	

Note: Trasporto (puo' trasportare una delle seguenti unita': Squadra Tattica, Devastatori ed Esploratori). Nota che un Razorback puo' essere armato con il Mitragliatore requiem binato o col Cannone Laser binato.



PREDATOR ANNIHILATOR

Insolitamente, il progetto per la variante 'Annihilator' del Predator e' attribuita ai Sacerdoti del Ferro del Capitolo dei Lupi Siderali piuttosto che ad un ritrovamento di un frammento di tecnologia dell'Era Oscura. Trovandosi assediati da veicoli corazzati Traditori durante la crociata Skarath e senza il supporto dei loro Land Raider, i Lupi Siderali modificarono ingegnosamente i loro Predator montandovi i cannoni laser usati dai loro branchi di Lunghe Zanne. Traendo energia dal reattore termico del Predator, i cannoni laser dell' 'Annihilator' furono un tremendo avversario per i carri traditori, permettendo ai Lupi Siderali di irrompere fuori dall'assedio. Nonostante le azioni dei Lupi Siderali furono

viste come blasfeme e dissacranti dall'Adeptus Mechanicus, questo concluse con riluttanza che il progetto del Predator 'Annihilator' si era dimostrato di successo e 2 secoli piu' tardi proclamo' che aveva la benedizione del Dio Macchina. Preferito da alcuni Capitoli, detestato da altri, il Predator Annihilator e' usato da molti altri oltre ai soli Lupi Siderali.



SPACE MARINE PREDATOR ANNIHILATOR

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Cannone Laser	45cm	AC4+	—	
2 x Cannone Laser	45cm	AC5+	—	



PREDATOR DESTRUCTOR

In quello che probabilmente fu il piu' grande schieramento su Armageddon di veicoli pesanti di Space Marine, i Predator del Capitolo delle Salamandre si scontrarono con Karri di Kroksnik nelle steppe a nord del formicaio Acheron. Divisi in 3 formazioni, i Predator delle Salamandre costruirono una rete corazzata fra le forze di Kroksnik e di Von Strab, tagliando fuori gli Orki dalle forze di supporto del traditore provenienti dal Formicaio. Raggruppandosi dopo ogni assalto, le Salamandre bersagliarono gli Orki con ingaggi in velocita' per oltre due giorni fino a confrontarsi con le Rokkaforti da Guerra di Kroksnik

dove furono forzati a ritirarsi. Ritornando al Cordone Hemlock, i Predator furono poi rischierati come parte dell'offensiva delle Salamandre contro le Rokke degli Orki a Nord-Est di Acheron. Aiutati dai Titani della Legio Metallica, i Predator furono un elemento chiave nella distruzione di 2 delle 3 gigantesche fortezze asteroidali della zona.



SPACE MARINE PREDATOR DESTRUCTOR

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Cannone Automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	
2 x Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	—	





SPACE MARINE VASCELLI SPAZIALI

I Capitoli Space Marine posseggono una personale flotta di Battle Barge e Incrociatori d'Attacco specificatamente progettati per il trasporto delle truppe del Capitolo verso i campi di battaglia situati ovunque nella galassia. Durante l'invasione di Ghazghkull su

Armageddon, i Battle Barge e gli Incrociatori d'Assalto di oltre due dozzine di Capitoli furono chiamati nel settore in difesa del pianeta, con i loro enormi cannoni da bombardamento, normalmente usati negli assalti planetari, puntati stavolta contro la

gigantesca flotta da invasione degli Orki. Sotto il comando dell'Alto Maresciallo Helbrecht dei Templari Neri, la flotta Space Marine, composta da oltre un centinaio di vascelli fu vitale nella distruzione degli Hulk 'Lanciazazzi' e 'Mortetonante'. Con tutte le loro forze terrestri schierate su Armageddon, la flotta era libera di assistere la Marina Imperiale per quasi tutto il resto della guerra. Quei Battle Barge ed Incrociatori d'Assalto che rimasero in orbita su Armageddon fornirono supporto vitale alle truppe in superficie, rifornendole o conducendo missioni di bombardamento con le enormi batterie di cannoni dei vascelli, o lanciando truppe di riserva direttamente in battaglia con le capsule o con le navette d'atterraggio.

SPACE MARINE INCROCIATORE D'ATTACCO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Vascello spaziale	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Bombardamento Orbitale	n/a	5PB	Macroarma	

Note: *Trasporto (puo' trasportare venti delle seguenti unita': Squadre Tattiche, Assalto, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought; piu' venti delle seguenti unita': Rbino, Land Raider, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator o Vindicator; piu' sei Thunderhawk e abbastanza Capsule d'Atterraggio o Vascelli da Sbarco per trasportare qualsiasi altra unita' a bordo).*



SPACE MARINE BATTLE BARGE

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Vascello spaziale	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Bombardamento Orbitale	n/a	14PB	Macroarma	

Note: *Trasporto (puo' trasportare sessanta delle seguenti unita': Squadre Tattiche, Assalto, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought; piu' sessanta delle seguenti unita': Rbino, Land Raider, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator o Vindicator; piu' nove Thunderhawk e abbastanza Capsule d'Atterraggio o Vascelli da Sbarco per trasportare qualsiasi altra unita' a bordo). Lenta e inesorabile - non puo' essere usata nei primi due turni della battaglia a meno che lo scenario specifichi altrimenti.*



SPACE MARINE VASCELLO DA SBARCO

I Vascelli da sbarco degli Space Marine sono velivoli d'assalto sviluppati per schierare velocemente le truppe sulla superficie del pianeta. Come le Capsule d'Atterraggio sono lanciati dalle navi spaziali in orbita, con la differenza che un vascello da sbarco puo' trasportare interi distaccamenti di

Space Marine con i relativi veicoli di supporto. Dopo che il vascello lascia la sua nave madre, potenti reattori lo portano a svariate migliaia di chilometri all'ora, rendendolo

un bersaglio impossibile per le batterie di difesa mentre sfreccia attraverso l'atmosfera del pianeta. Poi, secondi prima che il velivolo tocchi terra, cariche esplosive rimuovono gli scudi termici che proteggevano il vascello ed i veicoli trasportati, mentre motori ausiliari e sistemi antigraivita' sono impiegati per frenare e bilanciare la sua rapida discesa, atterrando quindi in sicurezza. Prima ancora di fermarsi, batterie di cannoni entrano in azione e i portelloni si spalancano per schierare le truppe all'interno. In un periodo dai 20 ai 30 secondi dal distacco dalla nave madre, ogni truppa e veicolo di supporto sara' in azione, aiutato dalle batterie di cannoni montati sul vascello d'atterraggio stesso.



SPACE MARINE VASCELLO DA SBARCO

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macch. da Guerra, Aereoalano	Bombardiere	4+	5+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Cannone Laser	45cm	AC4+	—	
3 x Mitr. requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	—	
Fucili requiem d'assalto	(15cm)	Arma leggera		

Punti struttura 4. Effetti colpi critici: La santa barbara del Vascello da Sbarco esplose distruggendolo ed uccidendo chiunque a bordo. Tutte le unita' entro 5cm dal vascello subiscono un colpo.

Note: *Assalto Planetario, Corazza Rinforzata. Implacabile. Trasporto (puo' trasportare dodici delle seguenti unita': Squadre Tattiche, Assalto, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought; I Terminator e Dreadnought occupano due spazi ognuno. In piu' il Vascello da Sbarco puo' trasportare quattro Land Raider o sei delle seguenti unita': Rbino, Razorback, Hunter, Whirlwind, Predator, Vindicator.*



CANNONIERA THUNDERHAWK

Le Thunderhawk sono velivoli da trasporto pesantemente armati, usati per portare le truppe sul campo di battaglia e poi fornirgli fuoco di supporto. Vicino alle giungle equatoriali di Armageddon, l'importante porto di Mire Anchorage stava per essere sopraffatto da una forza di centinaia di migliaia di Orki Selvaggi. In tremenda inferiorità numerica i 5 reggimenti della milizia del formicaio stanziati in zona sarebbero stati spazzati via se non fosse stato per il tempestivo arrivo di 2 compagnie del Capitolo dei Signori della Tempesta. Lanciati dal Battle Barge orbitante 'Dominatus Furio', 3 coppie di Cannoniere Thunderhawk cariche di 108 Space Marine

discesero su Mire Anchorage in uno dei più impressionanti atterraggi di tutta la campagna. Percorrendo il muro dei Kaccia-Bomma degli Orki, le 6 Thunderhawk atterrarono con successo ad ovest del porto, rilasciando il carico per poi ripartire immediatamente per condurre operazioni di supporto ravvicinato per le forze terrestri. Nel corso dei giorni e mesi seguenti, le Thunderhawk dei Signori della Tempesta condussero oltre 300 sortite, rendendoli fra i più attivi aviotrasportatori della guerra.



SPACE MARINE CANNONIERA THUNDERHAWK

Tipo	Velocità'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra, Aeroplano	Bombardiere	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone da Battaglia	75cm	AF4+/AC4+	Arco frontale limitato	
2 x Mitr. requiem binato	30cm	AF4+/AA5+	Arco frontale limitato	
1 x Mitr. requiem binato	15cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco destro	
1 x Mitr. requiem binato	15cm	AF4+/AA5+	Arco di fuoco sinistro	



Punti struttura 2. Effetti colpi critici: I comandi della Thunderhawk sono danneggiati. Il pilota perde il controllo e la Thunderhawk si schianta al suolo, uccidendo chiunque a bordo.

Note: Assalto Planetario, Corazza Rinforzata, Trasporto (può trasportare otto delle seguenti unità: Squadre Tattiche, Assalto, Devastatori, Esploratori, Moto, Terminator o Dreadnought; I Terminator e Dreadnought occupano due spazi ognuno).

SPACE MARINE CAPSULE D'ATTERRAGGIO

Le Capsule d'atterraggio vengono lanciate dai Battle Barge e Incrociatori d'Assalto in bassa orbita, e sono usate da migliaia di anni dagli Space Marine per schierare rapidamente le proprie truppe sulla superficie del pianeta. Attivata da un unico motore nel nucleo della capsula e da vari razzi di direzionamento, la capsula d'atterraggio sfreccia attraverso l'atmosfera prima che dei piccoli reattori frenanti situati sotto di essa ne arrestino la caduta prima dell'atterraggio. Capace di contenere 5 Space Marine in armatura potenziata con il loro equipaggiamento, spessi strati di ceramite attorno alla base

della capsula proteggono gli Space Marine dalle ostili temperature del rientro e allo stesso tempo forniscono una piattaforma corazzata da dove iniziare a combattere. Una volta a terra, pinze di serraggio rilasciano le porte laterali e le barre di contenimento, permettendo agli Space Marine di scendere rapidamente dalla capsula ed entrare subito in azione. Anche se non confermate, vi sono voci che l'intervallo di tempo fra l'atterraggio e lo schieramento sia inferiore ai 4 secondi.



SPACE MARINE CAPSULE D'ATTERRAGGIO

Tipo	Velocità'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	Immobile	5+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Deathwind	15cm	AF5+/AC5+	Vedi sotto	

Note: Assalto Planetario, Trasporto (può trasportare una formazione che include solo Tattici, Devastatori, Esploratori e Dreadnought). Dopo l'atterraggio, il Deathwind attacca tutte le unità nemiche entro 15cm. Ogni formazione nemica attaccata riceve un segnalino Esplosione per essere Sotto il Fuoco Nemico, e un segnalino extra per ogni perdita. Dopodiché ogni truppa trasportata con le capsule deve sbarcarvi entro 5cm o entro 5cm da un'altra unità della stessa formazione che è già sbarcata, e così via finché tutte le unità sono piazzate entro 15cm dalla capsula. Le capsule non possono essere usate per reclamare un fuoco incrociato.

La parola ai Designer: In realtà, ogni unità di Space Marine della formazione sarà trasportata in capsule differenti. Le Capsule vengono lanciate seguendo uno schema preciso per farle atterrare tutte accanto. Ogni gruppo di Capsule d'Atterraggio è accompagnato da uno o due capsule Deathwind, che sono lanciate prima delle capsule da trasporto in modo da colpire e sgombrare la zona di atterraggio dalle unità nemiche. La regola speciale di cui sopra coglie questo aspetto, evitando che il giocatore utilizzi molti modelli di capsule.



5.2 GUARDIA IMPERIALE

“Per ogni grande battaglia, migliaia di eroi muoiono da soli, né cantati né ricordati.”

La Guardia Imperiale è la più grande ed importante forza combattente dell'Imperium. È suddivisa in innumerevoli eserciti e sparsa nella galassia su centinaia di zone di guerra. La sua amministrazione ed il suo supporto assorbono le intere risorse del Dipartimento Munitorium, il dipartimento Munizioni e Rifornimenti dell'Administratum. Perfino con questa colossale organizzazione non si ha un'idea esatta di quante truppe siano sotto le armi, poichè il tributo continuo delle perdite e l'afflusso delle reclute possono far variare giornalmente di milioni il totale.

L'immane vastità della Guardia Imperiale è la misura delle lotte dell'umanità. Gli alieni sono dappertutto, i ribelli umani aspettano una possibilità di colpire i mondi vulnerabili, persino presunti comandanti imperiali fidati possono rischiare una guerra per aumentare le proprie fortune e per l'ambizione personale.

Reclutamento

Ogni pianeta dell'Imperium ha il suo esercito indipendente, reclutato e comandato dal Comandante Imperiale locale. Questi eserciti locali sono enormi ma sono limitati ad un ruolo difensivo all'interno del loro sistema solare. Oltre a tenere a bada alieni e pirati umani con basi su mondi vicini, sono spesso coinvolti nelle lotte interne delle loro città formicaio. Sono rari i pianeti dove il Governatore Imperiale comanda completamente incontrastato! L'Adeptus Terra si preoccupa poco di questi piccoli affari, ed è abbastanza soddisfatto quando i Comandanti Imperiali combattono fra di loro e le loro forze.

La Guardia Imperiale è reclutata dalle forze di difesa indipendenti dei mondi dell'Imperium. Secondo una legge antica, i comandanti imperiali devono fornire una parte delle loro truppe migliori per il servizio imperiale.

Il Dipartimento Munitorium supervisiona il reclutamento dei nuovi reggimenti della Guardia Imperiale. Ogni reggimento ha tra i 2000 ed i 6000 uomini, ed è chiamato con il nome del pianeta dove è stato reclutato. Le truppe si considerano principalmente appartenenti al reggimento, poichè formati da camerati dello stesso mondo, che parlano lo stesso dialetto, ed hanno le stesse consuetudini sociali.

Molti reggimenti della Guardia Imperiale sono reclutati dagli ambienti urbani selvaggi dei mondi formicaio, pianeti in cui le guerre interfamiliari o corporative sono endemiche. Tali truppe sono indurite dalle battaglie molto prima che siano reclutate nella Guardia Imperiale e sono considerate come la materia prima migliore per un reggimento. Altri terreni favorevoli per il reclutamento sono i mondi selvaggi e medievali dove è già presente una casta di guerrieri. Questi guerrieri primitivi devono essere addestrati a fondo all'uso delle armi moderne, ma non sono scoraggiati nell'utilizzare tecniche locali come la "Cacciatesta", prendendo lo scalpo del nemico o altri trofei. Similmente, l'uso delle pitture di guerra o dell'equipaggiamento barbaro sono considerati come perfettamente accettabili perchè tali abitudini servono a spronare le truppe ed a combattere il nemico.

Reggimenti

La galassia è un posto vario con molte abitudini sconosciute e barbare. I reggimenti della Guardia Imperiale vengono da molti pianeti differenti e differiscono fra di loro per culture native, per lo stile della divisa, per tecnologia e per tradizioni di guerra.



La Guardia Imperiale non prova ad imporre dei canoni uniformi di divise o d'armamento, preferisce sfruttare le caratteristiche uniche di ogni reggimento, qualunque possano essere. Quindi i reggimenti portano le loro tipiche divise, anche se l'immissione di apparecchiature standard e l'armatura comunque conducono ad certa uniformità.

Per esempio, il pianeta Attila è rinomato per l'abilità ed il coraggio dei cavalieri guerrieri che imperano nelle enormi pianure verdeggianti del loro mondo natale. Quando i reggimenti attiliani sono reclutati nella Guardia Imperiale vengono inseriti nei reggimenti di Lancieri. Anche se può sembrare strano che questi cavalieri trovino posto in mezzo alle arcane tecnologie dell'Imperium, ci sono molti mondi in cui questi guerrieri dimostrano il loro valore. La capacità degli Attiliani di muoversi velocemente e sfamarsi dalla terra li rende ideali per esplorare le linee nemiche ed infiltrarsi dietro gli eserciti nemici.

Schieramento iniziale

Una volta creato un reggimento, viene subito inviato a destinazione. Mentre è in viaggio, il reggimento riceve un ulteriore necessario addestramento. Molti reggimenti dei mondi formicaio si addestreranno poco o nulla vista la conoscenza di partenza delle armi che useranno. Altri reggimenti possono avere bisogno di un addestramento più lungo o intenso. Per il giorno previsto d'arrivo a destinazione, il reggimento sarà addestrato e pronto per la battaglia.

Un reggimento può essere inviato direttamente nel cuore di un conflitto, ma più probabilmente sarà inviato su un mondo ai confini di una zona di guerra. L'aggiunta di un reggimento della Guardia Imperiale alle forze del pianeta è accolta favorevolmente, in particolarmente se il mondo è sotto la minaccia di un attacco.



Un reggimento può anche essere inviato su un pianeta conquistato o recentemente liberato per servire come guarnigione. Il servizio di guarnigione non è sempre senza problemi, come mondi appena riconquistati dove soffocheranno le sacche di resistenza. In molti casi una guarnigione deve consolidare un pianeta da poco invaso.

Commissari

I reggimenti della Guardia provengono da ogni angolo della galassia da pianeti primitivi o in anarchia. Prima del loro addestramento le truppe non hanno cognizione del loro posto nel grande Imperium dell'Umanità. I Commissari Imperiali sono assegnati ai reggimenti della Guardia Imperiale per essere sicuri che le truppe facciano il loro dovere.

I Commissari sono importanti leader nella Guardia Imperiale perchè i reggimenti sono spesso indisciplinati e selvaggi. Molti provengono da mondi selvaggi in cui i guerrieri rispettano solo la resistenza ed le capacità di lotta. I Commissari racchiudono entrambe queste caratteristiche e sono dei comandanti naturali.

Organizzazione di un Reggimento della Guardia Imperiale

Organizzativamente, ogni reggimento della guardia è simile ma non identico. Un reggimento sarà diviso in un certo numero di Compagnie. Il numero delle Compagnie è altamente variabile, ma tra i dieci/venti è nella norma. Se le Compagnie sono falcidiate dai combattimenti, è normale riorganizzarle in meno Compagnie ma a pieno organico piuttosto che mantenere le Compagnie originali. Un Reggimento è guidato da un Colonnello, normalmente una Compagnia da un Capitano. Tuttavia ci sono molti altri gradi. Nei Reggimenti appena fondati è normale avere un limitato numero di ufficiali di grado elevato, talvolta è presente anche un generale. Quando un reggimento entra a far parte della Guardia Imperiale, gli ufficiali anziani vengono accolti favorevolmente nello staff del Dipartimento Munitorum in cui la loro conoscenza dettagliata delle truppe è estremamente utile. Fra il colonnello ed il capitano esistono una gamma di gradi studiati per stabilire una gerarchia all'interno del reggimento. Attraverso l'Imperium ci sono molti nomi diversi per i gradi, di conseguenza i gradi di colonnello, capitano e tenente possono avere altre denominazioni, tante quanti sono i reggimenti, e possiamo trovare gradi come herzog, chevalier, centurione o hetman.

Una Compagnia è formata da vari Plotoni, se è un reggimento di fanteria. Una Compagnia Corazzata sarà formata da Squadroni, mentre una Compagnia d'artiglieria consisterà in varie Batterie. Anche questi termini possono variare enormemente. Prendiamo, per fare un esempio, una Compagnia di fanteria. La Compagnia avrà un Plotone Comando, che includerà tutte le unità di supporto supplementare come le squadre anticarro o le squadre armi speciali ed anche il Comandante di Compagnia con la sua scorta personale. Ci sono poi fino a sei plotoni ciascuno composti da una squadra comando e da due a sei squadre di dieci uomini. A pieno organico una Compagnia potrebbe arrivare fino a quattrocento uomini, benché tali grandi unità poco maneggevoli siano l'eccezione piuttosto che la regola. E' più facile e tipico che una Compagnia abbia un organico tra i 150 ed i 200 uomini.

I Reggimenti spesso prendono resti o distaccamenti da altre formazioni. Un'assegnazione provvisoria sul campo può diventare facilmente permanente ed è normale che unità da ricognizione, di cavalleria, d'artiglieria e corazzate abbiano formazioni distaccate, assegnate a formazioni di fanteria. Similmente, plotoni di fanteria o di fanteria meccanizzata possono essere aggregati ad altre formazioni più specialistiche per fornire supporto ravvicinato. Questa pratica è nel migliore dei casi rara e confinata a quei reggimenti ben addestrati da poter trarre beneficio da tattiche combinate. E' il più piccolo esempio imperiale di integrazione interarma dei gruppi da battaglia. Normalmente,

queste misure avranno termine alla fine della campagna, anche se c'è una tradizione che vede unità specializzate come bestioni o lancieri che fanno parte in maniera permanente delle unità in cui sono distaccate. Questo perchè interi reggimenti formati da sole unità specializzate sono poco flessibili.

Un reggimento ha un numero di ufficiali approssimativamente doppio richiesto per comandare le compagnie ed i plotoni. Quando viene chiamato alle armi, alcuni rimarranno a formare i quadri affinché si possa fondare un altro reggimento su quel mondo, gli altri saranno inglobati nel personale dell'esercito come componenti del Dipartimento Munitorum. Al reggimento si uniranno i Commissari ed altri diplomati della Schola Progenium, saranno disponibili al Dipartimento Munitorum per altre funzioni di servizio.

In battaglia, gli ordini per un attacco o il funzionamento scenderanno solitamente dai livelli ottimali ed assegneranno al reggimento tutti gli elementi di supporto richiesti. A causa della loro dimensione, i reggimenti sono chiamati ad effettuare operazioni od attacchi simultanei e gli assalti a cui partecipano tutte le truppe in un intero reggimento sono estremamente rari,

sebbene a volte si siano verificati. Le operazioni o gli assalti verrebbero condotti dal Comandante di Compagnia più anziano. L'ufficiale sarà solitamente un membro dello staff del QG e potrebbe essere il colonnello del reggimento se l'operazione è d'importanza particolare. Se più reggimenti stanno cooperando un membro dello staff del Lord Generale sarebbe ideale come leader ma spesso è al comando il Comandante di reggimento più anziano.

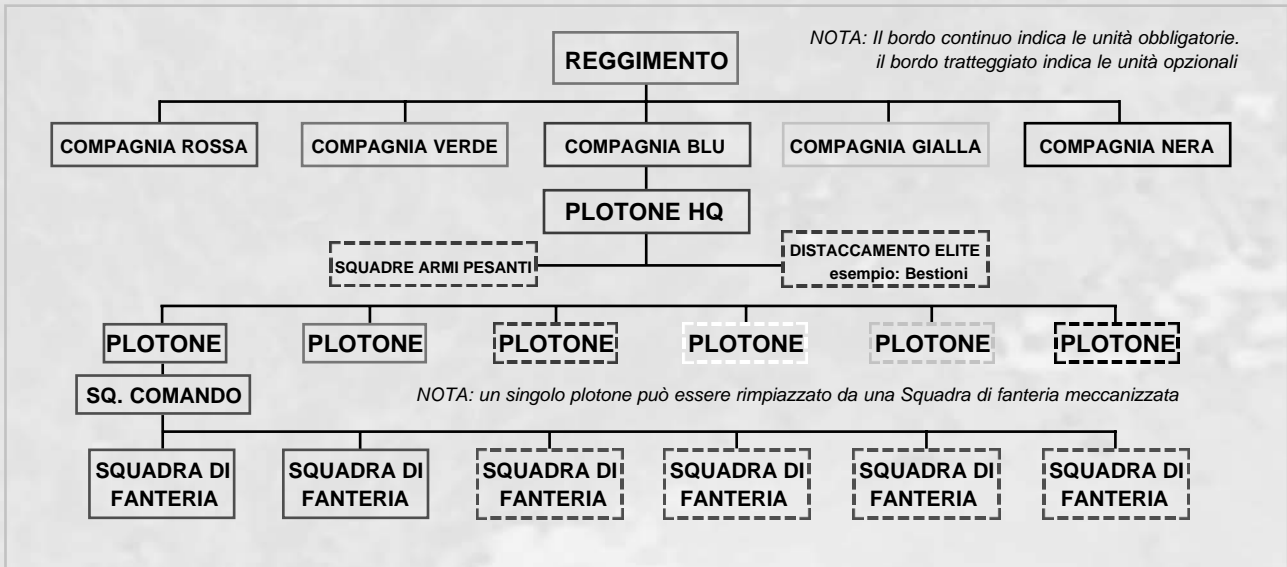
Versione dei veicoli della Guardia Imperiale

Tutti i veicoli della Guardia Imperiale hanno una specifica versione. E' il mondogorgia in cui il veicolo è stato costruito. Per esempio un Leman Russ Demolisher (modello di Ryza) verrà costruito sul mondogorgia di Ryza. I veicoli dello stesso tipo che sono però costruiti dai mondogorgia differenti hanno spesso combinazioni differenti d'arma e possono variare anche nell'aspetto. Per esempio, Ryza è rinomata per la sua predilezione per le armi al plasma, perciò la versione Ryza del Demolisher ha cannoni al plasma nelle piattaforme laterali al posto dei lanciafiamme pesanti, comunemente usati nelle altre versioni del Demolisher.



ORGANIZZAZIONE REGGIMENTALE DELLA GUARDIA IMPERIALE

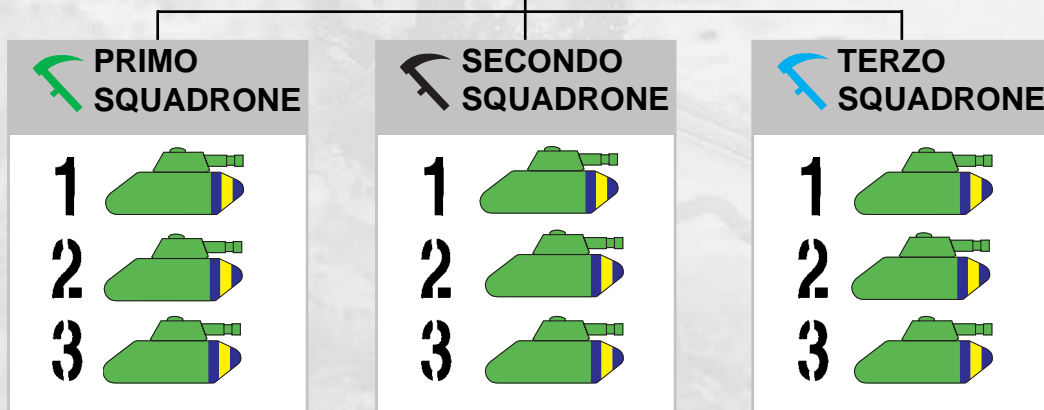
La tabella sotto mostra la tipica organizzazione di un reggimento della Guardia Imperiale. Puoi scegliere di rappresentare questa struttura sui tuoi modelli e ci sono molte strade per fare ciò. Specialmente i veicoli beneficiano nell'essere in qualche modo implotonati e potete vedere molti esempi nel resto di questo libro.



COMPAGNIA CORAZZATA

Le diverse Compagnie Corazzate sono distinte dalle fasce colorate verniciate in posizione conveniente.

CARRO COMANDO



Esempi di colorazione per Compagnie Corazzate



Ogni Compagnia ha il proprio distintivo di riconoscimento ed è rappresentato su ogni carro. Ogni squadrone dipinge il distintivo in un colore differente.

5.2.1 UNITA' DELLA GUARDIA IMPERIALE

La seguente sezione descrive tutte le unità differenti usate dalla Guardia Imperiale e fornisce tutte le informazioni che dovrete usare nelle vostre partite ad Epic. Le armate della Guardia Imperiale hanno un fattore di strategia 2 e tutte le formazioni della Guardia Imperiale hanno un fattore d'iniziativa pari a 2+.

La Guardia Imperiale è spesso paragonata ad un martello da guerra, un'arma enorme e brutale da usare in battaglia. La Guardia Imperiale non è un esercito rapido e decisivo come gli Space Marine, invece viene usata al meglio per fiaccare un nemico nelle campagne sanguinose che durano mesi o persino anni. Le unità della Guardia Imperiale possono essere usate in molte missioni specializzate, dagli assedi alle sortite, ai combattimenti di trincea lungo centinaia di chilometri di fronte ed enormi incursioni corazzate fatte da interi reggimenti di carri armati. Anche se una Guardia Imperiale non potrà mai essere come uno Space Marine, ci sono migliaia di uomini in ogni reggimento ed è in questi grandi numeri che la Guardia Imperiale trova la sua più grande forza.

Anche se i numerosi libri della *Tactica Imperium* stabiliscono le dottrine organizzative e strategiche, ogni reggimento della Guardia Imperiale ha le proprie caratteristiche dipendenti dal mondo natale e dalla campagna in cui sta combattendo. Alcune di queste caratteristiche sono puramente estetiche: uniformi, particolari organizzativi secondari e così via. Altri sono molto più profondi ed influenzano lo stile di combattimento ed il carattere stesso delle truppe. Per esempio, i combattenti della giungla di Catachan sono veterani fanatici avvezzi alle difficoltà ed alla lotta ravvicinata, poiché il loro pianeta natale è il letale mondo assassino di Catachan. Opposta è la Guardia di ferro di Mordia: disciplinati, rigidi con una fede cieca nei loro ufficiali e nella forza dell'Imperatore. I Lancieri di Attila sono un esempio estremo, cacciatori selvaggi che guerreggiano in sella ad un cavallo, specializzandosi nell'esplorazione delle linee nemiche e nel lancio di incursioni rapide e fiaccanti sui convogli di rifornimento e sulle riserve nemiche.



GUARDIA IMPERIALE COMANDANTE SUPREMO

Il titolo di Comandante Supremo viene conferito ad un singolo individuo a cui è stata assegnata la responsabilità di comando o del fronte o anche di una campagna a se stante. Durante la terza guerra di Armageddon, parecchi comandanti chiave hanno

avuto il titolo di Comandante Supremo, i più famosi fra di loro sono stati il Commissario Yarrick ed il Generale Nikita Kurov,

nonostante che tale titolo fosse conferito anche ad altri comandanti di fronte. Kurov, aveva combattuto come tenente nella difesa del Formicaio Tartarus durante la prima invasione degli Orki, solo per ritornare decenni dopo come il Comandante Supremo di tutte le forze di terra della Guardia Imperiale su Armageddon. Il titolo di Yarrick, "Difensore di Armageddon" lo ha messo al comando dell'insieme delle difese dell'Imperium nel sistema di Armageddon. Spesso, con il destino di milioni nelle loro mani, i comandanti supremi non possono permettersi il lusso di fare errori, dato che il peso del comando è loro, unicamente loro.

GUARDIA IMPERIALE COMANDANTE SUPREMO

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	5+	4+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile Laser	(15cm)	Arma leggera	—	
Cannone automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	
Arma ad energia	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	

Note: *Comandante Supremo.*



GUARDIA IMPERIALE COMANDANTE

Reclutati su migliaia dei mondi, la struttura di comando ed i gradi degli ufficiali della Guardia Imperiale variano molto da reggimento a reggimento; alcuni sono addestrati in accademie specializzate, altri presi dalle famiglie nobili o da famose linee di sangue imperiali.

Senza distinzione di grado o titolo tutti i comandanti della

Guardia Imperiale hanno la stessa fede nel dovere all'Imperatore e nella difesa dell'Imperium. Aiutati dal loro staff, da consiglieri ed a volte anche da membri dell'Ecclesiarchia, i comandanti della Guardia eseguono i dettagliati piani di battaglia, studiati dai comandanti di settore, e comunicati alle truppe attraverso gli ufficiali minori. Dando spesso l'esempio, i comandanti della Guardia Imperiale hanno raramente il lusso di combattere la guerra al sicuro in bunker, chilometri dietro le linee, loro ed i loro uomini combattono le battaglie in prima linea dietro un fucile laser o al portello di un carro comando *Leman Russ*.

GUARDIA IMPERIALE COMANDANTE

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	6+	5+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile Laser	(15cm)	Arma leggera	—	
Spada a catena	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	
Cannone automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	

Note: *Comandante.*



GUARDIA IMPERIALE COMMISSARI

In un immenso esercito come la Guardia Imperiale, la necessità di mantenere la disciplina non discutendo la legge e l'ordine è preminente. Ad accertarsi che gli ufficiali siano responsabili per le azioni dei loro soldati e che facciano il loro dovere è il Commissariato. Istruiti nella politica e nella legge imperiale alla Schola Progenium, i Commissari sono la voce politica dell'Imperium e regolarmente sono chiamati come giudici e boia per quegli ufficiali e truppe che rifuggono la vista dell'Imperatore. In tutta la campagna, i Commissari saranno al fronte che incitano i loro camerati e che li esortano alle gesta più grandi con le storie di coraggio e di eroismo, i loro pastrani neri e lo stemma

brillante della guardia sono un'ispirazione per quelli che hanno paura. Detestati da molti reggimenti della Guardia per il loro fanatismo puritano, i Commissari sono tuttavia uno dei più efficaci modi di motivazione nella gerarchia di comando della Guardia Imperiale. La loro lealtà all'Imperatore è indiscussa e la loro presenza sul campo di battaglia ha fatto spesso la differenza fra una sconfitta ignominiosa ed una vittoria gloriosa.



GUARDIA IMPERIALE COMMISSARI

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Personaggio	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Arma ad energia	(Contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	

Note: *Personaggio, Leader, Implacabile, d'Esempio.*

GUARDIA IMPERIALE FANTERIA

Le truppe di fanteria della Guardia Imperiale sono varie quanto numerose. Fondata e reclutata su Armageddon stesso, la Legione d'Acciaio è il contributo di Armageddon alla macchina da guerra Imperiale. I fanti della legione d'Acciaio sono dotati come equipaggiamento standard dei respiratori e le tuniche come protezione contro l'atmosfera inquinata dai fumi di cenere del loro pianeta natale. La maggior parte dei reggimenti della Legione d'Acciaio fondati su Armageddon sono destinati alle Crociate o task force da qualche altra parte nel settore; tuttavia grandi contingenti sono mantenuti come parte della forza planetaria di difesa. Equipaggiati con i trasporti corazzati chimera, i reggimenti di

difesa planetaria della Legione d'acciaio sono una forza altamente mobile di combattimento e, durante la guerra, sono stati al centro praticamente di tutte le operazioni, combattendo disperatamente affinché Armageddon non cadesse sotto le orde di Ghazghkull. Armati con poco più di un fucile laser imperiale modello standard, i fanti della Legione d'Acciaio hanno fatto pagare agli Orki invasori ogni pollice del suolo di Armageddon con le loro vite.



GUARDIA IMPERIALE FANTERIA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	nessuna	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile Laser	(15cm)	Arma leggera	—	
Cannone automatico	45cm	AF5+/AC6+	Leggi sotto	

Note: *Solo una unità ogni due ha un cannone automatico. Conta il numero di unità di fanteria che possono sparare alla stessa formazione bersaglio e dividi per due (arrotondando per eccesso) per trovare il numero di colpi di cannone automatico che puoi sparare.*



GUARDIA IMPERIALE SQ. DI SUPPORTO

Praticamente ogni reggimento della Guardia Imperiale, in tutta la galassia, include qualche tipo di supporto pesante mobile oppure fanteria da supporto ravvicinato, in particolare quelli con accesso limitato ai veicoli corazzati da combattimento. Le squadre di supporto sono munite con armi molto più pesanti rispetto ad una squadra ordinaria di fanteria della Guardia Imperiale e così può disporre di una considerevole potenza di fuoco a lunga gittata. Queste squadre di supporto sono spesso distribuite all'interno di unità al livello di squadra o plotone. Tuttavia, non è raro che più squadre di supporto siano accorpate in speciali

unità di supporto pesante. Operano per eliminare i nemici corazzati o fornire supporto ravvicinato alla fanteria, spesso queste squadre vengono schierate come parte di un plotone di fanteria o area d'operazioni. E' inestimabile la loro capacità di essere riassegnati rapidamente dove il fronte è fluido o costantemente in movimento. Durante la battaglia per il formicaio Infernus, il fuoco compatto della 27ma Squadra di Supporto della Legione d'Acciaio fu responsabile dello stallo di numerosi attacchi degli Orki.



GUARDIA IMPERIALE SQUADRA DI SUPPORTO

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	nessuna	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Cannone automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	





GUARDIA IMPERIALE FANTI SCELTI


Chiamati spesso come i "Ragazzi della Gloria" dai normali fanti, I Fanti Scelti sono tuttavia le truppe d'élite della Guardia Imperiale. Vengono inviati in missione particolarmente adatte al loro avanzato addestramento della Schola

Progenium, nell'infiltrazione e nelle operazioni segrete. Con accesso ai materiali migliori comprese le Cannoniere Valkyrie, i Fanti Scelti sono usati per condurre gli assalti sulle posizioni nemiche fortificate

e sulle installazioni chiave. Durante il contrattacco al formicaio Tempestora, i Fanti Scelti del 271mo Cadiano hanno condotto l'offensiva contro gli Orki, respingendoli all'interno del formicaio e guadagnando tempo per le forze corazzate della Legione d'Acciaio e Cadiane di stabilire la linea "Morpheon". Con gli Orki ricacciati efficacemente dentro Tempestora, le compagnie di Fanti Scelti erano quindi libere di ripiegare ed essere riassegnate ad altre zone di operazioni. Delle cinque compagnie di Fanti Scelti che hanno preso parte all'assalto, due sono rimaste per condurre incursioni nel formicaio, per sabotare continuamente la produzione degli Orki.

GUARDIA IMPERIALE FANTI SCELTI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	5+	5+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucili Folgore	(15cm)	Arma leggera	—	
Fucili al Plasma	15cm	AF5+ /AC5+	—	

Note: *Esploratori.*





GUARDIA IMPERIALE BESTIONI

Forti, leali, ma non particolarmente brillanti; è come il Commissario Pyotr Zukhov ha descritto i Bestioni aggregati al Nono Fucilieri Rygnanniti durante la rivolta di Moloch. Rinomati per la loro forza brutale, i Bestioni sono ampiamente integrati nei reggimenti della Guardia

Imperiale come truppe d'assalto e guardie del corpo, le loro

carenze intellettuali sono ampiamente compensate con la loro fede incrollabile nell'Imperatore e la loro determinazione nel servire i loro ufficiali umani. Le unità di Bestioni sono controllate molto attentamente dai membri del Commissariato per i segni di stigma o della mutazione, comunque, nella storia dell'Imperium, sono stati registrati pochi casi di corruzione dal Dipartimento Munitorum. Equipaggiati con il mitragliatore, fucile oltremodo poco sofisticato e da varie armi per il combattimento ravvicinato, le unità di Bestioni sono aggregate alle compagnie imperiali che sono destinate ad assalire i capisaldi nemici, imponendo la loro mole e resistenza negli angusti spazi dei bunker nemici.

GUARDIA IMPERIALE BESTIONI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	3+	4+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore	(15cm)	Arma leggera	—	
Arma da mischia dei bestioni	(contatto di base)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco	




GUARDIA IMPERIALE CECCHINI


I cecchini della Guardia Imperiale sono muniti con fucili altamente precisi e sono addestrati ad eliminare gli ufficiali nemici ed altri obiettivi importanti. Una delle caratteristiche dei conflitti è che anche per una grande armata come la Guardia,

a volte sia qualcosa di piccolo a fare la differenza. Durante l'assedio lungo decenni di Anasusus, un singolo cecchino di Cadia dal nome Tuvala Zaban è salito alla ribalta come esempio di precisione

dopo avere raggiunto un totale senza precedenti di duecento uccisioni nemiche. Con i rapporti dei successi di Zaban trasmessi quotidianamente dal commissariato attraverso il vox, per aumentare il morale, il solitario cecchino ha continuato ad aumentare le uccisioni come parte dell' "Operazione Cordone d'acciaio". Dato l'incarico di assassinare la Leadership ribelle su Anasusus, Zaban ed i suoi compagni cecchini hanno spaziato inosservati davanti alla principale forza corazzata della Guardia, eliminando le sentinelle ribelli dovunque le incontrassero. Purtroppo Zaban non ha mai completato la sua missione finale e così gli è stato concesso "l'Ordine della Terra" alla memoria, la prima volta che tale decorazione viene data ad un normale fante.

GUARDIA IMPERIALE CECCHINI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	15cm	nessuna	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Fucile di precisione	30cm	AF5+	—	

Note: *Cecchini, Esploratori.*



GUARDIA IMPERIALE LANCERI

Lancieri è un termine generico dato praticamente a tutti i reggimenti della Guardia Imperiale di cavalleria ed ai plotoni delle di truppe a cavallo aggregate a molti altri tipi di reggimento come esploratori. Il nome è stato reso famoso dall'esperta Guardia a Cavallo Attiliana, i cui lancieri hanno preso parte a quasi tutte le guerre dell'Imperium, anche alla guerra d'Armageddon. Nelle condizioni inadatte ai cavalli dei lancieri, i cappucci speciali per il filtro dell'aria e la bardatura in maglia di fibra pesante sono stati molto usati dalla Legione d'Acciaio e dai Corpi di Krieg per proteggere la testa ed i fianchi del cavallo dall'inquinamento di

Armageddon. In grado di penetrare in profondità nelle montagne e nelle foreste della regione equatoriale, le piccole compagnie di lancieri della Guardia Imperiale hanno operato con successo nel mantenere pulita la regione dagli accampamenti degli Orki e le strade aperte per i convogli di rifornimento imperiali. La loro capacità di rimanere, completamente autosufficienti, sul campo di battaglia, per lunghi periodi di tempo, ha reso i lancieri una parte arcaica ma vitale dello sforzo bellico imperiale su Armageddon.



GUARDIA IMPERIALE LANCERI

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Fanteria	20cm	6+	4+	6+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Pistola Laser	(15cm)	Arma leggera	—	
Spada d'assalto	(contatto di base)	Arma d'assalto	—	
Lancia a energia	(contatto di base)	Arma d'assalto	Colpo Rapido, +1 Attacco	

Note: *Sellati, Esploratori, Infiltratori.*



GUARDIA IMPERIALE VALKYRIE

Il Valkyrie è un velivolo biturbina d'attacco usato quasi sempre dalla Guardia Imperiale per le incursioni aeree e infiltrazioni segrete. Con un equipaggio di cinque persone, compresi due mitraglieri e un capo equipaggio, il Valkyrie può trasportare in volo fino a dieci Fanti Scelti completamente equipaggiati con tutti i rifornimenti necessari e schierarli dritti al centro dell'azione. Usando i Valkyrie, cinque unità di Fanti Scelti della Guardia Imperiale ripresero l'impianto di lavorazione geotermico in Kasr Holm dopo che un culto eretico aveva occupato la fabbrica. I traditori avevano minato i condotti di supporto al centro

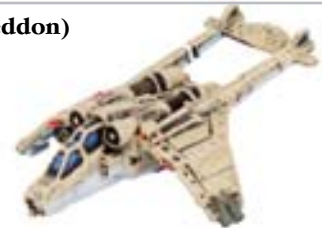
geotermico e così era vitale che fossero presi il più rapidamente ed efficientemente possibile. Con con la copertura della notte, cinque Valkyrie trasportarono le squadre di Fanti Scelti, in modo da attaccare il complesso dal lato mare della penisola, prendendo i traditori completamente di sorpresa. I Valkyrie allora fornirono supporto di fuoco per il resto dell'operazione, per accertare che nessun altro traditore accedesse non visto al complesso fino a che non fosse tornato in mani imperiali.



GUARDIA IMPERIALE VALKYRIE (modello Armageddon)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	35cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Multilaser	30cm	AF5+ /AC6+	—	
2 x Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	
2 x Pod Lanciamissili	30cm	1PB	Dirompente, Colpo Singolo	

Note: *Aeromobile, Esploratore, Trasporto (può imbarcare due unità di Fanti Scelti).*



GUARDIA IMPERIALE VULTURE

Il Vulture è molto simile al Valkyrie. Mentre il Valkyrie è un velivolo da trasporto progettato per trasportare truppe ed attrezzature in zone di combattimento, il Vulture è una cannoniera, a cui hanno sostituito lo scompartimento per il trasporto con una grande baia di lancio. I Vulture volano solitamente in supporto delle operazioni dei Valkyrie, fornendo potenza di fuoco pesante mentre le truppe si lanciano. Uno stormo di Valkyrie sarà sostenuto spesso da un singolo Vulture, il cui compito è ingaggiare il nemico con la sua potenza di fuoco al momento dell'incursione,

quando la fanteria è più vulnerabile. Il Vulture può anche fornire supporto pesante per i reggimenti leggeri da sbarco, a cui manca il supporto dei carri armati e dell'artiglieria. La "configurazione variabile armi" del Vulture significa che può compiere tutti i ruoli richiesti, dal fornire fuoco anti-carro con i suoi missili Hellstrike, a falciare la fanteria con il cannone automatico ed i mitragliatori requiem.



GUARDIA IMPERIALE VULTURE (modello Armageddon)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	35cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	-	
Cannone automatico binato	45cm	AF4+ /AC5+	-	
2 x Missile Hellstrike	120cm	AC2+	Colpo singolo	

Note: *Aeromobile, Esploratore.*





GUARDIA IMPERIALE CHIMERA

Prodotto in ampi quantitativi nelle fabbriche di Armageddon, il Chimera è il veicolo corazzato da trasporto più stimato della Guardia Imperiale. Capace di passare un guado d'acqua profondo fino a 10 metri, il Chimera può ospitare facilmente dieci fanti completamente equipaggiati e tutti i loro rifornimenti

all'interno della relativamente sicura corazza di ceramica. Anche se il modello standard del Chimera include un multilaser per

il supporto ravvicinato montato nella piccola torretta, un gran numero di mondiforgia ha modificato con successo la torretta per montare due mitragliatori requiem binati, lanciafiamme pesanti e perfino un cannone automatico, rendendo il Chimera uno dei veicoli corazzati più versatili della Guardia Imperiale. La forza più grande del Chimera è tuttavia il proprio gruppo propulsore ultrasicuro. Originamente prodotto per il più pesante trasporto corazzato A-50, il motore a turbina pesante doveva essere sostituito dal Chimera già da parecchie centinaia d'anni. Anche se considerato vecchio persino per gli standard imperiali, la turbina di A-50 del Chimera è risultata essere così robusta che l'Adeptus Mechanicus l'ha dichiarata sacra ed ha proibito la sua rimozione.

GUARDIA IMPERIALE CHIMERA (modello Armageddon)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore Laser	30cm	AF5+/AC6+	—	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



Note: *Trasporto (può imbarcare una unità di Bestioni O due delle seguenti unità della Guardia Imperiale: Comandante Supremo, Comandante, Fanteria, Fanti Scelti, Supporto di Fuoco, Cecchini).*



GUARDIA IMPERIALE HELLHOUND

Prodotto in grandi quantità dalle fabbriche di Armageddon, è realizzato sul telaio del Chimera ampiamente modificato come carro armato d'assalto Hellhound. Modificato per alloggiare la torretta pesante del lanciafiamme inferno

ed i grandi serbatoi di promethium, l'Hellhound viene utilizzato in grandi numeri dalla Legione d'Acciaio nelle loro

compagnie corazzate quando assaltano le posizioni trincerate nemiche. Con la sua capacità di riversare su di un obiettivo litri di combustibile in fiamme, ci sono pochissime protezioni contro un attacco che incenerisce le truppe e cuoce gli equipaggi all'interno dei loro veicoli. La debolezza più grande del Hellhound è proprio nella sua riserva di promethium altamente volatile. Un colpo fortunato e l'equipaggio del Hellhound è in pericolo di essere vittima della catastrofica distruzione del proprio veicolo. Anche se la maggior parte degli equipaggi di carri armati sono prudenti nel ricevere il dubbio onore di essere assegnati ad una compagnia di Hellhound, tuttavia non c'è scarsità dei volontari per le missioni.

GUARDIA IMPERIALE HELLHOUND (modello Gryphonne IV)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	4+	6+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Inferno	30cm	AF3+	Ignora coperture	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



GUARDIA IMPERIALE SENTINEL

Impiegato per il supporto della fanteria leggera o per ricognizione, il Sentinel è usato da molti reggimenti della Guardia Imperiale, non da meno dalla Legione d'Acciaio di Armageddon. Modificato con una cabina di guida completamente chiusa

e sigillata contro l'atmosfera inquinata prevalente su Armageddon il Sentinel è stato in azione su tutti i campi di battaglia della

guerra. Attraverso le Desolazioni di Fuoco, i Sentinel sono stati largamente usati per esplorare le sacche di resistenza degli Orki, chiamando poi missioni di fuoco d'artiglieria su di esse. Nelle giungle equatoriali, i Sentinel sono stati usati spesso dalle compagnie dei cacciatori di Orki per bonificare un percorso nel sottobosco e per tendere imboscate altamente mobili. Poco costoso e facile da produrre, la flessibilità del Sentinel lo ha reso uno dei veicoli leggeri più elogiati dell'intero conflitto, ed è una scelta popolare fra la fanteria sia per l'inusuale sistema di controllo sia per le sue particolari caratteristiche.

GUARDIA IMPERIALE SENTINEL (modello Voss Primo)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	20cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mitragliatore Laser	30cm	AF5+/AC6+	—	

Note: *Bipode, Esploratore.*



GUARDIA IMPERIALE LEMAN RUSS

Per mille anni, il carro armato da battaglia Leman Russ della Guardia Imperiale è stato un simbolo duraturo della potenza e della protezione del Trono Dorato in tutti i mondi dell'Imperium. Alto 3.25 metri da terra al portello in torretta, il Leman Russ, è immediatamente riconoscibile, e la sua silhouette è citata dal Lord Solar Macharius stesso come "la più grande ispirazione per coloro che servono l'Imperium, ragazzo od uomo!". Modificato il cannone con girostabilizzatori, il Leman Russ può agganciare precisamente il suo obiettivo sia in movimento che da fermo, rendendolo uno dei veicoli di combattimento corazzati

più avanzati nell'arsenale della Guardia Imperiale. Con un rivestimento, raffreddato ad acqua, che circonda il cannone principale e un motore a turbina trasversale, il modello "Mars" del Leman Russ è ampiamente il carro armato più prodotto dalla Guardia Imperiale ed è secondo, come numeri, soltanto all'onnipresente trasporto Chimera. In un duello uno contro uno, ci sono pochi carri armati che possono eguagliare il Leman Russ per potenza di fuoco e resistenza.



GUARDIA IMPERIALE LEMAN RUSS (modello Mars)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone da battaglia	75cm	AF4+/AC4+	—	
Cannone Laser	45cm	AC5+	—	
2 x Mitragliatori requiem	30cm	AF5+	—	

Note: Corazza rinforzata.



LEMAN RUSS DEMOLISHER

Diverso dal carro armato Leman Russ suo fratello, il Demolisher è stato progettato solo per un'operazione: sfondare le linee. Con una canna principale modificata più corta, il Demolisher usa proiettili a concussioni altamente esplosivi per fracassare le linee della fanteria nemica e per frantumare le fortificazioni. Le piattaforme d'armamento laterali del Demolisher sono modificate per alloggiare cannoni al plasma o i lanciafiamme pesanti, rendendolo particolarmente adatto per la distruzione delle trincee. Durante la Crociata del sottosectore di Elicano, i Demolisher del

23mo Lancieri di Molokovian utilizzarono le loro pale in modo egregio, bonificando i campi minati posati dagli eretici intorno ai principali impianti di lavorazione del grano del pianeta. Una volta neutralizzate le mine antiuomo, il Demolisher e la fanteria di supporto disinfestarono la rete delle trincee e dei bunker in un assalto corazzato brutale. Incapace di contrastare apertamente i Demolisher che devastavano con la loro potenza di fuoco a corto raggio, il nemico capitolò rapidamente.



GUARDIA IMPERIALE LEMAN RUSS DEMOLISHER (modello Ryza)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	4+	6+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Demolitore	30cm	AF3+/AC4+	Ignora coperture	
Cannone Laser	45cm	AC5+	—	
2 x Cannoni al plasma	30cm	AF4+/AC4+	Lenta cadenza	

Note: Corazza rinforzata.



LEMAN RUSS VANQUISHER

Prodotto una volta in gran numero, la capacità di produrre un Vanquisher è praticamente scomparsa dall'Imperium se non su una manciata di fabbriche su Stygies e su Gryphon IV. Il cannone principale a canna lunga è stato inventato per fornire capacità anticarro più avanzate, il cannone del Vanquisher può sparare proiettili perforanti con il nucleo in adamantium, in aggiunta alla sua normale dotazione di colpi. Purtroppo, la complessità della produzione della canna a più strati per il Vanquisher, ha fatto sì che soltanto un piccolo numero di mondiforgia abbiano i materiali e la perizia per produrla, questo

numero sta ancora diminuendo dopo che varie fabbriche sono state chiuse durante la rivolta di Skarath. Con i ricambi del Vanquisher limitati e pochissimi rifornimenti, la vista una volta comune della canna lunga, marchio di fabbrica di questo carro, si è fatta rarissima, e lo vediamo solo nelle più grandi compagnie corazzate in cui un singolo carro Vanquisher è usato come carro comando della compagnia.



GUARDIA IMPERIALE LEMAN RUSS VANQUISHER (modello Stygies)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Vanquisher	75cm	AF4+/AC2+	—	
Cannone Laser	45cm	AC5+	—	
2 x Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	

Note: Corazza rinforzata.





GUARDIA IMPERIALE GRIFFON

Il Griffon è un veicolo di supporto a corto raggio, destinato a fornire alle compagnie di fanteria della Guardia Imperiale la loro artiglieria mobile. Negli ultimi anni, il Griffon è caduto in disgrazia in molti reggimenti della Guardia Imperiale, dovuta alla sua corta gittata se comparata con altre unità motorizzate d'artiglieria. Non di meno, il Griffon ha ancora i suoi sostenitori e rimane popolare come unità

poco costosa di supporto della fanteria. Spesso il mortaio pesante del Griffon è aggregato alle compagnie di fanteria meccanizzata poiché la sua corta gittata operativa è un vantaggio per l'alta mobilità dei plotoni meccanizzati. Anche se ancora ampiamente usato nell'Imperium, la reputazione del Griffon è stata appannata irrevocabilmente quando parecchie formazioni furono accerchiate dai pirati Eldar sul mondo di Ramalian Shrine, e le squadre trucidate mentre scappavano dai propri veicoli. Senza l'aiuto del supporto di fuoco dei Griffon, il fianco sud imperiale crollò, facendo precipitare nella disfatta totale le forze imperiali con la perdita di migliaia di vite.

GUARDIA IMPERIALE GRIFFON (modello Stygies VIII)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Mortaio Pesante	30cm	1PB	Fuoco indiretto	
Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	



GUARDIA IMPERIALE BASILISK

Il Basilisk è il mezzo d'artiglieria più comunemente usato nelle armate della Guardia Imperiale. In quello che è considerato come uno dei duelli d'artiglieria più lunghi della terza guerra di Armageddon oltre duecento Basilisk ingaggiarono per tre settimane lo stabilimento per la costruzione dei Gargant di Ghazghkull, nelle profondità delle montagne di Blackfire. Costantemente sotto il fuoco delle batterie

pesanti degli Orki, i tre battaglioni del Settimo artiglieria della Legione d'Acciaio continuarono un massiccio scambio di colpi giorno e notte, per l'intera durata dell'assalto. Con l'aiuto dei carri rimorchio Trojan ed i treni rifornimenti della Mag-Rail che effettuavano un continuo rifornimento di ricambi e munizioni, i duecento Basilisk ridussero in rovine lo stabilimento, sostenendo solo il 20% di perdite. Sfortunatamente, il funzionamento costante dei cannoni per un periodo prolungato ebbe un effetto profondo sugli equipaggi dei Basilisk, che soffrirono tutti o della perdita permanente della capacità uditiva o di timpani perforati.

GUARDIA IMPERIALE BASILISK (modello Armageddon)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Scuotiterra	120cm	AF4+/AC4+ o 1PB	Fuoco indiretto	
Mitragliatori requiem	30cm	AF5+	—	



Note: Puoi sparare normalmente o un bombardamento. Puoi usare solo il fuoco indiretto quando usi il bombardamento.



GUARDIA IMPERIALE BOMBARDA

La Bombarda è uno dei pezzi di artiglieria più vecchi e famosi dell'Imperium. Viene utilizzato solo quando, durante le campagne, il suo cannone pesante da assedio è richiesto per demolire le posizioni nemiche fortificate. Il cannone da bombardamento non vanta la stessa ampia gamma del più comune basilisk, ma quanto perde in gamma lo acquista nella potenza distruttiva. La maggior parte delle munizioni del

Bombarda sono proiettili perforanti ad alto potenziale, che contano sulla detonazione devastante per aprire un varco nelle linee di difesa, frantumando le costruzioni e schiacciando la fanteria ed i carri armati nemici. Nelle circostanze più insolite, il cannone da bombardamento può essere utilizzato per lanciare sulle difese del vapore di promethium, che si espande nell'aria, appena prima che inizi il bombardamento. Le detonazioni successive accendono il combustibile, provocando una palla di fuoco catastrofica che schiaccia le ossa, scuote le rocce e prosciuga l'aria dai polmoni di coloro che scampano all'esplosione. Nelle sua semplicità, la Bombarda è brutalmente devastante.

GUARDIA IMPERIALE BOMBARD (modello Triplex Phall)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone da Bombardamento	45cm	2BP	Ignora Coperture, lenta cadenza, Fuoco indiretto	
Mitragliatori requiem	30cm	AF5+	—	



GUARDIA IMPERIALE MANTICORE

Quando il Generale Kurov ebbe l'incarico di contrattaccare presso la Rocca a sud di Hades e di Infernus, la sua prima richiesta furono le batterie di Manticore aggregate alla 17a forza di spedizione Cadiana. Immaginando che gli Orki avrebbero saputo dell'attacco e rinforzato le difese del luogo se le compagnie di Basilisk fossero state riassegnate, Kurov opto' per un assalto a sorpresa dal porto di Van'Mir. Con la Rocca di Hades piu' o meno a trenta chilometri dal porto, i Manticore erano dentro nel loro raggio operativo, offrendo comunque un vantaggio molto più grande dei Basilisk. Dove il cannone scuotiterra

potrebbe sostenere uno sbarramento costante, il Manticore lancia il suo intero carico utile in un singola devastante salva di missili. Il colpo combinato di parecchie batterie ha permesso di aprire una breccia nelle difese del Orki, creando un varco per la controffensiva corazzata di Kurov ed i Teschi d'argento presero la Rocca.



GUARDIA IMPERIALE MANTICORE (modello Triplex Phall)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Lanciamissili	150cm	2BP	Dirompente, Fuoco indiretto, l. cadenza	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	—	



GUARDIA IMPERIALE DEATHSTRIKE

Le batterie di Deathstrike si sono trasformate in una vista sempre più rara sui campi di battaglia imperiali; la dimensione e la logistica per il loro schieramento la fanno trascurare in favore di unità più mobili come il Manticore. L'unico limite che il Deathstrike ha sui suoi più piccoli fratelli è la sua gamma ed il carico utile. L'arma del Deathstrike è un missile intercontinentale a combustibile solido monocolpo, che ha una gittata operativa di migliaia di chilometri. Le batterie di Deathstrike sono schierate soltanto quando una grande forza d'urto è richiesta su un obiettivo chiave, non adatto per le artiglierie convenzionali.

In grado di trasportare un'ampia gamma di carichi utili dalle testate vortice o al plasma, agli agenti patogeni biologici, il Deathstrike ha una gittata senza pari rispetto a qualunque altra unità della Guardia Imperiale. Su Armageddon, le batterie di Deathstrike schierate nell'alveare di Helsreach potevano fornire supporto pesante per le truppe del Formicaio Volcanus, benchè Volcanus fosse dall'altro lato del pianeta!



GUARDIA IMPERIALE DEATHSTRIKE (modello Triplex Phall)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	20cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Missile Deathstrike	Illimitato	MA2+	Singolo colpo, Titan Killer (D6)	
Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	--	

Note: Non è richiesta linea di vista per lanciare il missile Deathstrike.



GUARDIA IMPERIALE HYDRA

La batteria antiaerea Hydra, o "Contraerea" come è affezionalmente chiamata, è uno dei sistemi d'arma più comuni della Guardia Imperiale. Prodotto su centinaia di mondiforgia, l'Hydra è armato con quattro cannoni automatici canna lunga collegati ad un sensore per l'allineamento ed un sistema di ricerca in torretta. Capace di sparare 600 colpi al minuto, l'Hydra è la difesa primaria della Guardia Imperiale contro i velivoli nemici d'attacco a terra e frequentemente è schierato a sostegno delle colonne corazzate e delle compagnie d'artiglieria. Inoltre,

quando non è immediata la minaccia d'attacco dall'aria, gli equipaggi degli Hydra sono rinomati per fare buon uso dei quadricannoni automatici contro la fanteria nemica ed i veicoli leggeri. Queste sono operazioni che l'Hydra ricopre molto efficacemente, anche se non tollerata dai comandanti della Guardia Imperiale più tradizionali e dai rigidi sostenitori della "Dissertazione Tattica".



GUARDIA IMPERIALE HYDRA (modello Metalicus)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30cm	6+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
2 x Can. automatici binati Hydra	45cm	AF4+/AC5+/AA5+	—	
Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	





GUARDIA IMPERIALE BANEBLADE

Il Baneblade è un enorme carro armato da battaglia, capace di annichilire ogni nemico che attraversa il suo cammino con le sue massicce armi, il cannone da battaglia ed i mitragliatori requiem.

Tragicamente, una delle perdite più grandi dell'Imperium era stata anche la vittoria più storica del Baneblade. Soverchiate ed accerchiate, le forze imperiali sul mondo di Shrine di Hyperia erano state ricacciate all'interno della capitale dalle forze dell'Arcieretico Benule Lesk. Mentre la città stava

per cadere, tre Baneblade dell'Hyperian Centurions improvvisarono un'ultima difesa nelle zone dove era stata fatta saltare la copertura della grande cattedrale. Sotto il comando del Maggiore Drenner, i tre carri armati tennero virtualmente fuori l'intera forza nemica per oltre tre ore prima di cadere sotto un contro-attacco dei Marine del Caos della legione dei Divoratori di Mondi. Anche se alla fine tutti e tre i Baneblade furono sopraffatti ed Hyperia fu perduto, le trasmissioni finali di Drenner furono registrate ed archiviate dalla flotta da battaglia della marina Imperiale in orbita, prima che fosse costretta a ritirarsi. I nomi di tutti e tre i Baneblade furono riportati su Marte per essere registrati negli Honorifica dell'Adeptus Mechanicus.

GUARDIA IMPERIALE BANEBLADE (modello Stygies VI)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15cm	4+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone da Battaglia	75cm	AF4+/AC4+	—	
Cannone Automatico	45cm	AF5+/AC6+	—	
Cannone Demolitore	30cm	AF3+/AC4+	Ignora copertura, Arco frontale limitato	
Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	
2 x Cannoni Laser	45cm	AC5+	—	

Punti struttura 3. Effetti colpi critici: La santa barbara del Baneblade esplode. Il Baneblade è distrutto ed ogni unità entro i 5 cm dal modello viene colpita con un sei su D6.

Note: Corazza Rinforzata.



GUARDIA IMPERIALE SHADOWSWORD

Lo Shadowsword è spesso costruito nello stesso mondogiorgio del Baneblade, e qui terminano tutte le analogie. Al posto della grande varietà di armi del Baneblade, lo Shadowsword è equipaggiato con un singolo cannone

Vulcano. Alimentato dai grandi motori a turbina dello Shadowsword, il cannone vulcano consuma così tanta potenza dalla centrale energetica che prima di ordinare il fuoco, deve essere escluso l'apparato motore. Anche se utilizzato per

affrontare altri mezzi corazzati, la preda primaria dello Shadowsword sono le Macchine da Guerra, poichè persino la loro incredibilmente spessa armatura non offre alcuna protezione contro il cannone Vulcano. Un singolo squadrone di Shadowsword soprannominati i Cobra d'acciaio furono la chiave per fermare la marea orkesca a Tempehora. I Cobra d'acciaio furono sistemati in postazioni nascoste, da dove potevano vedere d'infilata il Gargant "Grande Banda" che tentava di aprire un varco nella linea "Morpheon". Nel momento in cui gli Orki individuarono la loro posizione, due Gargant erano già stati ridotti in relitti infuocati e, dopo che altri due Gargant furono distrutti, gli Orki furono costretti a ritirarsi.

GUARDIA IMPERIALE SHADOWSWORD (modello Stygies VI)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Cannone Vulcano	90cm	MA2+	Titan Killer (D3), Arco frontale limitato	
2 x Mitragliatori Requiem	30cm	AF5+	—	

Punti struttura 3. Effetti colpi critici: Le batterie d'energia del cannone Vulcano esplodono. Lo Shadowsword è distrutto ed ogni unità entro i 5 cm dal modello viene colpita con un sei su D6.

Note: Corazza Rinforzata.



SCHEMI PER LA MIMETIZZAZIONE DELLA GUARDIA IMPERIALE

Ogni reggimento della Guardia Imperiale è assegnato ad una campagna particolare e da quando viene fondato ha specifiche uniformi e combinazioni di colore. Le tecniche del camuffamento sono state studiate a lungo dai capi militari dell'Imperium e la loro saggezza è raccolta in intere sezioni del "Tactica Imperium". Quando un reggimento parte per la guerra, i suoi carri armati e le uniformi saranno colorate con gli schemi adatti al terreno sul quale verrà combattuta la campagna. Egualmente sono assegnati simboli per unità, insegne reggimentali ed simboli d'armata e di campagna.

Per sopravvivere negli ambienti ostili del quarantunesimo millennio, la mimetizzazione con il terreno è essenziale. Nelle crudeli temperature sotto zero dei pianeti del ghiaccio, viene usato lo schema di colori invernale. I pianeti coperti da dense giungle che contengono molte specie bizzarre di piante richiedono una miriade di disegni differenti di mimetizzazione. Speciali schemi modificati sono creati per terreni aridi del deserto ed i mondi vulcanici. Tutti questi tipi di terreno offrono molte opzioni ai collezionisti della Guardia Imperiale quando studiano uno schema di mimetizzazione. Una grande raccolta di schemi di mimetizzazione può essere trovata nel Codex della Guardia Imperiale di Warhammer 40000 o in libri su veicoli militari storici. Gli schemi mostrati sotto sono pochi esempi di tipi di mimetizzazione che abbiamo usato per la nostra fanteria e carri armati della Guardia Imperiale.

GIUNGLA

La zona fra Armageddon Prime e Armageddon Secundus è una enorme giungla equatoriale. Le unità che operano su questo terreno fanno largo uso degli schemi di mimetizzazione verdi a macchie, come quelli indicati sotto.



FORMICAI e DEPOSITI di SCORIE

Le città formicaio di Armageddon sono circondate da vasti cumuli di cenere, prodotti di scarto industriali trasformando la superficie del pianeta in un deserto grigio e tossico. In queste regioni, le truppe usano modelli di camuffamento sul nero e grigio.



TERRENI GHIACCIATI

Il polo sud di Armageddon è una tundra ghiacciata conosciuta come le Lande della Morte. Le truppe che operano in questa selva di ghiaccio usano lo schema di camuffamento bianco "inverno", spesso realizzato applicando una mano di vernice bianca sulla parte superiore del loro camuffamento standard.



DESERTO

La maggior parte d'Armageddon è un terreno incolto e sterile, è il prodotto dello sfruttamento millenario dei giacimenti minerari naturali del pianeta. Soltanto i licheni e cespugli possono sopravvivere in questo deserto. Le truppe che operano nei terreni aridi usano gli schemi di camuffamento cachi, che si mescolano bene con l'ambiente grigio ed inospitale.



5.3 MARINA IMPERIALE

La seguente sezione fornisce le informazioni che vi permetteranno di utilizzare le navi spaziali e i velivoli della Marina Imperiale nelle vostre partite di Epic. Le unità della Marina Imperiale possono essere usate a sostegno degli eserciti di Space Marine e della Guardia Imperiale e avranno lo stesso fattore di strategia dell'esercito che sta sostenendo. Tutte le formazioni della Marina Imperiale hanno un fattore d'iniziativa pari a 2+.

La flotta Imperiale è un fattore determinante per la sopravvivenza dell'Imperium; senza di essa i mondi umani sarebbero isolati dagli altri e dalla protezione dell'Imperium. Tutte le navi nell'Imperium, a parte pochi vascelli che appartengono ai Capitoli degli Space Marine o organizzazioni dell'Adeptus, rientrano nella giurisdizione della Flotta.

Parte della Flotta Imperiale seguì Horus nella ribellione seguita all'eresia. A lungo un comandante non avrebbe avuto la possibilità di guidare le sue forze nello spazio. Invece, i reggimenti della guardia Imperiale contano sulla Flotta Imperiale per trasportarli nelle zone di guerra e per fornire loro fuoco di supporto dall'orbita sopra il pianeta. Inoltre, sia la Guardia Imperiale che gli Space Marine contano sui caccia Thunderbolt e sui bombardi-

LA PAROLA AI DESIGNER
Battlefleet Gothic

Non abbiamo nè il tempo nè lo spazio (scusate il gioco di parole) per entrare in questo libro nei particolari della Marina Imperiale. I giocatori che sono interessati a conoscere più da vicino la Flotta Imperiale e le navi che la compongono si possono orientare verso il gioco Battlefleet Gothic, fratello di Epic. Questo gioco include le regole e il background che permettono ai giocatori di assaporare pienamente le azioni ed i combattimenti di una flotta. Unendo Epic e Battlefleet Gothic, è possibile combattere le campagne che infuriano in un intero settore della galassia!

dieri Marauder della Marina Imperiale per fornire alla massa delle truppe di terra il loro supporto aereo.



NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE EMPEROR

La Classe Emperor è la nave ammiraglia della flotta imperiale e con un'eredità sparsa in migliaia di anni. Originalmente parte della Flotta da Battaglia Obscuras, la Gryphonne Probatii prese parte durante la guerra gotica all'operazione "Fell Hand" per riprendere la Fortezza Blackstone a Shindlegeist, ma fu danneggiata durante la battaglia di tre giorni contro la flotta di Abaddon. Ormeggiata per i lavori riparazioni

che richiesero un decennio, la Probatii fu riconsegnata alla flotta Obscuras dove servì sotto parecchie generazioni di capitani mentre la nave era l'ammiraglia per la crociata dei mondi di Iderion, conducendo le forze imperiali alla vittoria quaranta anni dopo. Migliorata con nuove baie di lancio e due stormi in più di bombardieri la Gryphonne Probatii fu spedita duecento anni più tardi con la sua nave sorella Inomine Veritas per condurre una forza d'incursione contro la flotta di Ghazghkull su Armageddon. Arrivando ottanta giorni dopo l'invasione iniziale, sia la Probatii che la Veritas formarono la base della difesa dell'ammiraglio Parol nel settore di Armageddon.

che richiesero un decennio, la Probatii fu riconsegnata alla flotta Obscuras dove servì sotto parecchie generazioni di capitani mentre la nave era l'ammiraglia per la crociata dei mondi di Iderion, conducendo le forze imperiali alla vittoria quaranta anni dopo. Migliorata con nuove baie di lancio e due stormi in più di bombardieri la Gryphonne Probatii fu spedita duecento anni più tardi con la sua nave sorella Inomine Veritas per condurre una forza d'incursione contro la flotta di Ghazghkull su Armageddon. Arrivando ottanta giorni dopo l'invasione iniziale, sia la Probatii che la Veritas formarono la base della difesa dell'ammiraglio Parol nel settore di Armageddon.

NAVE DA BATTAGLIA IMPERIALE CLASSE EMPEROR

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Vascello Spaziale	--	--	--	--
Armi	Gittata	Fuoco	Note	
Bombardamento Orbitale	n/a	8 PB	Macroarma	



Note: Lenta e costante. Non può essere usata nel primo e secondo turno della battaglia a meno che lo scenario non preveda il contrario.



INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE LUNAR

Il progetto diretto e semplice dell'incrociatore classe Lunar significa che è facile da costruire e da mantenere, questo lo ha reso la nave da battaglia più numerosa nelle flotte da battaglia della Marina Imperiale. Con un mix di lanciasiluri, batterie laser e d'artiglieria, la classe Lunar è ugualmente

impiegabile in missioni di scorta o di assalto. Dei quindici squadroni che hanno composto il gruppo da battaglia dell'ammiraglio Parol, più di un terzo delle navi erano di classe Lunar, compreso lo Scettro di Hagia e la Renown, entrambe le navi furono responsabili dell'imboscata e distruzione dell'incrociatore Orko "Hamma". Rinforzati dagli incrociatori leggeri Endeavour e dalle scorte Falchion dai cantieri navali di Voss, l'incrociatore classe Lunar ha preso il comando nell'offensiva contro le flotte di Orki che assalirono Armageddon.

impiegabile in missioni di scorta o di assalto. Dei quindici squadroni che hanno composto il gruppo da battaglia dell'ammiraglio Parol, più di un terzo delle navi erano di classe Lunar, compreso lo Scettro di Hagia e la Renown, entrambe le navi furono responsabili dell'imboscata e distruzione dell'incrociatore Orko "Hamma". Rinforzati dagli incrociatori leggeri Endeavour e dalle scorte Falchion dai cantieri navali di Voss, l'incrociatore classe Lunar ha preso il comando nell'offensiva contro le flotte di Orki che assalirono Armageddon.

INCROCIATORE IMPERIALE CLASSE LUNAR

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Vascello Spaziale	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Bombardamento Orbitale	n/a	3PB	Macroarma	
Attacco Localizzato	n/a	MA 2+	Titan Killer (D3)	



CACCIA IMPERIALE MODELLO THUNDERBOLT

I Thunderbolt sono utili sia come intercettori che come velivoli d'attacco a terra. Quando Ghazghkull lanciò il suo attacco su Armageddon, furono gli stormi della Marina Imperiale che sopportarono l'impatto iniziale e soffrirono rovinose perdite. Dei centodiciotto stormi di Thunderbolt lanciati dalla Marina Imperiale, meno di trenta tornarono dopo le sortite iniziali. Anche se ben armati e addestrati, i piloti dei Thunderbolt furono semplicemente soverchiati dal numero di apparecchi della flotta Orkesca che poteva

lanciare sciami di aerei. Rendendosi conto che era stato coinvolto in una guerra di logoramento che l'Imperium non avrebbe mai potuto vincere, l'ammiraglio Parol fu costretto a ritirare la flotta ed a riorganizzare gli squadroni sopravvissuti per poter difendere le basi aeree e gli aeroporti su Armageddon in stesso. Durante la guerra, gli squadroni di Thunderbolt continuarono ad intercettare gli assalti dall'aria degli Orki ed erano spesso l'unica cosa che poteva fermare gli Orki dall'aver il completo dominio dell'aria.



CACCIA DELLA MARINA IMPERIALE THUNDERBOLT (Modello Bakka)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Aeroplano	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Requiem d'assalto	15cm	AF4+/AA5+	Arco frontale limitato	
Multilaser	30cm	AF5+/AC6+/AA5+	Arco frontale limitato	
Missili Aupalari	30cm	AC4+	Arco frontale limitato	



BOMBARDIERE IMPERIALE CLASSE MARAUDER

Sopportando la quasi completa distruzione da parte dei caccia Orki durante la prima fase della guerra aerea d'Armageddon, i superstiti degli stormi bombardieri della Marina Imperiale furono salvati e riorganizzati in parecchie formazioni operative da attacco al suolo. Vedendo la morte quotidianamente, gli equipaggi sopravvissuti dei Marauder incarnarono uno spirito di cieca determinazione che conquistò l'ammirazione delle truppe di terra. Operando principalmente senza il beneficio del supporto dei caccia e volando di notte, gli squadroni di Marauder

punirono duramente gli Orki per le loro vittorie iniziali. Con una speranza di vita misurata al massimo in settimane, tuttavia i bombardieri continuarono a volare ed alla fine della guerra ebbero l'occasione di vendicarsi. Con la notizia che l'ammiraglio Parol aveva spezzato il blocco orbitale della flotta di Ghazghkull, gli fu infine concesso il permesso di effettuare un'offensiva con tutti i mezzi aerei a disposizione sulla penisola di Netheria, catturando così il famigerato "Aeroporto di Orkwick".



BOMBARDIERE DELLA MARINA IMPERIALE MARAUDER (Modello Cypra Mundi)

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Aereoplano	Bombardiere	4+	---	---
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
2 x Mitragliatore Requiem binato	15cm	AA5+	---	
Cannone Laser binato	45cm	AC4+/AA4+	Arco frontale limitato	
Bombe a grappolo	15cm	2PB	Arco frontale limitato	



5.4 LE LEGIONI DEI TITANI

La seguente sezione fornisce le informazioni che permetteranno di usare i Titani Imperiali nelle vostre partite di Epic. I Titani possono essere usati a sostegno delle armate degli Space Marine e della Guardia Imperiale ed avranno lo stesso fattore di strategia dell'esercito che stanno sostenendo. Tutte le formazioni di Titani hanno un fattore d'iniziativa pari a 1+.

Un Titano è una pantagruelica nave da battaglia terrestre alimentata da tecnologia avanzata. Il suo carapace corazzato è capace di sostenere pesanti danni, mentre i suoi armamenti possono radere al suolo intere città. Il Titano è una delle armi più potenti nell'arsenale dell'Imperium. Quando l'Imperatore guidò l'umanità durante la Grande Crociata, le legioni dei Titani del Adeptus Mechanicus marciavano accanto agli Space Marine. Mentre l'Imperium si espandeva, gli Adeptus Mechanicus reclamarono per loro molti mondi, pianeti che hanno colonizzato e trasformato in mondiforgia Mechanicus. Questi si sono trasformati in basi per le legioni di Titani in tutta la galassia.

I Titani sono costruiti su quasi tutti i mondiforgia dell'Imperium. La maggior parte sono costruiti secondo un progetto standard conosciuto come "classe". Per esempio, il Warlord ed il Reaver sono entrambi Classi dei Titani da Battaglia. Con il passare dei millenni, ogni mondiforgia ha modificato leggermente il progetto dei Titani che costruiscono per soddisfare le esigenze locali e per migliorarle al progetto. Così un Titano classe Reaver costruito nelle fabbriche di Marte sarà lievemente differente da quello costruito sul mondiforgia di Lucius e così via. A causa di ciò ogni Titano ha un "modello": questo specifica il mondo forgia su cui è stato costruito. Ad esempio: un Titano da Battaglia Classe Reaver modello Lucius è stato realizzato sul mondiforgia di Lucius.

Modelli differenti di Titano sono equipaggiati con varie combinazioni predeterminate d'armi. Questa combinazione è conosciuta come la configurazione d'arma del Titano. Il Titano ha normalmente pod di aggancio multi-configurazione che gli permettono di intercambiare facilmente l'armamento. Ciò permette teoricamente che un

TITANO DA BATTAGLIA CLASSE WARLORD

I Principi dei Warlord e i loro equipaggi hanno una fede incrollabile nelle loro gigantesche macchine da guerra e nell'Imperatore che avanzano incontrastati attraverso il campo di battaglia nella convinzione che niente possa contrastarli.

Sotto molti punti di vista hanno ragione dato che ci sono poche



REGOLA SPECIALE

5.4.1 Scudi inibitori imperiali

I Titani Imperiali sono protetti da generatori di scudi inibitori. Il numero di inibitori che proteggono ogni Titano è annotato sulla sua scheda.

Ogni scudo inibitore fermerà automaticamente un punto danni ma, in questo caso lo scudo crollerà. I danni arrestati dagli scudi inibitori non possono essere salvati dal tiro armatura, nè generano segnalini Esplosione. Una volta che tutti gli scudi sono crollati, il Titano può essere danneggiato normalmente e potete fare i tiri salvezza contro tutti i colpi che sono andati a segno. I colpi da combattimento ravvicinato ignorano gli schermi inibitori ma le unità che usano i loro valori di fuoco ravvicinato devono in primo luogo abbattere tutti gli schermi prima che possano danneggiare il Titano.

Gli scudi inibitori che sono crollati possono essere riparati. Ogni Titano può riparare uno scudo inibitore crollato nella fase finale di ogni turno. In più, un Titano può decidere se usare il tiro per riparare gli scudi o togliere un segnalino Esplosione (per esempio se con il tiro di dado esce un 2 potreste riparare 2 scudi o rimuovere 2 segnalini Esplosione oppure riparare 1 scudo e 1 segnalino Esplosione).

Titano si equipaggi con la combinazione ideale d'arma per ogni tipo di avversario e terreno. Tuttavia, questo è raro, poiché la maggior parte degli equipaggi dei Titani sviluppa rapidamente una passione per una configurazione specifica dell'arma e così attacca con questa.

Macchine da Guerra, ad eccezione di quelle degli alieni Eldar e delle legioni di Titani dei traditori, che possono generare tanta potenza quanto quella dei Warlord. Benchè fossero i signori dei campi di battaglia, su Armageddon, le legioni di Titani hanno sofferto perdite mai viste dall'eresia di Horus e dall'assedio del palazzo dell'Imperatore. Tuttavia, quando il Principe Kurt Mannheim fece esplodere il reattore del suo Warlord Martello d'Acciaio uccidendo se stesso e una mezza dozzina di gargant, ha inviato un messaggio importante a Ghazghkull, che le legioni dei Titani non avrebbero riposato fino a quando un solo Orko avrebbe camminato su Armageddon.

TITANO DA BATTAGLIA CLASSE WARLORD Modello Mars, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15cm	4+	2+	3+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
2 x Turbo-Laser Distruttore	45cm	4 x AF5+/AC3+	Arco frontale limitato	
Gatling Blaster	45cm	4 x AF4+/AC4+	Arco frontale	
Cannone Vulcano	90cm	MA 2+	Titan Killer (D3), Arco Frontale	

Punti struttura 8. 6 scudi inibitori. Effetto colpi critici: Il reattore al plasma del Warlord è danneggiato. Tira un D6 nella fase finale di ogni turno: con 1 il reattore esplose distruggendo il warlord, con 2 o 3 il Warlord perde un altro punto struttura, e con 4, 5 e 6 il reattore è riparato e non causa altri problemi. Se il reattore esplose, ogni unità entro i 5 cm dal Warlord viene colpita con un 4+ su un D6.

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Corazza posteriore, Bipode.* Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più basse delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.



TITANO DA BATTAGLIA CLASSE REAVER

Il Titano da battaglia classe Reaver è più vecchio persino del grande Warlord, la data della sua creazione è custodita soltanto negli archivi sigillati più profondi su Marte e conosciuta da una manciata di Tecno Maghi delle legioni di Titani. Con armamento più leggero ed un pò più piccolo del Warlord, il Reaver è più adatto agli assalti corazzati di supporto e ad aprire un varco nei capisaldi nemici. Con un multi-lanciagranate montato sul dorso, il Reaver modello Marte lancia salve di missili pesanti che, con i potenti turbolaser, piombano sul nemico prima di essere tracciati con esattezza. Avendo meno scudi inibitori rispetto al Warlord,

è usuale vedere sul campo gruppi da battaglia di Titani composti da entrambe le classi. Per via della sua età ed eredità, il Reaver si sta trasformando lentamente in una testimonianza della potenza e dei fasti che l'Imperium dell'Umanità aveva una volta. Poiché ogni Reaver è un manufatto antico inestimabile, la distruzione anche di uno solo è una perdita insostituibile per il Dio Macchina.



TITANO DA BATTAGLIA CLASSE REAVER Modello Mars, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	20cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
2 x Turbo-Laser Distruttore	45cm	4 x AF5+/AC3+	Arco frontale	
Lanciamissili	60cm	2PB	Arco frontale limitato	

Punti struttura 6. 4 scudi inibitori. Effetti colpi critici: il reattore al plasma del Reaver è danneggiato. Tira un D6 nella fase finale di ogni turno: se esce 1 il reattore esplose distruggendo il Reaver, se esce 2 o 3 il Reaver perde un altro punto struttura, e se esce 4, 5 e 6 il reattore è riparato e non causa altri problemi. Se il reattore esplose, ogni unità entro i 5 cm dal Reaver viene colpita con un 4+ su un D6.

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode.* Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.



TITANO ESPLORATORE CLASSE WARHOUND

Rovine devastate e resti inceneriti di grandi costruzioni sono il territorio di caccia del titano esploratore Warhound. Più piccolo dei due Titani da battaglia, il Warhound è sia più veloce che più agile, caratteristiche particolarmente adatte ai combattimenti urbani. Il Formicaio Infernus, dilaniato e libero, è stato una terra di nessuno contestata fin dall'inizio della guerra e, anche se l'Imperium tiene ancora una volta la città formicaio, i distretti industriali esterni sono rimasti ambienti pericolosi in quanto luoghi di imboscate e di scontri armati frequenti. Incaricati della vigilanza

ed esplorazione di questi settori sono i Warhound della Legio Ignatum e Legio Tempestor. Le loro pattuglie sono riuscite a mantenere gli Orki a bada ed a tenere aperte le vie per i rifornimenti a nord dell'alveare. Con la minaccia di un aumento delle forze orkesche nella regione per un contrattacco, i Warhound sono attualmente le uniche forze lealiste che si frappongono fra Infernus e un nuovo assedio.



TITANO ESPLORATORE CLASSE WARHOUND Modello Marte, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	30cm	5+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Mega-Requiem Vulcan	45cm	4 x AF3+/AC5+	Arco frontale	
Mega Cannone al Plasma	45cm	2 x MA 2+	Lenta Cadenza, Arco Frontale	

Punti struttura 3. 2 scudi inibitori. Effetti colpi critici: Il Warhound è sbilanciato e vacilla. Spostalo D6cm in una direzione a caso. Se questo movimento porta il Warhound su un terreno invalicabile o su un'altra unità esso non continua a muovere ma si ferma in contatto con l'ostruzione e subisce un punto supplementare di danni. Se vacilla sopra qualunque unità allora queste prenderanno un colpo con un 6+ su D6 (si effettuano normalmente i tiri salvezza delle unità).

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Camminatore.* Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza. Il Mega cannone plasma può sparare un colpo ed averne uno in riserva per il turno seguente, oppure spara due colpi e non spara il turno seguente.



5.5 GLI ORKI

"Noi zi va, noi zi va, noi zi va ..."

Gli Orki vivono per la guerra. E' così – se gli orki non si trovano in battaglia non sono veramente felici. C'è un qualcosa nel rumore assordante della battaglia, nelle brillanti esplosioni, e nella sensazione di un fucile che rincula nelle loro mani, che stimola il loro sistema nervoso e li fa sentire più vivi che mai. Anche quando non sono in battaglia gli Orki si divertono con passatempi psicotici come incontri di lotta, corse di moto e buggy a velocità letale, ed in genere azzuffandosi tra di loro. Anche se gli Orki devastano costantemente i mondi vicini, ciò è un male minore se comparato alla ferocità di una Waaagh! Di tanto in tanto un Gran Kapoguerra Orko emerge tra le lotte interne ed i litigi e mette assieme un vasto esercito per scatenare la propria furia nella galassia. Quando la Waaagh ha inizio gli dei degli Orki, Gork e Mork, iniziano a fomentare i loro figli, instillando in loro un desiderio ancora maggiore per la battaglia. Tutto comincia lentamente, il numero delle razzie aumenta, gli Orki iniziano a scegliere i loro comandanti ed i Mekkanici cominciano a costruire strane armi e veicoli senza sapere realmente perché o da dove vengano le idee. Quando la Waaagh va avanti, gli Orki diventano sempre più agitati, cercando nemici freschi, usando i loro "raggi ke tirano" per impadronirsi di relitti spaziali che occasionalmente vanno alla deriva nello spazio degli Orki. Gli Orki di una particolare area, che può essere un pianeta singolo o un intero gruppo di sistemi stellari, a seconda della forza della Waaagh iniziano a radunarsi, unendosi in un unico punto come uno sciame. I Mekkanici iniziano a costruire macchine da guerra ancora più grandi – Rokkaforti da Guerra e Gargant. Gli schiavi degli Orki producono grosse quantità di armi ed armature, equipaggiando le imponenti masse di Orki con fucili requiem e bombe a mazza. In seguito l'orda di pelletterde scoppia per una frenesia di guerra, riversandosi nella galassia come una marea verde

di distruzione. Interi pianeti vengono rasi al suolo, milioni di prigionieri vengono messi in rozze fabbriche per costruire altre armi e veicoli, alimentando l'immensa sete di dominazione degli Orki. Fortunatamente, i miliardi di Orki che si riversano nella galassia spendono così tanto tempo a combattersi l'un l'altro che il loro desiderio per la battaglia è generalmente appagato, a meno che non si trovino di fronte ad un'evidente minaccia. Se tutti gli Orki si riunissero in un'unica Waaagh, nulla nella galassia avrebbe la forza per fermarli.

Le Origini Degli Orki

I registri dell'Imperium descrivono una lunga storia di contatti tra l'Uomo e gli Orki ma rivelano pochi dettagli delle origini orkesche. Ciò che è chiaro è che gli Orki sono ciò che rimane di una razza un tempo diversa di creature pelletterde, le cui colonie si estendevano nella maggior parte della galassia. Questa antica razza di Orki sembra fosse divisa in tre distinte caste fisiche: la casta degli schiavi chiamati Zgorbi, la casta guerriera detta Orki, ed una casta di padroni o dominatori conosciuta agli Orki come Cervelloni. I Cervelloni erano la forza conduttrice che stava dietro alla civilizzazione, allo sviluppo, alla tecnologia e alla direzione delle altre caste. Gli Orki ed gli Zgorbi potrebbero benissimo essere dei mutanti specializzati, deliberatamente creati dai Cervelloni per svolgere le loro limitate mansioni, ma probabilmente non si saprà mai per certo.

Comunque sia andata, i Cervelloni si estinsero molto tempo fa, lasciando agli Orki in eredità ciò che rimaneva della loro civiltà. Se le leggende degli Orki sono in parte vere i Cervelloni scomparvero in una grande epidemia che durò per molti secoli che causò la loro diminuzione in numero fino a farli estinguere del tutto. Fortunatamente per gli Orki, i Cervelloni evidentemente predissero ciò che sarebbe accaduto e presero provvedimenti per preservare ciò che poterono della loro conoscenza modificando la struttura genetica dei loro schiavi. E' grazie agli sforzi dei Cervelloni se gli Orki hanno tutt'oggi un livello di tecnologia relativamente elevato.



La Razza degli Orki

Gli Orki sono una razza selvaggia e brutale che ama la guerra. Loro sono l'elemento dominante della razza orkesca che include gli Orkling i loro cugini più piccoli, gli Zgorbi e gli Snootling. Gli Orki comandano perché sono i più grossi, i più forti, i più cattivi ed i più guerrafondai della loro specie.

Un tipico Orko è alto circa quanto un uomo, ma sarebbe più alto se mantenesse una posizione eretta. Hanno una struttura robusta e muscolosa, con forti, lunghe braccia che terminano con goffe dita con una presa simile ad una morsa. I loro crani sono spessi con sporgenti ispide sopracciglia che coprono i loro occhi selvaggi. La mascella è allungata, e segnata da un'impressionante fila di zanne canine. Le teste degli Orki sono calve di natura, e loro devono usare speciali creature chiamate squig per i capelli e per le barbe. La loro pelle è dura e verde, e porta le ferite di molte battaglie.

La mente degli Orki è curiosamente specializzata: è totalmente devota all'inseguimento del potere e della guerra. Gli Orki sono coraggiosi e brutali, ed i loro corpi hanno una naturale resistenza che gli permette di sopravvivere a ferite traumatiche e ad una chirurgia tra le più primitive. Percepiscono pochissimo il dolore, e possono continuare a combattere perfino se hanno perso un arto o se hanno subito una ferita mortale. Il loro sangue trasporta un'alga simbiotica nelle loro vene, che assimila e ricostruisce tessuti del corpo danneggiati, e perfino rigenera gli organi principali. Questa inusuale costituzione fisica è comune sia agli Orki che ai loro cugini più piccoli, gli Zgorbi. Nel caso degli Orki l'abilità di sopravvivere alle ferite è altamente più sviluppata rispetto che agli Zgorbi. L'istinto di uno zgorbio tenderà a portarlo via dal pericolo – di solito nel modo più veloce permesso dalle sue gambe.

Gli Zgorbi

Gli Zgorbi sono simili agli Orki, malgrado non siano così brutali, forti o resistenti come i loro cugini più grandi. Sebbene più piccoli, gli Zgorbi sono più intelligenti ed astuti. Gli Orki sono pigri e indifferenti, e l'organizzazione non è il loro forte. Solo la preparazione per la guerra e l'eccitamento della battaglia tira fuori realmente i talenti innati degli Orki. A causa di ciò la maggior parte delle mansioni giornaliere, l'organizzazione, gli effetti personali sono lasciate agli Zgorbi.

I Tipi Ztrani.

Se tutti gli Orki non fossero nient'altro che una macchina assassina dalla mente collettiva sarebbero si abbastanza pericolosi, ma non sarebbero in grado di sostenere un livello tecnologico significativo. Gli Zgorbi, piuttosto ubbidienti se picchiati con sufficiente regolarità, non sono né inventivi, né intelligenti abbastanza da mantenere in efficienza le navi spaziali e gli armamenti avanzati che gli Orki possiedono e queste richieste altamente tecnologiche sono soddisfatte da un gruppo di Orki chiamato Tipi Ztrani.

Esistono molti tipi di Tipi Ztrani. I più importanti sono i Mekkanici, i Doktori, i Paztori ed i Weirdboyz, ognuno dei quali verrà descritto in seguito. Tra gli altri troviamo i Birrai, gli Zcavatori, i Sumboyz e gli Urlatori, ciascuno con il proprio specializzato ruolo nella società degli Orki.

Sebbene possa sembrare molto bizzarro agli umani, tutti questi Tipi Ztrani possiedono una comprensione intuitiva riguardo complesse materie tecniche. Ad esempio un Mekkanico sa come creare generatori a motore a sabbia malgrado non gli sia mai stato insegnato. Se gli viene chiesto da dove venga il suo sapere, lui risponderà che ha nel sangue l'ingegneria e la meccanica. Se gli scienziati dell'Imperium hanno ragione, ciò sarebbe vero praticamente alla lettera. Sembra che nella struttura genetica di un Orko siano legate catene artificiali di DNA che trasmettono il sapere. Probabilmente queste catene di DNA furono impiantate nel metabolismo orkesco dai Cervelloni per permettere agli Orki di sopravvivere senza i loro padroni.



Quando un Orko matura, ogni conoscenza latente inerente alla sua struttura genetica si fa sentire e assume il ruolo che gli è più consono nella società.

Bande Guerriere e Tribù

L'unità base da combattimento per gli Orki è la banda guerriera, un'organizzazione più o meno equivalente ad una compagnia in termini umani. Ogni banda guerriera può comprendere un numero tra i trenta ed i trecento Ragatzi oltre alle macchine da guerra ad essi associate ed è comandata da un grosso ed aggressivo capo Orko detto Kapoguerra ed il suo seguito di Kapi. Le bande guerriere possono essere indipendenti, ma di solito sono organizzate in gruppi più grandi chiamati tribù comandati da potenti Orki detti Grandi Kapoguerra. Una tribù è grossomodo analoga ad un esercito o agli abitanti di un pianeta, ma dato che gli Orki non sempre dimorano a lungo in un posto, le tribù sono più importanti dei pianeti nella società degli Orki. Le tribù costantemente crescono e conquistano altre tribù, o vengono a loro volta conquistate, pertanto la società degli Orki è in costante lotta e cambiamento. Gli Orki crescono in tale conflitto: il più forte sale la cima, mentre il più debole viene sottomesso ed in tal modo beneficia del comando superiore dei conquistatori. Per un Orko, questo stato di cose è assolutamente soddisfacente. Se una tribù di Orki è sconfitta da un'altra tribù più forte, si dà il benvenuto all'opportunità di essere condotti in battaglia da un Grande Kapoguerra di tale potenza!

Una tribù può esser composta da qualche centinaia fino a parecchie migliaia di Orki e di solito prenderà il controllo di un intero continente o di un mondo. Più comunemente, un mondo vagamente abitabile sosterrà varie tribù di Orki in uno stato più o meno di guerra perpetua contro l'altra, finché si uniranno in una Waaagh contro qualche razza non orkesca. Durante una Waaagh, Grandi Kapoguerra particolarmente potenti possono riuscire a forgiare un impero dalle loro conquiste. Il più grande ed il più stabile tra questi è senza dubbio l'Impero Orko di Charadon, che è sopravvissuto per parecchie migliaia di anni sotto la successione di Grandi Kapoguerra. I Grandi Kapoguerra che comandano l'impero di solito si scelgono il proprio titolo. Pertanto l'impero di Charadon è governato dall'Arcipiromane, Octarius dal Demone Superiore, Jagga dal Grande Tiranno e così via.

V • FORZE E BACKGROUND

I Klan

La società degli Orki ruota attorno ai klan, che formano la struttura base della cultura orkesca. Ogni klan ha i suoi specifici tratti e valori, ed un Orko cresciuto in un particolare Klan adotterà le sue virtù ed i suoi vizi, così come il suo stile di abbigliamento e la sua reputazione. Esistono molti Klan tra cui sei hanno il predominio. Il principale tra i Klan è quello dei Tori Furiosi, che si considera essere il più forte dei Klan degli Orki. I Tori Furiosi preferiscono schiacciare i loro nemici a corta distanza, finendoli in dolorosi combattimenti corpo a corpo. I Luna Kattiva sono il più ricco dei Klan degli Orki e comperano una gran quantità di equipaggiamenti ed armi all'ultima moda. Questo perché gli Orki usano i denti (i propri denti!) come moneta e agli Orki del klan Luna Kattiva i denti crescono più velocemente che agli altri! I Dente Avvelenato sono noti per essere tradizionalisti, predicatori delle antiche credenze degli Orki, confidando su più naturali forme di trasporto come i cinghiali da battaglia o come gli Squiggoth. I Dente Avvelenato sono considerati feroci combattenti, allo stesso livello di qualsiasi altro avversario in corpo a corpo. In antitesi troviamo i Zole Maligno, che sembra producano più Orki ingegneri e meccanici (detti Mekkanici o Mek) di qualsiasi altro klan. Hanno una gran quantità di moto e buggy e molti Zole Maligno finiscono per entrare a far parte del Kulto della Velocità, spendendo le proprie vite cercando di andare più velocemente possibile sui più bizzarri veicoli immaginabili. Poi ci sono i Teschi Blu, famosi ladri e saccheggiatori, che costruiscono grandi, altamente inaffidabili ma potenti armi dette kombiarma zumizura. Queste sono assemblate assieme da rottami ed avanzi lasciati sul campo di battaglia, raccolti in seguito dai loro servitori snotling e zgorbi come bottino di guerra. Infine troviamo le Asce Rozze. Le Asce

Rozze si considerano essere i più lungimiranti tra gli Orki. Senza vergogna mimano l'Imperium, indossando uniformi mimetiche e riaggiustando carri imperiali catturati. Molte Asce Rozze finiscono nel Korpo dei Razzaltatori preferendo una vita di (discretamente) rigida disciplina, scarpe lucide ed un fiero passo cadenzato quando marciano orgogliosamente verso la guerra.

Gli Dei degli Orki

Gli Orki e lo Spirito degli Orki sono forti e potenti forze nell'universo. Gli Orki sono una razza altamente di successo, sembra che siano in grado di sopravvivere, espandersi e prosperare quasi senza sforzo se comparati con l'umanità in lotta. Il carattere degli Orki, forte e virtualmente invulnerabile, ha la sua nemesi nel warp nella forma dei mitici, belligeranti e violenti Dei Orki conosciuti come Mork e Gork. Gork e Mork non vengono mai sconfitti, essi semplicemente ignorano i colpi degli altri Dei e ridono loro in faccia. Gork sogghigna, mostra i denti ed assesta un colpo possente sulla testa del suo avversario con la sua mazza gigante. Oppure Mork, maestro delle bassezze, aspetta finché il suo avversario non guarda e poi lo attacca con un colpo basso.

Un'idea dell'aspetto degli Dei orkeschi si può avere semplicemente osservando i Gargant Orki, che vengono costruiti ad immagine degli dei degli Orki. I Mekkanici che li fabbricano cercano di creare qualcosa che rappresenti l'essenza dell'orkismo in una forma meccanica. Un Gargant è di conseguenza sia un'estrema macchina da guerra che un idolo religioso.

"LA PAROLA AI DESIGNER"

Le Armi degli Orki

Le armi degli Orki sono fabbricate a mano dai Mekkanici, e sebbene molte hanno proprietà simili in comune, non ce ne sono due identiche. A causa di ciò, in Epic la maggior parte delle armi degli Orki è divisa in categorie differenti, piuttosto che avere un nome specifico per ognuna. Fare in maniera diversa avrebbe potuto creare un'impressione sbagliata riguardo come gli Orki fanno le cose, e si sarebbe finiti con un'armata di Orki con una gran quantità di armi tutte dagli effetti molto simili (se non identici). Le categorie che abbiamo usato sono riportate sotto, assieme ad alcuni dei più comuni tipi di armi incontrati che rientrano nella categoria. La cosa più importante da ricordare, tuttavia, è che non esistono due armi di Orki esattamente uguali!

Zputapiombo: Il termine zputapiombo copre una grande varietà di rozze mitragliatrici e cannoni che sputano una grandine di pallottole accompagnate da rinculi da spaccar le ossa e forti esplosioni.

Kannoni: qui sono inclusi tutti i tipi differenti di armi pesanti e portabili a spalla che gli Orki usano, come kannoni (chi l'avrebbe mai detto!), lancia ratzi, zputapiombo zumizura, brucia e megabazuka.

Petzi Grozzi: questa categoria include tutte le armi da fuoco che gli Orki montano sul loro veicoli ed i loro carri. Le sottocategorie includono il kannone buttalà, il kannone zkiacciakrani, i kannoni da battaglia, i kannoni zumizura, le bombarde zquiggoth, i razzi merkalli, le squiggapulte ed i lanciabombe zgorbi.

Soopagun: questa categoria include tutti i kannoni molto grandi costruiti dai mekkanici orki. Di solito sono solo costruiti e montati su Gargant, ma vengono anche costruiti per assedi usando rottami depredati sul campo di battaglia. Ne fanno di tutti i tipi e misure, dai raggi ketirano, katapulte ai kannoni fatti dagli oleodotti. Esempi includono lo zventrabudella, il kannone mortale, il megagigakannone, la cluster busta e numerosi altri.

Zuperkannone Zzap: questa categoria include le più astruse armi concepite dagli Orki Mekkanici per affrontare bersagli corazzati. Esempi includono i kannoni ad attacco sciok, i super alzabutta e gli zkagliabolle. Di solito sono montate solo sui Gargant, ma potrebbero a volte esser costruite per assedi allo stesso modo delle soopa gun.

Zpacca: gli Orki chiamano "zpacca" tutto ciò che è affilato ed usato per i combattimenti corpo a corpo. Il termine copre tutti i tipi di armi per il combattimento ravvicinato, inclusi coltelli, asce, mannaie, motoseghe e mazze, e dozzine di altre cose troppo numerose per essere elencate qui.

Grandi Zpacca: questa categoria comprende tutte le armi particolarmente grandi e pericolose per il corpo a corpo usate dagli Orki, specialmente Kapi Orko e Kapiguerra. Include armi come artigli potenziati, kele da combattimento, grandi Zpacca, e molte altre.

Mega Zpacca: mega-zpacca è il nome dato ad una enorme varietà di grandi armi da combattimento ravvicinato montate sugli Stompa e sui Gargant. Esempi includono il pugno zventratore, il kannone zfregiante, il mazzolatore, il morditore, ed il braccio ztritolante.

Queste immense macchine si comportano in maniera molto simile agli Dei degli Orki – si muovono in giro rumorosamente, lasciando dietro di loro una scia di devastazione. Vanno esattamente dove piace a loro, procedendo a grandi passi da un pianeta all'altro, e non evitano mai una battaglia.

Moto, Buggy ed il Kulto della Velocità

Agli Orki piace andar veloce. La velocità appaga delle profonde necessità nel temperamento orkesco, proprio come il boato dei fucili, il rumore metallico dei cingoli ed il fragore della battaglia. A loro piace sentire il vento sulla faccia, vedere la polvere sollevarsi dietro di loro in grandi nuvole, e sentire il ruggito di potenti motori. Stando così le cose difficilmente sorprende il fatto che moto e buggy sono molto popolari tra gli Orki. Possono non essere poi così pesantemente corazzate, ma sono economiche, sparano, e cosa più importante, vanno dannatamente veloci!

I veicoli che vanno veramente veloci hanno un grande valore di prestigio, e gli Orki accumulano denti per anni per permettersi un veicolo molto veloce. Ogni volta che un Orko porta la sua buggy o la sua moto da un Mekkanico per le riparazioni, chiede sempre "Poi farla andare più veloce?" Ciò di solito necessita di una mano di vernice rotza, assieme ad un po' di rumorosa rattoppata al motore. Infatti, come tutti gli Orki sanno, i rossi vanno più veloci! Le rivalità tra i Kapi ed i Grandi Kapoguerra per chi ha le macchine più veloci conducono a spericolate gare attorno al perimetro degli insediamenti degli Orki.

L'amore degli Orki per i veicoli veloci – conosciuto con il nome di "Kulto della Velocità" – spiega il vasto assortimento di buggy modificate, moto e veicoli sgangherati che possono essere riuniti da una banda di Orki. La maggior parte sono tenuti in cattivo stato, con pezzi che cadono dopo qualche miglio o giù di lì. Molti di questi veicoli sono di proprietà dei Mekkanici, che si dice provino a ripararli mentre i veicoli viaggiano a tutta birra. Per gli Orki, che soffrono di un'estrema dipendenza dalla velocità, è difficile fermarsi dopo che hanno raggiunto la velocità massima.

Le Armi degli Orki

Gli Orki fabbricano tutti i tipi di armi inclusi modelli rozzamente basati su quelli utilizzati dalle Forze Imperiali e dagli Eldar. Ciò significa che gli Orki hanno la loro versione dei fucili requiem, lanciamissili, lanciamissili e così via. Malgrado gli Orki comprendano la tecnologia laser, non sono molto interessati ai cannoni laser ed alle pistole laser, che non sono abbastanza rumorose per i loro gusti!

Le armi degli Orki sono fabbricate dai Mekkanici, ciò significa che la loro forma, dimensione ed aspetto può variare notevolmente a seconda di quale Mekkanico le ha fatte ed a seconda di cosa gli passava in testa in quel momento. A volte (molto spesso invero) un Mekkanico avrà una buona idea che lui felicemente immagina migliorerà un'arma comune, dandogli gittata maggiore, maggiore potenza, più colpi allo stesso tempo anziché uno solo. Il Mekkanico entusiasta sparirà nel suo capannone da lavoro per ore o addirittura giorni, riemergendo solamente appena completata la sua magnifica invenzione. A volte questo processo porta il Mekkanico a produrre un'arma incredibilmente efficiente, ma il più delle volte l'arma risulterà difettosa in maniera lieve ma vitale.

A dispetto della reale efficienza dell'arma, un Mekkanico, sarà così entusiasta della sua invenzione che non sarà in grado di ammettere qualsiasi difetto della stessa. Un Mekkanico è contento solamente nel vendere la sua arma una volta finita. Queste speciali "armi zumizura", come son chiamate, sono molto richieste dai Kapi Orko che sono sempre desiderosi di ottenere il meglio, e nuove prove dell'abilità tecnica orkesca. Persino pensando che un'arma zumizura potrebbe malfunzionare in ogni momento, specialmente nel mezzo della battaglia, molti Orki credono che valga la pena correre

REGOLA SPECIALE 5.5.1

Quanti Siamo?

Gli Orki hanno la credenza che fintanto che ci sta un gruppo di loro che ancora combatte assieme (un po' più di quanti ne riescano a contare è l'ideale) esiste sempre una possibilità che loro avranno la meglio, a dispetto delle probabilità. Per rappresentare ciò, le formazioni di Orki con più di cinque unità (cioè più numerosi di quanti ne puoi contare sulle dita di una mano), senza includere le unità di Zgorbi o Petzi Grozzi, ricevono un modificatore +1 per ogni tiro di chiamata a raccolta che fanno, e formazioni con più di 10 di tali unità ricevono un modificatore di +2. Allo scopo di questa regola, per le macchine da guerra conta ogni punto di capacità di danno iniziale come un'unità.

REGOLA SPECIALE 5.5.2

Il Potere della Waaagh!

Gli Orki non sono famosi per le loro abilità organizzative, e perciò di solito hanno un punteggio di iniziativa piuttosto basso. Comunque, se c'è una cosa che galvanizza una banda di Orki, è il pensiero di una bella scazzottata! A causa di ciò, le formazioni di Orki che stanno provando ad ingaggiare o a far doppie mosse ricevono un modificatore +2 al loro tiro della prova di azione. Gli Orki aviatori similmente gradiscono l'occasione di sparare alle cose in alto, e ricevono un modificatore di +2 nel loro tiro della prova di azione quando cercano di portare a termine un'azione di intercettazione o di attacco a terra (vedi 4.0).

il rischio.

La Waaagh!

Gli Orki sono sviluppati principalmente per il combattimento, e ciò a volte conduce a rivalità e persino a guerre aperte tra le differenti tribù. Malgrado ciò dia l'impressione che gli Orki sono disorganizzati e ribelli, sono a dire il vero capaci di un alto grado di cooperazione. I Tecno-magi dell'Adeptus Mechanicus hanno identificato un basso livello di fondo di energia psichica nelle menti degli Orki e degli Zgorbi, e ciò sembra agire come uno stimolo ormonale, stabilendo territori e chi è chi nella gerarchia del dominio degli Orki.

Appena un particolare Grande Kapoguerra Orko cresce in potere, altri Orki vengono attratti alle sue armate, e chiedono a gran voce di assumere posizioni subordinate sotto il suo comando. Ciò significa che gli eserciti degli Orki possono formarsi molto velocemente, crescendo fino a diventare un'orda imponente, che sbuca dal nulla ed attacca pianeti all'oscuro di tutto.

Tale processo è controllato in qualche modo dalla psiche orkesca. Quando imponenti eserciti di Orki si imbarcano per una guerra di conquista, questo stimolo psichico cresce fino a diventare ciò che gli Orki chiamano Waaagh! La Waaagh prende il controllo della mente di ogni orko e zgorbio, guidandoli verso nuove conquiste su un'onda di euforia assetata di sangue. Una Waaagh va avanti finché gli Orki vengono sconfitti o restano senza nemici, dopodiché l'armata si dissipa e le varie fazioni orkesche si dividono ancora una volta nelle tribù mutuamente antagoniste.

5.5.3 LE UNITA' DEGLI ORKI

La seguente sezione descrive tutte le differenti unità usate dagli Orki, e fornisce tutte le informazioni di cui avrai bisogno per usarli nelle tue partite di Epic. L'esercito degli Orki ha un fattore di strategia di 3, e tutte le formazioni di Orki hanno un fattore di iniziativa di 3+ ed usano le regole speciali "Potere della Waaagh!" e "Quanti Siamo?".

La gerarchia degli Orki è definita dalla grandezza, dalla forza e dalla ferocità piuttosto che dal carisma o dall'intelligenza (sebbene alcuni Kapiguerra mostrino una certa dose di bassa astuzia). Il comandante supremo della forza è di solito conosciuto con il nome di Grande Kapoguerra ed i suoi diretti subordinati (i comandanti della mob) sono i Kapiguerra. Ogni Kapoguerra ha il suo seguito di Kapi che urlano ordini ai Ragatzi. Una promozione può essere ottenuta in molti modi. Di solito si ottiene in battaglia, con il superiore che viene colpito da uno sfortunato colpo sulla testa o se il Kapoguerra nota un Orko particolarmente corpulento lì vicino in grado rompere le teste e far fare ai ragatzi ciò che gli è stato detto. Quando non si è in guerra, la maggior parte delle dispute ed approcci di questo tipo sono decise in un combattimento rituale. Questi possono essere al primo sangue, fino al KO, ma normalmente i due sfidanti combattono fino alla morte, di solito usando nulla all'infuori delle loro unghie e zanne. Le cicatrici del vincitore saranno motivo di orgoglio e rispetto, e la sua autorità non sarà messa in discussione fino a che non ci sarà qualcun altro così coraggioso da sfidarlo in un combattimento.



GRANDI KAPOGUERRA

Tutte le bande da guerra di Orki sono guidate da un Grande Kapoguerra Orko. Questi Kapi ottengono la loro posizione di leader della loro banda da guerra semplicemente essendo l'orko più grosso, ed astuto del gruppo. Una voce tonante per urlare ai ragatzi è parimenti utile, ma la cosa più importante è la forza e la ferocia per sopravvivere ai molti combattimenti e alle sfide che fanno parte dell'ascesa al potere di un orko, e di mantenere il

comando una volta ottenutolo! In quanto capo di una banda, un Orko Grande Kapoguerra raramente si incontra faccia a faccia con un altro Grande Kapoguerra a meno che non convenga ad entrambi di combinare le loro forze se esiste un'esigua possibilità di ottenere un ottimo scontro. Riunendo le sue forze per Armageddon, Ghazghkull portò a compimento ciò che sembrava impossibile unendo più di una dozzina dei più famosi Grandi Kapoguerra con la promessa di una grande e gloriosa battaglia nel nome di Gork e Mork. Con una forza che contava milioni di individui, l'ascesa di Ghazghkull a Grande Kapoguerra di tale potenza è stata estremamente rapida.

GRANDI KAPOGUERRA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Personaggio	n/a	n/a	n/a	n/a

Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note
Grande Zpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 Attacchi aggiuntivi

Note: Personaggio, Comandante Supremo.



TIPI ZTRANI

Tipi Ztrani è un termine generico per quegli Orki che mostrano un'attitudine per una particolare qualità di valore, diversa dal combattimento. I Grandi Mek sono forse i più apprezzati e godono di grande rispetto. Benedetti con conoscenza orkesca per tutto ciò che è meccanico, sono responsabili della supervisione nella fabbricazione e nell'efficacia delle numerose macchine da guerra degli Orki; sia che si tratti di un

semplice zputapiombo di un Kamion, di un Gargant o di un "raggio ke tira". I Doktori o "Dok" fanno in modo di rattoppare le varie ferite o più spesso potenziando arti mancanti o organi con controparti meccaniche fornite dai Mek. Infine, ma non per importanza, ci sono gli Zkiavizti. Questi bruti orki tengono sotto controllo gli zgorbi al seguito di una banda da guerra, e assicurano che stiano sempre in prima linea dove possono "prende kolpi di piztola". Tutti questi tipi sono numerosi nelle bande e nelle tribù, e difficilmente gli orki sarebbero in grado di agire da efficiente forza da combattimento senza di loro.

TIPI ZTRANI

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Personaggio	n/a	n/a	n/a	n/a

Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note
Super Kannone Zzap OPPURE	60cm	MA3+	Titankiller (D3)
Soopagun	60 cm	2PB	Macroarma

Note: I Tipi Ztrani Orki possono essere di uno dei due tipi: Grandi Mek o Zkiavizti. Entrambi sono Personaggi. Un Grande Mek può essere aggiunto ad un zemovente o ad una fortezza zparante e potenzia uno dei petzi grossi del veicolo facendolo diventare un Soopagun o un Super Kannone Zzap con le caratteristiche mostrate sopra. Uno Zkiavizta può essere aggregato ad un petzo grosso e potenzia le armi dell'unità in Soopagun o un Super Kannone Zzap con le caratteristiche sopraccitate.



KAPI


I Kapi sono i più grossi, duri e meglio armati guerrieri in una banda da guerra. In una razza dove le dimensioni contano, il comando è determinato dalla forza fisica e dall'intimidazione. Quegli orki fortunati o abbastanza subdoli da sopravvivere un po' più di qualche anno raggiungeranno una statura fisica da far sembrare dei nani i loro simili. Questi enormi bruti, conosciuti come Kapi sono la cosa più simile ad una gerarchia di comando

che gli orki abbiano. Equipaggiati con le migliori armature e le migliori armi che la banda da guerra possa riunire, i Kapi guidano i Ragatzi in battaglia e si trovano spesso dove la battaglia è più furiosa. La loro possente struttura fisica chiusa in una megarmatura è quasi una sfida per un Terminator degli Space Marine, un fatto non dimenticato tra quei soldati che sono sopravvissuti al massacro dei Kapi di elite di Ghazghkull al Formicaio Tartarus e alla Breccia di Mannheim.



KAPI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	15 cm	4+	3+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo	(15 cm)	Arma leggera	—	
2x Kannoni	30 cm	AF6+/AC6+	—	
Grande Zpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	+1 Attacchi aggiuntivi	

Note: Comandante.




RAGATZI

I Ragatzi sono di gran lunga il tipo più numeroso di orki che si possa trovare in una banda, e sebbene siano meno corazzati se comparati a quelli più grandi della loro specie, sono malgrado tutto abbastanza resistenti da far fronte a tutto tranne che ad un colpo mortale diretto. Armati con vari tipi di zputapiombo e zpacca selvaggiamente brutali, i Ragatzi Orki sommergono i loro nemici con una successione di ondate di frenetici attacchi, la loro dimensione e forza sono una sfida persino

per le truppe d'elite degli Adeptus Astartes. Sebbene siano di solito ferocemente territoriali ed ostili verso gli orki che non appartengono alla propria tribù, al pari delle altre razze, l'invasione di Armageddon di Ghazghkull diede l'opportunità di una guerra di tale magnitudine da eclissare ogni piccola rivalità tribale. Uniti sotto il personale stendardo di Ghazghkull, il numero dei Ragatzi Orki su Armageddon arrivò a toccare le decine di milioni.



RAGATZI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	15 cm	6+	4+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo	(15 cm)	Arma leggera	—	
Zpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	
Kannone	30 cm	AF6+/AC6+	—	



ZGORBI


Gli Zgorbi sono una sottospecie fisicamente più piccola della razza degli Orki. Destinati dai loro cugini più grandi ad una vita di servizi, gli Zgorbi sono considerati poco più che carne da cannone e pressati al servizio dai Paztori e dagli Zkiaviziti. Armati solamente con un assortimento di armi primitive e piccole armi da fuoco, gli Zgorbi verranno spinti avanti dalla banda degli orki allo

scopo di sommergere i difensori e distrarli. Quegli Zgorbi che fanno l'errore di mostrare qualche segno di una maggiore intelligenza vengono velocemente radunati e messi a lavorare come operai o come squadre di riparazione su alcuni dei Gargant più grandi o nelle Rokkaforti da Guerra, essendo la loro minuscola taglia ideale per infilarsi dentro i buchi nei macchinari allo scopo di effettuare riparazioni in moto.



ZGORBI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	15 cm	nessuna	6+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo	(15 cm)	Arma leggera	—	

Note: le formazioni che includono almeno una unità di Orki non ricevono segnalini esplosione per le unità di zgorbi uccise, e non conteggiano le unità di zgorbi perse in un assalto quando si decide chi ha vinto il combattimento.





RAZZALTATORI

Sebbene erroneamente visti come selvagge creature senza intelligenza, gli Orki possiedono un'astuzia naturale che li fa agire in combattimento da rozzi ma effettivi tattici. Osservando quanto fossero efficienti gli umani usando i reattori dorsali nell'attraversare rapidamente il campo di battaglia, gli orki rubarono l'idea e crearono i razzaltatori. Considerevolmente più rozzo, rumoroso e molto più pericoloso, i razzaltatori usano null'altro di

più sofisticato che un piccolo razzo e delle cinghie per spingersi a casaccio sopra gli ostacoli e verso i nemici. Quasi spontaneamente questi ragatzi scelti per il compito pensano che esso sia la cosa migliore in assoluto e salvo per la concreta possibilità di detonare a mezz'aria sono visti con una sorta di timore reverenziale dai loro compagni più legati al terreno.

RAZZALTATORI				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	30 cm	6+	4+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo	(15 cm)	Arma leggera	—	
Zpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	

Note: *Reattori dorsali, Esploratori.*



KOMMANDO

Intagliata nella solida roccia a duemila piedi di altezza nelle Montagne Messnier, la Voce-stazione "Artiglio d'Aquila" era considerata essere una delle più sicure ed inespugnabili basi di Armageddon. Dopo due settimane dall'inizio della Terza Guerra, ciò si dimostrò drammaticamente errato, quando una

forza di Orki Kommando dell'infame klan Asce Rozze non solo scalò i picchi affilati come un rasoio, ma prese anche

la stazione completamente di sorpresa, impossessandosi di essa ancora intatta. Mostrando un notevole controllo della disciplina e tattiche a livello di squadra, peculiarità generalmente non associate agli Orki, i Kommando presero la stazione virtualmente senza alcun combattimento. Sotto il controllo degli Orki Ghazghkull usò la stazione non solo per disturbare le comunicazioni nell'emisfero australe, ma anche per trasmettere direttamente con le forze imperiali nel campo di battaglia. Il controllo di Ghazghkull sulla propaganda e l'effetto sul morale non venne lasciato libero dal Comandante Imperiale della zona sud che fu obbligato a preparare un piano per l'eliminazione della stazione.

KOMMANDO				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	15 cm	6+	4+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo	(15 cm)	Arma leggera	—	
Zpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	—	
Kannone	30 cm	AF6+/AC6+	—	

Note: *Esploratori, Infiltratori.*



MOTO DA GUERRA

Le Moto da guerra degli Orki racchiudono due delle caratteristiche preferite dagli Orki – la possibilità di guidare velocemente e di sparare alle cose! Durante i primi giorni dell'invasione di Armageddon da parte di Ghazghkull, fu chiaro che la velocità era un fattore che Ghazghkull aveva

considerato con attenzione. Nel passato le invasioni degli Orki erano state avvenimenti lenti e rumorosi, gli Orki facevano affidamento al peso dei numeri per sommergere i loro nemici, alla loro abilità di sostenere un gran numero di perdite e

continuare a combattere come un vero pericolo per quelli che li affrontano in battaglia. Dopo aver studiato le tattiche usate dagli Space Marine dell'Imperium nella seconda guerra per Armageddon, Ghazghkull si assicurò non solo che le sue forze fossero composte da un immenso numero di truppe, ma che avessero anche l'abilità di colpire velocemente. A cavallo di moto da guerra, grandi gruppi di orki velocemente assaltarono le linee imperiali, ed entro pochi giorni dall'atterraggio su Armageddon dai Zazzi degli Orki, svariate strade per i rifornimenti imperiali di vitale importanza furono pericolosamente vicine all'esser interrotte. Se non fosse stato per il tempestivo intervento di diversi Capitoli di Space Marine, la tattica si sarebbe rivelata un completo successo.

MOTO DA GUERRA				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	35 cm	5+	4+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Kannoni binati indipendenti	15 cm	AF5+/AC5+	—	

Note: *Sellati.*



BUGGY E KAMION

In aggiunta alle moto da guerra dotate di due ruote, gli Orki utilizzano numerosi veicoli leggeri a quattro ruote e su cingoli leggermente corazzati. La sorprendente mobilità degli Orki guidò la maggior parte delle prime fasi nel conflitto di Armageddon. Un gigantesco sciame di veicoli leggeri come Buggy e Kamion ingaggiò le linee imperiali in battaglie incessanti davanti alla forza principale di Ghazghkull. Costantemente attaccati e tormentati da queste veloci formazioni in movimento, i difensori della Guardia Imperiale ebbero veramente poche opportunità di respingere gli Orki che diedero a Ghazghkull tempo più che sufficiente per

disporre i suoi Gargant ed i kannoni pesanti da assedio. Queste formazioni di 'Zpericolati' furono una delle forze di maggiore successo che Ghazghkull usò durante la campagna. Equipaggiate con una varietà di armi dai kannoni ai razzi e ai kannoni zzap, le Buggy erano un pericolo tanto per le unità corazzate imperiali, quanto per la fanteria leggera della Guardia. L'unica loro vera debolezza era la loro armatura leggera, che forniva ai due orki dell'equipaggio praticamente nessuna protezione, lasciandoli vulnerabili sia alle armi pesanti che a quelle leggere.



BUGGY E KAMION

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35 cm	5+	5+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Kannoni binati	30 cm	AF5+/AC6+	—	



ORK SKORCHA

I Bruciatorizti sono Orki con un'insana ossessione per il fuoco e per tutto ciò che è infiammabile, e per loro la migliore cosa che possa accadere è che gli sia dato uno Skorcha da guidare in giro. Lo Skorcha è un lanciafiamme orkesco montato su una torretta nel retro di un kamion ed alimentato da un piccolo serbatoio trainato dal veicolo. Il devastante effetto dell'arma sulla fanteria e sui veicoli leggeri, associato alla velocità del kamion, fa dello Skorcha un elemento molto potente di un assalto di Orki ed è giustamente temuto dalla Guardia Imperiale. La debole armatura attorno allo Skorcha lo fa però diventare

un appetitoso bersaglio ed in più di un'occasione svegli equipaggi imperiali di armi pesanti sono riusciti a metterlo fuori combattimento da una distanza di sicurezza. L'esplosione causata dalla miscela volatile quasi sempre immola l'equipaggio dello Skorcha ed ogni orko così sfortunato da trovarsi troppo vicino. Comprensibilmente, molti orki imparano a mantenersi ad una buona distanza dal veicolo.



SKORCHA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35 cm	5+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputafiamme	15 cm	AF4+	Ignora le coperture	



ORKOTTERO

L'Orkottero è un altro esempio dell'orkesca ingegnosità e dell'affinità innata con tutto ciò che è tecnologico o meccanico. Costruito per esser veloce, l'Orkottero può trasportare solo un singolo orko e generalmente è armato con un kannone o una zputapiombo zumizura. Con le sue doppie eliche che lo tengono in alto, l'Orkottero si è dimostrato essere una considerevole minaccia per gli sforzi bellici imperiali su Armageddon. Malgrado di solito non riesca da solo ad eliminare i blindati imperiali, la distrazione ed il continuo fastidio causato alla fanteria da questi costanti attacchi a

bassa quota privilegiati dai loro piloti, hanno causato la distruzione di svariate linee difensive con attacchi fulminei di squadroni di Orkotteri. Troppo piccolo ed agile per essere ingaggiato da aerei da combattimento convenzionali, l'Orkottero occupa un piccolo ruolo sul campo di battaglia che ancora una volta sottolinea l'innata padronanza di Ghazghkull riguardo le tattiche militari.



ORKOTTERO

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo leggero	35 cm	4+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Kannoni binati	30 cm	AF5+/AC6+	—	

Note: Aeromobile.





KAMION DA BATTAGLIA

Diversamente dall'impero, gli Orki non usano alcun tipo di schema fisso per la costruzione dei veicoli, ognuno di essi è invece costruito da tutto quello che si riesce a recuperare e che è a portata di mano. Ciò può portare ad un risultato piuttosto sgangherato ma non meno efficiente. A causa di ciò, i carri da guerra degli Orki coprono un gran numero di tipi diversi di veicoli orkeschi, inclusi autokarri, zolleatori, kamion e karri. Ciò che tutti

questi veicoli hanno in comune è di poter trasportare almeno dieci Ragatzi, ed un armamento di uno o più (di solito più) kannoni. I kamion da battaglia erano al centro della guerra lampo di Ghazghkull sul Formicaio Volcanus. Con così tanti veicoli a sua disposizione, Ghazghkull fu in grado di muovere il grosso delle sue forze, qualcosa come quindicimila Orki attraverso le pianure ed alla vista di Volcanus in meno di tre giorni. Usando i loro kamion da battaglia come bunker mobili, gli Orki usarono la loro mobilità con grande efficacia, circondando i difensori imperiali a Volcanus mentre venivano trasportati pezzi di artiglieria pesante.

KAMION DA BATTAGLIA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30 cm	5+	6+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
2x Kannoni binati	30 cm	AF5+/AC6+	—	



Note: trasporto (possono portare due tra le seguenti unità: Ragatzi, Kommando, Kapi, Grande Kapoguerra. In alternativa, una delle due unità trasportate può essere un petzo grosso. Può trasportare un unità di zgorbi in aggiunta alle altre unità).



ZEMOVENTE

Il cuore dell'offensiva corazzata degli Orki su Armageddon erano centinaia di zemoventi. Ciò che differenzia un zemovente da un kamion da battaglia è che il zemovente è progettato per portare quante più armi possibile, mentre un kamion da battaglia è principalmente un trasporto corazzato. Sebbene fossero senza speranza contro un Leman Russ, Land Raider o un Predator,

la superiorità numerica dei zemoventi presenti nella forza d'invasione di Ghazghkull, la rese un concreto pericolo più che in grado di spezzare le difese imperiali con il solo peso dei numeri. Ogni zemovente è individuale come il suo equipaggio; alcuni montano kannoni, altri armi ad energia come i kannoni zzap. Il grande pericolo rappresentato da questi veicoli è la facilità con cui vengono costruiti. I Mekkanici di Ghazghkull sembrano in grado di produrre una fila infinita di zemoventi. L'eliminazione degli stabilimenti di produzione degli Orki è diventato uno dei compiti più urgenti della forza imperiale.

ZEMOVENTE

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30 cm	5+	5+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Petzo Grosso	45 cm	AF5+/AC5+	—	



Note: Trasporto (possono trasportare una qualsiasi tra le seguenti unità: Ragatzi, Kommando, Zgorbi, Kapi, petzo grosso).



FLAKWAGON

Ci sono pochi dubbi che agli Orki l'idea di un flakwagon è venuta dopo aver visto un'Hydra imperiale. Come avrebbero potuto resistere gli Orki all'idea di un'arma a quattro canne capace di sputare centinaia di proiettili per minuto! Mai sprecare una buona idea, gli Orki duplicarono il progetto a quadricannone dell'Hydra e lo montarono su un vagone libero per creare una batteria antiaerea ragionevolmente efficiente. Con un solo orko artigliere al comando dei controlli dell'arma,

il flakwagon non vanta lo stesso grado di automatismo ed accurato sistema di tracciamento del bersaglio di cui l'Hydra è dotato. Nondimeno un orko particolarmente dotato o esperto è più che in grado di intuire i movimenti di aerei per l'attacco al suolo e di scaricare centinaia di proiettili di metallo pesante al minuto verso la loro direzione. Per i piloti imperiali incauti, il flakwagon è un pericolo molto concreto, ed ignorato a proprio rischio e pericolo. Come la loro controparte umana, gli equipaggi dei flakwagon non hanno problemi ad usare i pesanti proiettili del veicolo con pari entusiasmo anche su bersagli di terra.

FLAKWAGON

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	30 cm	5+	5+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Flak gun	30 cm	2x AF6+/AC5+/AA6+	—	



Note: Trasporto (possono portare una qualsiasi tra le seguenti unità: Ragatzi, Kommando, Zgorbi, Kapi, petzo grosso).

ROKKAFORTI DA GUERRA E FORTEZZA ZPARANTE

Le rokkaforti da guerra e le loro strette controparti, le fortezze zparanti, sono rispettivamente versioni più grandi dei kamion da battaglia e dei zemoventi degli Orki. Con armi aggiuntive ed il beneficio di maggiori blindature, questi veicoli super pesanti di solito vengono visti in scontri dove sono presenti uno o più Grandi Kapoguerra oppure se nella forza vi è una grande proporzione di autorevoli Kapi. L'incremento nella potenza di fuoco trasforma ciò che già era un efficiente veicolo da combattimento in uno veramente formidabile, mettendolo quasi alla pari con un Baneblade imperiale. Durante l'assalto

sul Formicaio Infernus, vennero contate non meno di trenta rokkaforti da guerra e fortezze zparanti dalle squadre di ricognizione delle Salamandre, ognuna di esse esibiva standardi e glifi pertinenti ad uno o più Grandi Kapoguerra. La forza fu alla fine respinta grazie alla potenza combinata dei Titani delle Legio Metallica e Legio Ignatum, ma non prima di aver perso tre Titani di Classe Warlord ed un singolo Titano Warhound; fu una vittoria per l'Imperium pagata a caro prezzo.



ROKKAFORTE DA GUERRA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	30 cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
4x Kannoni binati	30 cm	AF5+/AC6+	—	
Petzo Grozzo	45 cm	AF5+/AC5+	—	

Punti struttura 3. Effetto di un Colpo Critico: l'attacco colpisce i dispositivi operativi della Rokkaforte e questa si ribalta. La Rokkaforte viene adagiata ad una distanza di D6 cm in una direzione casuale, colpendo ogni cosa su cui atterra. La Rokkaforte è distrutta ed ogni unità a bordo sopravviverà solamente con un risultato di 6.

Note: *Trasporto (può trasportare fino ad otto delle seguenti unità Ragatzi, Kommando, Kapi. Una delle unità trasportate può essere un petzo grozzo. Può trasportare quattro unità di Zgorbi in aggiunta alle altre unità).*



FORTEZZA ZPARANTE

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	30 cm	4+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
5x Kannoni binati	30 cm	AF5+/AC6+	—	
3x Petzi Grozzi	45 cm	AF5+/AC5+	—	

Punti struttura 3. Effetto di un Colpo Critico: l'attacco colpisce i dispositivi operativi della Fortezza e questa si ribalta. La Fortezza viene adagiata ad una distanza di D6 cm in una direzione casuale, colpendo ogni cosa su cui atterra. La Fortezza è distrutta ed ogni unità a bordo sopravviverà solamente con un risultato di 6.

Note: *Trasporto (può trasportare fino a quattro delle seguenti unità Ragatzi, Kommando, Kapi. Una delle unità trasportate può essere un petzo grozzo. Può trasportare quattro unità di Zgorbi in aggiunta alle altre unità).*





LATTINE AZZAZZINE

Le Lattine Azzazzine sono più piccole ed armate in maniera più leggera di un Dreadnought, ma sono non di meno pericolosi avversari nel combattimento ravvicinato. Sono equipaggiate con un mortale artiglio potenziato e Kannone. Le Lattine Azzazzine accompagnano le

bande degli Orki in piccoli gruppi, l'armatura delle Lattine Azzazzine fornisce una ragionevole protezione contro la maggior parte delle piccole armi da fuoco. Sebbene abbiano

un'andatura barcollante che può sembrare bizzarra e sgraziata a prima vista, le Lattine Azzazzine possono effettuare un sorprendente cambio di velocità quando il loro pilota orko è sufficientemente esaltato, un fatto non sempre compreso da un normale Fante della Guardia finché non si trova improvvisamente uno dei loro artigli davanti alla faccia! La Guida del Perfetto Fante Imperiale raccomanda quale migliore tattica da usare contro una Lattina Azzazzina di speronarla con la pala corazzata di una Chimera buttandola a terra, oppure di infilare una granata negli attuatori delle gambe. Non è registrato chi scopri la seconda tecnica o se sopravvisse all'incontro.

LATTINE AZZAZZINE

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	15 cm	5+	5+	6+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Kannone	30 cm	AF6+/AC6+	—	
Kele da Combattimento	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacchi aggiuntivi	

Note: *Bipode.*



DREADNOUGHT

In una disgustosa parodia del rituale usato dagli Adeptus Astartes di inumare un fratello mortalmente ferito nel sarcofago di un Dreadnought, gli Orki Dok e Mek a volte compiono lo stesso lavoro sui Ragatzi, collegandoli ai controlli di un Dreadnought degli Orki. Fortunatamente per molti piloti di

Dreadnought degli Orki ciò non avviene e molti Dreadnought sono controllati attraverso file confusionarie di leve e bottoni, malgrado l'effetto finale sia lo stesso. Con un paio di selvagge

armi per il combattimento ravvicinato a loro disposizione, ed una coppia di armi pesanti i Dreadnought degli Orki sono virtualmente inarrestabili se combattono a corta distanza. Durante l'assalto all'arsenale di Helsreach, un gruppo di tre Dreadnought scese fino alle Darsene Corazzate, le loro spesse armature e i loro kannoni pesanti facilmente spazzarono via la Milizia leggera del Formicaio. Il prevedibile risultato fu il massacro dei difensori imperiali, con il risultato che gli orki tennero l'arsenale per diverse settimane finché i rinforzi degli Space Marine e dei Fanti Scelti riuscirono a stanarli.

DREADNOUGHT

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	15 cm	4+	4+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
2x Kannoni	30 cm	AF6+/AC6+	—	
Kele da Combattimento	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacchi aggiuntivi	

Note: *Bipode.*



PETZO GROZZO

I Mekkanici Orki costantemente creano una pletora di armi bizzarre e carri. Molte di queste sono armi di supporto sul campo che si muovono avanti con i Ragatzi e conferiscono un po' di potenza di fuoco pesante al combattimento. Assumono ogni tipo di forma e di design, dalla rozza ma

efficiente squiggapulta agli strani e goffi kannoni ketirano,

kannoni ke zpaccano, kannoni zplat, razzi mercalli e kannone ad attacco sciok. Tutte sono usate per bombardare da lontano il nemico fino alla sua resa, prima che il peso dei Ragatzi Orki si avvicini al nemico per schiacciarlo in un brutale assalto finale. Sfortunatamente, veramente pochi orki sono in grado di tenersi lontani da una bella rissa al fine di far funzionare l'artiglieria di supporto, e a causa di ciò i petzi grozzi sono di solito azionate dagli Sgorbi, che sono tenuti in riga da uno Zkiavizta o dall'orko Mekkanico che ha costruito i petzi usati.

PETZO GROZZO

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Fanteria	10 cm	nessuno	6+	5+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Petzo Grozzo	45 cm	AF5+/AC5+	—	



SUPER-STOMPA

I Super-Stompa stanno a metà tra un Stompa, più piccolo, ed un Gargant completo. Con un impressionante assortimento di armi, i Super-Stompa sono il più delle volte comandati dai Mek dei Kapi che se li sono fatti costruire per loro dai pezzi avanzati dalla costruzione di un Gargant. I Super-Stompa sono micidiali ammazza-carro e più che in grado di battersi se necessario con un Titano Imperiale molto più grande in stazza. Reputati dal Generale Kurovas come una delle più mortali macchine da guerra a disposizione degli Orki, i Super-Stompa

per fortuna si vedono raramente su un campo di battaglia. Sebbene sia incerto quanti ne atterrarono su Armageddon come parte della "Banda Stompa" degli Orki, il solo numero delle armi pesanti a disposizione di un Capitano dei Super-Stompa ne fece un bersaglio primario sia per i comandanti delle Shadowsword che per quelli dei Titani.



SUPER-STOMPA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15 cm	4+	4+	4+

Arma	Gittata	Pot. Fuoco	Note
Sguardo di Mork	30 cm	MA4+	Titankiller
2-3x Soopaguns	60 cm	2PB	Macroarma, Arco frontale limitato
0-1 Megazpacca	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Titankiller (D3), +1 attacco aggiuntivo

D3 Campi di Forza. Punti struttura 4. Effetto di un colpo critico: La testa del Super-Stompa esplode del tutto, uccidendo il Capitano. Da ora in poi avrà un modificatore di -1 per i tiri di colpire. Ogni seguente colpo critico causerà invece un ulteriore punto di danno.

Note: *Armatura Rinforzata, Implacabile, Bipode.* Può essere armato con 3 soopaguns o 2 soopagun: megazpacca. La mega coppa può sparare ed esser usata come arma d'assalto. Le abilità del megazpacca Amazza Titano e Attacco Addizionale possono essere usate solo in un assalto.



STOMPA

Non tutti i Grandi Kapoguerra orki possono permettersi il lusso di costruire qualcosa grande come un Gargant e ripiegano quindi per uno Stompa. Sebbene considerevolmente più piccolo degli enormi Gargant, gli Stompa sono sempre bipodi ben armati e corazzati ed una piattaforma per un Grande Kapoguerra adatta ad urlar ordini ai suoi Ragatzi. Non è insolito che Grandi Kapoguerra e Mek di minore importanza combinino le loro forze prima di una battaglia per formare delle Bande Stompa; le piccole dispute sono

messe temporaneamente da parte per la grande opportunità di un buon combattimento contro un nemico comune. Tale fu il caso di Armageddon dove Ghazghkull persuase un numero impensabile di Grandi Kapoguerra che il sistema Armageddon era maturo per esser conquistato e governato da una Waaagh unita di orki. Fabbricati facilmente dai Mek orki, gli Stompa sono comuni nella forza combinata di Ghazghkull come le rokkaforti da guerra.



STOMPA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Veicolo corazzato	15 cm	4+	4+	4+

Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note
2-3x Kannoni	45 cm	AF5+/AC5+	—
0-1 Martello da Combattimento	(contatto di basetta)	AF5+/AC5+ e	—
	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	Macroarma, +1 attacco aggiuntivo

Note: *Armatura Rinforzata, Bipode.* Può essere armato con 3 petzi grossi o 2 petzi grossi ed 1 martello da combattimento. Il martello da combattimento può sparare ed esser usato come arma d'assalto. Le abilità Macro Arma e Attacco Addizionale possono essere usate solo in un assalto.



GARGANT



Alto quanto un palazzo di quattro piani e pieno di armi e di Campi di Forza zumizura, il Gargant è la macchina da guerra più importante costruita dagli Orki. I Gargant sono costruiti ad immagine approssimativa delle divinità protettrici degli Orki, Gork e Mork, e sono l'orgoglio di ogni

Grande Kapoguerra che è riuscito a costringere, obbligare o diversamente a persuadere un gruppo di Mekkanici a costruirne uno. Sebbene non tecnologicamente avanzati come i Titani o altre macchine da guerra degli Adeptus Mechanicus,

i Gargant sono nondimeno goffi bastioni di distruzione, più che in grado di annientare un'intera compagnia di fanteria o di carri. Solamente nell'orda da guerra di Ghazghkull si contarono non meno di diciotto Gargant, tale numero salì a quaranta, quando si unì con le forze dei Grandi Kapoguerra Morfang, Skarfang e Burzuruk. Il pericolo di tale grande numero di potenti macchine da guerra fu presto compreso dai difensori di Armageddon, e gli Adeptus Mechanicus diedero alle Legioni dei Titani Invigilata, Magna e Victorum, il compito di distruggere le macchine Gargant degli Orki, una missione compiuta non facilmente e non senza grandi perdite nelle Legioni di Titani dell'Imperium.

GARGANT

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15 cm	4+	3+	3+

Arma	Gittata	Pot. Fuoco	Note
Sguardo di Mork	30 cm	MA4+	Titankiller
2-3x Soopagun	60 cm	2PB	Macroarma, Arco frontale limitato
0-1 Super	60 cm	MA3+	Titankiller (D3), Arco frontale limitato
Kannone Zzapp	45 cm (contatto di basetta)	AF5+/AC5+ o	Arco frontale limitato
0-1x Mega Zpacca		Arma d'assalto	Titankiller (D3), +1 attacco aggiuntivo

D3+3 Campi di Forza. Capacità di danno 8. Effetti di un Colpo Critico: Il Gargant prende fuoco. Tira un per ogni incendio su un Gargant nella fase finale di ogni turno. Con un risultato di 1 un secondo incendio divampa, con un risultato di 5-6 il fuoco si estingue. Ogni incendio non estinto causa un punto di danno

Note: *Armatura Rinforzata, Implacabile, Bipode.* Può essere armato con 3 soopagun o 2 soopagun ed uno tra 1 megazpacca o 1 super kannone zzap. Il megazpacca può sparare ed esser usata come arma d'assalto. Le abilità del megazpacca Titankiller e Attacco Aggiuntivo possono essere usate solo in un assalto.



GRANDE GARGANT



I Grandi Gargant Orki sono più potenti perfino degli imponenti Gargant dell'orda di Ghazghkull. Fortunatamente per l'Impero dell'Umanità essi sono molto rari, ed i pochi Grandi Gargant visti su Armageddon erano riservati allo stesso Ghazghkull ed a quei Grandi Kapoguerra nell'esercito di Ghazghkull

che esercitavano il maggior potere. Nelle Desolazioni di Fuoco, *Zpakkatezkio* il Grande Gargant di Urgok l'Inarrestabile guidò

l'assalto alle difese "Linea di Ferro" che circondano le miniere di Chaya Ranas. Allo stesso modo nella Breccia di Mannheim, il Grande Gargant del Grande Kapoguerra Thogfang, *Martello della Sofferenza*, fu di valido aiuto nel massacro nell'assalto dei Leoni Celestiali ai cantieri di costruzione. Malgrado lo *Zpakkatezkio* fu in seguito bloccato e distrutto dagli Adeptus Mechanicus Ordinatus usati per difendere l'avamposto imperiale di Sreya Rock, molti Grandi Gargant sono ancora in libertà su Armageddon e rappresentano un forte pericolo per le forze imperiali sul pianeta.

GRANDE GARGANT

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra	15 cm	4+	3+	3+

Arma	Gittata	Pot. Fuoco	Note
Sguardo di Mork	30 cm	MA4+	Titankiller
2x Kannoni	45 cm	AF5+/AC5+	—
1x Soopaguns	60 cm	2PB	Macrorarma, Arco frontale limitato
1-2x Soopaguns Binata	60 cm	3PB	Macrorarma, Arco frontale limitato
0-1 Alza-Butta	60 cm	MA3 e	Titankiller (D3), Arco frontale limitato
	(contatto di basetta)	Arma d'assalto	+1 attacco aggiuntivo

D3+3 Campi di Forza. Capacità di danno 12. Effetti di un Colpo Critico: Il Gargant prende fuoco. Tira un D6 per ogni incendio su un Gargant nella fase finale di ogni turno. Con un risultato di 1 un secondo incendio divampa, con un risultato di 5-6 il fuoco si estingue. Ogni incendio non estinto causa un punto di danno.

Note: *Armatura Rinforzata, Implacabile, Bipode.* Può essere armato con 2 soopaguns binati o 1 soopaguns binato ed 1 Alza-Butta. L'Alza-Butta può sparare ed esser usata come arma d'assalto. L'abilità del Alza-Butta Attacco Aggiuntivo può essere usata solo in un assalto.



KACCIABOMBARDIERE

Né eleganti, tantomeno piacevoli, i kacciabombardieri in volo su Armageddon, ciononostante si sono dimostrati selvaggiamente effettivi nel dominare i cieli del pianeta. Operando dalle basi aeree della ghiacciata penisola delle Terremorte e dalla flotta orbitante di Inkrociatori, la struttura a traliccio metallico delle nere scie dei gas di scarico è diventata una vista comune sui paesaggi martoriati dalla guerra di Armageddon. Guidati dal famoso "Barone Verde", tre squadriglie di 'Gli Zpacca Rotzi' preदारono le linee imperiali di

approvvigionamento e di spedizione per due mesi, finché una forza imperiale d'attacco composta dal 301° Stormo e dall'incrociatore Ascention sconfisse finalmente gli Orki in una battaglia aerea di tre ore sopra la Breccia dell'Ade. Perfino con la perdita di uno dei più infami piloti degli Orki, gli squadroni di Kacciabombardieri dimostrarono a lungo il loro totale dominio nei cieli di Armageddon durante la Terza Guerra. Solamente quando l'aeroporto di "Orkonio" fu infine catturato verso la fine della guerra tale posizione di supremazia cambiò.



KACCIABOMBARDIERE				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Aeroplano	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Zputapiombo Pesante	15 cm	AF5+/AA5+	—	
Razzi Kacciakarri	30 cm	AC4+	—	



ORK LANDA

Gli Ork Landa sono grandi velivoli da trasporto usati per far atterrare gli Orki dalle navi spaziali in orbita e per spostarli velocemente non appena sono sulla superficie del pianeta. I Landa sono classici esempi del design orkesco, essendo immense goffe macchine, brutalmente efficienti nel lavoro per il quale sono costruiti. Paragonato a qualsiasi altro velivolo nei cieli sopra Armageddon, l'Ork Landa è lento e massiccio e molti piloti di Thunderbolt Imperiali hanno perso le loro vite supponendo che avrebbe potuto essere una facile preda per i loro eleganti caccia. Comunque, malgrado non agile, il Landa è immensamente resistente e può ignorare un danno che

manderebbe in fiamme praticamente ogni altro tipo di aereo. Inoltre, lo scafo di un Landa è coperto con numerose torrette armate in grado di sputare una fulminante grandinata di fuoco contro qualsiasi aereo nemico che si avvicini troppo, ed è inoltre in grado di fornire fuoco di supporto per le truppe nel momento dello sbarco. I razzi di prua forniscono una potenza di fuoco aggiuntiva da usare contro bersagli corazzati.



ORK LANDA				
Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Macchina da Guerra Aeroplano	Bombardiere	5+	6+	4+
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Torrette	15 cm	D6+3x AF5+/AA6+	—	
2x Razzi Kacciakarri	30 cm	AC4+	Arco frontale limitato	

Punti struttura 3

Note: *Assalto Planetario, Armatura Rinforzata, Trasporto* (può portare dieci delle seguenti unità Ragatzi, Kommando, Razzaltatori, Kapi, Moto d'Attacco, Buggy, Skorcha, Orkotteri, Lattine Azzazzine, Dreadnought. Tutti i veicoli leggeri ed i Dreadnought (ma non le Lattine Azzazzine) occupano due spazi ciascuno. Inoltre può portare 4 unità di Zgorbi ulteriori).



REGOLA SPECIALE

Campi di Forza

Alcune macchine da guerra degli Orki sono protette da fila di Campi di Forza. Il numero posseduto da ogni macchina è annotato nel suo profilo. I Campi di Forza funzionano esattamente come uno Scudo inibitore Imperiale (vedi 5.4.1), con l'unica eccezione che non possono essere riparati una volta centrati da un colpo, ed invece resteranno inattivi per il resto della battaglia.





INKROCIATORE KILL

Costruita dagli scafi di navi abbandonate e con ogni rottame che può essere saccheggiato, gli Inkrociatori sono monolitiche immense strutture con scafi e compartimenti fatti con piastre saldate tra di loro. Con cavernosi vani interni che contengono un numero enorme di orki ed i loro molti veicoli, gli Inkrociatori formano il pilastro della flotta degli Orki, centinaia dei quali

assalirono Armageddon come parte della forza di invasione di Ghazghkull. Un avversario facile per un incrociatore imperiale con la potenza di fuoco di una nave da guerra, per i Kapitani di un Inkrociatore non c'è nulla di meglio che usare i giganteschi motori della loro nave per speronare i vascelli imperiali con la loro prua rinforzata a mò di rostro. Con la maggior parte delle batterie di armi terribilmente efficienti a corto raggio, i Capitani imperiali hanno imparato a tenersi ad una salutare distanza dagli Inkrociatori, spazzandoli via dalla massima distanza con i Cannoni Nova e con i siluri.

INKROCIATORE KILL

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Nave spaziale	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Bombardamento orbitale	n/a	D6+1PB	Macroarma	



INKROCIATORE DA BATTAGLIA

Gli Inkrociatori da Battaglia sono notevolmente più grandi dei Kill Kroozer. Ed hanno piattaforme di lancio che gli permettono di schierare aerei d'assalto. Quando l'immensa flotta di Ghazghkull fu scoperta entrare nel settore Armageddon, le trivelle ed i

una nuova classe di navi tra gli ammassi di Rocce e di Scafi. Classificati come Navi da Guerra, i nuovi vascelli eran molto più grandi perfino di un Kroozer, le immagini della

perlustrazione della flotta le mostrano piene di batterie di cannoni ed armi a raggi mortali lungo i loro fianchi e lungo la sovrastruttura dorsale. Quattro navi divennero famose durante la campagna per il loro coinvolgimento nell'invasione tra le quali spiccano la *Detbdeala* e la *Vendetta di Gorbag*. Quali ammiraglie dell'invasione, questi due vascelli fecero da soli atterrare quasi duecentomila Orki su Armageddon grazie ai teletrasporti ed agli atterratori prima di ritirarsi per condurre l'inseguimento alla Flotta Imperiale in ritirata. Accompanate da altre due corazzate, la *Slambasta* e la *Kroolboy*, divennero un potente nucleo per le operazioni della flotta degli Orki nel settore Armageddon.

INKROCIATORE DA BATTAGLIA

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav	Fuoco Rav.
Nave spaziale	n/a	n/a	n/a	n/a
Armi	Gittata	Pot. Fuoco	Note	
Bombardamento orbitale	n/a	D6+3PB	Macroarma	



Note: *Trasporto (può trasportare fino a 12 Landa più le truppe contenute in essi). Lento e costante – non può essere usato al primo o al secondo turno di una partita a meno che lo scenario non specifichi diversamente.*





KLAN DEGLI ORKI

Gli eserciti degli Orki sono fondamentalmente delle società in movimento. La loro assurda filosofia si riflette nei loro veicoli dai colori brillanti. Ogni klan preferisce un particolare schema di colore stracarico di glifi orkeschi ed altri selvaggi disegni.

Quando un Mekkanico costruisce un veicolo per ordine del suo Kapo, lo abbellisce con dettagli quali ulteriori punte, vernice rotza per farlo andare più veloce ed una miriade di altri piccoli aggiustamenti. Comunque, sotto i vivaci disegni ed i coraggiosi proclami di ricchezza e potere, il motore del veicolo sputa fuori petrolio e fumo, macchiato di ruggine

Tori Furiosi



I Tori Furiosi sono gli orki più brutali che si considerano il più forte di tutti i Klan. Prediligono rozzi disegni e colori neri, rossi e bianchi per le loro uniformi e veicoli.



Kamion da Battaglia



Stompa



Ragatzi

con solo le teste scintillanti dei nuovi chiodi che sbucano attraverso la sporcizia ed il sudiciume. I Gargantua sono allo stesso modo, colorati idoli degli dei Gork e Mork che si muovono e combattono. Gigantesche bandiere pendono dai loro scafi e dalle armi ed ognuna esibisce le conquiste del Grande Kapoguerra o del Kapoguerra. Per un orko, un dreadnought o una moto è molto di più che una semplice macchina da guerra, è il suo status simbol e riflette la propria ricchezza ed abilità in guerra. Ogni orko percorre grandi distanze per assicurarsi che il suo kamion o buggy sia il veicolo più grande, splendente e dal look più spinto presente sul campo di battaglia, nel tentativo di far meglio di tutti i suoi compagni orki nel cammino verso l'apprezzamento ed il rispetto.

Zole Maligno



I Zole Maligno sono irresistibilmente attratti da veloci moto da guerra e dai forti rumori. Il totem del klan è una faccia ghignante rosso sangue, ed indossano vestiti rossi e dipingono i loro mezzi di rosso. Come ogni orko sa "il rozzo va veloce".



Buggy



Moto



Kamion



Flakwagon



Dente Avvelenato

Gli orki del Dente Avvelenato sono selvaggi tradizionalisti che evitano i recenti sviluppi della tecnologia. Indossano semplici vestiti di cuoio e pellicce e sono famosi per andare in battaglia a cavallo di feroci cinghiali da guerra.



Squiggot



Kavalcacinghios



Tipo Ztrano



Asce Rozze

Le Asce Rozze furono il primo klan che incontrò l'Imperium ed hanno avuto il più lungo contatto con la cultura imperiale. Ciò li ha portati ad adottare alcuni aspetti della cultura "degli omi" compreso il guidare carri catturati ed altri veicoli.



Kommando



Kamion da battaglia
creato da un
Rhino rubato



Luna Kattiva

I Luna Kattiva sono ricchi. Schifosamente ricchi! Vogliono che tutti lo sappiano, e mostrano ciò in maniera considerevole indossando i più sgargianti e stravaganti vestiti e le più grandi armi in giro.



Petzi Grozzi



Dreadnought



Banda Luna Kattiva



Tezki Blu

I Tezki Blu raccolgono le loro uniformi e le armi dai morti sul campo di battaglia ed i loro vestiti male abbinati ed i loro schemi di colore irregolari sono un avvertimento per ogni altro orko a tener stretto tutto ciò che vuole conservare.



Ragatzi



Petzo Grozzo



Ragatzi

6.0 GIOCARE A EPIC

Infinite sono le vie della guerra. L'attacco fulmineo, la tenace difesa, i trucchi astuti; tutte hanno il loro tempo e luogo, spesso non dettato dall'inganno del terreno o dal bilancio delle forze a tua disposizione. L'arte della guerra insegna come volgere tattiche, terreni e forze al tuo comando per avvantaggiarti."

Tactica Imperii



Giunto a questo punto conoscerai le regole di Epic, le forze che puoi comandare, e il background della campagna di Armageddon. Questa sezione del libro descrive i vari metodi con cui combinare questi elementi in modo da creare eccitanti e interessanti battaglie da giocare. Grazie all'elasticità delle regole di Epic, ci sono molti differenti modi che puoi scegliere per giocare le partite, e descriverle tutte dettagliatamente riempirebbe un manuale molte volte più grande di questo. Per questo ci siamo concentrati sui tre stili più popolari di gioco da usare come esempio per giocare a Epic. Troverai articoli riguardo altri stili di gioco su *White Dwarf* e *Fanatic Magazine* (i dettagli su cosa puoi trovare sono nella sezione Appendice alla fine delle regole), e approfondimenti sugli stili di gioco qui presentati. I tre stili di gioco su cui ci soffermiamo sono Torneo, Scenari e Campagne. Questi sono descritti in seguito, dove regole specifiche e linee guida vengono fornite per ogni stile di gioco. In pratica sei tu a decidere infine come giocare Epic, sta a te quanto vuoi seguire le informazioni presentate in questo libro. In effetti, stiamo semplicemente dicendoti "Guarda, puoi giocare Epic in questo

modo, o in questo, o in questo..." in modo da darti una certa idea delle possibilità.

Detto questo, alcuni modi di gioco sono più popolari di altri. Di tali metodi parleremo nella sezione 'Tornei' con le relative liste dell'esercito, valore in punti e semplici scenari 'schiera e combatti' che si sono rivelati i più popolari che i playtester ci abbiano aiutato a sviluppare. Questo è comprensibile; è più semplice collezionare eserciti, cercare avversari e organizzare partite usando le regole da torneo che creare i propri scenari o pianificare campagne. Comunque, solo perché i tornei sono più popolari delle altre forme di gioco descritte non vuol dire che siano intrinsecamente migliori (o peggiori) - solo differenti. Lo scopo di questa sezione è quello di mostrarti il maggior numero possibile di stili di gioco, e quindi lasciarti scegliere lo stile che più ti si addice. In altre parole, vogliamo rivelarti l'ampiezza del gioco invece che una piccola parte di esso.

Tornei

Come già menzionato, i tornei sono la forma più popolare di gioco di Epic. Principalmente perché è il modo più semplice di giocare ad Epic. Tutto quello che devi fare è usare una lista dell'esercito per collezionarne uno, essendo sicuro di usarlo per giocare partite bilanciate contro degli sconosciuti, qualcosa del genere è praticamente impossibile nelle campagne e scenari. Per raggiungere tale serenità di gioco, una partita da torneo richiede tre cose: liste dell'esercito, punteggi e una serie di regole di gioco da torneo.

Una lista dell'esercito, come suggerisce il nome, è una lista di unità e formazioni che possono essere usate da un esercito. Cosa rende differente da un singolo ordine di battaglia la lista, come le forze incluse negli scenari introduttivi presentati prima in questo libro, sta nel fatto che rappresenta una lista di unità che PUOI includere nel tuo esercito e non una che DEVI usare. Così, ad esempio, una lista dell'esercito di Space Marine dovrebbe riportare qualcosa del genere: "Puoi avere le seguenti unità nel tuo esercito: Distaccamenti di Space Marine Tattici, Distaccamenti Space Marine d'Assalto, Distaccamenti di Terminator Space Marine..." e così via. Le liste dell'esercito di solito si specializzano su un'armata, per esempio Space Marine, o Guardia Imperiale, o gli Orki, sebbene alcune trattino forze combinate o alleate. In più, le liste dell'esercito possono sia essere 'generiche' e coprire tutte le armate dello stesso tipo, che 'specifiche' e coprire un particolare esercito o reggimento famoso. Per esempio, un generico esercito di Space Marine ti permette di collezionare qualsiasi Capitolo, mentre un esercito di Angeli Sanguinari permette di usare solo le unità di tale capitolo. Il vantaggio delle liste specifiche è che hanno unità più caratteristiche e interessanti, mentre una lista generica lascia il giocatore più libero in termini di pittura e modellismo.

Naturalmente, se i giocatori potessero selezionare qualsiasi unità che più li aggradi dalla lista dell'esercito non ci sarebbe alcuna onestà - il giocatore con la più grande collezione di modelli sarebbe sempre avvantaggiato! Per questo motivo, ad ogni formazione e unità nella lista è assegnato un punteggio che mostra quanto è efficace una formazione quando usata in una partita da torneo. Così, per esempio, un potente carro armato Baneblade costerà molti

più punti di un modesto Leman Russ, e avrà un maggiore impatto sull'andamento della partita. Ai giocatori è concessa la libertà di scegliere liberamente le truppe dalla lista dell'esercito ad un costo in punti prefissato. Ad esempio, i giocatori decidono di giocare a 2000 punti, in tal caso ogni giocatore selezionerà le proprie truppe dalla lista dell'esercito fino a raggiungere 2000 punti. Più lunghe saranno le liste, più equilibrate saranno le forze opposte in gioco, infatti l'attuale composizione di ogni esercito potrebbe essere radicalmente differente se effettuata dalla stessa lista. Tornando al nostro esempio precedente, un giocatore potrebbe scegliere alcuni Baneblade, mentre il suo avversario sceglie un'orda di Leman Russ, se entrambi rispettano il limite in punti stabilito, allora le due forze avranno la stessa possibilità di vittoria.

La parte finale del puzzle sono le regole da torneo. Per creare una situazione onesta e bilanciata, i tornei hanno bisogno di regole per il posizionamento degli scenari, lo schieramento degli eserciti e la determinazione di un vincitore tra le due parti. Queste sono conosciute come regole da torneo, e devono procedere di pari passo con le liste dell'esercito in modo da permettere al giocatore di effettuare scelte sapendo che tipi di battaglie dovrà combattere. Guidati dal desiderio di creare un contesto uniforme, le regole da torneo sono molto semplici. I campi di battaglia sono di solito mantenuti al minimo senza includere troppi elementi esotici, entrambe le armate vengono schierate in una 'zona di schieramento' vicino al loro bordo del tavolo. Le condizioni di vittoria possono essere leggermente complesse, ma saranno più o meno le stesse per entrambe le parti (un processo chiamato 'riflessione'). Un insieme molto comune di condizioni di vittoria da torneo è giocare per un certo numero di turni, e poi sommare il valore in punti delle unità nemiche distrutte per stabilire il vincitore. Una variazione sul tema è posizionare un certo numero di 'segnalini obiettivo' nella meta' opposta del tavolo di ogni giocatore, il vincitore è colui che alla fine della partita controlla più obiettivi. Precedenti versioni di Epic hanno usato una combinazione di questi due metodi, con giocatori che ottenevano punti per la distruzione del nemico e la cattura degli obiettivi per determinare il vincitore. Comunque, qualunque regola venga



usata, lo scopo e' sempre quello di creare una situazione di parita' tra le armate selezionate dalle liste dell'esercito, e questo solitamente conduce a oneste battaglie 'schiera e combatti' con campi di battaglia minimi e identiche condizioni di vittoria per entrambe le fazioni.

Il principale effetto di questo e' la creazione di un sistema ideale per partite 'veloci' tra giocatori che non si sono mai affrontati prima. Le partite da torneo permettono ai giocatori di collezionare un esercito, scegliere i modelli che preferiscono entro le restrizioni delle liste dell'esercito, e quindi iscriversi a un club o ad un evento di gioco, trovare un avversario e infine giocare sapendo che la partita sara' onesta' e il piu' bilanciata possibile.

Scenari

Se da una parte i tornei creano uno scontro bilanciato e sono estremamente semplici da preparare, dall'altra hanno un costo. Questo a causa delle regole usate e delle scelte che un giocatore e'



libero di effettuare quando seleziona un esercito. Tali scelte devono essere limitate in qualche modo per mantenere il gioco bilanciato. Un buon esempio di questo modo di pensare e' cio' che e' comunemente conosciuto come 'min-maxing'. Un buon giocatore tentera' spesso di includere (MAX-OUT) certe potenti unita', solitamente su quelle che forzano le meccaniche di gioco in qualche modo. In Epic un esempio di questo tipo di unita' sono i Titani Imperiali. Queste sono potenti unita' senza dubbio, ma se una e' potente di per se, tre unita' simili lo sono molto di piu', cosi' un buon giocatore sara' attratto dal selezionarne un esercito intero - e' il vecchio detto del "tutto conta in grandi quantita'". Per fermare tali giocatori le liste dell'esercito includeranno spesso un limite sul numero di potenti unita' selezionabili. Per esempio, potresti spendere solo il 10% o il 20% dei tuoi punti in Titani, o poterne avere solo uno nella tua armata. Due altre aree in cui le partite da torneo sono limitate e' la possibilita' di usare modelli non descritti dalla lista dell'esercito, e nel dover utilizzare semplicemente regole 'schiera e combatti' e piatte condizioni di vittoria.

Cio' che tutti questi meccanismi creano in una partita, non potra' realmente coprire tutte le possibilita' del background del gioco. Per esempio, la lista dell'esercito da torneo appena descritta non permette a un giocatore di selezionare una forza di soli Titani, sebbene una cosa del genere potrebbe facilmente accadere su Armageddon. E' a causa di tali limitazioni che molti giocatori preferiscono giocare scenari invece che tornei. La maggior differenza tra uno scenario e una partita da torneo e' che uno scenario vede un giocatore avvantaggiato, che determinera' le forze da usare, come andranno schierate, quale terreno e' adatto e quali dovranno essere le condizioni di vittoria. Gli scenari introduttivi presentati prima in questo libro e che dovresti (speriamo!) aver giocato sono perfetti esempi di scenari predefiniti.

Il vantaggio che gli scenari offrono e' che sono senza limiti, e ti permettono di esplorare situazioni che semplicemente non sarebbero possibili nei tornei. Per esempio, ogni studioso di storia militare ti dira' che un elemento comune di molte campagne sono le disperate azioni della retroguardia dove una forza orribilmente inferiore di numero tenta di ostacolare un travolgente e superiore attaccante. Battaglie di questo tipo non sono possibili nei tornei, ma molto semplici da realizzare in uno scenario. Gli scenari permettono inoltre ai giocatori di creare formazioni e unita' di loro ideazione. E' facile giungere a scenari che permettano interi eserciti di Titani, ad esempio. In piu' e' facile includere modelli convertiti in uno scenario, mentre non lo e' in una partita da torneo poiche' richiederebbe un esteso playtesting per ottenere l'esatto valore in punti di ogni unita'.

Comunque, con tale grande liberta' (alcuni potrebbero dire grande potere), viene una grande responsabilita' da parte del giocatore che progetta lo scenario, poiche' dovra' creare un divertente e interessante gioco per entrambi i giocatori. La stessa possibilita' di vittoria non risulta importante come nelle partite da torneo. (Del resto, l'ideatore dello scenario ha sempre preferito giocare partite dove controlla dei 'poveri diavoli' con piccole possibilita' di vittoria, in modo da fornire una buona scusa in caso di sconfitta e una sconfinata gloria in caso di vittoria!). Progettare uno scenario richiede tempo, non e' qualcosa di semplice e veloce, certi scenari inoltre richiedono un certo tipo di modelli disponibili, questo significa che saranno adatte per lo piu' a piccoli gruppi di giocatori che si riuniscono spesso. E' principalmente per questa ragione che gli scenari sono

meno giocati rispetto alle partite da torneo. D'altro canto, giocatori abbastanza fortunati da far parte di un gruppo di gioco regolare che svolge di frequente scenari si accorgeranno che diventerà il loro metodo di gioco preferito.

Campagne

Un terzo e altamente popolare modo di giocare Epic lo troviamo sotto forma di campagne. Quello che differenzia le campagne da tornei e scenari, è che le partite di una campagna non sono fini a se stesse, bensì fanno parte di una sequenza di battaglie collegate in qualche modo tra loro. Ci sono molti modi di giocare una campagna, alcuni dei quali sono trattati in seguito in questo libro, ma tutti condividono due punti. Questi punti sono che le partite fanno parte di una serie di battaglie, e che ci dev'essere un organizzatore che prepara e fa svolgere la campagna.

Cio' che rende speciale una campagna è che il risultato di ogni scontro influisce sull'intero andamento della campagna. Questo può verificarsi in numerosi modi. Nella sua forma più semplice, una campagna può essere una lega torneistica, dove un registro viene tenuto per annotarvi le vittorie e le sconfitte dei giocatori, segnando i punteggi raggiunti dai partecipanti in modo da verificarne l'andamento di ognuno. Al suo livello massimo, una campagna richiede l'uso di mappe sulle quali le armate si spostano, e quando due si incontrano si combatte sul tavolo da gioco con regole appositamente pensate e qualsiasi altra cosa i giocatori abbiano voglia di aggiungere.

Nonostante siano differenti, entrambe sono campagne, poiché il risultato di ogni battaglia influenza lo svolgimento dell'intera campagna. Questo aggiunge profondità alle partite giocate in campagna, sia che si tratti di un rancoroso scontro da torneo tra due nemici allo stesso livello in classifica in una campagna a scala, o uno scenario per una battaglia cardinale e strategica in una campagna basata sulle mappe. In entrambi questi esempi, il fatto che la battaglia fa

parte di una campagna rende tutto molto più interessante ed eccitante delle semplici partite.

A causa della necessità di una certa continuità, quello di cui ogni campagna ha bisogno, è un organizzatore. Tale individuo sarà colui che decide l'andamento e lo sviluppo della campagna, riunisce i giocatori, si assicura che le partite vengano giocate per tempo, tiene nota dei risultati e qualsiasi altra cosa richieda la registrazione. Molto spesso, l'organizzatore non riuscirà a partecipare a causa del grande lavoro. D'altro canto, il grande divertimento dei partecipanti derivato dal corretto svolgimento della campagna sarà una più meritata ricompensa!

Questi due requisiti (continuità e organizzazione) fanno capire come le campagne siano più popolari nei club o gruppi di gioco che si incontrano regolarmente. Se questi sono disponibili, le campagne saranno il modo più divertente di giocare Epic, grazie alla profondità che aggiungono ad ogni battaglia combattuta come parte di esse.

Conclusione (o 'Denaro dov'è la bocca')

Nel resto della sezione Gioco del libro delle regole di Epic, forniremo concreti esempi per ognuno dei metodi di gioco. In primo luogo forniremo le regole 'ufficiali' da torneo di Epic e le liste dell'esercito. Dopo parleremo dei diversi metodi per creare scenari, fornendo alcuni esempi di scenari che abbiamo progettato e giocato noi stessi. Infine, discuteremo alcuni metodi differenti per sviluppare campagne.

A questo punto sarai in grado di usare questi esempi per modellare Epic secondo i tuoi bisogni. Quando tutto è detto e fatto, il solo grande vantaggio che i giochi di guerra da tavolo hanno sopra ogni altra forma di gioco, è che puoi immedesimarti e cambiare le regole se lo vuoi. Ti avvertiamo e incoraggiamo a fare esattamente questo - prendi lo stile di gioco che più ti si addice, e rendi il sistema di gioco di Epic ciò che tu vuoi che sia!



6.1 REGOLE DA TORNEO PER EPIC

Le regole da torneo di Epic sono progettate per essere usate in congiunzione alle liste dell'esercito. Esse permetteranno a due giocatori di combattere una battaglia alla pari con una piccolissima preparazione. Sono ideali per partite introduttive, e garantiscono uno scontro bilanciato durante i tornei.

In molti modi, le partite da torneo rappresentano la piu' semplice forma base del gioco, e sono disegnate per essere il piu' semplici e accessibili possibile per permettere ai giocatori di Epic di giocare col minimo trambusto. Grazie a questo, le regole da torneo non hanno bisogno di alcuna preparazione tranne selezionare le forze dalla lista dell'esercito, tali liste sono disegnate per includere l'intera gamma di miniature di Epic della Games Workshop, aiutando i giocatori nella composizione dell'esercito. Le sezioni successive includono regole avanzate e linee guida che permetteranno agli esperti giocatori di progettare le loro uniche formazioni e unita' da usare in scenari e campagne di loro ideazione.

6.1.1 Forze

Entrambi i giocatori selezionano armate ad un punteggio stabilito tra 2000 e 5000 punti usando le liste dell'esercito da torneo. E' possibile usare le regole da torneo per partite piu' piccole o piu' grandi, ma ricordate che le liste sono bilanciate assumendo che gli eserciti abbiano un valore in punti entro questo intervallo; questo significa che partite piu' grandi o piu' piccole potrebbero essere molto sbilanciate.

6.1.2 Schieramento

Prepara il campo per la battaglia in accordo col tuo avversario. Se un giocatore prepara il campo, l'altro potra' scegliere dove schierare. Se prepari il campo di comune accordo o se e' gia' preparato dall'organizzatore del torneo, allora il giocatore col

piu' alto valore di strategia puo' scegliere il lato del tavolo dove schierare. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso valore di strategia, allora lanciate un dado per stabilire chi ottiene la scelta del lato del tavolo. Puoi scegliere il lato lungo del tavolo o l'angolo (definito congiungendo le due meta' dei lati lungo e corto del tavolo). L'avversario schiera nel lato o angolo opposto.

Le regole da torneo sono state progettate per partite su tavoli da 90-150cm di larghezza per 150-240cm di lunghezza. Le dimensioni ideali sono circa 120cm per 180cm. E' possibile giocare su tavoli piu' lunghi e larghi di questo, ma cio' avvantaggerebbe alcune armate sbilanciando il gioco.

6.1.3 I Cinque Minuti Di Riscaldamento

Il gioco di guerra da tavolo non e' una scienza esatta. La linea di vista di alcuni puo' essere la linea di fuoco bloccata di altri, alcune persone preferiscono pre-misurare, altre lo odiano, e cosi' via. A causa di questo, dopo che il campo sara' sistemato, dovresti spendere cinque minuti parlando col tuo avversario della linea di vista, delle particolarita' del terreno, e cosi' via. Qui' c'e' un elenco di argomenti che potresti voler discutere:

- Le regole 'Conta Come' (vedi 6.2.1)
- Linee di vista e di fuoco
- Archi di Fuoco sulle unita'
- Pre-misurazioni
- Sagome e se le unita' sono 'dentro o fuori'
- Caratteristiche del terreno – come contano sulla tabella terreni, quando le truppe ci sono 'dentro'
- Come identificare le formazioni In Rotta, in Allerta o in Marcia
- Qualsiasi altra cosa che ti viene in mente

CONCETTO di DESIGN Terreno da Torneo

Le regole da torneo funzionano su qualsiasi tipo di terreno. Comunque terreni estremamente densi di elementi scenici o troppo scarni avvantaggeranno certi eserciti o truppe sugli altri. Un esercito di Orki con molti Ragatzi sara' forte su un tavolo coperto da molti elementi scenici, ad esempio, mentre un esercito di Orki con molte Buggy e carri corazzati sara' potente su campi sgombri. Inoltre certe caratteristiche dei terreni possono favorire eserciti a dispetto di altri. In un tavolo su cui passa un fiume per tutta la sua lunghezza, favorira' un esercito con molti a-grav e velivoli. Sono sicuro che hai compreso.

Per questo motivo, raccomandiamo l'utilizzo delle seguenti linee guida quando ti appresti a formare il campo per le partite da torneo. Queste non sono una serie di regole dure e inflessibili, ma se usate, assicureranno una partita ben bilanciata senza contare quali eserciti vengano impiegati.

- Raccomandiamo di usare elementi scenici del terreno durante le partite da torneo anziche' i terreni modulari. (vedi l'appendice per una piu' dettagliata descrizione di questi tipi di terreni).
- Le caratteristiche del terreno possono essere di qualsiasi tipo, ma dovrebbero essere approssimativamente larghi 15-30cm. Le colline possono essere grandi fino al doppio. Guarda sotto per quanto riguarda fiumi e strade.
- Dividi il tavolo in quadrati da 60cm. Il numero totale di elementi scenici da posizionare sara' uguale al doppio delle aree quadrate. Per esempio, se stai giocando su un tavolo 120cm per 180cm, dovresti avere sei aree e quindi 12 elementi scenici da posizionare.
- Entro i limiti di cui sopra, piazza 0-4 elementi scenici in ogni area quadrata da 60cm.
- Il terreno puo' includere un fiume. I fiumi contano come elemento scenico per ogni quadrante che attraversano. Essi debbono entrare da un lato del tavolo e uscire da un'altro, inoltre non devono essere piu' lunghi del lato corto del tavolo. Per esempio, su un tavolo di 120cm per 180cm, un fiume non potra' essere piu' lungo di 120cm. Ci dovrebbe essere un ponte o un guado ogni 30cm lungo il fiume.
- Le strade possono essere aggiunte dopo tutti gli elementi scenici. Un qualsiasi numero di strade puo' essere usato. Queste devono entrare da un lato del tavolo e uscire da un'altro oppure terminare in un elemento scenico.

6.1.4 Posizionare i Segnalini Obiettivo

Procedi per turni, inizia il giocatore col piu' alto valore di strategia piazzando un segnalino obiettivo sul campo. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso valore di strategia, tirate un dado per vedere chi inizia per primo.

Il primo obiettivo che viene piazzato deve essere messo sul proprio lato del tavolo. I due obiettivi rimanenti devono essere piazzati nella meta' campo nemica ad almeno 30cm dal bordo del tavolo nemico e 30cm da qualsiasi altro obiettivo gia' piazzato.

Continua a piazzare obiettivi fino ad averne 6 sul campo. Puoi usare qualsiasi cosa per identificare un obiettivo, ma ti suggeriamo di usare elementi scenici per rappresentarli se puoi. Durante le nostre partite, abbiamo notato che combattere per un bunker o una raffineria e' molto piu' evocativo che per un segnalino di carta!

Catturi un obiettivo se hai una tua unita' entro 15cm da esso durante la fase finale e il tuo nemico no. Un obiettivo e' contestato se entrambe le fazioni hanno un unita' entro 15cm durante la fase finale.

Controlla alla fine di ogni turno per vedere quanti obiettivi hai sotto il tuo controllo. Gli obiettivi non hanno 'memoria' e ne perderai il controllo se non ci sono unita' amiche entro 15cm da essi alla fine di ogni turno successivo.



6.1.5 Posizionare i Presidi e le Navi spaziali

Se uno dei due giocatori usa vascelli spaziali allora dovranno essere schierati subito, prima di ogni altra unita' (vedi 4.3). Unità che entrano in gioco dallo spazio dovrebbero essere piazzate su un lato nello stesso momento (vedi 4.4)

Dopo i vascelli spaziali e' possibile schierare le unita' di presidio. I seguenti tipi di formazioni possono essere schierate sul tavolo come 'presidi' all'inizio della partita:

- Formazioni dove meta' o piu' delle unita' (arrotondando per eccesso) sono esploratori OPPURE
- Formazioni dove non piu' di un'unita' ha un valore di movimento superiore di 15cm, e dove nessuna unita' e' una macchina da guerra OPPURE
- Qualsiasi formazione che include unita' con velocita' 0 (zero).

I giocatori schierano a turno un presidio alla volta, inizia il giocatore col piu' alto valore di strategia. I presidi devono essere preparati, per questo almeno un'unita' deve essere entro 15cm dall'obiettivo nella meta' campo del giocatore. Nessuna unita' puo' essere schierata nella meta' campo nemica o in terreni intransitabili. Le unita' possono essere schierate in terreni pericolosi (si assume che impieghino del tempo per prendere posizione in sicurezza!)

6.1.6 Posizionare le Rimanenti Formazioni

Tutte le formazioni rimaste nell'esercito del giocatore devono essere schierate entro 15cm dal proprio bordo del tavolo o tenute in 'riserva'. Il giocatore col piu' alto valore di strategia inizia, a turno, a schierare.

Le unita' tenute in riserva devono essere velivoli, o giungere in campo tramite trasporti aerei o il teletrasporto. Formazioni in riserva che usano questi due ultimi metodi dovrebbero essere posizionate a parte con unita' che entreranno in gioco dallo spazio. Queste formazioni non sono 'segrete' e il tuo avversario puo' ispezionarle in qualsiasi momento.

Le unita' trasportate devono iniziare la partita gia' imbarcate sul veicolo da trasporto che le portera' in battaglia (un velivolo o un'unita' con capacita' analoghe).

Le formazioni che entrano in gioco tramite velivoli o capsule d'atterraggio, possono farlo in qualsiasi turno, seguendo le regole per tali veicoli (vedi 4.2.5 & 4.4). Le formazioni che sono in riserva non beneficiano di nessuna regola speciale che possiedano.

6.1.7 Condizioni di Vittoria

Devi controllare se i giocatori hanno vinto alla fine del terzo e del quarto turno. Se nessuno dei due giocatori ha vinto alla fine del quarto turno allora si usa la regola 'spareggio' per determinare il vincitore.

Ogni giocatore tenta di portare a termine cinque azioni note come traguardi. Vince colui che raggiunge due di questi traguardi alla fine del terzo e del quarto turno, e che inoltre detiene piu' traguardi dell'avversario. I cinque traguardi sono: *Blitz*, *Spezza Gli Animi*, *Difendi La Bandiera*, *Conquista E Difendi* e *Non Passeranno*.

Blitz: Otterrai questo traguardo catturando l'obiettivo piazzato sul lato opposto del tavolo all'inizio della partita (il primo obiettivo che ogni giocatore posiziona sul tavolo)-

Spezza Gli Animi: Otterrai questo traguardo distruggendo (non mandando in rotta) la formazione piu' costosa dell'esercito nemico. Se piu' unita' hanno lo stesso costo in punti massimo, distruggine una qualunque.

Difendi La Bandiera: Otterrai questo traguardo se controllerai tutti e tre gli obiettivi nella tua meta' campo.

Conquista E Difendi: Otterrai questo traguardo controllando due obiettivi nella meta' campo avversaria.

Non Passeranno: Otterrai questo traguardo se non ci saranno formazioni nemiche non in rotta nella tua meta' campo.

Se nessun giocatore ha vinto alla fine del quarto turno o successivi, entrambi i giocatori lanciano un D6 per vedere se il gioco prosegue un'altro turno o termina con uno spareggio.

Se entrambi i giocatori ottengono un risultato uguale dai dadi, il gioco continua per un turno e dovranno ripetere il lancio per vedere se il gioco termina o continua ancora, e cosi' via.

Se i giocatori ottengono due valori differenti, allora la partita termina con uno spareggio. Ogni giocatore segna un numero di punti vittoria uguale al costo totale delle formazioni nemiche completamente distrutte oppure in rotta e con meta' o piu' degli effettivi distrutti, inoltre ottiene la meta' dei punti per formazioni ridotte a meta' degli effettivi ma NON in rotta oppure ancora meta' punti per formazioni nemiche in rotta ma non dimezzate. Chiunque ottenga il piu' alto punteggio e' il vincitore. Ai fini della regola, la 'forza' di una formazione e' uguale a al numero delle unita' nella formazione piu' la (rimanente) capacita' di danno di qualsiasi macchina da guerra.

6.2 Liste dell'Esercito da Torneo

"Non mandare le tue truppe alla cieca in battaglia. Prima di impiegare le tue forze, esamina la situazione. Riconsidera il tuo potenziale, e quello del nemico. Tieni a mente i tuoi obiettivi, e tenta di anticipare quelli del nemico. Quindi seleziona le truppe che meglio si adattano al tuo piano."

Tactica Imperii

Le seguenti liste dell'esercito sono per armate di Space Marine, Guardia Imperiale e Orki. Esse sono progettate per funzionare con la gamma di modelli prodotta dalla Games Workshop per Epic, e garantiranno scontri bilanciati quando utilizzate con le regole da torneo (vedi 6.1).

Ogni lista copre uno specifico esercito che prese parte alla Terza Guerra per Armageddon. Infatti ogni lista dell'esercito e' basata su una particolare forza combattente, ma rappresentano anche la lista tipica per forze simili, cosi' che possano essere utilizzate dai giocatori per giocare con armate provenienti dalla precedenti versioni di Epic. Piu' avanti produrremo liste dell'esercito addizionali comprendenti gli altri eserciti da Armageddon e gli altri famosi conflitti del 41esimo Millennio.

Per usare le liste, tu e il tuo avversario dovrete concordare un punteggio massimo per la partita da disputare, quindi selezionare le formazioni dalle liste fino a raggiungere tale valore in punti. Per esempio, potreste concordare di giocare a 3000 punti, in tal caso dovrete entrambi scegliere formazioni per un totale di 3000 punti o meno.

Le liste presentate forniscono il costo in punti per tutti i modelli disponibili nella gamma di Epic.

La regola 'conta come' rendera' semplici le cose quando userai modelli non standard nelle tue partite, inoltre nelle appendici alla fine del libro, troverai sezioni su come usare i modelli fuori produzione delle scorse edizioni. Il nostro intento e' quello di rendere le cose il piu' facili possibili a coloro che utilizzano tutti i modelli della propria collezione.

Ogni lista dell'esercito e' divisa in tre parti:

Background: Una breve descrizione dell'esercito, la sua organizzazione, e il suo ruolo nella Terza Guerra per Armageddon.

Usare La Lista Dell'Esercito: Questa sezione spiega come usare la lista, e copre i differenti tipi di formazioni usate dall'esercito e come si selezionano dalla lista.

La Lista Dell'Esercito: La lista dell'esercito descrive le formazioni che possono essere incluse nell'esercito, le unita' che costituiscono le formazioni fornendo il valore in punti per ognuna di queste ultime. Inoltre includono il valore di strategia e il valore di iniziativa per ogni formazione dell'armata. Le tabelle di riferimento per ogni unita' dell'armata possono essere trovate nella sezione Forze (vedi 5.0). Una rapida tabella di riferimento per ogni esercito e' inclusa nelle appendici alla fine del libro.



L'impressionante armata di Orki di Andy Chambers

REGOLA SPECIALE

6.2.1 La regola "Conta Come"

Se lo desideri potresti decidere che alcune unità 'contino come' qualcos'altro dalle dimensioni e funzioni simili. Questo è particolarmente utile quando utilizzi vecchi modelli fuori produzione e quindi non presenti nella lista dell'esercito, oppure se stai usando modelli dipinti in modo differente. Ad esempio, potresti avere tra le mani alcuni modelli di Squiggoth degli Orki che producemmo molti anni fa che adesso non sono nella gamma. Invece che lasciarli impolverare sulle mensole, potresti decidere di farli 'contare come' Carri da Battaglia degli Orki, che sono circa delle stesse dimensioni e ruolo. In alternativa potresti decidere di usare la lista dell'esercito della Legione d'Acciaio per rappresentare un differente reggimento con uno schema di colori differente. Ancora, sarebbe un gran peccato non essere in grado di mostrare la propria armata colorata, la regola 'conta come' ti permetterà di farlo. Comunque, se decidi di usare questa regola, ci sono tre cose che devi tenere bene a mente:

- *Innanzitutto, prima che la partita inizi, devi comunicare al tuo avversario che hai deciso di usare la regola 'Conta Come', e devi fargli sapere quali modelli riguarda.*
- *In secondo luogo, questa regola ha lo scopo di permetterti di usare tutti i modelli della tua collezione ma non di farti usare il tuo esercito per ogni partita che giochi. Perciò non puoi usare questa regola per usare unità coperte dall'attuale lista dell'esercito. Per esempio, se hai un modello di Land Speeder, allora devi usarlo come un Land Speeder e pagarne i relativi punti; non puoi usarlo come un Land Speeder Tornado o un Predator o qualsiasi altra cosa. Usando lo stesso ragionamento, un Land Speeder Tornado deve essere usato come un Land Speeder Tornado e nessun'altra unità. Questa regola è voluta per non creare confusione sul campo e mantenere il più possibile bilanciato il gioco. Nota che puoi colorare come preferisci le tue forze, ma per questo non puoi contare che rappresentino unità diverse dalla lista.*
- *Infine, se decidi che qualsiasi unità nel tuo esercito 'conti come' qualcos'altro, allora tutte queste unità devono rappresentare la stessa cosa. Per esempio, se hai deciso che il tuo vecchio modello di Squiggoth rappresenta un Carro da Battaglia, allora tutti gli Squiggoth nel tuo esercito saranno Carri da Battaglia - non puoi avere uno Squiggoth come Carro da Battaglia, uno come Zemovente e così via.*



6.3 LISTA DELL'ESERCITO CODEX ASTARTES SPACE MARINE

"Il Codex Astartes e' il sacro tomo di questi leali Fratelli Guerrieri. La saggezza degli antichi e' sia nelle scritture, sia negli inflessibili dogmi coi quali si misurano. In guerra, sono feroci e risoluti come lo furono coloro che difesero l'Imperatore rompendo le Legioni di Horus. In fede e valore non hanno eguali. I fuochi dei loro monasteri bruciano di splendenti fiamme su una fratellanza immutata da centinaia di secoli. In vita e in guerra, il Codex Astartes e' la loro guida."

Gli Space Marine sono i piu' potenti e mortali guerrieri dell'Imperium. Non sono completamente umani, ma super-umani, essendo stati creati superiori rispetto a un uomo grazie a manipolazioni genetiche, condizionamento mentale e costante allenamento. Gli Space Marine sono organizzati in piccoli eserciti indipendenti chiamati Capitoli, ognuno dei quali e' responsabile del reclutamento, equipaggiamento, organizzazione e strategia.

Il Codex Astartes e' un'imponente tomo che descrive l'organizzazione, le operazioni tattiche, e altri particolari della dottrina Space Marine. Argomenti come l'istruzione religiosa e il supporto strategico sono interamente descritti in grande dettaglio in migliaia di pagine olografiche. Il Codex Astartes rappresenta una guida autorevole per ogni tipo di guerra e pianeta. La maggior parte dei capitoli Space Marine seguono i suoi insegnamenti come un testo sacro.

Unita' Combattenti

L'organizzazione delle unita' combattenti di Space Marines fu decisa dai Sommi Signori della Terra seguendo la ricostruzione dei Capitoli Space Marine dopo l'Eresia di Horus. Le regole che governano l'organizzazione degli Space Marine vengono chiamate Codex Astartes.

Sebbene non conosciuto fino all'incarcerazione dell'Imperatore, il Codex Astartes e' comunemente considerato come un suo lavoro. Durante i primi diecimila anni dal primo Codex Astartes, molti Capitoli introdussero le loro varianti. In alcuni casi la loro organizzazione e equipaggiamento differiscono completamente dai rigidi dogmi del Codex Astartes. Comunque, in molti casi, oggi gli Space Marine seguono le numerose regole di organizzazione compilate diecimila anni prima. Molti Capitoli considerano il Codex Astartes come un testo sacro, rimanendo fermamente legati ai suoi contenuti, considerando ogni deviazione come il primo passo per l'eresia. L'organizzazione descritta in seguito deriva dal Codex Astartes, e puo' essere considerata lo standard organizzativo degli Space Marine.

Gli Space Marine sono divisi in compagnie, il loro numero esatto varia da Capitolo a Capitolo ma tipicamente e' dieci. Una compagnia e' comandata da un Capitano Space Marine. Ci sono dieci squadre per compagnia, e ogni squadra consiste di nove Space Marine piu' un Sergente Space Marine.

La Prima Compagnia e' formata dai piu' anziani e temprati Space Marine. E' la compagnia veterana e la piu' rispettata, e i suoi membri usano l'armatura Terminator.





La Decima Compagnia forma la compagnia di addestramento e comprende le squadre di Esploratori. I suoi sergenti sono i piu' vecchi veterani ma i suoi Space Marine sono i meno esperti guerrieri del Capitolo. Dopo un periodo nella compagnia di addestramento, gli Space Marine vengono assegnati nelle altre compagnie per rimpiazzare le perdite.

Ogni Space Marine e' in grado di usare tutti gli equipaggiamenti, ma in battaglia, ogni squadra e' equipaggiata in tre modi diversi: squadra Devastatori, Assaltatori o Tattici. I Devastatori usano molte armi pesanti; gli Assaltatori portano armi da corpo a corpo; i Tattici vengono impiegati come combattenti standard.

Le squadre che formano una compagnia sono organizzate in formazioni fisse chiamate distaccamenti quando sono in missione. Sebbene un distaccamento possa teoricamente includere qualsiasi unita' di un capitolo, il Codex Astartes definisce un numero di distaccamenti standard da usare nella maggior parte delle circostanze.

I Capitoli da Codex

Non tutti i Capitoli seguono le rigide linee guida del Codex Astartes. Coloro i quali lo fanno, sono spesso conosciuti come Capitoli del Codex. Questi Space Marine sono ligi al Codex per la loro organizzazione e marchi di identificazione. Di tutti i Capitoli del Codex il piu' antico e conosciuto e' quello degli Ultramarine, Il Capitolo del Primarca Roboute Guilliman. Molti degli altri Capitoli del Codex discendono dalla linea genetica degli Ultramarine.

La maggior parte dei Capitoli non sono cosi' fermamente legati al Codex Astartes. Molti Capitoli sono organizzati in accordo col Codex ma hanno delle variazioni, come gli Angeli Sanguinari e gli Angeli Oscuri ad esempio. Un piccolo numero di Capitoli sono molto diversi dal Codex e non lo rispecchiano affatto. Il piu' famoso di tali Capitoli e' quello dei Lupi Siderali. Essi non hanno mai seguito il Codex, il loro carismatico Primarca modello' il Capitolo a sua immagine, insensibile alle altre influenze.

L'Adeptus Terra non ha mai pensato di imporre il Codex. In effetti non e' forse possibile. Comunque per le fondazioni successive hanno sempre favorito il gene degli Ultramarine creando nuovi Capitoli da Codex dal loro seme-genetico. Col passare degli anni, alcuni di questi capitoli si allontanarono dai rigidi dettami del Codex, introducendo nuove varianti pur rimanendo fedeli ai principi di Roboute Guilliman.



Usare La Lista dell'Esercito

La seguente lista dell'esercito ti permette di schierare un esercito basato su uno dei Capitoli di Space Marine che segue gli insegnamenti del Codex Astartes. Può anche essere usata come 'lista standard' per altri Capitoli Space Marine che non seguono il Codex Astartes, come gli Angeli Sanguinari, Angeli Oscuri e Lupi Siderali.

Gli Space Marine sono organizzati in piccole formazioni chiamate distaccamenti. Ognuno è formato da tre o più unità e può includere unità aggiuntive chiamate migliorie.

I distaccamenti che possono essere scelti in un esercito Codex Astartes, sono mostrati nella tabella che segue. La tabella mostra anche quali unità sono comprese in un distaccamento, quali migliorie sono permesse e il costo in punti. Ad esempio, un distaccamento d'Assalto consiste di quattro unità di Space Marine d'assalto per 175 punti, e può includere le migliorie Vindicator e Comandante per il relativo costo in punti.

Ogni miglioria scelta, si aggiunge al costo del distaccamento come mostrato nella tabella miglioria. Questa tabella elenca le unità che formano le migliorie. Nota che queste a volte rimpiazzano altre unità nel distaccamento per il quale sono scelte, e altre volte prendono la forma di unità aggiuntive per il distaccamento. Ogni miglioria può essere presa una sola volta per formazione. Ad esempio, un distaccamento d'Assalto può includere un comandante e un Vindicator. Se entrambi sono scelti allora la formazione costerà: $175 + 50 + 75 = 300$ punti

Gli eserciti Codex Astartes di Space Marine possono essere supportati dall'aviazione Imperiale e dalle Legioni di Titani. Fino a un terzo dei punti dell'esercito possono essere spesi in queste formazioni.

REGOLA SPECIALE 6.3.1 Trasporti Space Marine

Quello degli Space Marine è un esercito altamente mobile. Grazie a questo, il costo in punti di un distaccamento solitamente include abbastanza veicoli da trasporto Rhino per essere trasportato insieme a qualsiasi miglioria possa includere. Il numero di Rhino sarà sempre il minimo necessario per trasportare la formazione.

Nota che molte formazioni non ricevono Rhino, perché non possono entrarvi completamente. I distaccamenti che arrivano con i Rhino sono segnalati per avere un 'trasporto aggiuntivo' nella lista dell'esercito che segue.

Nota inoltre che non devi avere Rhino se non vuoi. Se decidi di schierare la formazione a piedi, essa potrà agire come un presidio per esempio, o essere trasportata in una Cannoniera Thunderhawk.

In aggiunta, potresti scegliere di rimpiazzare i Rhino del distaccamento con le Capsule d'Atterraggio. Se fai questo, allora il distaccamento entrerà in gioco con le Capsule usando le regole per l'assalto planetario (vedi la sezione 4.4). Nota che se scegli questa opzione avrai bisogno di almeno un Incrociatore d'Assalto o una Battle Barge Space Marine da cui lanciare le capsule.



LISTA DELL'ESERCITO DEL CODEX ASTARTES

Le armate di Space Marine hanno un valore strategia pari a 5. Tutte le formazioni di Space Marine e legioni di Titani hanno valore di iniziativa di 1+. Formazioni di velivoli della Marina Imperiale hanno iniziativa 2+. La regola "Ed Essi Non Conosceranno La Paura" si applica a tutte le formazioni Space Marine (vedi 5.1.1).

DISTACCAMENTI SPACE MARINE

DISTACCAMENTO	UNITA'	UPGRADE PERMESSI	COSTO
Assaltatori	Quattro unita' d'Assalto	Comandante, Vindicator	175 punti
Moto	Cinque unita' di Moto	Comandante, Moto d'Assalto	200 punti
Devastatori	Quattro Devastatori piu' trasporto	Comandante, Razorback, Dreadnought, Hunter, Land Raider	250 punti
Land Raider	Quattro Land Raider	Comandante, Vindicator	400 punti
Land Speeder	Cinque Land Speeder	Comandante, Typhonis/Tornado	200 punti
Vascello da Sbarco	Un Vascello da Sbarco	Nessuno	350 punti
Predator	Quattro Predator (puoi scegliere sia Annihilator che Destructor o una combinazione dei due)	Comandante, Vindicator	300 punti
Esploratori	Quattro unita' piu' trasporto	Comandante, Razorback, Cecchino	150 punti
Incr. d'Assalto	Un Incr. d'Assalto	Battle Barge	200 punti
Tattica	Sei unita' Tattiche piu' trasporto	Comandante, Dreadnought, Razorback, Hunter, Vindicator	300 punti
Terminator	Quattro unita' Terminator	Comandante, Land Raider, Dreadnought, Vindicator	325 punti
Thunderhawk	Una Cannoniera Thunderhawk	Nessuno	200 punti
Vindicator	Quattro Vindicator	Comandante	300 punti
Turbinis	Quattro Turbinis	Comandante, Hunter	300 punti

MIGLIORIE DEGLI SPACE MARINE

MIGLIORIE	UNITA'	COSTO
Moto d'Assalto	Sostituisci un qualsiasi numero di Moto con una Moto d'Assalto ognuna	Gratis
Battle Barge	Sostituisci un Incrociatore con una Battle Barge	150 punti
Comandante	Aggiungi un Comandante Space Marine all'unita' nella formazione. Il Comandante puo' essere un Capitano, un Cappellano o un Bibliotecario. Un Comandante Space Marine nell'esercito puo' essere il Comandante Supremo.	50 punti (+50 punti se Comandante Supremo)
Dreadnought	Aggiungi uno o due Dreadnought	50 punti ognuno
Hunter	Aggiungi un Hunter	75 punti
Land Raider	Aggiungi fino a quattro Land Raider	100 punti ognuno
Razorback	Sostituisci un qualsiasi numero di Rhino con 1 o 2 Razorback ognuno	+25 punti per Razorback
Cecchino	Ad una formazione di Esploratori puo' essere data l'abilita' Cecchino	+25 punti
Typhonis	Sostituisci un qualsiasi numero di Land Speeder	+25 punti per Typhonis
Tornado	con un Typhonis o un Tornado ognuno	+10 punti per Tornado
Vindicator	Aggiungi uno o due Vindicator	75 punti ognuno

VELIVOLI DELLA MARINA IMPERIALE

FORMAZIONE	COSTO
Due Caccia Thunderbolt	150 punti
Due Bombardieri Marauder	300 punti

LEGIONE DI TITANI

FORMAZIONE	COSTO
Un Titano Classe Warlord	850 punti
Un Titano Classe Reaver	650 punti
Uno o Due Titani Warhound	250 punti ognuno





6.4 LISTA DELL'ESERCITO DELLA LEGIONE D'ACCIAIO DI ARMAGEDDON

"Colpisci veloce e improvviso. Attacca senza preavviso. Assicura la vittoria prima che il nemico sia conscio del pericolo. Ricorda sempre, una guerra si vince facilmente se il tuo nemico non sa di dover combattere."

Lord Generale Solar Macharius

La Guardia Imperiale e' la piu' grande e differenziata organizzazione militare che la galassia abbia mai visto. Forte di miliardi di uomini, equipaggiata con veicoli corazzati, Artiglieria antiaerea e tutto il necessario, la Guardia Imperiale rappresenta sia l'incudine che il martello della potenza militare imperiale.

I Reggimenti di Armageddon

I reggimenti che formano la Guardia Imperiale provengono da diversi pianeti sparsi per l'Imperium, per questo motivo, non tutti adottano una comune uniforme, dottrine tattiche o tipo di equipaggiamento. I reggimenti provenienti dal Pianeta Assassino di Catachan, ad esempio, tendono a impiegare truppe d'assalto, mentre quelli del Mondo Agricolo Atilla sono principalmente Lancieri. Questi provenienti da Armageddon, fanno uso della vasta risorsa industriale per produrre innumerevoli veicoli corazzati da combattimento, e grazie a questo sono conosciuti nella galassia come Legioni d'Acciaio di Armageddon.

Armageddon ha una gigantesca popolazione ed e' capace di formare un gran numero di reggimenti imperiali in tempo di guerra. Nei combattimenti avvenuti su Armageddon seguenti l'invasione di Ghazkghull, ben piu' di cento dei reggimenti combattenti giungevano da Armageddon stesso, formando il piu' vasto contingente di Guardia Imperiale combattente sul pianeta.

Armageddon e' spesso chiamato a fornire reggimenti per importanti battaglie e campagne in tutto il settore. I reggimenti che combattono fuori da Armageddon sono noti come 'Reggimenti Decimati', seguendo il processo secondo cui ogni mondo dell'Imperium deve inviare il 10% delle truppe che possiede e addestra al Dipartimento Monitorum per l'incorporazione nella Guardia Imperiale.

I reggimenti decimati, incorporano truppe non presenti su Armageddon, come i Mezzuomini e i Bestioni, stesso discorso per certi veicoli non prodotti sul pianeta. Molti di questi reggimenti decimati furono richiamati sul pianeta durante la Terza Guerra per Armageddon, cosi' buona parte di reggimenti della Legione d'Acciaio include truppe non presenti su Armageddon.

Detto questo, la maggior parte dei reggimenti combattenti della Legione d'Acciaio su Armageddon, non ha mai lasciato il pianeta e sono parte alla Forza Difensiva Planetaria di Armageddon. Questi reggimenti generalmente non usano ne' ausilii ne' veicoli extraplanetari.

Organizzazione Reggimentale

I reggimenti di Armageddon consistono in dodici compagnie formate da un misto di fanteria, artiglieria e compagnie di fanteria meccanizzata e corazzata. Sebbene alcuni reggimenti includano solo un tipo di compagnia, la maggior parte sono forze combinate che includono compagnie miste. Comunque, l'altamente industrializzata natura di Armageddon permette una piu' grande presenza di fanterie meccanizzate del normale, e cio' e' fatto comune per piu' del 90% in un reggimento dotato di tali unita'. E' per questa ragione che i reggimenti di Armageddon sono comunemente conosciuti come Legioni d'Acciaio di Armageddon.



A pieno regime le compagnie di fanteria e fanteria meccanizzata dei reggimenti della Legione d'Acciaio consistono in una sezione di comando comprendente un capitano e il suo gruppo di supporto, un plotone di supporto di fuoco con 10 squadre di armi pesanti e tre plotoni di fanteria ognuno di 50 uomini incluse 5 squadre di armi pesanti. Questo significa che una compagnia a pieno regime conta 175 uomini. Comunque gli incidenti avvenuti durante una campagna ridurranno velocemente tale numero, ed e' comune per il plotone di supporto di una compagnia essere distaccato dalla compagnia stessa per missioni speciali in altri luoghi. Per questo motivo la maggior parte delle 'compagnie' in un reggimento della Legione d'Acciaio sono poco piu' grandi dei plotoni appena reclutati.

Le compagnie di carri e artiglieria in un reggimento della Legione d'Acciaio consistono in un veicolo comando e tre squadroni (nelle compagnie di carri) o batterie (in quelle di artiglieria) con tre veicoli ognuna. Le Compagnie di carri e artiglieria sono preferibilmente utilizzabili a pieno regime, poiche' vengono ingaggiati direttamente dal nemico nelle battaglie maggiori con il risultato che o rimangono completamente operative o subiscono pesanti perdite per cui necessitano una ritirata dal fronte e l'unione ad altre unita' simili. L'artiglieria in particolare o sopravvive intatta a una battaglia o viene spazzata via.

Come gia' notato, i piu' comuni tipi di compagnie presenti nei reggimenti di Armageddon, sono le compagnie di fanteria meccanizzata, a volte chiamate compagnie dal pugno corazzato. Queste sono simili sotto molti aspetti alle normali compagnie di fanteria di Guardia Imperiale, eccetto che tutta la fanteria che normalmente si muoverebbe a piedi e' provvista dei trasporti corazzati Chimera. Le compagnie di fanteria meccanizzata sono solitamente rare nella Guardia Imperiale, poiche' e' difficile per la maggior parte dei governatori planetari, ottenere e mantenere i veicoli per ogni formazione. Comunque Armageddon e' uno dei pianeti produttori di Chimera, costruendone diverse centinaia al giorno per impiegarli in tutto l'Imperium. Grazie a cio', le unita' di fanteria arruolate su Armageddon sono abitudinarmente fornite di Chimera.

E' importante non esagerare sul numero di compagnie di fanteria meccanizzata in ogni reggimento di Legione d'Acciaio. Mentre e' comune per loro raggiungere il 90% di compagnie nel reggimento, e' ugualmente preferibile averne meno di un quarto delle unita' disponibili, specialmente nei reggimenti della Legione d'Acciaio reclutati come Forza di Difesa Planetaria di Armageddon. L'impatto sul campo di battaglia inoltre puo' essere molto duro contro carri poco corazzati come i Chimera, ci sono stati numerosi casi durante la campagna di Armageddon dove un reggimento perse tutti i Chimera in battaglia, divenendo da cio' che una volta era una compagnia di fanteria meccanizzata a comune vecchia fanteria.

Usare La Lista dell'Esercito

La seguente lista dell'esercito ti permette di schierare un esercito di Guardia Imperiale basato su un reggimento della Legione d'Acciaio di Armageddon. Inoltre puo' essere usata come lista 'standard' per altri reggimenti di Guardia Imperiale, come le truppe d'assalto Cadiane, la Guardia del Ferro Mordiana o i Guerrieri del Ghiaccio Valhalliani, e molti altri. Nota che abbiamo basato il numero di unita' nelle formazioni di fanteria su cosa troverai in una tipica formazione.

Ci sono due tipi di formazioni della Legione d'Acciaio: compagnie e formazioni di supporto. Ogni compagnia scelta ti permette di schierare due formazioni di supporto. Sebbene tu possa avere una sola formazione di supporto se prima prendi una compagnia, sono trattate come formazioni indipendenti durante una partita. Ad esempio, scegliendo una Compagnia Corazzata della Legione d'Acciaio potresti prendere due formazioni dalla tabella delle formazioni di supporto. Se decidi di prendere una batteria di artiglieria allora quest'ultima e la compagnia corazzata agiranno come due formazioni separate.

Inoltre, alle compagnie possono essere dati fino a tre migliori. Ogni tipo di migliororia puo' essere scelta una sola volta per compagnia (una compagnia di fanteria puo' avere una migliororia di Bestioni e di Cecchini, ma non due di Cecchini). Le migliori sono aggiunte alla compagnia e non sono formazioni separate. Le formazioni di supporto non possono avere le migliori della compagnia.

Ogni migliororia scelta aggiunge il suo costo a quello della compagnia, come mostrato nella tabella delle migliori. Per esempio, se prendi una Compagnia Corazzata e aggiungi un plotone di fanteria meccanizzata come migliororia, allora il costo della compagnia corazzata sara' $650 + 100 + 75$ (per i Chimera) = 825 punti. Nota che puoi prendere qualsiasi tipo di migliororia per ogni

REGOLA SPECIALE 6.4.1 Commissari

Un esercito di Guardia Imperiale della Legione d'Acciaio puo' includere 2D6 Commissari. I Commissari non hanno costo in punti. Se il lancio di dado supera il numero di unita' disponibili ogni scarto sara' perso.

Tira per vedere quante unita' di Commissari un giocatore puo' aggiungere all'inizio della battaglia prima che entrambe le fazioni abbiano schierato. Se l'esercito include un Comandante Supremo, allora il primo Commissario deve essere unito alla formazione del Comandante Supremo. Ogni altro Commissario puo' essere unito a qualsiasi altra formazione. Non puoi includere piu' di un Commissario per formazione. Se hai più Commissari che formazioni, ogni eccesso è perso.

tipo di compagnia; cosi' ad esempio, se vuoi includere un plotone di Leman Russ in una compagnia di fanteria o dei cecchini in una Compagnia Corazzata puoi farlo.

L'Aviazione Imperiale e la Legione di Titani possono supportare gli eserciti della Legione d'Acciaio della Guardia Imperiale. Al massimo, un terzo dei punti disponibili all'esercito puo' essere speso per queste formazioni.



LISTA DELL'ESERCITO DELLA LEGIONE D'ACCIAIO

Le armate della Legione d'Acciaio hanno un valore di strategia di 2. Le formazioni di Legione d'Acciaio e di Marina Imperiale hanno un valore d'iniziativa di 2+. I Titani hanno iniziativa 1+.

COMPAGNIE DELLA LEGIONE D'ACCIAIO

UPGRADE	UNITA'	COSTO
QG Reggimentale (solo uno)	Un'unita' Supremo Comandante, dodici unita' di Fanteria e sette veicoli da trasporto Chimera (uno per il Comandante)	500 punti
Compagnia di Fanteria della Legione d'Acciaio	Un'unita' di Comando piu' dodici unita' di Fanteria di Guardia Imperiale	250 punti
Compagnia di Fanteria Meccanizzata	Un'unita' di Comando, dodici unita' di Fanteria e sette veicoli da trasporto Chimera (uno per il Comandante)	400 punti
Compagnia Corazzata della Legione d'Acciaio	Dieci carri corazzati Lemman Russ. Un Lemman Russ puo' essere migliorato a carro comando Vanquisher senza costi aggiuntivi	650 punti
Compagnia Super-Corazzata della Legione d'Acciaio	Tre Baneblade o Shadowsword, o qualsiasi combinazione dei due.	500 punti
Compagnia di Artiglieria della Legione d'Acciaio	Nove unita' di Artiglieria scelte tra le seguenti: Basilisk, Manticore.	650 punti

FORMAZIONI DI SUPPORTO DELLA LEGIONE D'ACCIAIO

(Due per ogni Compagnia della Legione d'Acciaio)

MIGLIORIE	UNITA'	COSTO
Plotone di Lancieri	Sei unita' di Lancieri	150 punti
Plotone di Fanteria Scelta	Otto unita' di Fanti Scelti (possono avere quattro veicoli da trasporto Valkyrie)	200 punti (+150 punti)
Batteria di Artiglieria	Tre unita' dello stesso tipo scelte dalla seguente lista: Basilisk, Bombard, Manticore	250 punti
Squadrone di Sentinel	Quattro Sentinel	100 punti
0-1 Batteria di Missili Deathstrike	Due Lanciamissili Deathstrike	200 punti
Plotone di Carri Super-Corazzati	Un Baneblade o uno Shadowsword	200 punti
Supporto Orbitale	Un Incrociatore Imperiale classe Lunar	150 punti
Batteria Antiaerea	OPPURE una Nave da Battaglia classe Emperor	300 punti
Squadrone di Vulture	Tre Hydra	150 punti
	Quattro Vulture	300 punti

MIGLIORIE DELLE COMPAGNIE DELLA LEGIONE D'ACCIAIO

(Tre per ogni Compagnia della Legione d'Acciaio)

MIGLIORIE	UNITA'	COSTO
Plotone di Supporto	Quattro Supporti di Fuoco*	100 punti
Plotone di Fanteria	Sei unita' di Fanteria*	100 punti
Squadrone di carri	Tre Lemman Russ o tre Lemman Russ Demolisher	200 punti
Squadrone di Hellhound	Tre Hellhound	150 punti
Batteria di Griffon	Tre Griffon	100 punti
Cecchini	Due Cecchini*	50 punti
Ogryn	Due Ogryn*	50 punti
Antiaerea	Un Hydra	50 punti

* Queste formazioni possono avere veicoli da trasporto Chimera. Ogni Chimera costa 25 punti. Devi avere abbastanza Chimera per trasportare tutta la formazione, ma non puoi prendere piu' di un Chimera per ogni unita' della formazione

VELIVOLI DELLA MARINA IMPERIALE

FORMAZIONE	COSTO
Due Caccia Thunderbolt	150 punti
Due Bombardieri Marauder	300 punti

LEGIONE DI TITANI

FORMAZIONE	COSTO
Un Titano Classe Warlord	850 punti
Un Titano Classe Reaver	650 punti
Uno o Due Titani Warhound	250 punti ognuno

6.5 LISTA DELL'ESERCITO DELLA ORDA DA GUERRA DI GHAZGHKULL MAG URUK THRACA

"Io zono la mano di Gork e Mork, zono fenuto per guidare i ragatzi a diztruggere ed uccidere, perche' loro non rikordafano che defono fare kozì, io ero uno dei ragatzi, poi gli Dei mi hanno zpaccato la teza e mi zono rikordato ke tutti gli Orki defono fare guerra, e fare zkiafi tutti kuelli che non uccidono.

Zono il profeta della Waaagh e interi mondi brucieranno zotto le orme dei miei ztifali. Zu Arma Geddon, ho komandato ragatzi in dezerti di fuoco e 'ho fatto a pezzi le citta' di metallo degli omini. Ho kombattuto Yarik, fecchio okkio zolo a Tartarus, ha kombattuto bene ma abbiamo zpakkato anke quella citta'.

Zono la morte per tutte le koze ke kamminano o ztrisciano, dofe fado nulla rezzte. Abbiamo zkiacciato quei rakitici zu Golgotba, e abbiamo prezo il fekkio okkio zolo quando gli zpericolati hanno ridotto i grandi karri degli omini in pezzi. Io lasciato lui andare perke' e' difficile trofare buoni nemici, e gli Orki hanno bisogno di nemici da kombattere come karne da mangiare e grog da bere.

Zono piu' furbo di uno zgorbio e piu' azzazzino di una Lattina i ragatzi che mi zeguiranno non zaranno zconfitti. Su Piscina ziamo zompatti zui ragatzi marine e i noztri pali del kapo zono riempiti di elmetti prezi dai morti. Abbiamo bruciato il loro porto e ucciso i loro kapi lasciando zolo rofine.

Zono Kapoguerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka e parlo con la parola degli dei. Raderemo l'uniferzo al zuolo e uccideremo tutti kuelli ke zi opporranno. Lo faremo perke' ziamo Orki e ziamo fatti per kombattere e fincere!"

Graffito trovato su un relitto di Titano Warlord dagli Angeli Oscuri a Westerisle, Piscina IV

La razza degli Orki e' robusta, brutale, testarda e possiede i piu' potenti guerrieri della galassia. Essi controllano una vasta porzione dello spazio conosciuto, ma questo e' suddiviso tra migliaia di kapoguerra. Se tutti gli Orki dovessero unirsi contro l'Imperium, l'umanita' non sopravviverebbe a lungo.

E' per questa ragione che Ghazghkull Thraka rappresenta una grande minaccia per l'Imperium, poiche' sembra in grado di unire le combattive tribu' di Orki come nessun altro kapoguerra ha mai fatto prima. Due delle piu' mortali Waaagh mai affrontate dall'Imperium furono condotte da Ghazghkull. Dopo aver subito una spaventosa ferita alla testa, si convinse di essere il prescelto di Gork e Mork per unire tutto il popolo orko e sottomettere la galassia ai pelleverde. La sua ascesa fu travolgente, da essere un semplice guerriero, a comandare migliaia di orki come kapoguerra in pochissimo tempo.

Normalmente i kapoguerra rivali sono molto competitivi e spendono molto del loro tempo per combattersi l'un l'altro. Comunque tutti loro hanno un innato desiderio di riunire piu' ragatzi possibile e guidare un'enorme Waaagh contro i loro piu' grandi nemici. La Waaagh e' una sorta di crociata - gli Orki smettono di combattersi e decidono di distruggere qualcun'altro! Questo innato e improvviso bisogno di conquistare fa parte della psiche degli Orki, e ha fortemente contribuito al successo della loro razza.

Tutti gli Orki sono lievemente psionici, cosi' idee molto potenti filtrano da un orko a un'altro. Quando un kapoguerra diventa davvero potente gli altri Orki lo sentono e si uniscono





a lui, incrementando il suo potere e incoraggiando altri ragatzi a unirsi alla crescente Waaagh. Si formano così grandi eserciti di orki provenienti dai pianeti vicini.

I Mekkanici, ingegneri e inventori della razza orkesca, sentono anch'essi che qualcosa sta per accadere, quindi iniziano a costruire enormi macchine da guerra per l'incombente battaglia. Il cuore della Waaagh risiede nella costruzione degli enormi Gargant. Ogni Gargant è una torreggiante macchina da guerra con grande potere distruttivo. È anche un titanico, meccanico, combattente, fiammeggiante idolo creato a somiglianza delle divinità orkesche. Le divinità guerriere degli Orki, Mork e Gork rappresentano il carattere orkesco su vasta scala, tronfi, senza problemi, violenti in modo da lasciare una scia di distruzione. Guerra, conquista, migrazione, innumerevoli feudi, i canti di guerra e il fragore delle armi non sono che i crudi giochi e le rauche risate degli dei della guerra degli Orki.

L'Orda da Guerra di Ghazghkull è un tipico esempio delle armate orkesche. Essa include Orki provenienti da molte centinaia di tribù su più di cento pianeti, e membri dei maggiori clan Orki. I ragatzi dell'orda sono sostenuti da un prodigioso numero di Sgorbi e dai Pezzi Grozzi, e qualsiasi altra cosa inventino i Mekkanici che lavorano giorno e notte per fornire a Ghazghkull i più potenti e pericolosi Gargant che un kapoguerra abbia mai avuto in una Waaagh.

La prima invasione di Ghazghkull venne arginata ed egli creduto morto. Come ben risaputo, questo non era vero e anzi si rivelò essere il più pericoloso dei leader orki, con capacità di guida e abilità in abbondanza. Adesso è tornato su Armageddon dopo decenni di pianificazioni e test sulle difese dell'Imperium. Se Armageddon dovesse cadere, Ghazghkull potrebbe unire gli Orki dell'intero segmentum in un'inarrestabile Waaagh che minaccerebbe la Terra stessa!

Come Usare La Lista dell'Esercito

Invece delle rigide formazioni imperiali, gli Orki impiegano formazioni molto differenti tra loro per dimensioni e composizione. Le regole per crearle rispecchiano quest'aspetto. La piu' comune formazione di Orki e' la banda. Esistono anche altre formazioni piu' specializzate, come il Kulto della Velocita' e le Brigate blitz. I tipi di formazioni che puoi scegliere sono elencati nella lista che segue.

La lista dell'esercito include le seguenti formazioni:

Tipo: Il nome della formazione.

Unita' Base: Le unita' che fanno parte della formazione. Un giocatore Orko puo' scegliere di raddoppiare o triplicare il numero di unita' nella formazione se lo desidera. Una formazione con unita' raddoppiate si chiama formazione grande, e una col triplo e' chiamata formazione enorme.

Costo: Molte formazioni di Orki hanno tre valori. Il primo e' per la formazione base, il secondo per la formazione grande e il terzo e' il costo della formazione enorme. Se la formazione ha un solo valore, allora significa che non puo' essere ingrandita. Fino a un terzo dei punti dell'armata puo' essere speso in velivoli e Gargant.

Unita' Extra: Una formazione puo' includerne un qualsiasi numero. Puoi averne quante ne vuoi a meno che non sia specificato altrimenti. Se c'e' una limitazione allora il limite e' raddoppiato per le formazioni grandi e

REGOLA SPECIALE**6.5.1 Kapoguerra Orki**

Ogni esercito di Orki deve includere un personaggio chiamato Kapoguerra come Comandante Supremo. Il Kapoguerra e' gratis, non devi pagare punti per averlo. Se l'armata include dei Grandi Gargant, allora il Kapoguerra deve essere a bordo di uno di essi. In caso contrario, egli si unira' a unita' di Gargant o di Kapi.

triplicato per quelle enormi. Per esempio, una formazione normale del Kulto della Velocita' puo' includere 0-1 Tipo Ztrano, una grande puo' averne 0-2, e una enorme 0-3. Tutto in una formazione di Orki, come le unita' base, extra e unita' gratis, conta come parte di una stessa corposa formazione. Le unita' differenti non possono muovere per conto proprio.

Fortezze da battaglia & Artiglieria: Nelle partite da torneo, queste unita' possono solo trasportare unita' della propria formazione (le regole per le Macchine da Guerra da trasporto non si applicano in questo caso).



ORDA DA GUERRA DI GHAZGKHULL MAG URUK THRAGA

Gli Orki hanno un valore di strategia di 3. Tutte le formazioni hanno iniziativa 3+, ma ricevono modificatori a seconda delle azioni scelte durante un test di azione, o della dimensione della banda durante la chiamata a raccolta (vedi 5.5.1 e 5.5.2).

COSTI PER FORMAZIONE

TIPO	UNITA' BASE	NORMALE	GRANDE	ENORME	EXTRA
Orda da guerra	Due Kapi, sei Ragatzi e due Zgorbi	200	350	500	<p>Qualsiasi numero delle seguenti per +25 punti ognuna: Ragatzi (+ una opzionale di Sgorbi per una di Ragatzi), Razzaltatori, Kommandos, Buggy, Moto, Skorchas, Pezzi Grossi, Lattine azzazzine</p> <p>Qualsiasi numero delle seguenti per +35 punti ognuna: Kamion da Guerra, Orkotteri, Dreadnought, Flakwagons, Zemoventi</p> <p>Fino a due Kapi per +35 punti ognuno</p> <p>Fino a uno Stramborko per +50 punti</p> <p>Qualsiasi numero di Stompas per +75 punti ognuno</p> <p>Qualsiasi numero di Rokkaforte per +125 punti ognuno</p> <p>Qualsiasi numero di Fortezza per +135 punti ognuno</p>
Orda di Razzaltatori	Sei Razzaltatori	150	n/e	n/e	<p>Qualsiasi numero delle seguenti per +25 punti ognuna: Razzaltatori, Kommandos, Buggy, Moto, Skorchas</p> <p>Qualsiasi numero di Orkotteri per +35 punti ognuno</p>
Kulto della Velocita'	Otto delle seguenti unita': Buggy, Moto, Skorchas.	200	350	500	<p>Qualsiasi numero delle seguenti per +25 punti ognuna: Buggy, Moto, Skorchas</p> <p>Qualsiasi numero delle seguenti per +35 punti ognuna: Zemoventi, Orkotteri, Flakwagonz</p> <p>Fino a un Tipo Ztrano per +50 punti</p>
Brigata Blitz	Quattro delle seguenti unita': Zemoventi, Orkotteri, Flakwagon	150	250	350	<p>Qualsiasi numero delle seguenti per +25 punti ognuna: Buggy, Moto, Skorchas</p> <p>Qualsiasi numero delle seguenti per +35 punti ognuna: Zemovente, Orkotteri, Flakwagonz</p> <p>Fino a un Tipo Ztrano per +50 punti</p> <p>Fino a una Fortezza Zparante per +135 punti ognuno</p>
Mekboy Stompamob	Tre Stompas	225	n/e	n/e	<p>Qualsiasi numero di Lattine Azzazzine per +25 punti ognuna</p> <p>Qualsiasi numero delle seguenti per +35 punti ognuna: Dreadnought, Flakwagonz</p> <p>Qualsiasi numero di Stompas per +75 punti ognuno</p> <p>Fino ad un Supa-Stompa per 250 punti</p>
Banda di Kannoni	Cinque Pezzi Grozzi	125	225	325	<p>Qualsiasi numero di Pezzi Grozzi per +25 punti ognuno:</p> <p>Qualsiasi numero delle seguenti per +35 punti ognuna: Kamion da battaglia, Flakwagons</p> <p>Fino a un Kapo per +35 punti</p> <p>Fino a un Tipo Ztrano per +50 punti</p>
Zquadrone di kaccia	Tre Kaccia Bommers	150	n/e	n/e	Fino a sei Kaccia Bombardieri per +50 punti ognuno
Ork Landa	Ork Landa	200	n/e	n/e	Nessuna
Kill Kroozer	Un Inkrociatore Kill	200	n/e	n/e	Puo' essere migliorato a Inkrociatore Pezante per +50 punti
Gargant	Un Gargant	650	n/e	n/e	Nessuna
Grande Gargant	Un Grande Gargant	850	n/e	n/e	Nessuna

6.6 SCENARI

"Beh, non mi sarei mai aspettato che potesse accadere..."

Ultime parole del Colonnello Einz

La predefinita e leggermente astratta natura delle partite da torneo non fa per tutti, molti giocatori infatti preferiscono giocare a Epic in un modo che permette loro di esplorare tutte le possibilità del background. Se sei uno di questi giocatori, o sei come l'autore a cui piace giocare sia ai tornei che gli scenari, allora questa sezione fa per te. In essa descriviamo come puoi creare i tuoi scenari e forniamo una mezza dozzina di scenari già progettati come esempio di ciò che puoi fare.

Stiamo usando il termine scenario nel più largo significato possibile, per coprire tutte le partite che non sono da torneo. Molti giocatori immaginano gli scenari come qualcosa che comprendono un po' di background, una lista delle forze coinvolte, qualche regola speciale e delle condizioni di vittoria - come lo scenario introduttivo presentato prima nel manuale. Al momento possono essere ciò che fornisce un contesto ad una partita che giochi usando le miniature e le regole di Epic. Dicendo "Schieriamo tutti i nostri modelli di Epic sul pavimento del salotto e giochiamo finché una fazione non è distrutta!", creiamo uno scenario lontano dall'essere un'accurata ricostruzione dell'assalto al Palazzo dell'Imperatore - ma sempre qualcosa di semplice e immediato da giocare!

Iniziare

Mentre la libertà di scelta che gli scenari permettono e' ciò che li rende così divertenti, possono essere anche intimidatori. Ci sono così tante possibilità che non si sa da dove cominciare! A causa di ciò, è meglio iniziare creando uno scenario il più semplice possibile. Credimi, creerai molto presto progetti più ambiziosi. Il modo più semplice per creare un nuovo scenario è semplicemente quello di aggiungere nuove condizioni di vittoria da usare con regole da torneo. Cambiare tali condizioni può variare profondamente il modo di giocare, e concentrandosi su questo non dovrai preoccuparti di altre cose come liste per unità speciali, regole o terreni speciali.



Sebbene sia simile alle condizioni di vittoria da torneo, è la via più semplice da percorrere per creare i propri scenari, ti avvertiamo che le condizioni di vittoria che progetterai possono influire sull'equità della partita. Ci sono certamente delle eccezioni, ad esempio, i primi due o tre scenari introduttivi concernono partite di poco spessore come puoi immaginare, ma generalmente, l'una o l'altra fazione sarà avvantaggiata. Questo spaventa molti giocatori, specialmente quelli con poca esperienza, che non hanno avuto l'opportunità di apprendere che perdere una partita giocata con soldati giocattolo non influisce sulla scala cosmica degli eventi. Questo non per dire che gli scenari dovrebbero essere a senso unico, ma solo che non devono essere rigorosamente bilanciati per entrambe le fazioni. Per essere onesto, hai giocato una piccola parte degli scenari che compongono l'idea stessa degli scenari, bilanciandoli, apparirebbero ridicoli, così, ti accorgerai che perdere uno scenario interessante potrà sembrare più divertente che vincere una perfettamente bilanciata partita da torneo.

Se questo genere di cose ti preoccupa, allora è meglio iniziare con scenari simili a come li faresti tu. Un buon metodo di fare ciò è di seguire l'esempio delle regole da torneo e ricavarne uno scenario quando le condizioni di vittoria delle fazioni sono le stesse. Se fai questo e permetti ai giocatori di scegliere gli eserciti dalle liste da torneo, allora puoi stare certo che la partita sarà bilanciata per entrambe le parti. Il problema di questo tipo di partita è di ricavare un metodo di schieramento e di vittoria che sono abbastanza diversi dalle regole da torneo e le condizioni di vittoria in modo da creare un gioco interessante. Dopotutto, se schieri più o meno allo stesso modo di una partita da torneo, le condizioni di vittoria sono simili a quelle usate nei tornei e stai usando le liste dell'esercito da torneo, allora forse stai proprio giocando una partita da torneo!

Sviluppare nuovi modi per schierare e vincere non è poi così difficile. Una buona fonte d'ispirazione sono le 'Missioni Standard' del gioco gemello di Epic: Warhammer 40'000. Gli scenari standard sono progettati per essere semplici da giocare, e grazie a questo usano forze di pari punti e condizioni di vittoria identiche. La missione Ricerca e Distruzione è una delle più giocate, ed è facilmente trasferibile in Epic. In Ricerca e Distruzione, il tavolo è diviso in quattro quarti uguali, e i giocatori schierano nei quarti opposti ad almeno 18" (45cm in Epic) tra loro. La partita dura un numero di turni fisso (quattro per Epic), e il giocatore che controlla più quarti di campo alla fine della partita è il vincitore. Per controllare un quarto devi avere formazioni non in rotta, cioè sopra la metà degli effettivi nella zona da controllare, mentre il nemico no. Usando il buon senso è possibile trasferire gli altri scenari standard di Warhammer 40'000 a Epic facilmente.

Lo scenario Ingaggio Progressivo presentato nella pagina seguente è un'altro esempio di scenario ben bilanciato che usa le liste dell'esercito da torneo con condizioni di vittoria equivalenti. Diciamo 'ben bilanciato' perché entrambi gli scenari Ricerca e Distruzione e Ingaggio Progressivo non presentano che leggere anomalie in favore di certi eserciti. In particolare scoprirai che armate con molta fanteria e macchine da guerra saranno avvantaggiate in Ricerca e Distruzione, mentre lo saranno eserciti con molti trasporti e unità veloci in Ingaggio Progressivo. Ma, per essere onesto, parte del divertimento nel giocare gli scenari, è che sarai costretto a rivalutare il tuo esercito, imparando nuove tattiche, rendendo il gioco più interessante.

Scenario Ingaggio Progressivo

Due pattuglie si scontrano mentre stanno sondando un debole settore del fronte. Mentre lo scontro continua, entrambe le fazioni ricevono i rinforzi.

Forze: Entrambi i giocatori hanno un esercito da 2000 a 2500 punti selezionato dalle liste da torneo.

Area di gioco: Prepara col tuo avversario il campo per la partita. Se un giocatore prepara il campo, l'altro puo' decidere dove schierare. Se prepari il campo di comune accordo, allora il giocatore col piu' alto valore strategico puo' decidere dove schierare. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso valore strategico allora lancia un dado per vedere chi sceglie il lato del tavolo. Puoi schierare sul lato lungo o sull'angolo (dallo spigolo a meta' lato lungo e corto del tavolo). L'avversario schiera sul lato opposto.

Schieramento: Ogni giocatore inizia con solo una formazione schierata sul tavolo. Questa deve essere quella che vale meno punti, e non deve includere macchine da guerra, velivoli o comandante supremo. La formazione puo' essere schierata ovunque entro 45cm dal proprio bordo del tavolo.

Rinforzi: Per le formazioni rimanenti si assume che stiano avanzando il piu' velocemente possibile verso la battaglia. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore puo' avere una o piu' formazioni elencate qui sotto.

Primo Turno: Qualsiasi formazione in cui l'unita' piu' lenta ha movimento maggiore di 30cm.

Secondo Turno: Qualsiasi formazione in cui l'unita' piu' lenta ha movimento maggiore di 15cm.

Terzo Turno: Qualsiasi formazione rimanente.

Qualsiasi Turno: Velivoli, Astronavi, formazioni che usano il teletrasporto e che sbarcano dall'orbita (vedi le normali regole per schierare queste unita').

Le Formazioni devono schierare nel loro turno di arrivo. Per decidere dove arriveranno le formazioni fai a turno, iniziando col giocatore che ha il piu' alto valore strategico per piazzare un'unita' di ogni formazione sul bordo del tavolo. Tale unita' mostra dove entrera' il resto della formazione durante il primo turno. Se molte formazioni volessero entrare in gioco nello stesso punto (una strada per esempio), semplicemente piazza le unita' in fila di fronte all'altra e misura il loro movimento dall'ultima unita' della fila. Se preferisci puoi piazzare dei segnalini o monete invece delle unita', ricordati pero' quali monete corrispondono a quali formazioni. Le Formazioni muovono sul tavolo nella Fase di Azione. Le Formazioni che falliscono il test di Iniziativa devono muovere come la loro azione di HOLD, ed entreranno in gioco con un segnalino esplosione per aver fallito il test di Iniziativa. Tutte le formazioni entrano in gioco nel loro turno di arrivo; non puoi mantenerne alcune in 'riserva'.



Condizioni di Vittoria: Alla fine del quinto turno conta i punti Vittoria per vedere chi ha vinto. Ogni giocatore ottiene un numero di punti uguale al costo in punti di ogni formazione nemica completamente distrutta, tutti i punti per le formazioni dimezzate e in rotta, meta' punti per formazioni dimezzate ma non in rotta e meta' punti per le formazioni non dimezzate ma in rotta. Chiunque abbia totalizzato piu' punti e' il vincitore. Ai fini di questa regola, la 'forza' di una formazione e' uguale al numero di unita' nella formazione piu' la (rimanente) capacita' di danno di eventuali macchine da guerra.



Condizioni Di Vittoria Opposte

Sebbene molti scenari che giocherai difficilmente conterranno le stesse condizioni di vittoria per entrambe le fazioni, questo non e' sempre vero. In alcuni scenari introduttivi ci sono le cosiddette condizioni di vittoria opposte, dove un giocatore deve fare qualcosa per vincere mentre l'altro deve impedirlo per vincere a sua volta. Le condizioni di vittoria per lo scenario 'Morte Dai Cieli' (vedi 4.5.1) sono esempi perfetti di condizioni di vittoria opposte. Gli Orki hanno tre turni per distruggere i bunker e i Basilisk, e se non lo fanno entro il tempo limite, vince il giocatore Imperiale.

Una piccola variazione su questa forma standard di condizioni opposte, comprende obiettivi differenti da portare a termine per entrambi i giocatori. Le condizioni di vittoria per lo scenario 'Il Ritorno dei Korpi Ghignanti' (vedi 3.4.1) sono un esempio di condizioni opposte di vittoria. In questo scenario, gli Orki devono distruggere due bunker per vincere, mentre i Marine devono distruggere il Gargant prima che completi la sua missione. Se i Marine distruggono il Gargant ma esso ha distrutto un bunker, il gioco e' un pareggio.

La difficolta' con opposte condizioni di vittoria, e la ragione per cui le partite da torneo di solito usano condizioni di vittoria uguali, e' che quelle opposte sono fortemente sbilanciate. Persino con forze identiche non ci sono garanzie sulle stesse probabilita' di vittoria, mentre usando condizioni di vittoria uguali, solo la fortuna e la bravura separano il vincitore dal perdente. Fortunatamente gli scenari non hanno bisogno di essere perfettamente bilanciati - infatti non ne hanno proprio bisogno! Invece, tutte le condizioni di vittoria devono decidere chi vince. Questo aiuta se entrambi i giocatori sentono di avere le stesse possibilita' di vittoria, certamente, ma per essere onesti questo non e' un obiettivo difficile da raggiungere dopo un po' di pratica. Se inizi progettando alcuni piccoli scenari con condizioni opposte presto 'sentirai' cosa funziona e cosa no, e quanto vantaggio offrono le condizioni di vittoria a ogni fazione.

Molto piu' importante, le opportunita' offerte al nascente designer di scenari dalle condizioni di vittoria opposte superano quelle degli svantaggi. Il maggior problema con condizioni di vittoria uguali e' che sono sempre leggermente astratte. Intendo che funzionano bene nel bilanciare Epic, ma sono meno efficaci riguardo al background. Questo

perche' poche battaglie coinvolgono forze che hanno gli stessi identici obiettivi; esse sono combattute perche' una fazione intende portare a termine qualcosa mentre l'altra dovra' fermarla! Usare condizioni opposte permette al designer di scenario di progettare tali situazioni e includerle in Epic. Il risultato e' un gioco basato su eventi reali, piu' che un gioco formale come gli scacchi come presentano le regole da torneo.

L'importanza di questo non puo' essere sottovalutata, e' infatti una delle ragioni primarie per giocare scenari in particolare e giochi da tavolo in generale in primo luogo. Un buon gioco da tavolo ti permettera' di 'sospendere la tua incredulita' cosi' da vedere cosa sta accadendo come un'eccitante storia cui stai assistendo, piu' che una partita che tenti di vincere. Ti troverai a pensare 'Ben fatto ragazzi!' quando le tue truppe vinceranno un rischioso assalto, o quando si raggrupperanno sotto il pesante fuoco nemico 'Resistendo!', prima che il tuo esercito diventi una collezione di soldati giocattolo ti accorgerai che sara' una piccola forza di uomini (o alieni!) sotto il tuo comando.

Abbiamo gia' menzionato alcuni esempi su come usare le condizioni di vittoria opposte, e non e' difficile trovarne molti altri ancora usando come spunto i libri di storia militare o i racconti della Black Library, oppure guardando i film di guerra (lo so, e' un lavoro duro, ma qualcuno deve farlo!) Inoltre, molte delle missioni non standard di warhammer 40'000 usano condizioni di vittoria opposte applicabili molto facilmente anche a Epic. Lo scenario 'Sfondamento' nella pagina seguente, e' basato sull'omonima missione di Warhammer 40'000, mentre il testo introduttivo e' basato sulle esperienze reali di un ufficiale dell'Armata Rossa che combatte' contro i Tedeschi quando invasero la Russia nel 1941.



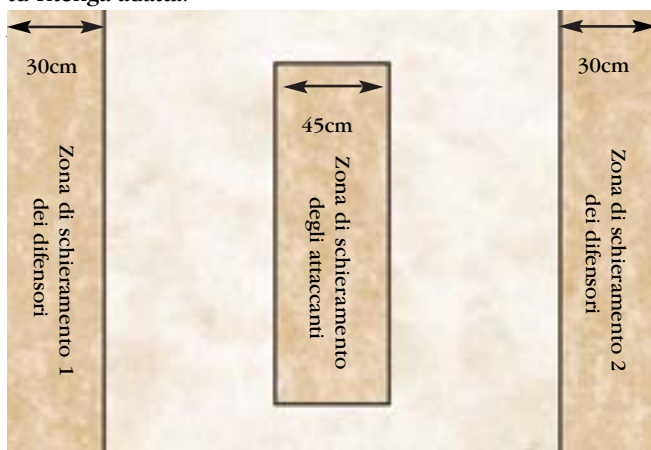
Scenario Sfondamento

Il Generale Belov era il comandante della 10ma Legione Meccanizzata su Armageddon, e tenne una posizione vitale nell' antiaerea della difesa Imperiale per il formicaio di Death Mire. La 10ma fu presa allo sprovvisto dall'invasione Orkesca, circondata su tutti i lati perche' Bande di Orki atterravano sul pianeta o apparivano dai loro nascondigli nella densa giungla che separava Hive Prime e Hive Secundus.

Piuttosto che attendere e morire, Belov decise di sfondare le linee Orke e riunire il reggimento con le altre forze Imperiali raggruppatesi per difendere Death Mire dagli invasori Orki. La 10ma combatte' una serie di scontri sempre piu' sanguinosi contro le forze degli Orki, finche' riuscirono a sfondare e riunirsi agli altri difensori di Death Mire dopo cinque giorni di scontri continui. La lunga e sanguinosa marcia costò al reggimento oltre metà degli uomini.

Forze: Un giocatore comanda la 10ma Legione Meccanizzata Minerviana (vedi la nota a destra), e l'altro gli Orki. I giocatori possono avere armate per un totale compreso tra 1'500 e 5'000 punti usando le liste da torneo della Legione Meccanizzata e della Waaagh Ghazghkull. Nota che Titani, Gargant e Astronavi possono essere usati, come unita' schierate in alcune battaglie dello sfondamento della 10ma Legione.

Area di Gioco: Prepara l'area di gioco in qualsiasi maniera tu ritenga adatta.



LA PAROLA AI DESIGNER

10^{ma} Legione Meccanizzata Minerviana

La 10^{ma} Legione Meccanizzata Minerviana era al completo all'inizio della battaglia, e includeva compagnie di fanteria corazzata, carri e artiglieria. Sebbene ci sono piccole differenze tra le uniformi e le mimetiche usate dalla Minerviana e quelle della Legione Meccanizzata di Armageddon, possono essere ignorate e la Legione Minerviana può essere rappresentata dai modelli della legione di Armageddon. Per essere precisi, la Legione Minerviana dovrebbe includere molte compagnie corazzate. Ma nei seguenti cinque giorni combatterono battaglie dove furono schierati pochi mezzi. Questo fu vero soprattutto per gli ultimi scontri, quando le perdite ridussero i Lemani Russi a meno di un quarto del numero iniziale.

Schieramento: Il giocatore Orko divide le sue forze in due parti, una per ogni area di schieramento (vedi mappa). Ogni forza deve includere reggimenti completi, e i reggimenti non possono essere divisi tra le due zone. Dopo che gli Orki hanno schierato, il giocatore Imperiale può schierare le sue forze nell'area centrale.

Regole Speciali: La forza Minerviana può lasciare il tavolo dai lati stretti (area di schieramento degli Orki). Tutte le unita' sopravvissute nel distacco devono abbandonare il tavolo nello stesso turno per poter fuggire - tutti o nessuno, non puoi lasciare qualcuno indietro!

Condizioni per la Vittoria: Il giocatore Minerviano deve far uscire metà delle sue forze dal tavolo per vincere. Ogni formazione ridotta a metà o meno della forza iniziale conta solo come metà per questa regola.



Forze Sbilanciate

Se usare condizioni di vittoria eque e' abbastanza astratto, allora avere forze bilanciate lo e' altrettanto. E' estremamente raro che una battaglia sia combattuta tra due forze bilanciate, e succede molto piu' spesso che uno schieramento abbia un vantaggio numerico o qualitativo, che l'altro esercito proverà ad annullare con un uso intelligente del terreno o con stratagemmi come le imboscate. Queste cose sono molto difficili, praticamente impossibili, da includere in un torneo. Questo in parte perche' e' molto difficile trovare delle condizioni di vittoria eque e che siano giuste per entrambi gli schieramenti, e in parte perche' gli army lists da torneo danno molta liberta' di scelta ai giocatori. Questa liberta' puo' rendere piu' facile per un esercito o l'altro aggirare le condizioni di vittoria create per rendere il gioco piu' avvincente.

Questo diventa superficiale in uno scenario, dove e' meno importante che il gioco sia bilanciato, e dove e' anche possibile che sia indicato al giocatore quali unita' schierare. Diciamo, per esempio, che tu abbia deciso di creare uno scenario dove una forza piccola tende un'imboscata a una piu' grande e poi deve fuggire. Data un'ampia scelta, l'assaltatore prender quanti piu' aereomobili e unita' veloci per una fuga rapida, mentre il suo avversario fara' lo stesso per un inseguimento veloce o prendere le unita' piu' robuste per minimizzare i danni. Mentre questo potrebbe assicurare uno scontro veloce, potrebbe anche essere abbastanza noioso, e quindi il creatore potrebbe voler limitare il numero di aereomobili o unita' veloci che puo' usare l'assaltatore, e obbligare l'assalito a prendere alcune unita' poco



corazzate e fanteria. Il creatore dello scenario decide cosa e' disponibile, e cio' puo' variare da un semplice "USA L'ARMY LIST DA TORNEO, MA SENZA AEREOMOBILI" a una specifica army list per ogni esercito. Ma torneremo a questa seconda opzione dopo...

Per prima cosa, e' importante sottolineare che gli scenari che usano forze sbilanciate sono, beh, sbilanciati! Questo significa che alcune regole speciali o restrizioni avvantaggiano la forza piu' piccola per dargli chance di vittoria. Ricorda, non c'e' bisogno che tutto sia perfettamente bilanciato, ma dovresti evitare partite che finiscano come il "massacro della zona d'atterraggio" su Istvaan V. L'altra cosa da tenere in mente che molto difficile vincere contro uno schieramento piu' forte, percio' i vantaggi per l'esercito minore devono essere sostanziosi. Immagina di giocare un torneo dove al tuo avversario sono concessi un terzo in piu' di punti; quante partite pensi che vinceresti? Non molte! Per questo, devi fare il possibile per evitare battaglie dove uno schieramento ha un vantaggio superiore a 2-1, poiche' sarebbe quasi impossibile per l'esercito piu' piccolo fare qualcosa oltre che correre e morire!

Come con condizioni di vittoria contrapposte, ci vorra' un po' di pratica per capire cosa crea uno scenario interessante per forze sbilanciate, e cosa porta a una battaglia a senso unico. Per questo meglio partire con battaglie piccole e ingrandirle piano piano. Indifferentemente da tutto il resto, potrai combattere piu' piccoli scontri in una sessione di gioco, permettendo ai comandanti di scambiarsi le parti e vedere se possono fare meglio dell' avversario.

Liste Prefissate contro Army Lists

Un argomento menzionato precedentemente era decidere se permettere ai giocatori se usare una army list, o dargli un army list prefissato - in altre parole se scrivere quali unita' devono essere usate nello scenario. Tutti gli scenari d'allenamento usano army lists prefissati, e provato dagli autori che questo permette di ottenere partite interessanti. Se consideri qualche scenario d'allenamento come Thunderhawk Abbattuta (vedi 4.5.2), vedrai che queste missioni non funzionerebbero senza army lists fisse. Immagina cosa succederebbe se in Thunderhawk Abbattuta il giocatore Orko potesse scegliere una Banda invece dei caccia-bombardieri, per esempio.

In verita' il solo vero vantaggio di usare un army list che permette ai giocatori di usare cio' che vogliono. Spesso c'e' una buona ragione per dare ai giocatori questa opzione, potresti non essere sicuro su quali modelli far usare, o per esempio, non avere tempo di scrivere un army list specifica, specialmente per uno scenario molto grande. Piu' spesso, piu' che ragioni ci sono buone scuse, in 99 casi su 100, gli scenari sono usati da giocatori di uno stesso gruppo, che si conoscono bene, e sanno cosa possa schierare l'avversario. In queste circostanze non e' molto difficile scrivere un army list fisso per uno scenario, e farlo portera' quasi sicuramente a una partita piu' eccitante. Per esempio, lo scenario Imboscata nella pagina seguente usa forze attentamente selezionate per i due schieramenti per assicurare una battaglia interessante e avvincente. Usare army lists fissi rende piu' facile incorporare nuove unita' e nuovi eserciti, come se ne discuterà in seguito.

Scenario Imboscata

Durante la campagna di Armageddon, contingenti di Space Marine hanno agito in copertura dietro le linee nemiche. Questi eserciti venivano solitamente schierati dalle Cannoniere Thunderhawk o atterravano con le Capsule d'Atterraggio, per poi operare indipendentemente e attaccare bersagli finché non venivano recuperati. Benché avessero un equipaggiamento leggero e avendo solo veicoli leggeri per il supporto, unità di incursori Space Marine causarono grandi problemi agli Orki compiendo incursioni e numerose imboscate.

La 3a compagnia degli Angeli di Fuoco fu lasciata dietro le linee degli Orki all'inizio della campagna, e rimase lì per oltre un mese. Una settimana dopo l'atterraggio, gli Esploratori riportarono che molte grandi unità dei Pezzi Grozzi del Kapoguerra Morbad si dirigevano verso di loro. L'imboscata che seguì distrusse completamente una delle bande di Morbad e ne danneggiò pesantemente altre due in cambio della perdita di due Land Speeders e neanche una dozzina di Marines.

Composizione dei Pezzi Grozzi di Morbad: Una brigata d'assalto con cinque Orkotteri; un Kulto della Velocità con cinque Buggy, quattro Moto e un BruciaTutto; tre Bande di Mekkanici ognuna con sei Pezzi Grozzi; un Kulto della Velocità con tre Buggy, quattro Kamion da Battaglia, otto Ragatzi e quattro Zgorbi.

3a Compagnia degli Angeli di Fuoco: Un distaccamento d'assalto con tre unità d'assalto guidate da un Cappellano, un distaccamento di Devastatori e due Dreadnoughts; un distaccamento tattico con quattro Squadre Tattiche guidate da un Capitano, un distaccamento Tattico di cinque Squadre Tattiche guidate da un Bibliotecario, un distaccamento di Scout con quattro unità di Esploratori e un Cecchino (dalla 10ª Compagnia); un distaccamento di Land Speeder, con quattro Land Speeder; un distaccamento di Land Speeders con due Land Speeder Typhoon e tre Land Speeder Tornado; un distaccamento di moto con quattro Squadre su Moto e quattro Moto d'Assalto.

Area di Gioco: Prepara il tavolo in qualsiasi modo accettabile, purché una strada colleghi i due lati corti del tavolo.

Schieramento: Il giocatore Orko schiera per primo, mettendo una unità per ogni formazione a un'estremità della strada che collega i due lati del tavolo. Questo mostra da dove entreranno gli Orki al primo turno, e

LA PAROLA AI DESIGNER

Regole speciali dello Scenario

Le regole speciali riflettono il fatto che gli Orki erano in un convoglio che percorreva la strada, e non potevano vedere i Marine fino all'apertura del fuoco. Permettere al giocatore Marine di effettuare i movimenti per il ripiegamento degli Orki nel primo turno riflette il panico causato dall'imboscata dei Marine. Nota che il giocatore Marine non può muovere gli Orki a meno di 15cm dalle sue truppe per ucciderli mentre fuggono.

il loro ordine indicherà l'ordine dei distaccamenti. La formazione con un'unità in cima entra per prima e così via. Il giocatore Space Marine schiera tutto il suo esercito, dovunque voglia sul tavolo ma almeno a 30cm dalla strada. Se vuole, può però schierare gli Esploratori a 15cm dalla strada.

Regole Speciali: Nel primo turno non viene usata la normale sequenza di gioco. Ogni formazione degli Orki deve marciare, e non può abbandonare la strada. Tutte le unità Orke devono entrare in gioco al primo turno, devono stare sulla strada e rimanere nello stesso ordine stabilito con lo schieramento. Dopo che tutte le unità Orke hanno mosso, tutte le unità di Space Marine possono sparare come se fossero di guardia. Se qualche unità Orka è rotta dal fuoco dei Marine allora il giocatore Space Marine può effettuare il suo movimento di ripiegamento; comunque il giocatore Marine non può muovere gli Orki in modo che si trovino a meno di 15cm da un'unità Marine. Dopo che tutti i Marine hanno sparato, procedi con la fase di Rally. Quindi il gioco torna alla normale sequenza per il resto del gioco.

Condizioni per la Vittoria: Il giocatore Space Marine ha tre turni (incluso il primo) per ridurre gli Orki a metà o meno della forza iniziale, e al tempo stesso evitare che quattro o più distaccamenti di Marine siano ridotti a metà o meno delle forze. Inoltre, il giocatore Marine deve spazzare via almeno una Banda di Mekkanici. Ogni altro risultato una vittoria per gli Orki.



Nuove unita' e Formazioni

La facilità con cui nuove unita' e formazioni uniche possono essere usate in uno scenario e' uno dei grandi vantaggi che hanno sulle partite dei tornei. In una army list da torneo, ci vogliono mesi di test per assicurarsi che unita' e formazioni abbiano il corretto valore in punti e che siano bilanciate e corrette. Negli anni in cui ho lavorato alla Games Workshop, ho tentato di inventare sistemi che permettessero ai giocatori di creare le proprie unita' e aggiungerle alle army list da torneo - ma non ho mai avuto successo nel trovare un sistema che i giocatori non potessero sfruttare in un modo o l'altro. Per questa ragione, l'army list da torneo di Epic include solo unita' che sono state assiduamente testate in gioco, e che sono disponibili nella gamma di modelli Epic. La linea di fondo di ogni army list e' che sia giusta nei confronti di entrambi i giocatori. Avere una situazione in cui un giocatore puo' disporre di unita' che un altro giocatore non e' in grado di contrastare non sarebbe corretto, e percio' non e' permesso.

D'altra parte, ci sono molti giocatori a cui piace scolpire e convertire i modelli, o che hanno una collezione di modelli dalle precedenti edizioni di Epic che vorrebbero usare. Gli scenari sono l'occasione perfetta per usare tali modelli, poiche' i giocatori possono creare unita' per assicurarsi che tutto sia - piu' o meno - corretto e bilanciato per entrambi gli schieramenti. (I giocatori con collezioni di modelli di Epic che non sono piu' in produzione dovrebbero controllare le Appendici alla fine delle regole, che hanno regole specifiche e punti essenziali per usare questi modelli).

Gli scenari permettono ai giocatori di schierare formazioni non standard - in altre parole formazioni che sono differenti da quelle descritte nella army list. Le formazioni 'fisse' usate nelle army list da torneo sono molto semplificate rispetto a quelle che possono essere schierate in un esercito. E' molto raro che due formazioni siano esattamente uguali nella loro composizione, anche se sono dello stesso tipo. Per esempio, mentre un esercito appena reclutato partirebbe in piene forze, durante una campagna le perdite ridurrebbero le loro



Un esempio di 3 distaccamenti creati per uno scenario. Il QG sulla cima della collina e' composto da sei unita', supportato da 2 distaccamenti tattici, uno con sei squadre Tattiche e uno con quattro. Ogni distaccamento Tattico ha anche un' unita' di Esploratori.

forze fino a far rimanere solo truppe con molta esperienza. Se prendiamo per esempio una Compagnia di Fanteria della Legione Meccanizzata, una compagnia appena reclutata avrebbe il doppio delle unita' come nella formazione mostrata nella army list della Legione Meccanizzata, ma siccome e' fresca e inesperta potrebbe avere un valore di iniziativa di 3+. La stessa compagnia alla fine della campagna potrebbe essere ridotta a meta' delle forze, ma questa sarebbe composta di veterani e avere un' iniziativa di 1+. Avrai capito, ne sono sicuro.

Ora, chiaramente non e' pratico o desiderabile provare a creare un set di army list da torneo che copra ogni tipo di unita' che sia possibile schierare. Invece, si concentrano sensibilmente su cosa e' tipicamente trovato in ogni armata. Percio' la Compagnia della Legione Meccanizzata non corrisponde ne' a una truppa di cadetti inesperti ne' a un manipolo di veterani, ma una qualche via di mezzo. Quando giochi uno scenario, tuttavia, non ci sono restrizioni del genere, e puoi sentirti libero di inventare nuove unita' e creare nuove formazioni che credi adatte. Se stai progettando uno scenario in cui e' richiesta la presenza della Guardia del Corpo personale di un Governatore Imperiale, e della limousine personale corazzata del Governatore, puoi iniziare a lavorare su cosa c'e' nella army list, quindi arrivare a nuovi profili per le unita'. Ogni nuova unita' che inventi per uno scenario come questa chiaramente non avra' un costo in punti, il che non e' un grande problema in uno scenario perche' puoi invece usare una army list fissa .

TITANO DA BATTAGLIA CLASSE WARLORD Schema Marte, configurazione armi Deathstrike

Tipo	Velocità	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	15cm	4+	2+	3+
Weapon	Range	Firepower	Notes	
Lanciamissili	60cm	2PB	Arco frontale limitato	
Deathstrike missile	Illimitato	MA 2+	Colpo singolo, Titan killer (D6)	
Gatling Blaster	45cm	4 x AF4+/AC4+	Arco frontale	
Power Fist	(Contatto di base)	Arma d'assalto	Extra Attack (+1), Titan Killer (D6)	

Punti struttura 8. 6 scudi inibitori. Effetto colpi critici: Il reattore al plasma del Warlord è danneggiato. Tira un D6 nella fase finale di ogni turno: con 1 il reattore esplose distruggendo il warlord, con 2 o 3 il Warlord perde un altro punto struttura, e con 4, 5 e 6 il reattore è riparato e non causa altri problemi. Se il reattore esplose, ogni unità entro i 5 cm dal Warlord viene colpita con un 4+ su un D6.

Note: Implacabile, Corazza rinforzata, Corazza posteriore, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più basse delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.



ISOLA KADILLUS - PISCINA IV

I primi episodi della Campagna su Piscina.

(1) Ghazghkull attraversa il crinale Koth dalle Barriere Est, e assalta il Porto Kadillus.

(2) I rinforzi Imperiali si muovono velocemente per bloccare i guerrieri di Ghazghkull e impedire che Nazdreg si riunisca con lui occupando il crinale Ridge.

(3) Nazdreg vira a Nord per attaccare i generatori energetici a Barrak Gorge, mentre gli Esploratori degli Angeli Oscuri cercano di capire come gli Orki arrivino su Piscina IV.



Mappa o non Mappa

Una cosa che ogni scenario deve considerare e' se lo scenario necessita o no di una mappa, e quanto questa mappa debba essere dettagliata. Quasi tutti gli scenari nel libro non hanno bisogno di una mappa. Abbiamo fatto cosi' perche' non sappiamo quali elementi scenici abbiano a disposizione i giocatori, percio' abbiamo lasciato le cose il piu' aperte possibile.

Quando stai progettando i tuoi scenari puoi fare la stessa cosa, e non c'e' ragione per cui tu debba disegnare una mappa quando non ce ne e' bisogno. Il vantaggio di non disegnare mappe dettagliate per gli scenari e' che e' piu' facile lavorare in questo modo, e rende piu' semplice usare gli elementi scenici disponibili giocando. Spesso gli scenari non richiedono una mappa, e altre volte avrai solo bisogno di una mappa per mostrare gli elementi fondamentali del territorio. Lo scenario Trita Kadaveri funziona cosi', mostrando gli elementi scenici che devono essere posizionati, e permettendo ai giocatori di aggiungere piu' elementi al loro tavolo da gioco se e' il caso.

D'altra parte, disegnare una mappa aggiunge un sacco di carattere alla partita, in quanto potrai assicurarti che il territorio sia disposto in maniera interessante e appropriata. Puoi usare le mappe per fornire un'immagine piu' ampia, mostrando cosa accade oltre i limiti del tavolo. Ancora una volta ti aiuterà a entrare nella condizione che la battaglia si stia svolgendo davvero, e cio' renderà le partite ancora piu' piacevoli. E' molto

piu' divertente sapere che stai combattendo per le famose alture del Crinale Koth su Piscina IV, o che hai appena conquistato uno dei ponti sul Fiume Sulfureo del Pianeta Rynn, piuttosto che aver conquistato 'la collina' o 'il ponte'. Infine, si puo' dire che disegnare una mappa vale bene il tempo speso se ne hai, e i giocatori apprezzeranno la partita molto di piu'.

Situazioni e terreni unici

Il piu' grande vantaggio dato dagli scenari e' che puoi combattere battaglie basate su situazioni uniche o su terreni particolari. Un classico esempio del primo tipo di scenario e' "l'invasione planetaria dei nemici" dove uno degli schieramenti deve far atterrare le sue truppe in una zona d'atterraggio ben difesa. Un esempio equivalente puo' essere "l'attraversamento del fiume", dove un esercito deve fare breccia attraverso la linea difensiva su un fiume.

Cio' che queste ambientazioni uniche richiedono sono delle apposite regole speciali. Diciamo, per esempio, che tu abbia deciso di giocare uno scenario che ha luogo nelle distese ghiacciate vicino al polo Sud di Armageddon. Avrai bisogno di regole speciali per le battaglie combattute in questo luogo. Quanto e' pericoloso il terreno? Ci sono crepacci nascosti? Potrebbe insorgere una tempesta? Ci sono regole speciali che si applicano a alcune unita'? E cosi' via.

Come con la maggior parte degli altri tipi di scenario che abbiamo trattato finora, e' importante non rovinare lo

scenario alla prima partita usando una situazione troppo particolare o un terreno esotico. In altre parole, inizia con una compagnia che vuole atterrare invece di schierare un intero capitolo, e prova un attraversamento in piccola scala prima di ricreare uno sbarco degno del D-Day! L'altra cosa da evitare e' esagerare con le regole speciali. E' molto facile farsi prendere la mano e scrivere tante regole speciali, ed e' molto facile scriverne di troppo complesse. Con le regole speciali, solitamente "meno vuol dire di piu". In altre parole e' meglio avere poche regole semplici che aggiungano carattere al gioco, che un mare di regole che servano solo a rallentare il gioco. Un semplice metodo e' scrivere tutte le regole di cui pensi di avere bisogno e quindi eliminarne la meta! Fidati, cio' che rimarra' sara' abbastanza,

Tutte queste cose dette, situazioni e/o terreni unici sono molto adatti a grandi partite, in quanto danno importanza e peso all'occasione. Benche' non raccomandate per la prima partita, un grande attacco planetario, o uno sbarco costiero, o una battaglia sul polo Sud di Armageddon, sono superbe 'partite giganti' giocate da tutti i membri del club, o una 'dimostrazione' ai game show. Capirai che in grandi partite come queste userai tutte le abilita' sviluppate giocando gli scenari discussi precedentemente. Avrai bisogno di confrontarti con condizioni di vittoria contrapposte, forze sbilanciate, army list fisse e nuove unita' e formazioni, e quindi combinare tutto cio' con le regole speciali per coprire gli aspetti unici dell'ambientazione in cui si svolge lo scontro. Grandi partite come queste sono sempre uno sforzo di gruppo, e cio' significa che dovrai organizzare i giocatori che prendono parte, assicurandoti che arrivino in tempo per la partita, che aiutino a dipingere le unita' necessarie, costruire i terreni, e cosi' via. Cio' rende lo 'scenario colossale' la sfida definitiva per uno scenario designer, ma e' un progetto altrettanto remunerativo da affrontare. Non c'e' niente come dirigere una partita colossale!



Partite Multi-Giocatore

Gli scenari, specialmente quelli grandi, spesso coinvolgeranno piu' giocatori per ogni fazione. Ci sono diversi modi di giocare le partite multi-giocatore, ognuna con i suoi vantaggi e svantaggi. Quando giochi uno scenario multi-giocatore, avrai bisogno di scegliere uno di questi metodi di stabilire cio' che ognuno fa e quando. I metodi sono:

Tutti Contro Tutti

Gioco di Squadra Gerarchico

Gioco di Squadra Simultaneo

Tutti Contro Tutti

In una partita tutti contro tutti, ogni giocatore ha un esercito e tutti gli schieramenti degli altri giocatori contano come nemici finche' le regole sono implicate. Ogni giocatore gioca il turno in ordine, basato sui loro tiri Strategia all'inizio del turno. Il giocatore che ha ottenuto il risultato piu' alto decide se i giocatori si muoveranno secondo l'ordine crescente o decrescente dei risultati ottenuti. Nella fase d' Azione, ogni giocatore agisce in questo ordine. Se assalti una formazione

nemica allora solo unita' che appartengono alla stessa fazione della formazione che assalti possono offrire fuoco d'appoggio. Non puoi assaltare le formazioni di due eserciti nemici diversi nello stesso turno (beh, a meno che non crei le tue regole personalizzate per farlo!).

Il metodo Tutti Contro Tutti funziona meglio in partite abbastanza piccole, con fino a quattro giocatori per parte. Se ci sono troppi giocatori o troppe formazioni, il gioco puo' rallentare troppo, e si raccomanda l'uso della formula di gioco gerarchica o simultanea per partite piu' grandi.

Gioco di Squadra Gerarchico

Nel gioco di squadra, i giocatori sono divisi in due squadre. Tutte le formazioni di uno stesso schieramento si considerano alleate, e tutte quelle dell'altro schieramento si considerano nemiche. In partite a squadre, le formazioni che appartengono a diversi giocatori della stessa fazione possono darsi fuoco d'appoggio se assaltate.

Il gioco di squadra puo' essere Gerarchico o Simultaneo (vedi sotto per il gioco Simultaneo). Nel gioco gerarchico, un giocatore diventa il comandante 'supremo' e decide quale dei giocatori della sua fazione puo' compiere una azione quando e' la volta della sua squadra. A parte questo, si applicano le normali regole. Il gioco di squadra gerarchico e' adatto a partite medio-grandi, ma puo' rallentare molto il tutto se applicato a partite colossali. E' un eccellente modo di introdurre i nuovi giocatori alle regole di Epic, in quanto possono allearsi con un giocatore esperto che fa le veci del comandante per la sua fazione, visto che la maggior parte delle regole sono usate senza varianti.

Gioco di Squadra Simultaneo

In una partita simultanea, i giocatori sono divisi in due squadre come descritto sopra. Comunque, tutti i giocatori di una stessa fazione possono agire quando e' il loro turno, invece di agire uno per volta. Una volta che tutti i giocatori hanno agito, l'iniziativa passa all'altra parte. Se un giocatore vuole mantenere l'iniziativa puo' provare a farlo; altri giocatori della stessa fazione possono decidere se farlo o no, come vogliono. Una volta che tutti i giocatori hanno compiuto le azioni che vogliono, il gioco passa all'altra squadra, e cosi' via.

Giocando una partita in simultanea, e' possibile che una formazione nemica sia attaccata da due o piu' formazioni nemiche, o un giocatore potrebbe voler sparare a una formazione mentre una vuole assaltarla, o due potrebbero volere assaltarla. Nel caso accadesse, sono permessi fuochi e attacchi combinati. Considera le due formazioni come una singola forza quando calcoli i risultati del fuoco o dell'assalto, seguendo le istruzioni per gli assalti coordinati nelle regole. D'altra parte, se un giocatore vuole assaltare un'unita', gli alleati non possono sparare al bersaglio dell'assalto, ci sono gli assaltatori di mezzo!

Il gioco simultaneo e' la migliore opzione per partite molto grandi, in quanto fare altro rallenta il gioco come una lumaca. Comunque, potrebbero insorgere situazioni che richiedano buon senso o tiri di dado per essere sbrogliate. Percio', funziona meglio se giocato da giocatori esperti da uno stesso gaming club che hanno esperienza e maturita' per trattare ogni problema che potrebbe nascere, o se lo scenario e' diretto da un master-arbitro che risolve ogni disputa.

La difesa dell' impianto trattamento Acque 10927

Il polo Sud di Armageddon e' circondato da una regione inospitale nota come le Terre Morte. Le Terre Morte sono una distesa ghiacciata e sferzata dalla tempesta dove le sole risorse utili sono le enormi riserve di acqua relativamente pura che puo' essere trovata li'. I numerosi impianti di trattamento dell'acqua sparsi nelle distese filtrano le poche impurita' rimanenti e quindi la mandano ai sempre assetati formicai di Armageddon Secundus.

Quando la Brigata del Kapoguerra Skabsnik atterro' nelle Deadlands, inizio' velocemente a attaccare e distruggere gli impianti di trattamento dell'acqua. La produzione subito calo' a meno della meta' rispetto a prima dell'invasione, e i comandanti Imperiali realizzarono che se non fossero intervenuti presto i formicai di Armageddon Secundus sarebbero caduti senza che i difensori morti per la sete sparassero un colpo. Cinque reggimenti di truppa della Guardia Imperiale, supportati da Marine da mezza dozzina di capitoli differenti e Titani dalla Legio Victorium furono rapidamente schierati nella zona. Il primo grande scontro tra queste forze e la brigata di Skabsnik avvenne vicino all'impianto conosciuto solo come 10927

Forze: L'idea base di questa partita era semplicemente di usare quanti piu' modelli Epic fosse possibile! Abbiamo allora calcolato il totale delle forze imperiali, e confrontato con il totale degli Orki dello studio. Questo ha rivelato che gli Orki erano molti di piu' (perlomeno per valore in punti), percio' abbiamo deciso di usare l'intera armata Imperiale e in piu' del 'supporto' dalle nostre armate di Space Marine e Titani per compensare il numero. Tutto questo era un vero esercito!

Abbiamo diviso l'esercito imperiale in tre 'comandi' piu' o meno delle stesse dimensioni, e gli Orki in due 'comandi' (o dovrebbero chiamarsi 'komandi' per gli Orki?)

La spiegazione per questo e' data nella sezione schieramento e nelle regole speciali. In quanto gli Imperiali avevano una forza piu' 'frazionata', e poiche' alcune regole speciali favorivano gli Orki, abbiamo deciso di schierare alcune unita' imperiali in piu' per bilanciare ancora (in effetti ci permetteva di schierare altri modelli, ma non e' l'unica ragione).

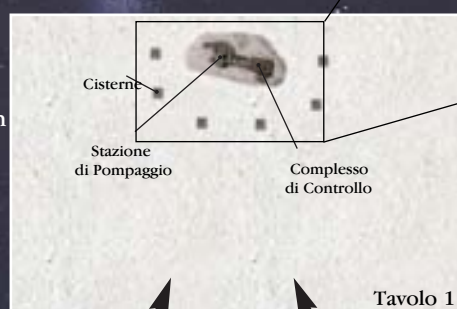
Se decidi di reinscenare la battaglia, ti consiglio di seguire esattamente questa procedura; prendi tutti i modelli disponibili, usando le liste del Grand Tournament per mantenere le cose ragionevoli! Nota che avrai bisogno di dividere le forze in comandi (3 imperiali , 2 Orki). L'importante e' non fissarsi troppo sul 'mantenere le cose giuste'. In una partita di questo tipo conta che tutti e due gli schieramenti abbiano chance di successo, non che abbiano le stesse chance.

Area di Gioco: Con forze tanto grandi in gioco, abbiamo bisogno di un tavolo altrettanto grande. Invece di usare un singolo tavolo, ne abbiamo usati tre standard da 180cm X 120cm per creare una superficie di gioco adatta. Siccome qualche giocatore poteva attraversare l'intero tavolo, abbiamo deciso di non costruire un singolo tavolo rettangolare ma di disporre i tavoli a forma di 'freccia' come descritto nella mappa. Questo metodo assicura che tutti i giocatori possano raggiungere ogni punto per manovrare le proprie truppe, conferendo anche una vasta area di gioco. Abbiamo considerato tutte le aree fuori dal tavolo come marine o intransitabili a causa dei terreni pericolosi per tutte le unitaa' - dopo tutto si chiamano Terre Morte per qualche motivo!

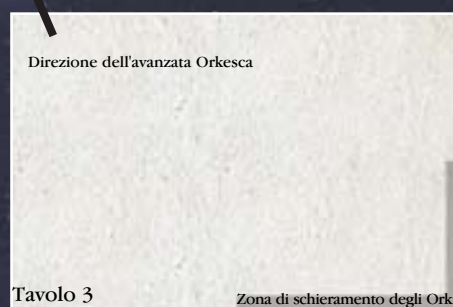
Numero di Giocatori: Questa partita e' progettata per cinque giocatori che usano le regole per il gioco simultaneo.

Impianto Trattamento Acque 10927 Mappa dello Schieramento

L'esercito imperiale si schiera sui tavoli 1-3. Le unita' Imperiali non possono lasciare il tavolo a cui sono assegnate (vedi le regole speciali nella prossima pagina)



L'impianto di trattamento acque e' posto sul tavolo 1 e puo' essere rappresentato da qualsiasi modello adatto.



Gli eserciti degli Orki entrano dalle zone di schieramento mostrate nella mappa. Possono muoversi dai tavoli 2 e 3 al tavolo 1 da dove i tavoli si toccano.

Schieramento: L'esercito imperiale e' diviso in tre comandi come gia' detto. Ogni comando ha da schierarsi su un tavolo diverso, come mostrato nella mappa. Nessuna unita' imperiale puo' essere schierata a meno di 45cm dai lati del tavolo su cui schierano gli Orki.

L'esercito Orko e' diviso in due comandi che entrano da tavoli diversi nel primo turno. I tavoli da cui entrano sono mostrati nella mappa.

Le unita' Orke che entrano in gioco su un aereo o un'astronave dovrebbero essere messe da parte, insieme ai mezzi che le trasportano. Le unita' trasportate devono iniziare la partita a bordo del veicolo che le portera' in gioco (esempio: un aereo o una unita' con l'abilita' Assalto Planetario).

Altre unita' Orke sono considerate appena fuori del tavolo assegnato al loro comando. Per mostrare da dove entreranno, devi piazzare un modello dell'unita' dovunque nel lato del tavolo appropriato. Questi modelli mostrano dove entrera' il resto dell'unita' durante il primo turno. Se molte unita' vogliono entrare dallo stesso punto (lungo una strada per esempio) semplicemente piazza i modelli in fila l'uno dietro l'altro, e misura il loro movimento dal modello piu' indietro nella fila. Se preferisci puoi usare segnalini invece di modelli, basta che ti ricordi a quale unita' corrispondono.

Le unita' che entrano in gioco su un aereo o astronave lo possono fare in ogni turno usando le regole per gli aerei da trasporto e l'Assalto Planetario (vedi 4.2.5 & 4.4). Gli e' permesso muovere sul tavolo assegnato al loro comando nel primo turno, ma non possono muoversi sui tavoli assegnati a altri comandi. Le altre unita' Orke devono muoversi sul tavolo a loro assegnato nella fase d'azione del primo turno. Le formazioni che falliscono il test d'Iniziativa devono scegliere di muoversi come azione per mantenere la posizione, e entreranno in gioco con un segnalino d'esplosione per aver fallito un test d'Iniziativa. Unita' che sono in riserva non possono usare nessuna abilita' speciale che hanno.

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Orko deve distruggere tutte e tre le locazioni che compongono l'impianto in al massimo 12 turni (come distruggere l'impianto e' descritto sotto).

Regole Speciali: Questo scenario usa alcune regole speciali descritte in seguito.

Struttura del Comando Imperiale: L'esercito Imperiale deve difendere la posizione fino all'ultimo uomo e le truppe dei comandi Due e Tre non possono ritirarsi dietro l'impianto a nessun costo. Per questo, non hanno il permesso di uscire dal tavolo da dove schierano durante la partita. Se lo fanno, vengono eliminate. I velivoli imperiali possono abbandonare il tavolo per riarmarsi e rifornirsi, ma possono agire solo sul tavolo assegnato.

Distruggere l'impianto: Il giocatore Orko deve distruggere l'impianto per vincere. L'impianto e' costituito di tre locazioni, e tutte devono essere distrutte per vincere. Queste locazioni sono: le cisterne con la riserva d'acqua, la stazione di pompaggio, e il centro di controllo. Ognuna di queste locazioni deve essere rappresentata da un modello adatto, che e' posto nel tavolo 1 dal giocatore imperiale quando schiera il suo esercito. Le cisterne e la stazione di pompaggio devono essere piazzate entro 15cm dal centro di controllo.

Ogni locazione puo' essere bersagliata come se fosse un'unita' nemica. Possono essere assaltate, ma non c'e' necessita' di

calcolare il risultato dell'assalto (tira i dadi solo per calcolare i danni inflitti). Le locazioni non ricevono mai segnalini esplosione, non possono essere rotte, ecc. I dettagli di come gli Orki possano distruggere ogni locazione sono descritti di seguito.

Cisterne: Ci sono sei cisterne. Sono trattate come un veicolo corazzato con un Tiro Salvezza di 4+. Un colpo e' sufficiente per distruggere ogni cisterna.

Stazione di Pompaggio: La stazione di pompaggio e' un edificio robusto che e' trattato come una macchina da guerra con un TS di 4+, 6 punti struttura, e armatura rinforzata.

Centro di Controllo: Il centro di controllo e' sotterraneo. Per distruggerlo, le truppe Orke devono entrare nel complesso e uccidere tutti i tecnici all'interno. Le unita' Orke possono entrare lanciando un assalto frontale e penetrando all'interno (togli le unita' dal tavolo). Solo unita' in grado di entrare negli edifici possono entrare nel complesso. Se parte della formazione attaccante rimane fuori, allora almeno un'unita' al di fuori deve restare a 5cm dall'entrata per mantenere lo schieramento. Tutte le unita' che entrano possono attaccare con i loro valori di Corpo a Corpo e Fuoco Ravvicinato. Devono compiere un totale di sei colpi per uccidere tutti i tecnici. I difensori imperiali non possono entrare nel complesso (fuori dai limiti!). Le unita' Orke nel complesso possono uscire misurando il loro movimento a partire dall'entrata del complesso.

Tempeste: I campi di battaglia intorno all'impianto erano spazzati da tempeste e disseminati di crepacci. Per rappresentare questi fattori, il giocatore imperiale deve tirare un D6 all'inizio di ogni turno:

D6 Risultato

- 1 Il tavolo uno e' colpito dalla tempesta
- 2 Il tavolo due e' colpito dalla tempesta
- 3 Il tavolo tre e' colpito dalla tempesta
- 4 Il giocatore Orko decide quale tavolo e' colpito dalla tempesta
- 5 giocatore Imperiale decide quale tavolo e' colpito dalla tempesta
- 6 Tutti I tavoli sono colpiti da tempeste

Se un tavolo e' colpito dalla tempesta si applicano le seguenti regole:

- Tutte le unita' che fanno fuoco in mezzo alla tempesta subiscono una penalita' di -1 per Colpire.
- Tutte le unita' che assaltano in mezzo alla tempesta subiscono una penalita' di -1 per colpire quando tirano i dadi con i valori di Fuoco Ravvicinato.
- Le formazioni devono trattare tutti i terreni (eccetto che le strade) come terreni accidentati (ci sono crepacci nascosti che le unita' non vedono a causa della tempesta).



6.7 CAMPAGNE

"Una battaglia e' solo una parte di un grande intero. Un qualsiasi studioso di guerra vi dira' che un comandante non attaccherà mai battaglia a meno che non sia sicuro di vincere. Ma cio' da alla battaglia un'importanza che non garantisce. Combattere una battaglia, anche una che non puoi perdere, e' la piu' pura pazzia a meno che non esista la chance che non ci sia piu' bisogno di altri scontri. Il vostro obiettivo primario deve essere sempre vincere la guerra, non la battaglia."

Imperium Tactica

Giocare una singola partita di Epic e' un hobby impegnativo e molto divertente, ma un veterano di Epic ti dira' che giocare una campagna di Epic e' molto meglio. Le campagne ti permettono di collegare molte partite, provando la tua abilita' nel corso di tante partite invece che una sola. Benche' le campagne siano abbastanza difficili da organizzare, valgono bene lo sforzo, e rappresentano la maniera definitiva di giocare a Epic.

Ci sono maniere diverse di condurre una campagna di Epic, da semplici tornei a campagne basate su mappe dettagliate. In questa sezione, daremo alcuni esempi concreti su come condurre una campagna. Ci sono, comunque, infiniti modi di condurre una campagna, e cio' che descriviamo e' solo la punta dell'iceberg. Condurre una campagna e' molto piu' 'personale', e dovresti affrontare la cosa nella maniera che ti sembra migliore. Quando tutto e' stabilito, se metti lo sforzo di organizzare e condurre una campagna, avrai il diritto di scegliere quali regole verranno usate!



Tornei

La forma piu' semplice di campagna in assoluto e' un torneo. In questo tipo di eventi, i giocatori semplicemente giocano partite e danno i risultati all'organizzatore. L'organizzatore controlla i risultati e tiene una tabella nella quale e' mostrato quanto i giocatori stiano facendo bene. Questi tornei sono molto facili da condurre e sono il modo ideale di fare una campagna con tanti giocatori.

La forma piu' semplice per i tornei e' la 'classifica'. All'inizio i giocatori sono messi in lista per anzianita', a partire dal piu' vecchio (non ti preoccupare, non rimarra' li per molto!). Quando i giocatori combattono una battaglia, il vincitore si scambia di posto col perdente, o si sposta di un posto verso l'alto nella classifica, qualsiasi modo che avvicini il vincitore alla cima della classifica.

In tornei piu' avanzati, il giocatore guadagna punti per come si comportano in battaglia, e sono elencati in base all'ordine dei punti guadagnati. Per esempio, puoi stabilire che vincere una partita portando a termine gli obiettivi da 3 punti, vincere di poco 2 punti, e perdere 1 punto. Se desideri, puoi aggiungere punti bonus per cose come un'armata completamente dipinta, che puo' dar un punto in piu', o avere speciali 'sessioni di gioco' dove le partite valgono piu' punti.

L'organizzatore di un torneo potrebbe voler iniziare a tenere traccia delle "statistiche" delle partite giocate. Per farlo, ti dovrai assicurare che i risultati che ti verranno forniti contengano le informazioni necessarie, e quindi

trovare un modo per controllare i dati raccolti. Per esempio, se volessi controllare quanto durano le partite, avrai bisogno che i giocatori lo scrivano, e se vuoi puoi far scrivere come e quali obiettivi i giocatori hanno completato. Avere queste informazioni ti permetterebbe di stabilire la partita piu' corta, la piu' lunga, quali sono gli obiettivi piu' completati e cosi' via. Per qualche ragione, i giocatori trovano queste informazioni affascinanti, anche se non hanno nessun effetto sul risultato del torneo.

Un'altra cosa che dovrai considerare e' quanto a lungo si protrarra' il torneo, e se ci sara' un grande 'evento finale' per decidere il vincitore. Non c'e' ragione per non creare un torneo 'perpetuo' che duri per sempre se lo desideri. Comunque, anche i tornei perpetui traggono beneficio da alcune 'partite decisive' per stabilire chi sia il campione. Aspri scontri tra i due giocatori in cima alla classifica sono sempre eccitanti, e spesso attireranno una folla, e questa e' una ragione sufficiente per tenerli. Se invece conduci un torneo a tempo determinato, allora un evento finale offrira' una degna fine alla campagna, e dovrebbe permettere ai giocatori impazienti di iscriversi al torneo successivo se e' stata fissata una data.

Dibattendo sui tornei condotti per un periodo limitato di tempo, e' indispensabile menzionare i Grand Tournament condotti dalla GW. Questi sono dei weekend di gioco in cui i partecipanti prendono parte a una serie di partite. I punti sono ottenuti vincendo partite, ma anche dimostrandosi il miglior generale (vincendo piu' partite possibile), avendo l'armata migliore, e dimostrandosi un avversario molto sportivo. I Grand Tournament non sono molto piu' che un torneo della durata di un weekend, e non c'e' ragione per cui non organizzare un evento simile nel proprio gaming club.

Tipi differenti di Campagna

Combattere una campagna e' molto gratificante e divertente, e ci sono molti modi di affrontarne una. I comuni tipi di campagna sono parecchi:

Campagna Narrativa

Una campagna narrativa e' una serie di battaglie collegate da una storia. Questa storia e' spesso mediata da un arbitro indipendente, che puo' introdurre scenari speciali, condizioni di vittoria, eventi strani, regole extra e cosi' via.

Per esempio, i giocatori vogliono giocare una campagna narrativa che descrive l'invasione Orka di un mondo imperiale. La prima battaglia prende luogo nei porti spaziali attaccati dagli invasori, quando gli Orki tentano di catturare i porti possono portare in superficie le loro macchine da guerra. Gli Orki vincono, e l'arbitro decide che nella prossima partita possono usare le macchine da guerra in quanto hanno accesso a una piattaforma d'atterraggio. Nella partita successiva, gli Orki attaccano e tentano di sfondare la linea difensiva accerchiando il porto. Diciamo che vincano ancora, l'arbitro stabilisce che il palazzo del governatore e' ora sotto attacco e ha luogo una grande battaglia tra la Guardia governativa e gli Orki. Stavolta vince l'Imperium e l'arbitro permette al giocatore Imperiale di mandare una forza di Space Marine imbarcata su delle Thunderhawk per effettuare un attacco a sorpresa alla base del Kapoguerra Orko che comanda l'invasione, e cosi' via. La campagna continua in questo modo fino a che la storia ne decreta la fine.

Potrebbe essere il caso che una battaglia suggerisca vari differenti modi d'agire. Più che un arbitro che decida quale sia la partita successiva, ci potrebbero essere alcuni giocatori con più opzioni - il giocatore Orko vuole dirigersi verso il Palazzo del Governatore o consolidare la cattura del porto? Ciò che scelgono i giocatori durante lo svolgersi della campagna, insieme alle vittorie e alle decisioni strategiche, può influenzare il risultato.

Ovviamente, un arbitro non è indispensabile in una campagna narrativa - i giocatori possono discutere le varie opzioni e decidere tra loro durante lo svolgersi delle battaglie. Una campagna narrativa, rispetto alle altre campagne, è più che vincere partite - è una storia eccitante dove i risultati delle tue battaglie decidono il risultato.



Campagna a scala

Nelle campagne a scala, i giocatori decidono di giocare un set di partite prestabilite, con ogni battaglia che influenza quella successiva. Al contrario delle Campagne Narrative, dove ogni battaglia decide la storia, queste tendono a essere abbastanza determinate, quindi non hai bisogno di un arbitro.

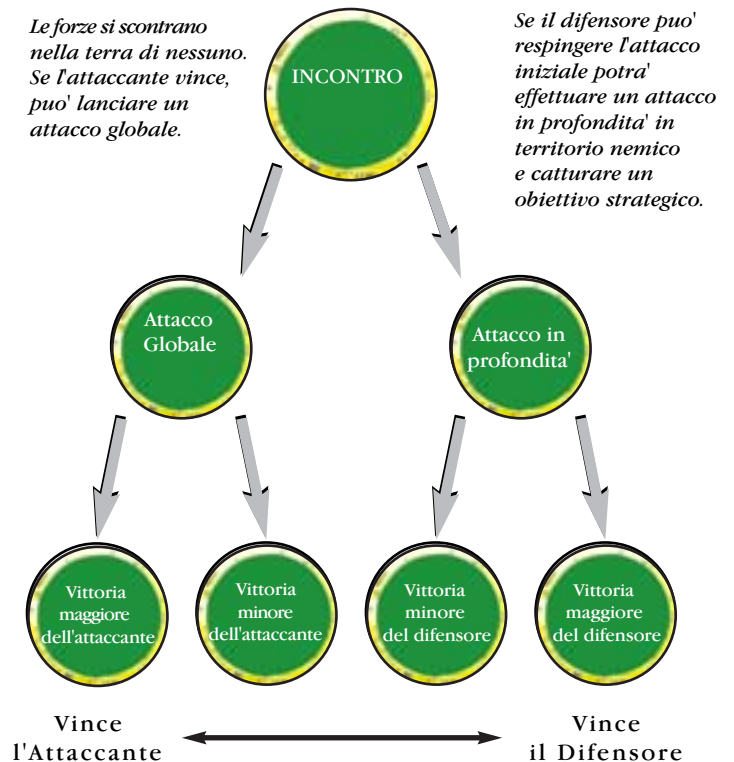
Usando l'esempio in alto, i giocatori potrebbero decidere di giocare queste battaglie: *Difendi il porto spaziale*, *Sfondamento*, *Difesa del Governatore* e *Attacco a Sorpresa*. Prima di combattere qualsiasi battaglia, i giocatori decidono quali saranno i benefici e gli svantaggi per aver vinto o perso queste partite. Il vincitore della prima partita potrebbe ottenere rinforzi dallo spazio sotto forma di macchine da guerra. Per la seconda battaglia, il perdente potrebbe avere alcune forze in riserva per le battaglie successive in quanto tentano di distruggere i nemici attorno il porto. Nella terza battaglia, il vincitore avrà un aumento del morale che permette alle sue unità di aggiungere +1 alla loro iniziativa quando si raggruppano, e la battaglia finale stabilirà chi vince la campagna.

Campagna su Mappa

Una campagna basata su una mappa usa una mappa (sorpresa!) per controllare l'azione di tutte le forze sotto il controllo di ogni giocatore. Ci sono 'turni di campagna' tra le battaglie, dove i giocatori muovono le loro forze sulla mappa. Quando due armate si incontrano sulla mappa, si combatte una battaglia per stabilire l'esito dell'incontro. Le campagne su mappa spesso includono regole speciali per cose come rifornimenti, rinforzi e unità esploratrici, per questo il movimento di una unità potrebbe essere ridotto in quanto non ha abbastanza carburante per i veicoli. Spesso nelle campagne su mappa le battaglie vere e proprie assumono importanza secondaria rispetto a manovrare le proprie truppe contro il nemico sulla mappa. Non hai bisogno di un arbitro per una campagna su mappa, ma aiuta avere un giudice indipendente che possa obbligare i giocatori a combattere le proprie battaglie in tempo per il turno di campagna successivo, e imponga forfeit se non lo fanno. La miglior cosa che una campagna su mappa possa avere sono giocatori molto dediti, che giochino le proprie battaglie prima dell'inizio del turno successivo.

Campagna ad Albero

Una forma più elaborata di campagna a scala è la campagna ad albero. In una campagna ad albero, le battaglie sono organizzate da un diagramma ad albero prestabilito con i risultati delle battaglie e i vantaggi ottenuti con ogni vittoria. Ogni volta che viene combattuta una battaglia, lo schema ti dirà quale sarà la successiva seguendo il percorso. Più lunga è la campagna, più grande dovrà essere lo schema. In questo breve esempio, ci sono solo due battaglie da combattere, e vincere o perdere determina se ottieni una vittoria grandiosa in campagna o le tue forze sono schiacciate.



In campagne più coinvolgenti puoi inoltre aggiungere percorsi che tornino indietro o sotto-trame che deviano dallo schema principale. Puoi inoltre provare a assegnare ai vincitori punti extra per aver vinto battaglie molto importanti, o per esempio stabilire che avendo perso una battaglia per la conquista di una fabbrica di carrarmati, i mezzi corazzati costano più punti. Il numero di variazioni dipende solo dalla storia della tua campagna e dalla tua immaginazione.

Bollettini della Campagna

Le campagne non consistono solo di organizzare battaglie, comprendono anche curare la propria armata e i propri personaggi e fornire loro del background-. Perciò, potresti tenere una sorta di diario di ciò che accade nella campagna che combatti. Puoi usare il bollettino anche per conservare le mappe, le schede delle unità e eserciti che crei per la campagna, ma anche per scrivere tutto ciò che accade. Nel tempo, il bollettino diventerà un importante documento che potrai visionare per progettare le campagne future. L'autore ha conservato i bollettini delle campagne combattute agli inizi negli anni '70, e questi gli ricordano molti momenti divertenti!

Oltre a essere impegnativa da condurre, una campagna offre molto ai giocatori che giocano costantemente. Vi consiglio caldamente di provare!

APPENDICI

Questa ultima sezione del libro di Epic e' fatta per descrivere alcuni aspetti dell'hobby che ancora non sono stati esplorati o che non volevamo che appesantissero le regole principali (anche se sono molto utili!). In aggiunta alle risorse seguenti ci sono sei appendici:

Come dipingere le miniature di Epic: Una guida di partenza alla pittura, con molti esempi passo-passo.

Come costruire elementi scenici: Una breve introduzione su come costruire i terreni per le tue partite di Epic.

Esempio esteso di partita: Uno spaccato di una partita, che copre tutte le regole principali.

Modelli da Collezionisti: Regole per modelli che non sono piu' in produzione o sono fatti da Forge World.

F.A.Q.: Pagine e pagine con le domande pi frequenti su Epic e le relative risposte.

Tabelle di Riferimento: Veloci tabelle per le regole di gioco e ognuna delle armate del libro di Epic: Armageddon.

RISORSE DI EPIC

I seguenti nomi e indirizzi possono essere utili ai giocatori. Tutti corretti al tempo della scrittura.

Fanatic Studio: Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS.

Sito Web Fanatic Studio: www.specialist-games.com

E-Mail Fanatic: fanatic@games-workshop.co.uk

Sito Web Games Workshop: www.games-workshop.com

Sito Web Ufficiale di Epic: www.epic-battles.com

Epic 'Nexus': www.netepic.org (link verso siti web non ufficiali di Epic)

La camera dei Playtester di Epic

La camera e' un sito internet che contiene army list scaricabili che vengono testate prima della pubblicazione, e un forum dove commentare le nuove liste o fare domande sulle regole di gioco.

Camera dei Playtester di Epic: www.epic-battles.com/vault.htm

Informazioni sugli Ordini

Per ordinare le miniature di Epic e altro materiale, telefona al Mail Order locale della Games Workshop tramite i numeri seguenti o utilizza il negozio on-line.

Negozio On-line: www.games-workshop.com/storefront

Mail Order Australiano: 02-9829-6111

Mail Order Canadese: 1-888-GWTROLL

Mail Order Francese: 01-4908-5220

Mail Order Tedesco: 0049-211-5402-200

Mail Order Italiano: 0039-06-452-113-33

Mail Order Spagnolo: 0034-902-13-10-56

Mail Order Britannico: 0115-91-40000

Mail Order Statunitense: 1-800-394-GAME

Ogni altra nazione: 0044-115-91-40000

Riviste

White Dwarf: La rivista ufficiale della GW, si concentra principalmente su WarHammer e WarHammer 40'000, ma a volte tratta di Epic.

Fanatic: La rivista ufficiale dello Studio Fanatic. Ogni numero contiene materiale per Epic. Il primo numero e' in vendita a Maggio 2004.

Forge World

Forge Word realizza superbi modelli in resina da usare in Epic, molti dei quali sono presenti in queste regole. Raccomandiamo caldamente questi modelli, ma fate presente che posso essere ordinati direttamente solo da Forge World - non puoi ottenerli dal Mail Order GW!

Forge World: Games Workshop Ltd, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS.

E-mail: forgeworld@games-workshop.co.uk

Sito Web e Negozio On-line Forge World: www.forgeworld.co.uk

Sabertooth Games

La maggior parte dell'artwork a colori in questo libro e' fornito dai nostri colleghi alla Sabertooth Games, dove veniva usato in origine per le carte del GCC di Warhammer 40'000.

Sabertooth Games: 610 Industry Dr, Tukwila, WA 98188, USA

Sito Web e Negozio On-line Sabertooth Games: www.sabertoothgames.com

E-mail: support@sabertoothgames.com



DIPINGERE LE MINIATURE DI EPIC

"Le uniformi della Guardia Imperiale hanno uno schema mimetico che serve a proteggere i soldati nascondendoli alla vista. Il nemico non può uccidere ciò che non vede. Non è lo stile dell'Adeptus Astartes. L'armatura di uno Space Marine è brillante e l'araldica proclama la sua devozione al Capitolo e all'amato Imperatore del Genere Umano. Il nostro principio è che il nemico presto imparerà a temere ciò che vede..."

Cappellano Aston, 10° Compagnia, Capitolo dei Falchi di Fuoco

Epic non è solo un gioco. Una battaglia di Epic è un magnifico spettacolo di miniature Citadel dipinte con due generali che provano a sconfiggere con manovre militari e potenza di fuoco il nemico sul tavolo da gioco. Dipingere da solo le tue miniature è importante come chi vince e chi perde. Molte persone collezionano miniature Citadel solo per dipingerle, creando impressionanti pezzi da esposizione, ma la maggior ragione per dipingere è costruire il tuo esercito da battaglia.

Ci sono molti modi di dipingere le miniature e noi non possiamo descrivere tutto quello che bisogna conoscere sull'argomento in questo libro. Possiamo, comunque, dare una introduzione alle tecniche di base di cui avrai bisogno per iniziare e completare la tua armata.

Gli esempi che abbiamo mostrato in questo libro sono tutti dipinti da esperti che lavorano alla Games Workshop dipingendo modelli tutto il giorno! Hanno tutti molti anni di esperienza e passano fino a un giorno intero per dipingere un singolo modello. Ovviamente, questo non è un approccio pratico per la maggior parte di noi che abbiamo meno tempo e abilità. Comunque, non significa che non potrai mai raggiungere il livello di queste opere perché in molti ce l'hanno fatta, con attitudine e impegno.

In assoluto la pratica è il miglior modo per affinare le proprie abilità, ma se sei molto interessato, allora prova a leggere le svariate guide prodotte dalla Games Workshop.

Preparare un tavolo da pittura

Prima di iniziare a dipingere qualsiasi cosa, avrai bisogno di un equipaggiamento minimo che includa colori e pennelli. C'è anche il problema di trovare un posto dove dipingere, un tavolo o una scrivania che possa essere lasciato pronto da un giorno all'altro. Non c'è niente di più frustrante che dover impacchettare e spostare tutto il tuo materiale ogni volta.



Una scrivania o un tavolo vicino a una finestra è l'ideale, e se vuoi dipingere durante la sera una lampada è utile, preferibilmente con una lampada 'a luce solare' che mostri il vero colore delle vernici. Per i colori, i pennelli e i materiali da modellismo è richiesto sufficiente spazio come per i modelli stessi.

E' una buona idea mettere uno spesso strato di giornali per proteggere il tavolo da lavoro. Ricorda, oltre che dipingere dovrai anche tagliare, quindi uno strato di cartone o legno potrebbe essere necessario. Il compensato è una superficie ideale con il vantaggio aggiunto che può essere spostato se ce ne fosse bisogno

RAPPRESENTARE I PERSONAGGI

Gli sprue di plastica della fanteria di Epic prodotti dalla Games Workshop non includono modelli per tutti gli avanzamenti di grado dei personaggi inclusi nelle army list. Questa pagina mostra alcuni esempi di semplici conversioni usate per rappresentare una basetta che includa un ufficiale. Nota come il solo dipingere un Commissario con un differente colore permetta allo stesso modello di rappresentare un Commissario o un Comandante.

*Comandante e
Commissario
della Guardia In*



*Squadra Tattica Space Marine
con Capitano*



Kapi Orki con Kapo

Base

Quando hai incollato i modelli, avrai bisogno di dargli una base prima di dipingerli. Questa base permette alla vernice di attaccare meglio in modo che la pittura aderisca meglio e i colori sembrino più brillanti. Puoi applicare il bianco di fondo con il pennello, ma con la bomboletta spray otterrai un risultato migliore. E' in commercio sia bianco che nero. Il bianco è più usato perché mette in risalto i colori delle miniature. Invece il nero è usato di solito per modelli dipinti con colori scuri, per risparmiare tempo. Usa sempre gli spray in ambienti ventilati, mai in ambienti chiusi e male areati. Quando la base di fondo è asciutta, è tempo di dipingere.



Dipingere

Assicurati che la base sia asciutta prima di iniziare a dipingere i tuoi modelli. E' meglio diluire un po' i colori prima di applicarli alle miniature. Ciò aiuta la vernice a raggiungere i recessi e impedisce che cancelli i dettagli più piccoli. Trasferisci sempre i colori in una tavolozza prima di applicarli al modello, ti aiuterà a capire la consistenza della vernice e a mischiare i colori senza imbrattare i vasetti stessi.

Ombreggiatura

L'ombreggiatura è il processo in cui vengono aggiunti colori scuri nei recessi per aggiungere le ombre al modello. Crea un senso di profondità, enfatizzando il dettaglio naturale della miniatura. I Citadel Washes sono fatti per ombreggiare i colori Citadel. Sono tinte semi-trasparenti colorate più che veri e propri inchiostri. E' possibile anche ombreggiare usando i colori Citadel, aggiungendo molta acqua per ottenere la consistenza e l'effetto dei Wash. Tutti i colori e i Wash possono essere mischiati per ottenere altri colori.

Lumeggiature

Sono aree sporgenti dove la luce colpisce e illumina un colore. Possono essere prodotte con un tono più chiaro dello stesso colore, o se usi un colore molto pallido, col bianco. Puoi ottenere un colore più chiaro mischiando il colore di base e un po' di bianco. Dipingi attentamente i dettagli con il colore più chiaro usando un pennello piccolo.

Protettivo

Quando hai finito di dipingere i tuoi modelli, è una buona idea proteggerli con uno strato di vernice protettiva da tutti gli urti che riceveranno giocando. Non c'è niente di più frustrante che vedere i tuoi modelli ben dipinti rovinarsi e scheggiarsi mentre giochi. Molti giocatori usano una vernice opaca perché non altera il look del modello. La vernice lucida fornisce una protezione più efficace ma da anche un look molto brillante. Alcuni pittori applicano prima quella lucida e poi quella opaca per avere il meglio da entrambe.

Guide di pittura

Le guide alla pittura mostrano con facili passaggi le tecniche che puoi usare per dipingere i tuoi modelli. Tieni in mente che nell'esempio c'è una sola basetta, e tu ne avrai tante da dipingere. E' molto più facile dipingere molte basette uguali allo stesso tempo, completando per tutte lo stesso passaggio prima di passare al colore successivo.

Dipingere gli Orki

Questa basetta di Ragatzi Orki è stata dipinta con colori piatti.



1. La base bianca è normalmente usata per dipingere le basette di fanteria, ma questi Orki sono perlopiù neri e abbiamo deciso di usare una base nera. Se i tuoi Orki sono di un altro Clan una base bianca potrebbe essere più appropriata.



2. La pelle degli Orki è dipinta di verde



3. Quindi, armi e armatura vengono dipinti di rosso. A questo punto i modelli sono praticamente finiti. La basetta è stata dipinta di marrone, pronta per incollare il flock.



4. Vengono dipinti i dettagli finali. I fucili sono stati dipinti di argento e una mistura di flock colorato applicato alla basetta.



Alcuni esempi di altre unità di Orki dipinte con la stessa tecnica.

Come dipingere gli Space Marine



Tom Merrigan ha dipinto questa basetta di Space Marine usando una combinazione di drybrush e colori piatti per produrre velocemente dei modelli lussureggianti. Gli Space Marine sono dipinti con una base nera e un secondo strato di Dark Angels Green quando la base è asciutta.

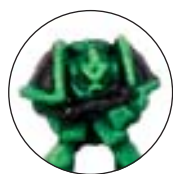
La base dei modelli è importante quanto i modelli stessi e può facilmente armonizzarsi o contrastare coi modelli dipinti. Tom ha oltretutto mostrato come dipingere i modelli in maniera semplice valga il tempo in più speso per farlo.



1. Applica a pennello asciutto lo Snot Green su tutti i modelli.



2. Applica a pennello asciutto lo Scorpion Green.



3. Dipingi gli spillacci, i fucili e il lanciamissili di Chaos Black.



4. Dipingi la bocca e i caricatori dei fucili e i lanciamissili di Boltgun metal. A questo punto hai finito di dipingere i modelli. Ora daremo attenzione a come dettagliare e dipingere la basetta.



5. Applica uno strato di colla PVA alla basetta e quindi inzuppala in un pò di sabbia. Prova a spandere uno strato uniforme e non esitare a ripetere l'operazione se ti è sfuggita qualche zona. Alla fine, scuoti la basetta per eliminare ogni eccesso di sabbia e la superficie è pronta a essere dipinta.



6. Dipingi l'intera basetta di Dark Flesh, assicurandoti di dipingere anche il bordo della basetta.



7. Dipingi a pennello asciutto la sabbia con un abbondante strato di Snakebite Leather, stando attento a non dipingere gli Space Marine o i bordi della basetta.



8. Dipingi a pennello asciutto la sabbia con uno strato più chiaro di Bleached Bone, stando ancora attento a non macchiare i marine o i bordi. Ora hai finito. Per proteggere i modelli, puoi spruzzarli con una vernice protettiva opaca o lucida.

Ci sono molti modi di dipingere gli Space Marine, questi sono solo alcuni.



Squadra di Devastatori del Capitolo dei Magli dell' Imperatore



Terminators dell' Ala della Morte del Capitolo degli Angeli Oscuri



Lupi Grigi del Capitolo dei Lupi Siderali



Un Cappellano e una Squadra della Compagnia della Morte degli Angeli Sanguinari

Dipingere i carri armati usando gli spray



Usare la vernice spray può essere un metodo veloce ed efficace per dipingere i carri di Epic. In questo esempio, Mark Bedford ha combinato l'uso di spray con le normali tecniche pittoriche per ottenere un modello di Epic ben dipinto.

Al modello è data una base di Chaos Black per creare un più forte contrasto una volta finito. Ricorda sempre di usare lo spray in aree ben ventilate e non usare spray infiammabili vicino a una fiamma scoperta.



1. Spruzza l'intero modello con Chaos Black.



2. Spruzza l'intero modello con Dark Angels Green.



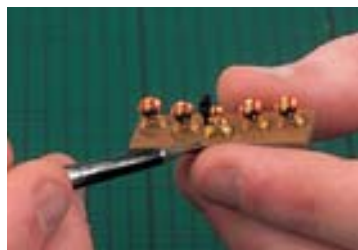
3. Spruzza da circa 30cm di distanza e con un angolo di 45° un sottile strato di Goblin Green. Produrrà lumeggiature e contrasto con il Dark Angels Green che sarà visibile solo nei recessi del modello.



4. Come tocco finale, dipingi i cingoli e aggiungi piccoli danni usango il Boltgun Metal. Puoi anche stendere uno strato di Black Ink per dare al modello un aspetto più vissuto. Il dettaglio in più serve a completare il modello, ma puoi fermarti dopo il passo 2 per avere un modello pronto per giocare.

Imbasettare

Il flock o la sabbia sono entrambi buoni materiali per imbasettare i modelli. Il Flock è fine segatura colorata che puoi incollare direttamente sul modello e viene venduta in molti colori. La sabbia è più fine ma deve essere dipinta per finire la basetta.



1. Applica attentamente un pò di colla PVA diluita sulla basetta.



2. Immergi la basetta nel flock , scuotila per togliere gli eccessi e lasciala asciugare!



3. Oppure puoi immergere la basetta nella sabbia e quindi dipingerla con il colore voluto, per poi lumeggiarla con un colore più chiaro.



Spray rosso per il Capitolo degli Angeli Sanguinari



Spray blu per il Capitolo degli Ultramarine



Spray verde per il Capitolo delle Salamandre



Spray bianco per il Capitolo della Furie Bianche



Spray grigio per il Capitolo dei Lupi Siderali



Spray grigio chiaro per il Capitolo dei Consoli Bianchi

COSTRUIRE ELEMENTI SCENICI PER EPIC

"Si può sostenere che essere in grado di leggere le distese del terreno è la più importante capacità che un'ufficiale possa avere. All'attacco, un saggio comandante userà il territorio per nascondere la sua avanzata alla vista del nemico. In difesa, occuperà posizioni che offrano copertura alle sue truppe e una chiara visione degli itinerari lungo i quali il nemico potrebbe attaccare. Sfruttare bene il territorio può dare anche al manipolo più piccolo una chance di vittoria, mentre sfruttarlo male può portare alla sconfitta anche il più forte degli assalitori."

Imperium Tactica

Probabilmente Epic trae beneficio più di ogni altro gioco Games Workshop da armate che rispecchiano il terreno o il campo di battaglia sul quale combattono. Da distese di ceneri tossiche, fitte giungle e foreste alle aride sabbie di enormi deserti, le scelte sono molte e varie. Tutto quello che devi fare è scegliere quelle che attraggono la tua immaginazione.



Il gioco può essere giocato su qualsiasi superficie ampia, larga e piana. Perfino il pavimento andrà bene, ma solitamente provoca mal di schiena e dolori alle ginocchia. Giocare su un tavolo da gioco è molto meglio, preferibilmente in un posto dove puoi lasciare tutto il materiale permanentemente. Ci sono molti modi per creare il tuo campo di battaglia su cui combattere. Tutti gli esempi che abbiamo fornito sono egualmente validi e hanno essenzialmente le stesse funzioni. Scegliere uno stile per il tavolo adatto a te stesso dipende da considerazioni di base come quanto spazio hai a disposizione e quanto tempo vuoi impiegare per realizzare il tavolo.

Usare una stuoia come superficie di gioco

Usare una stuoia colorata è un modo veloce e conveniente per rappresentare un terreno di base per i tuoi scontri. Può essere steso sopra dei libri per creare colline o puoi costruire da te elementi scenici da piazzarci sopra. Puoi scegliere differenti colori a seconda di che tipo di superficie planetaria vuoi ottenere. Per esempio, il tessuto beige che abbiamo usato sembra un mondo desertico. Altrimenti, potresti usare un tessuto verde per una giungla o bianco per una distesa ghiacciata.



Abbiamo usato una stuoia per rappresentare un deserto in molte partite combattute negli studi della Games Workshop

Tavoli da gioco

Molti giocatori usano un tavolo da gioco multiuso fatto di compensato, fibra o polistirolo. Tutti questi tipi di materiale possono essere trovati in ferramenta. Dipinti con il colore scelto o ricoperti con sabbia per conferirgli realismo, costituiscono un'eccellente superficie. Se non compri tavole troppo grandi, sono anche facili da riporre. Le puoi appoggiare a un muro o metterli sotto il letto quando non li usi.

Una tavola di 120cm X 120cm è una buona misura con cui iniziare. Se credi di aver bisogno di una superficie più grande, puoi comprarne un'altra uguale e affiancarle per avere un'area di 120cm X 240cm. Se è troppo grande, forse due tavole di 90cm X 120cm potrebbero andare meglio, formando un tavolo di 180cm X 120cm. Se stai usando una tavola di compensato o fibra, uno strato o due di tempera sono quello di cui hai bisogno per cominciare. Puoi sempre mettere un po' di sabbia nella tempera per dare alla superficie un po' di texture. Se usi il polistirolo per il tuo tavolo, avrai bisogno di una tavola di almeno di almeno 4cm di spessore, altrimenti si romperà facilmente. La vernice non attacca bene sul polistirolo, perciò è meglio prima stendere uno strato di stucco allungato con acqua prima di dipingerlo. Darà anche un aspetto più realistico alla superficie.



Puoi sempre aggiungere uno strato di flock al tuo tavolo. Il flock è segatura molto fine colorata che può essere incollata a tavoli da gioco, elementi scenici o basette di miniature. Per metterlo, stendi un velo di colla PVA diluita in acqua sul tavolo, spargi sopra il flock e lascialo asciugare tutta la notte. Quindi scuoti via tutto il flock in eccesso su alcuni fogli di giornale per poterlo riusare in seguito. Per evitare aree rattoppate, assicurati di dipingere il tavolo con il colore scelto prima di mettere il flock.

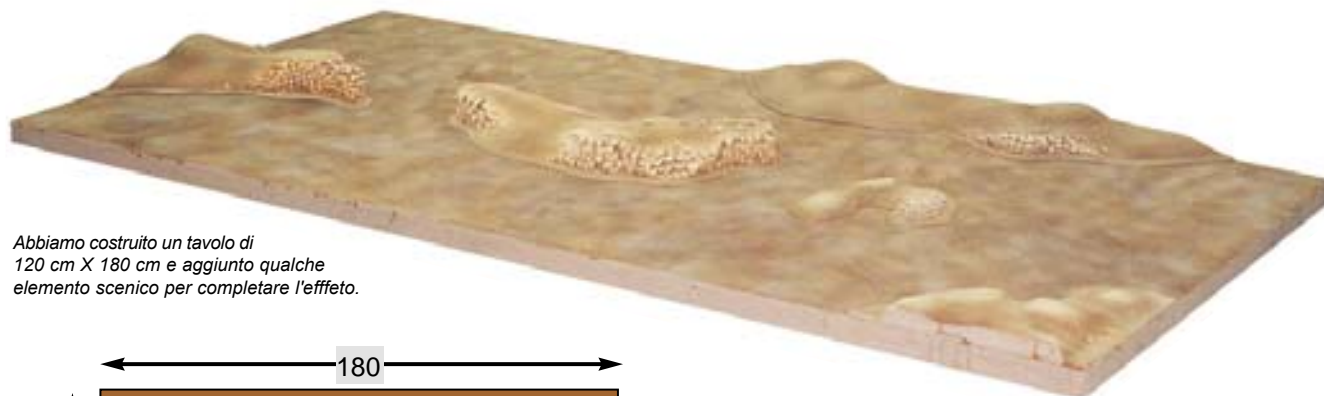


Flock verde

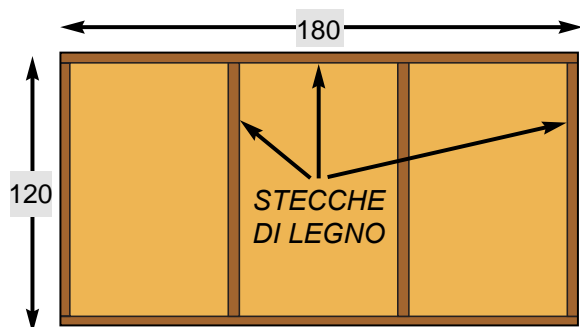


Flock marrone

Se sei molto ambizioso, puoi costruire il tuo tavolo da gioco per tutti gli scopi. Un tavolo dovrebbe misurare 150 cm X 120cm, 180cm X 120cm o anche di più. Avrai bisogno di rinforzare la tavola avvitando sostegni attorno ai bordi esterni.



Abbiamo costruito un tavolo di 120 cm X 180 cm e aggiunto qualche elemento scenico per completare l'effetto.



Piano di costruzione per un tavolo di 180cm X 120cm

Un paio di rinforzi nel mezzo aiuteranno a renderlo più stabile. Quando il telaio di supporto è finito, il tavolo può essere dipinto del colore adatto. Per giocare potrà essere appoggiato su un tavolo più piccolo o un altro mobile adatto.

Caratteristiche di un campo di battaglia

Ora che hai il tuo campo di battaglia avrai bisogno di alcuni elementi per aggiungere profondità alle tue partite. Ovviamente, i campi di battaglia sono raramente pianure sconfinite, e questo è specialmente vero per Epic 40,000.

I terreni rialzati creano posizioni di fuoco ideali o servono per nascondere le truppe al nemico. I fiumi tagliano i tragitti di avanzamento e possono essere attraversati solo su ponti specifici. Gli edifici forniscono fortezze che devono essere catturate o difese a tutti i costi.



Una scatola di materiali trovati in casa è molto utile per la realizzazione di scenari

Gli elementi scenici sono tutte queste cose e molto altro, e aggiungono enormi differenze, ispirazione e divertimento alle tue partite. Abbiamo inserito alcuni edifici diroccati nella scatola per iniziare. Comunque, è facile improvvisare e creare più elementi senza troppo sforzo. Per iniziare ci sono molti elementi in vendita. Alberini da modellismo e muschio sono ottimi per aree di foresta o boscaglia. Altri elementi come fiumi, strade e colline richiedono soluzioni più creative.



Le foreste possono essere fatte con alberelli da modellismo in vendita.



Il polistirolo può essere tagliato per ottenere colline



Il filo spinato è fatto di rete metallica piegata e incollata alla basetta



Piccoli Ciottoli



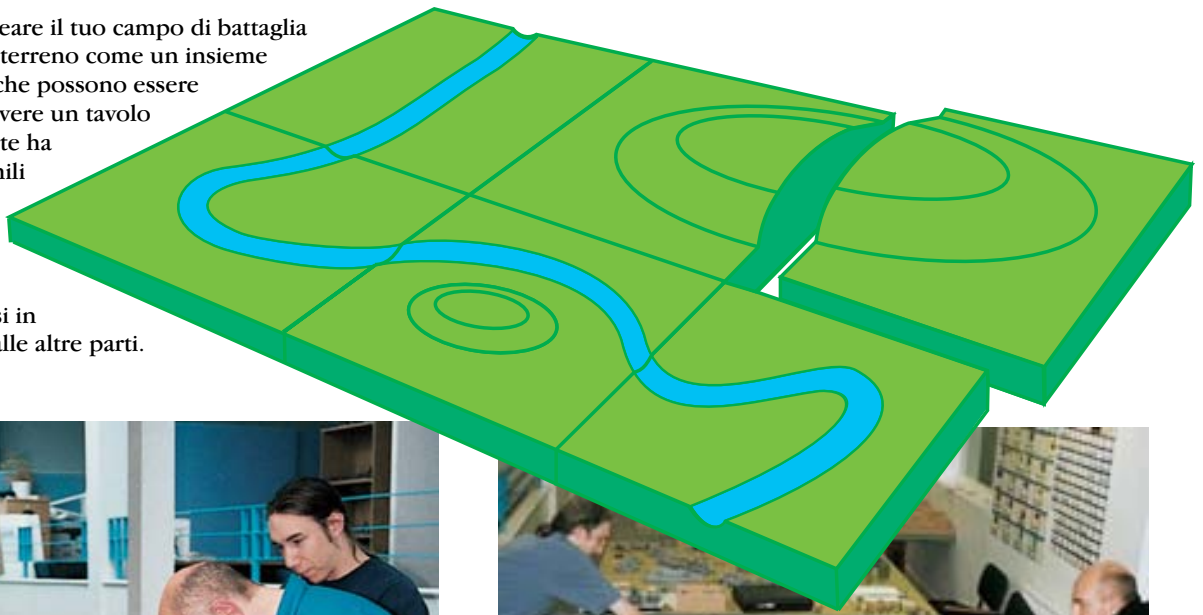
Sabbia di corallo

Fiumi e strade possono essere rappresentati da tessuto colorato o carta tagliata e appoggiata sul tavolo. Le colline possono essere realizzate con fogli spessi di polistirolo incollati insieme e dipinti. Rocce e sassi possono essere rappresentati da veri sassi, ciottoli o ghiaia. La plastilina ha molti usi nel realizzare terreni come trincee, campi minati, crateri, ecc.

Con un po' di lavoro, tutti gli oggetti che vengono gettati in casa possono diventare interessanti elementi scenici.

Terreni modulari

Un'altro modo di creare il tuo campo di battaglia è di costruire il tuo terreno come un insieme di parti individuali che possono essere messi insieme per avere un tavolo modulare. Ogni parte ha elementi scenici simili come strade o colline. Ogni sezione è intelligentemente progettata per unirsi in molti modi diversi alle altre parti.



Robin ha anche creato elementi scenici removibili in più (come edifici e colline) per dare più varietà al suo tavolo.



Robin Dews ha costruito il suo impressionante tavolo modulare



Mondi della Morte

Alcuni mondi sono talmente inospitali da essere chiamati mondi della morte. Su questi mondi l'ambiente stesso diventa il nemico. Il terreno dei mondi della morte può variare ampiamente. Ci sono mondi giungla voraci come Catachan e Canak, deserti cocenti come McIntyre IX, o gli spogli mondi rocciosi del nucleo galattico. Sono posti grigi, senza vita, pianure tempestate di rocce altissime e pinnacoli, canyon dalle pareti lisce come il vetro sferzate da venti rabbiosi e tempeste di sabbia. Ci sono vaste distese di cromo, mari di sabbia e deserti di sale dove la vita non dura mai a lungo.

Mondi demoniaci

Nell'oscuro cuore dell'Occhio del Terrore giacciono i mondi demoniaci, dove lo spazio warp e l'universo materiale si sovrappongono. Su questi pianeti infernali dominano i demoni e la pazzia. Le leggi della fisica non si applicano qui. I paesaggi surreali sono formati e riformati dal volere dei loro padroni malefici. Pochi hanno visto questi posti terribili e sono sopravvissuti, ma quelli che lo hanno fatto, parlano di cose terrificanti come laghi in ebollizione, fiumi di sangue e piane di teschi e ossa dove hanno riposato insepolti i corpi dei morti per secoli. Strane torri di pietra nera intagliano l'orizzonte. Grandi monumenti agli Dei del Caos, menhir, circoli di pietre, altari, templi e scrigni giacciono sotto il cielo in fiamme. I mondi demoniaci sono i campi da gioco degli Dei del Caos, dove i loro servitori combattono estenuanti battaglie per il divertimento dei padroni.

Mondi Desertici

Non tutti i deserti sono come quelli sulla terra. Molti mostrano le stesse caratteristiche di dune sabbiose, formazioni rocciose, alti picchi e profondi canyon; ma i mondi alieni hanno terreni alieni. Attraverso la galassia esistono molti altri

deserti esotici, come le distese salate di cobalto blu e ammonio di Galen V, i deserti di ruggine rossa di Bassus Prime o le liscie pianure atomiche di sabbia fusa in vetro di Tarrisus Majoris. La maggior parte dei deserti sono luoghi spogli con solo poche rocce, ma molti sono sfruttati per le loro abbondanti risorse naturali. Miniere, estrattori d'umidità e petrolio, con le loro tubature, piste di atterraggio, strade e edifici dei coloni punteggiano il paesaggio. Ci sono inoltre oasi di acqua potabile o aria respirabile, spesso circondate da accampamenti di nativi del luogo.

Mondi Ghiaccio

All'opposto dei mondi desertici ci sono i mondi ghiacciati, che orbitano intorno a un sole lontano. La topografia di un mondo ghiacciato è simile a quella di un mondo desertico, con piane congelate, ghiacciai, canyon di ghiaccio, pinnacoli brillanti, profonde fratture attraversate da ponti di ghiaccio e laghi o mari congelati.

Su alcuni pianeti gli unici luoghi abitabili sono gli iceberg giganti che galleggiano nei mari di ghiaccio. Nelle aree più temperate il ghiaccio lascia posto alla Tundra, dove crescono boscaglia e arbusti. A causa delle temperature sotto lo zero, spesso gli abitanti dei mondi ghiacciati vivono sottoterra, rifugiandosi in città sotterranee. Esistono ancora edifici superficiali, come stazioni di ricerca e esplorazione, o bunker corazzati a difendere le entrate delle città al di sotto.

Mondi agricoli

Come i mondi forgia sono le industrie dell' Imperium, i mondi agricoli sono la sua riserva di cibo. Sono pianeti verdi, fertili, rigogliosi, climatizzati in modo da dare alle piantagioni le condizioni ottimali per la crescita. I mondi agricoli tendono a non essere tanto abitati quanto i mondi formicaio o i mondi forgia, ma comunque hanno molti paesi e città.

Tipi di terreno

Nel 41mo Millennio l'Imperium degli uomini si estende attraverso un milione di mondi, sparsi fino ai più remoti angoli della galassia. L'età dell'espansione umana giace nel lontano passato, separata dal presente da indescrivibili millenni di ignoranza e barbarie. L'imperium degli uomini che si spande nella galassia è un luogo enorme. E' più largo di quanto una mente umana possa concepire, e comprende una sorprendente varietà di mondi. Da enormi giganti gassosi ad aridi planetoidi senza vita, da lune forestose a mondi congelati, mortali mondi giungla, brulicanti mondi formicaio con le loro distese tossiche, mondi forgia industrializzati e mondi desertici senza acqua.

Molti mondi non hanno un solo clima o tipo di terreno, possono comprendere zone polari congelate, zone temperate, giungle equatoriali e deserti. La maggior parte dei mondi hanno una propria caratteristica, probabilmente un clima desertico con piccole zone temperate attorno ai mari, o giungle molto dense o migliaia di sconfinata piane di savana. Possono anche avere condizioni temporali uniche: stagioni piovose, tornado, tempeste di polvere di ammonio o nubi vulcaniche di ceneri velenose. Le combinazioni sono infinite. Solo alcuni dei mondi sparsi per la galassia sono elencati di seguito.



Questo mondo ferale bruciato dal sole è stato creato semplicemente con un tessuto beige per la superficie e semplici formazioni rocciose fatte con veri sassi e ciottoli, incollati su cartoncino e dipinti.

Mondi Forgia

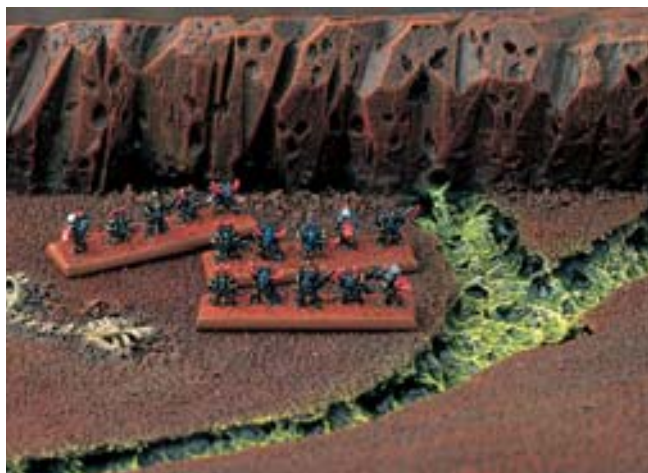
I mondi forgia sono il cuore sempre pulsante della forza industriale dell'Imperium. Ognuno è governato e mantenuto da un misterioso e arcano Adeptus Mechanicus, nel nome del Dio Macchina. Sono fortemente industrializzati, con enormi fonderie, macchinari di fusione, fabbriche di armi, centrali energetiche e raffinerie; tutte con alte ciminiere che sputano fumo e costruite intorno ai templi del Culto della Macchina. Dalle loro vaste fabbriche e innumerevoli officine escono gli strumenti di guerra dell'Imperium. Dalle pistole laser ai laser di difesa, dai carri armati ai Titani, le fabbriche dei mondi forgia producono tutto ciò.

Le fonderie sono connesse da linee ferroviarie, canali e reti stradali. Ci sono porti cargo per l'arrivo delle materie prime importate, magazzini per le armi completate e distese di rottami che possono coprire migliaia di km quadrati. Su molti mondi forgia migliaia di anni di ferraglia e macchinari sono diventati così compressi da creare una superficie artificiale di svariati metri di rottami compattati.

Mondi Ferali

Molti giovani mondi sono ancora ai violenti albori della loro formazione. Questi pianeti sono luoghi pericolosi dove enormi vulcani sputano fiamme e lava per creare un paesaggio di fuoco e roccia. Strane formazioni basaltiche di spire attorcigliate, o foreste di cristallo create dalla lava raffreddata dominano l'orizzonte, fiumi di magma bollente attraversano le rocce nude e ci sono laghi di fango ribollente e geysers. Enormi massi sputati dalle eruzioni vulcaniche ricoprono la superficie e i cieli sono neri di nuvole cineree.

Altri mondi ferali sono coperti di profonde paludi. Vaporose giungle di enormi alberi e felci, drappeggiate con tralci, crescono dal brodo primordiale. Gas



Questo esempio mostra un mondo demoniaco. Le rupi torreggianti di pietra nera e i fiumi di poltiglia tossica sono stati intagliati nel polistirolo. Puoi acquistarlo in ferramenta ed è grandioso per realizzare tutti i tipi di terreno.



Ci sono numerosi tipi di terreno nei mondi morte che puoi rappresentare sul tuo tavolo da gioco. L'esempio sopra mostra una densa giungla piena di cactus alieni e strani alberi. Sono perlopiù fatti a mano e mischiati con alberelli da modellismo.

rilasciati dalle piante morenti ribollono in superficie. Un tappeto di spessa vegetazione si aggrappa a tutto.

Nell'area della galassia vicina all'Occhio del Terrore ci sono molti mondi che furono seminati dagli Eldar come potenziali colonie migliaia di anni prima della caduta della loro civiltà. Gli Eldar chiamano questi pianeti Mondi Vergini e si considerano loro guardiani. Molte guerre sono state combattute tra gli Eldar e le altre razze per il destino dei Mondi Vergini.

Mondi Formicaio

I mondi formicaio brulicano di innumerevoli miliardi di abitanti. Vivono nei formicai, grandi città simili a montagne, torse su torse che si innalzano attraverso gli strati di gas velenoso per bucare l'atmosfera del pianeta. Queste montagne fatte dall'uomo hanno un diametro di migliaia di km alla base, sviluppandosi verso l'alto sempre più ripide verso la brillante sommità. Dentro le condizioni sono più affollate di quanto si pensi, malandate e insalubri. I mondi formicaio sono vitali per l'Imperium, formando i maggiori terreni di reclutamento della Guardia Imperiale e la vasta base di lavoratori di cui l'Imperium ha bisogno per combattere le sue incessanti guerre.

Sulla maggior parte dei mondi formicaio le terre esterne diventano deserti inquinati, un'area di rifiuti tossici. Migliaia di anni di scarti industriali hanno cambiato la superficie in una grigia, tossica distesa di ceneri tossiche. Fiumi, canali e mari di melma velenosa scorrono in superficie. Le ceneri inghiottono intere carovane. Le piogge acide, piene di tossine, possono uccidere un uomo e scuoiarlo fino alle ossa in pochi minuti. Pochi sopravvivono nelle distese di cenere, sono un posto orribile di rovine mezze sepolte, strani mutanti, e rinnegati e isolati dalle torreggianti città.

MODELLI DA COLLEZIONE

Negli anni, Games Workshop ha prodotto un'ampia gamma di modelli in scala Epic che non sono più inclusi nell'attuale gamma. Intere razze sono state abbandonate (come i poco famosi Squat), e molte armate includono un paio di veicoli che, mentre sembravano buone idee a quel tempo, non hanno resistito alla prova del tempo e sono stati tolti di produzione. Inoltre, lo studio Forge World ha una gamma di prodotti in scala Epic in continua espansione, che sono disponibili dal loro sito www.forgeworld.com ma non possono sempre essere trovati nei negozi GW.

Entrambi questi set di modelli sono veri pezzi da collezione, e per questo non li abbiamo introdotti nelle liste del Grand Tournament nel caso che per avere armate competitive i giocatori fossero costretti a usare modelli difficili da trovare. D'altra parte, non vogliamo proibirne l'uso in gioco. Per questo, abbiamo introdotto un'appendice per permettere ai giocatori che hanno questi modelli di usarli nelle loro partite di Epic.

Abbiamo dato due modi per usare i modelli. Ci sono le caratteristiche di gioco per chi vuole organizzare campagne o

scenari originali. Per i torneisti c'è scritto anche "come conta" l'unità in gioco. Per esempio, se hai un Leman Russ Conqueror di Forge World, in torneo conterà come un Leman Russ modello Mars.

Nota che non abbiamo volutamente inserito i punti valore di queste unità, in quanto incoraggerebbe i giocatori a usarli in torneo, cosa che davvero non vorremmo vedere. I giocatori di Epic con l'esperienza e l'impegno dedito a creare i propri scenari non avranno problemi a inserire queste nuove unità senza il costo in punti, e questo è il motivo per cui abbiamo messo le caratteristiche. Non diciamo che non dovresti usare i modelli in torneo, ma il fatto opposto, vogliamo solo che non siano usati perché sono belli invece che perché forniscono un vantaggio tattico. Dopo ciò, se credi che il modello sia bello e lo puoi usare, il fatto che condivida il suo profilo con un altro modello non è un problema, giusto?



Epic iniziò con Adeptus Titanicus, un gioco che coinvolgeva i Titani che combattevano durante l'Eretria di Horus. La prima edizione di Space Marine aggiunse regole per la fanteria e i veicoli. Orki e Eldar furono aggiunti in seguito in un supplemento chiamato Codex Titanicus. Dopo venne la seconda edizione di Space Marine e supplementi che coprivano Space Marine, Guardia Imperiale, Eldar, Caos, Orki, Squat e Tiranidi. Le Legioni di Titani erano l'ultimo

supplemento per la seconda ed. e aggiunse le regole per il Titano Imperator e i Mega-Gargant. La terza edizione di Epic fu chiamata Epic 40,000 e provò a coprire tutto il materiale delle precedenti versioni in un singolo set di regole, usando lineari meccaniche di gioco per velocizzare il gioco. Epic: Armageddon è la quarta edizione del gioco, e prova a fondere il dettaglio e il fascino della seconda edizione con le meccaniche lineari della terza.

MODELLI DI TITANI DA COLLEZIONE

Ci sono due vecchie versioni del Titano Warlord, una di metallo e la versione in plastica della prima edizione di Epic (Adeptus Titanicus) che fu rilasciata negli anni '80. La versione in plastica in particolare aveva una vasta gamma di armi opzionali con cui poteva essere armato.

Entrambi questi modelli possono essere considerati come un Titano Classe Warlord Modello Lucius con armi standard in torneo, non importa con cosa sia armato. Negli Scenari, può essere considerato come un Titano Classe Warlord Modello standard, ma può essere armato con armi dalla seguente lista. Esistono anche versioni in metallo con armi differenti del Titano Reaver e del Warhound.

Come il Warlord, possono essere considerati come versioni standard in torneo, mentre negli scenari possono usare le armi delle liste seguenti.

Ultimo ma non meno importante il Titano Emperor. Questo enorme Titano in plastica fu incluso nel supplemento Titan Legions alla seconda edizione di Epic, ed è diventato un pezzo da collezione negli anni. Se sei abbastanza fortunato da possedere una di queste impressionanti macchine da guerra, lo puoi considerare come un Warlord in torneo, o usarlo con la scheda provvista negli scenari da te creati. L'Emperor è una bestia spaventosa, e puoi ottenere una divertente partita mettendolo da solo contro un esercito nemico!

Messi in commercio più recentemente e ancora disponibili, sono i Reaver e Warhound 'modello Lucius' prodotti da Forge World. Abbiamo inserito i profili per questi splendidi modelli in modo che tu possa usarli negli scenari. In torneo, contano come Mars Pattern dello stesso tipo. Puoi scoprire come ordinare questi modelli in queste appendici.

TITANO DA BATTAGLIA CLASSE REAVER
Schema Lucius, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	20cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Turbo-Laser Destructor	45cm	4 x AF5+/AC3+	Arco frontale	
Gatling Blaster	45cm	4 x AF4+/AC4+	Arco frontale	
Lanciamissili	60cm	2PB	Arco frontale limitato	

Punti Struttura 6. 4 Scudi Inibitori. Effetti Critici: Il reattore plasma del Reaver è stato danneggiato. Lancia un D6 per il Reaver nella fase finale di ogni turno: con un tiro di 1, il reattore esplose distruggendo il Reaver, con 2-3 il Reaver un'altro punto struttura, e con 4-6 il reattore è riparato e non subirà ulteriori danni. Se il reattore esplose ogni unità entro 5 cm dal Reaver subirà un colpo al 5+

Note: Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.



TITANO DA BATTAGLIA CLASSE REAVER
Schema Lucius, Configurazione Armi di Supporto

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	20cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
3 x Lanciamissili	60cm	2PB	Arco frontale limitato	

Punti Struttura 6. 4 Scudi Inibitori. Effetti Critici: Il reattore plasma del Reaver è stato danneggiato. Lancia un D6 per il Reaver nella fase finale di ogni turno: con un tiro di 1, il reattore esplose distruggendo il Reaver, con 2-3 il Reaver un'altro punto struttura, e con 4-6 il reattore è riparato e non subirà ulteriori danni. Se il reattore esplose ogni unità entro 5 cm dal Reaver subirà un colpo al 5+

Note: Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.



TITANO DA RICOGNIZIONE CLASSE WARHOUND
Schema Lucius, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	30cm	5+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Vulcan Mega-Bolter	45cm	4 x AF3+/AC5+	—	
Plasma Blastgun	45cm	2 x MA2+	Lenta cadenza	

Punti Struttura 6. 2 Scudi Inibitori. Effetti Critici: Il Warhound è sbilanciato e vacilla. Spostalo D6cm in una direzione a caso. Se questo movimento porta il Warhound su un terreno invalicabile o su un'altra unità esso non continua a muovere ma si ferma in contatto con l'ostruzione e subisce un punto supplementare di danni. Se vacilla sopra qualunque unità allora queste prenderanno un colpo con un 6+ su D6 (si effettuano normalmente i tiri salvezza delle unità).

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.*



TITANO DA RICOGNIZIONE CLASSE WARHOUND
Schema Lucius, Configurazione Armi Inferno

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	30cm	5+	4+	4+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Turbo-Laser Destructor	45cm	4 x AF5+/AC3+	—	
Inferno Gun	30cm	3PB	Macroarma Ignora coperture	

Punti Struttura 6. 2 Scudi Inibitori. Effetti Critici: Il Warhound è sbilanciato e vacilla. Spostalo D6cm in una direzione a caso. Se questo movimento porta il Warhound su un terreno invalicabile o su un'altra unità esso non continua a muovere ma si ferma in contatto con l'ostruzione e subisce un punto supplementare di danni. Se vacilla sopra qualunque unità allora queste prenderanno un colpo con un 6+ su D6 (si effettuano normalmente i tiri salvezza delle unità).

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.*



TITANO IMPERIALE CLASSE IMPERATOR
Schema Marte, Configurazione Armi Standard

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	30cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Plasma Annihilator	90cm	D3 x MA2+	Titan Killer (D3), Arco frontale	
Hellstorm Cannon	60cm	3D6PB	Arco frontale	
Demolisher Cannon	30cm	AF3+/AC4+	Ignora coperture Arco frontale limitato	
Defence Laser	90cm	MA2+/AA4+	Titan Killer (D3)	
Cannone laser	45cm	AC5+/AA5+	Arco Sinistro	
Cannone laser	45cm	AC5+/AA5+	Arco Destro	
2 x Cannone da Battaglia	75cm	AF4+/AC4+	Arco Sinistro	
2 x Cannone da Battaglia	75cm	AF4+/AC4+	Arco Destro	
4 x Mitr. Requiem	30cm	AF5+	Arco frontale	
3 x Mitr. Requiem	30cm	AF5+	Arco posteriore	

Punti Struttura 18. 8 Scudi Inibitori. Effetti Critici: Il reattore plasma dell'Imperator è stato danneggiato. Lancia 1D6 per l'Imperator nella fase finale di ogni turno: col risultato di 1 il reattore esplode distruggendo l'Imperator, col risultato di 2-3 l'Imperator subisce un'altro punto struttura, mentre con 4-6 il reattore è riparato e non subirà ulteriori danni. Se il reattore esplode, ogni unità entro 10cm dall'Imperator subirà un colpo con 4+ su un D6.

Note: *Implacabile, Corazza rinforzata, Bipode. Può transitare su altre unità o terreni intransitabili se più bassi delle ginocchia del Titano e fino a 2 cm di larghezza.*



Arsenale dei Titani

Negli anni Games Workshop ha fatto dozzine di armi alternative da montare sui Titani Imperiali. La seguente tabella elenca le caratteristiche per queste armi da usare fuori dai tornei. In torneo contano come quelle di un titano standard della lista del Grand Tournament.

Armi	Raggio	Potenza
Barrage Missile Launcher	Illimitato	2D6PB, colpo singolo
Battle Claw	n/a	Armi d'assalto, Macro arma, +2 attacco extra, Titan Killer (D3)
Carapace Landing Pad	n/a	Puoi dividere il fuoco tra due formazioni bersaglio
Carapace Multi-Lasers	30cm	AF5+/AC6+/AA5+
Chain Fist	n/a	Armi d'assalto, Macro arma, +3 attacco extra
Close Combat Head	n/a	+1 CR, -1 FR. Può trasportare quattro unità assaltatori degli Space Marine
Corvus Assault Pod	n/a	Trasporto (Può trasportare 8 delle seguenti unità Space Marine: Tattica, Assaltatori, Devastatori, Esploratori, Terminator o Dreadnought. Terminator e Dreadnought contano come due unità per lo spazio di trasporto)
Deathstrike Cannon	180cm	3PB, Macro arma, Cadenza lenta, metà velocità del titano
Fire Control Centre	n/a	Ripeti un tiro per colpire per turno
Gatling Blaster	45cm	4 x AF4+/AC4+
Harpoon Missile	Illimitato	MA4+, Colpo singolo, le macchine da guerra che prendono un danno si uniscono a te!
Inferno Gun	30cm	3PB, Macro arma, Ignora Copertura
Laser Blaster	45cm	4 x AF5+/AC3+
Laser Burner	n/a	Arma d'assalto, +6 attacchi extra
Melta-Cannon	30cm	MA 2+, Titan Killer (D6)
Plasma Blastgun	45cm	2 x MA 2+, Lenta cadenza
Plasma Cannon	75cm	4 x MA 4+, Lenta cadenza
Plasma Destructor	90cm	4 x MA 2+, Lenta cadenza, non puo' sparare con altre armi
Power Fist	n/a	Arma d'assalto, Macro arma, +1 attacco extra, Titan Killer (D6)
Power Ram	n/a	Arma d'assalto, Macro arma, i Camminatori sono distrutti se danneggiati
Power Saw	n/a	Arma d'assalto, Macro arma, +4 attacchi extra
Quake Cannon	120cm	3PB, Macro arma, lenta cadenza
Rocket Launcher	60cm	2PB
Trident	30cm	MA3+, Titan Killer, ignora scudi, genera sempre colpi critici
Turbo-Laser Destructor	45cm	4 x AF5+/AC3+
Volcano Cannon	90cm	MA2+, Titan killer (D3)
Vortex Missile	Illimitato	MA2+ , Colpo singolo, Titan Killer (D6), no LOF required
Vulcan Mega-Bolter	45cm	4 x AF3+/AC5+
Warp Missile	Illimitato	MA2+, Titan Killer (D3), ignora scudi, colpo singolo, nessun LOF richiesto
Weapon Head	na	+1 sul valore di Fuoco Ravvicinato, -1 sul valore di Combattimento Ravvicinato
Wrecker	15cm	Arma d'assalto, Macro arma, Titan Killer (D3), Primo colpo



MODELLI DA COLLEZIONE DEGLI ORKI

La gamma degli Orki è stata quasi completamente ridisegnata per la nuova edizione di Epic, per avvicinarla ai modelli degli Orki di Warhammer 40,000. Fortunatamente, è molto facile per gli orki usare i loro vecchi modelli che possono avere collezionato. Questo perchè gli Orki non hanno modelli standard, prodotti in fabbrica come quelli imperiali. Invece, tutti i loro equipaggiamenti sono 'perzonalizzati' da un Mekkaniko Orko. La lista degli Orki tendeva a soprassedere su questo aspetto, introducendo unità standardizzate come i Razzi Pulzanti e via così. Questo portò ad una visione storpiata degli Orki, e scoraggiò i giocatori da costruire armate con un look "barbaro" e selvaggio.

La lista di Epic Armageddon prova a correggere questo errore, per incoraggiare i giocatori a schierare formazioni varie e diverse in un'armata di Orki. Per questo, ho trattato gli Orki in maniera differente dalla Guardia Imperiale e dalle Legioni di Titani, ho solo elencato come considerare i modelli

difficili da trovare come nelle liste del Grand Tournament. L'ho fatto per riflettere il carattere "perzonalizzato" degli Orki. So che a molti giocatori non piace questa astrazione, ma è importante capire che non sto tentando di ignorare il vecchio background degli Orki, ma perchè sto cercando di adattare la lista al background stesso.

La decisione di rendere i Razzi Pulzanti un altro tipo di Kannoni è un buon esempio di questo. Fondamentalmente, considero più importante che i giocatori siano incoraggiati a schierare una Banda di Kannoni con un misto di unità che i Razzi Pulzanti abbiano il loro profilo apposito. Dare ai Razzi Pulzanti il loro profilo avrebbe imposto ai giocatori a schierare Kannoni che in realtà sono Razzi Pulzanti, credendo di ottenere un vantaggio tattico, e questo non è Orkesco. Rendiamocene conto, il solo pensare ai vantaggi tattici offerti dai Razzi Pulzanti non è Orkesco!! HEEI! Coza ziete, Azze Zanguinarie o qualcoz'altro?

MEGA-GARGANT DEGLI ORKI

Tipo	Velocita'	Corazza	Comb. Rav.	Fuoco Rav.
Macchina da guerra	15cm	4+	3+	3+
Armi	Gittata	Pot.Fuoco	Note	
Gaze Of Mork	30cm	MA4+	Titan Killer, Arco Frontale limitato	
Skullkrusha Mega-Cannon	75cm	3PB	Macroarma, Arco Frontale limitato	
Krusha	contatto di basetta	Arma d'assalto	Macroarma, Attacco extra (+1) Titan Killer (D6), Arco Frontale limitato	
Gun Deck	60cm	12PB	Macroarma, Arco Frontale limitato	
2 x Big Gunz	45cm	AF5+ /AC5+	Arco Sinistro	
2 x Big Gunz	45cm	AF5+ /AC5+	Arco Destro	
2 x Krooz Missile	Illimitato	MA3+	Titan Killer (D3), Singolo Colpo, Arco Frontale limitato	
Deth Ray	60cm	MA3+	Titan Killer (D3), Arco Frontale limitato	
Supa-Lifta-Droppa	45cm	MA5+	Titan Killer (D6), Arco Frontale limitato	
Big Lobba	60cm	2PB	Macroarma, Arco Frontale limitato	
Weirdboy Tower	30cm	D6 x AF5+ /AC5+		



Punti Struttura 18. 6+D6 Campi di Forza. Effetti Critici: Il Gargant prende fuoco. Tira un D6 per ogni incendio sul Gargant nella fase finale di ogni turno. Col risultato di 1 divampa un'altro incendio, con 5-6 un incendio viene estinto. Ogni incendio non estinto causa un'altro punto danno.

Note: Implacabile, Armatura Rinforzata, Comandante Supremo, Armatura posteriore, Bipode.





Fanteria e velivoli Orki

La tabella seguente mostra come vengono considerati i vecchi modelli in plastica e metallo delle precedenti edizioni nella nuova armata degli Orki. L'autore raccomanda di usare questi modelli se li hai, in modo da conferire all'armata un look "personalizzato".

Unità	Conta come	Unità	Conta come	Unità	Conta come
Wildboyz	Ragatzi	Bonebreaka	Zemovente	Shokk Attack Gun	Petzi Grozzi
Shoota Boyz	Petzi Grozzi	Bowelburna	Skorcha	Pulsa Rokkit	Petzi Grozzi
Weirdboyz	Petzi Grozzi	Braincrusha	Zemovente	Hop Splat Gun	Petzi Grozzi
Madboyz	Ragatzi	Gobsmasha	Zemovente	Squig Katapult	Petzi Grozzi
Painboyz	Kapi	Gutrippa	Zemovente	Traktor Kannon	Petzi Grozzi
Mekboy	Kapi	Lungbursta	Zemovente	Magna-Kannon	Soopagun
Runtherd	Kapi	Spleenrippa	Zemovente	Gibletrinda	Kamion da Batt. (davvero!)
Boarboyz	Moto	Squigoth	Kamion da Batt.	Skullhamma	Kamion da Batt. (davvero!)
Tinbotz	Dreadnought	Weirdboy Battle Tower	Kamion da Batt.		
Bonecruncha	Zemovente	Wartrak	Buggy		

Armi del Gargant

La tabella seguente indica come considerare le vecchie armi dei Gargant in Epic: Armageddon. Raccomando ancora di utilizzare i modelli se li avete.

Unità	Conta come	Unità	Conta come	Unità	Conta come
Battle Kannon Head	Gaze Of Mork	Gatling Kannon	Soopagun	Skorcha Turret	Skorcha
Battle Cannon Turret	Petzi Grozzi	Gut-Buster Mega-Kannon	Soopagun	Slasha Attack Gun	Soopagun
Cluster Buster	Soopagun	Magnum Mega-Kannon	Soopagun	Snappa	Soopagun
Gork or Mork Head	Gaze of Mork	Observation Turret	3 x Big Shoota	Supa-Lifta-Droppa	Super-Zzap
Deth Kannon	Super-Zzap	Rippa Fist	Mega-choppa		

MODELLI DA COLLEZIONE DELLA GUARDIA IMPERIALE

Il seguente set di tabelle fornisce informazioni per i modelli in plastica e metallo che venivano prodotti per le precedenti edizioni di Epic e non sono più in produzione, e per i dettagliati modelli in resina di Forge World. Indicano come considerarle nei tornei (vedi 6.2.1), e forniscono dettagli a chi vuole creare i propri scenari.

Negli anni, la Guardia Imperiale ha avuto più modelli in scala Epic di ogni altra razza. Quasi tutti i veicoli inclusi in Warhammer 40,000 sono stati provati in Epic.

Recentemente Forge World ha prodotto una gamma di veicoli per la Guardia Imperiale simili a quelli prodotti per Warhammer 40,000. Sono ottimi modelli, e sono caldamente raccomandati dal team di Epic.

Puoi scoprire come ordinare i modelli Forge World in queste appendici. I vecchi modelli in metallo e plastica qui elencati non sono più disponibili presso Games Workshop (perciò non chiedeteceli!), ma è possibile trovare modelli di seconda mano alle mostre, su internet e nei negozi.

REGOLA SPECIALE

Sotterranei

Questa regola speciale può essere usata per i veicoli sotterranei se sono inclusi in uno scenario. I veicoli sotterranei sono piazzati sul tavolo prima che la battaglia inizi, nello stesso momento che le astronavi sono dispiegate (vedi 4.0). Tutte le unità trasportate nei veicoli sotterranei sono tenute fuori dal tavolo finché non appare. Scrivi dove il veicolo apparirà alla stessa maniera in cui scrivi le zone d'atterraggio (vedi 4.3.3). Devi inoltre segretamente annotare quando il veicolo apparirà. Se apparirà nella tua metà del tavolo, può apparire dal secondo turno in poi. Se apparirà nell'altra metà, dal terzo turno in poi. Metti il veicolo in gioco al turno deciso. Esso e le truppe contenute possono compiere un'azione all'apparizione.



Nome	Conta come	Tipo	Velocità	Corazza	CR	FR	Armi	Raggio	Potenza	Note
Baneblade (Modello Lucius) il Baneblade modello Mars è identico eccetto per piccoli dettagli	Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	1x Cannone da battaglia 1 x Cannone automatico 1 x Cannone demolitore 3 x Mitragliatore requiem 2 x Cannone Laser	75cm 45cm 30cm 30cm 45cm	AF4+/AC4+ AF5+/AC6+ AF4+/AF4+, Ignora coperture AF5+ AC5+	Armatura rinforzata PS 3, Critici = vedi scheda Baneblade
Capitol Imperialis Una Versione aggiornata di questo modello sarà rilasciata nel 2005. Le regole verranno pubblicate con l'uscita del veicolo. Per il momento potete usare le statistiche del Leviathan riportate sotto.										
Chimera con mitragliatore requiem in torretta	Chimera	VC	30cm	5+	6+	5+	1 x Mitragliatore requiem binato 1 x Mitragliatore requiem	30cm 30cm	AF4+ AF5+	Trasporto (come Chimera)
Chimera con Cannone al Plasma sullo scafo	Chimera	VC	30cm	5+	6+	5+	1 x Mitragliatore Laser 1 x Cannone al plasma	30cm 30cm	AF5+/AC6+ AF5+/AC5+, Lenta cadenza	Trasporto (come Chimera)
Chimera con lanciafiamme pesante in torretta	Chimera	VC	30cm	5+	6+	4+	1 x Lanciafiamme pesante 1 x Mitragliatore requiem	15cm 30cm	AF5+, Ignora coperture AF5+	Trasporto (Come Chimera)
Batteria fissa Scuotiterra	Scuotiterra	VL	0cm	6+	6+	5+	1 x Scuotiterra	120cm	AF4+/AC4+ or 1PB, Fuoco Indiretto	Nessuna
Gorgon	Chimera	VC	15cm	4+	6+	4+	1 x Lanciafiamme pesante 1 x Lanciamine	15cm 15cm	AF5+, Ignora coperture 2PB	Armatura rinforzata Trasporto (4 unità). Ignora terreni Pericolosi
Hellbore	Baneblade	MG	0cm	4+	6+	6+	Nessuna	—	—	Scavatore. Corazza rinforzata. Completamente corazzato. Trasporto (14 unità). Punti struttura (4). Critico = Distrutto
Batteria Fissa Hydra	Hydra	VL	0cm	6+	6+	5+	1 x Cannone Automatico Hydra	30cm	2 x AF4+/AC5+/AA5+	Nessuna
Truppe d'assalto della Guardia Imperiale	Lanceri della Guardia Imperiale	FAN	30cm	Nessuno	5+	5+	Spada a catena Pistole laser	0cm 15cm	Armi d'assalto Armi leggere	Reattori dorsali
Squadra di uomini bestia della Guardia Imperiale	Fanteria della Guardia Imperiale	FAN	15cm	6+	5+	6+	Fucile Laser	15cm	Armi leggere	Nessuna
Squadra di moto della Guardia Imperiale	Lanceri della Guardia Imperiale	FAN	35cm	6+	5+	5+	Spada a catena Fucile Requiem	0cm 15cm	Armi d'assalto Armi leggere	Sellati
Robot della Guardia Imperiale	Bestioni	VC	10cm	4+	5+	5+	1 x Cannone automatico 1 x Maglio potenziato	45cm 0cm	AF5+/AC6+ Arma d'assalto, Macro arma, + 1 attacco	Bipode. Senza paura.

Nome	Conta come	Tipo	Velocità	Corazza	CR	FR	Armi	Raggio	Potenza	Note
Leman Russ Conquistatore	Leman Russ	VC	30cm	4+	6+	4+	1 x Cannone Conqueror 1 x Cannone laser	45cm 45cm	AF5+/AC5+ AC5+	Armatura rinforzata
Leman Russ Distruttore Cacciacarri	Leman Russ	VC	30cm	4+	6+	6+	1 x Laser Distruttore	75cm	AF5+/AC3+	Armatura rinforzata
Leman Russ Esecutore	Leman Russ	VC	30cm	4+	6+	4+	1 x Plasma Distruttore 1 x Cannone laser	60cm 45cm	MA5+, Lenta cadenza AC5+	Armatura rinforzata
Leman Russ Tuonante carro d'assedio	Leman Russ Demolitore	VC	20cm	4+	6+	4+	1 x Cannone demolitore	30cm	AF3+/AC4+, Ignora copertura	Armatura rinforzata
Leviathan Centro comando mobile	Baneblade	MG	15cm	4+	3+	3+	1 x Cannone da battaglia 6 x Cannone laser binato 1 x Cannone Doomsday	75cm 45cm 120cm	AF4+/AC4+ AC4+ 3PB, Macro arma	Comandante supremo Armatura rinforzata Completamente corazzato, Trasporto (14 unità) Punti struttura (4). Critico = Cingoli distrutti, non può muovere il seguente danno critico causa un punto danno extra
Lightning	Thunderbolt	VC	Caccia	6+	Na	Na	1 x Cannone Lighting (FxF) 1 x Cannone laser binato (FxF)	75cm 45cm	AF5+/AC6+/AA6+ AC4+/AA5+	Nessuna
Lightning cacciabombardiere	Thunderbolt	VC	Caccia	6+	Na	Na	1 x Cannone automatico (FxF) Missili Aria Aria (FxF)	45cm 45cm	AF5+/AC6+ 4 x AA6+	Nessuna
Batteria fissa Manticores	Manticores	VL	0cm	6+	6+	5+	1 x Lanciamissili	150cm	2BP, Lenta cadenza, Disregatore	Nessuna
Marauder Destroyer	Marauder	VC	Bombardiere	4+	Na	No	3 x Can. automatico binato (FxF) Mir. requiem binato (posteriore) Cannone d'assalto binato (post.) 2 x missili subalari (FxF) Bombe a grappolo (FxF)	45cm 30cm 30cm 30cm 15cm	AF4+/AC5+/AA6+ AA5+ AA5+ AC4+ 1PB	Nessuna
Medusa	Griffon	VC	20cm	6+	6+	5+	1 x Cannone d'assedio Medusa 1 x Mitragliatore requiem	15cm 30cm	3PB, Fuoco indiretto AF5+	Nessuna
Mole	Chimera	VC	0 cm	4+	6+	6+	Nessuna			Tunneller, Armatura rinforzata Trasporto (4 unità).
Mortaio Mole	Squadra di supporto della Guardia Imperiale	FAN	15cm	None	6+	6+	1 x Mortaio Mole	30cm	1PB, Fuoco indiretto	Sellati.
Rapier	Squadra di supporto della Guardia Imperiale	FAN	15cm	None	6+	5+	1 x Distruttore laser rapier	45cm	AC4+	Sellati.

Nome	Conta come	Tipo	Velocità	Corazza	CR	FR	Armi	Raggio	Potenza	Note
Veicolo comando Salamandre	Chimera	VC	35cm	6+	6+	4+	1 x Lanciapiemme pesante 1 x Mitragliatore requiem	15cm 30cm	AF5+, Ignora coperture AF5+	Leader
Veicolo esploratore Salamandre	Chimera	VC	35cm	6+	6+	5+	1 x Cannone automatico 1 x Mitragliatore requiem	45cm 30cm	AF5+ /AC6+ AF5+	Esploratore
Stormblade (Modello Mars)	Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	1 x Plasma Blastgun 4 x Missile Hellion 4 x Mitragliatore requiem	45cm 60cm 30cm	2 x MA2+, Lenta cadenza AC4+, Colpo singolo AF5+	Armatura rinforzata Punti struttura (3). Critici = esplosione dell'arsenale, distrutto le unità entro 5cm sono colpite con un 6+
Stormblade (Modello Lucius)	Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	1 x Plasma Blastgun 3 x Mitragliatore requiem 2 x Cannone laser	45cm 30cm 45cm	2 x MA2+, Lenta cadenza AF5+ AC5+	Armatura rinforzata Punti struttura (3). Critici = esplosione dell'arsenale, distrutto le unità entro 5cm sono colpite con un 6+
Stormhammer	Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	2 x Cannone demolitore binato 4 x Mitragliatore requiem	30cm 30cm	AF2+ /AC3+, Ignora coperture AF5+	Armatura rinforzata Punti struttura (3). Critici = esplosione dell'arsenale, distrutto le unità entro 5cm sono colpite con un 6+
Stormsword (modello Lucius)	Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	1 x Cannone d'assedio 3 x Mitragliatore requiem 2 x Cannone laser	45cm 30cm 45cm	3PB, Macro Arma, Ignora Coperture AF5+ AC5+	Armatura rinforzata Punti struttura (3). Critici = esplosione dell'arsenale, distrutto le unità entro 5cm sono colpite con un 6+
Tarantula	Squadra di supporto della Guardia Imperiale	FAN	15cm	None	6+	5+	1 x Tarantula	45cm	AF5+ /AC6+	Sellati
Termite	Chimera	VC	0cm	5+	6+	6+	Nessuna	—	—	Scavatore. Trasporto (2 unità).
Thudd Gun	Squadra di supporto della Guardia Imperiale	FAN	15cm	None	6+	5+	1 x Thudd Gun	45cm	AF4+	Sellati.
Trojan	Chimera	VC	30cm	6+	6+	5+	1 x Mitragliatore requiem	30cm	AF5+	Trasporto (una piattaforma armi)

D&R & NOTE DEI DESIGNER

"Fergit diede un'occhiata a Grimble e quindi all'orgoglioso Ztrambo di fronte a loro. Fergit aveva fatto una domanda allo Ztrambo a proposito del suo ultimo progetto. Lo aveva fatto un'ora e mezza prima, e lo Ztrambo stava ancora blaterando entusiasta su qualcosa che non sembrava essere importante rispetto a quello che aveva chiesto Fergit. Inoltre sembrava che lo Ztrambo ne avesse ancora per molto. Con un tonfo enorme Grimble si sedette sul suolo pietroso. Dopo un momento, con un grande sospiro, Fergit gli si sedette vicino. Sarebbero restati a lungo"

La seguente D&R è basata su risposte che il Game Designer ha dato alle email ricevute durante il playtesting delle regole di Epic Armageddon. Le ho incluse perchè spieghino il ragionamento dietro ogni regola, più che essere limitativi si/no/forse. Abbiamo presentato le domande e le risposte nello stesso ordine in cui le regole appaiono nel libro, per rendere più facile il consulto durante le partite.

Un punto importante a cui fare attenzione è che perlopiù la D&R include domande in cui il designer discorda con chi fa la domanda e prova a spiegare perchè la regola e' in una certa maniera ("D: Hey Jervis, la regola non dovrebbe essere così?" R: No, è così perchè.."). Quello che non appare sono le regole che hanno condotto a modifiche delle regole durante il playtesting ("D: Hey Jervis, la regola non dovrebbe essere così?" "R: Ottima idea, la cambio subito!")

In alcuni casi troverai risposte per domande che sono scritte nelle regole. Queste domande hanno continuato a arrivare anche se le regole erano chiare, perciò le abbiamo riportate in modo che non ci sia confusione su come funzionino le regole.

Se hai ulteriori domande o commenti sulle regole di Epic allora scrivici per farceli sapere. Puoi mandarci email sulle regole di Epic all'indirizzo fanatic@games-workshop.co.uk.

Prima di iniziare, ecco alcune abbreviazioni che potresti incontrare.

AA	–	Anti Aerea
AF	–	Anti Fanteria
AC	–	Anti Carro
VC	–	Veicolo Corazzato
SE	–	Segnalino Esplosione
PB	–	Punto Bombardamento
PS	–	Punti Struttura
CB	–	Cacciabombardiere
GT	–	Grand Tournament
GI	–	Guardia Imperiale
LDF	–	Linea Di Fuoco
LR	–	Land Raider
VL	–	Veicolo Leggero
MA	–	Macro-Arma
BO	–	Bombardamento Orbitale
SM	–	Space Marine
TK	–	Titan Killer
ENCP	–	Ed Essi non conosceranno la Paura
MG	–	Macchina da guerra
ZC	–	Zona di Controllo

FORMAZIONI

D: Nelle precedenti edizioni di Epic quelle che ora sono chiamate 'formazioni' erano chiamate 'distaccamenti'. Perchè hanno cambiato nome? E' un piccolo dettaglio ma ci stavo pensando.

R: *Ogni esercito ha un nome diverso per le sue formazioni; le Bande di Orki, Compagnie della GI e distaccamenti di SM. Avere un 'distaccamento del distaccamento' degli Space Marine non suonava bene, perciò ho trasformato il termine di gioco in 'formazione' e il 'vero nome' in distaccamento.*

D: Due formazioni che agiscono così vicine da mischiare le proprie unità possono essere considerate come una sola quando prese di mira dal fuoco o da un assalto nemico?

R: *Le regole funzionano così per l'assalto. Avevamo anche una regola simile per il fuoco, ma non funzionava bene perciò l'ho scartata, e posso dire che non manca a nessuno.*

D: Le regole della coerenza entro 5cm permettono formazioni molto sparpagliate e limitano l'abilità di usare il terreno a proprio vantaggio delle formazioni. Raccomanderei di usare la regola del 'raggio di comando' dove tutte le unità devono essere a una certa distanza dall'unità di comando, come nelle vecchie edizioni.

R: *Le formazioni non hanno più specifiche unità di comando, rendendo poco pratica tale regola. Ecco perchè siamo tornati alla vecchia regola 'a catena' in questa ed. di Epic.*

D: Ok, quando un'unità più lontana di 5cm rispetto alla sua formazione che si è mossa, perchè viene distrutta? Non le succede niente, a parte l'essere a 6cm di distanza Perchè non considerare quell'unità come in rotta (non tutta la formazione, solo quelle a più di 5cm)?

R: *Ho scelto la regola 'eliminato' perchè volevo scoraggiare i giocatori a sparpagliare le loro formazioni. Puoi lasciare indietro queste unità se vuoi, ma se lo farai 'perderanno il controllo' e saranno rimosse da gioco come se distrutte.*

SEGNALINI ESPLOSIONE

D: Attualmente 'soppressione' è solo una riduzione della potenza di fuoco. A meno che non si circondi una formazione (sperando che non ti assalti) non c'è modo di limitare la mobilità 'tenendo le teste basse', portando a stranezze come una formazione di Marine Assaltatori che lasciano la propria zona di fuoco in un turno, e si ritrovano a metà del tavolo di gioco.

R: *Abbiamo capito che i modificatori dell'Iniziativa fanno abbastanza per rallentare le formazioni e le rendono meno mobili sotto il fuoco nemico. Io penso che se una formazione fosse davvero bersagliata, si nasconderebbe e non farebbe molto, o si muoverebbe molto velocemente. Le regole per l'Iniziativa lo rendono abbastanza bene.*



D: I segnalini esplosione sono troppo efficaci. Limitateli a un SE automatico per turno, e non permettere altri SE a meno che il fuoco possa danneggiare unità della formazione (es, armi AU contro veicoli corazzati).

R: Sono molto soddisfatto delle attuali regole per I SE. E' facile non comprendere quanto sia importante l'effetto psicologico del fuoco su una formazione nemica; la storia del combattimento moderno piena di veicoli 'invulnerabili' abbattuti da armi di piccole dimensioni. Ecco perchè un ceccchino può essere così efficace, per esempio. D'altro canto, i giocatori che preferiscono far agire le proprie truppe alla 'Rambo' possono sentirsi liberi di limitare i SE con le proprie regole. Le regole di questo libro riportano come i designer vogliono giocare, e una delle caratteristiche maggiori dei giochi di miniature (al contrario dei giochi per computer) è che puoi modificare le regole a tuo piacimento.

D: I carri possono essere eliminati facilmente. Ma i carri sono fatti per agire in mezzo ai proiettili! Poi, i carri possono sparare durante il movimento. Perciò penso che i carri che usano la doppia azione dovrebbero poter muovere>sparare>muovere.

R: Dovro' discordare qui, con tutto quello che ho letto sui carri ho imparato che sono vulnerabili quanto la fanteria, se non di più. Ci sono molti altri esempi di truppe in veicoli corazzati distrutte da piccole armi da fuoco che non potrebbero danneggiare il veicolo (c'è un buon esempio nel libro 'A Bright Shining Lie' sul Vietnam), mentre le descrizioni di azioni in cui sono coinvolte armi AC mostrano che le formazioni di carri spesso cadono nel panico e fuggono più della fanteria, più che altro perchè un'unità di fanteria sotto tiro andrebbe a terra, mentre un carro non può nascondersi facilmente, perciò si muoverà per togliersi dalla LDF.

Stiamo invece testando l'idea muovere>sparare>muovere per i veicoli Eldar. Io credo che i veicoli Imperiali siano

paragonabili in livello tecnologico a quelli della IIa Guerra Mondiale, che dovevano effettivamente fermarsi per sparare, mentre i Veicoli Eldar a quelli moderni che possono facilmente sparare in movimento. Una delle cose divertenti di lavorare con eserciti fantasy e fantascientifici è che puoi 'mischiare i periodi' così, costruendo eserciti sugli archetipi di altri periodi storici. In tutti i giochi GW, quello in cui è maggiormente presente questa caratteristica è Man-O-War, che aveva i galeoni Imperiali basati sui galeoni Rinascimentali, i Bretonniani sui Napoleonici, i nani sui Nordici Primitivi, e le navi degli Elfi Scuri erano trainate da bestie marine! Lo fa anche Epic, ma non fino a quel punto.

D: Penso che abbiate bisogno di introdurre una tabella simile a quella dell'ultima versione di Epic per applicare i Segnalini Esplosione. Bastava semplicemente aggiunto il valore del fuoco delle armi alla formazione bersaglio e la tabella ti diceva quanti SE piazzare.

R: Le lamentele più comuni sull'ultima versione di Epic erano 'troppi calcoli' e 'astratta'. Molte delle variazioni alle regole in questa versione ci sono per rimuovere regole che comportassero calcoli o regole astratte, e sostituirle con sistemi intuitivi che possano essere spiegati con una o due frasi. Ricevere un SE per essere bersagliati a uno per ogni unità distrutta è un buon esempio. Torna e basta!

D: Se un trasporto con due truppe all'interno è distrutto, e tutte le truppe all'interno sono distrutte - quanti SE vengono piazzati sulla formazione?

R: Cinque: uno per essere sotto tiro, più due per aver distrutto il trasporto, più due per le unità all'interno.

INIZIATIVA E AZIONI

D: Quando tiri per l'Iniziativa per attivare e ordinare le tue formazioni, un risultato di 1 su un D6 fallisce automaticamente?

R: No. Può accadere a alcune formazioni che superano automaticamente un test iniziativa. Gli Space Marine, per esempio, lo passerebbero automaticamente a meno che

non ci siano modificatori al tiro, e gli Orki che compiono un'azione doppia o una carica anche. Questi vantaggi sono inclusi nei costi in punti delle army list da torneo, e li dovresti tenere di conto quando costruisci le forze in uso negli scenari.

D: Forse le azioni dovrebbero essere scelte all'inizio del turno ponendo dei 'segnalini ordine' sulle formazioni, lasciando al generale la possibilità di cambiare l'ordine in reazione alle mosse dell'avversario (una funzione per le unità QG?) con una significativa penalità per l'Iniziativa.

R: Avevo considerato di fare qualcosa come questo, ma avrebbe rallentato il gioco e perciò ho deciso per le regole attuali. Inoltre abbiamo capito che una volta fatta la mano al sistema, diventa sempre più importante all'inizio di ogni turno pianificare mentalmente cosa farai nei turni immediatamente successivi, annotando mentalmente gli ordini che stabilirai. Fallire in questo significa essere risucchiati dalle mosse nemiche, più che condurre la propria battaglia.

D: Quali sono le opzioni per una unità che si trova nella ZC nemica all'inizio della sua attivazione?

R: Se una unità si trova nella ZC nemica per qualsiasi ragione deve caricare il nemico o lasciare la ZC appena può agire. Non può rimanere stazionaria e stare nella ZC, e ciò implica lo scegliere un'azione che comporti il movimento o la carica dell'unità.



MOVIMENTO & TERRENO

D: Le velocità del gioco non sono troppo alte? Lo dico perchè una truppa in marcia può muovere di 45cm. Un Rhino che marcia può muovere 90cm!

R: Le capacità di movimento in Epic sono alte se comparate alla gittata delle armi a causa delle scale geografiche e temporali usate. Ho stabilito che un turno rappresentasse un periodo di tempo abbastanza lungo (circa 15 minuti) e la scala geografica è abbastanza grande (ho preso 30 cm come equivalenti a circa 1km). Nota che la scala del terreno non è 'in scala' rispetto ai modelli. I modelli sono circa in scala 1/250, mentre il terreno a circa 1/3000 o anche più!

Praticamente ogni unità di Epic può muoversi più lontano di quanto possa sparare in 15 minuti, ecco perchè i movimenti sono così alti rispetto alle gittate delle armi. Anche un fante può coprire in un turno un km o due (tenendo a mente che il record del mondo sui 1500m è circa 3 minuti). Se non accadesse nulla le unità si muoverebbero troppo lentamente, ma qui ho considerato che in 15 minuti le unità non fanno niente per la maggior parte del tempo eccetto respirare.

Ho scelto questi movimenti e scale molto grandi perchè voglio mettere il giocatore nei panni del 'comandante supremo' che compie decisioni strategiche più che tattiche (la tattica è per il 40K - Epic è strategia). Quello che volevo ottenere era una situazione in cui il giocatore dovesse pensare dove sferrare il prossimo attacco, cosa fare con le riserve, e come contrastare un eventuale sfondamento nemico. Per arrivare a ciò, erano necessari valori di movimento molto alti, in quanto permettevano al giocatore di agire strategicamente più che tatticamente, secondo me.

D: LA COPERTURA SALVA!! Le stesse strane regole di WH 40k. Degli Space Marine su uno splendente, vasto altopiano sono protetti allo stesso modo dei Terminator in uno spesso strato di plastacciaio, bunker coperti di ceramite.

R: Questo non è vero, perchè un modificatore di -1 per essere al coperto normalmente dimezza i colpi subiti da una formazione. Inoltre, i bunker rendono le truppe all'interno immuni al fuoco incrociato. Poi, penso che le regole per la copertura riflettano molto bene che una copertura resistente è più efficace per una truppa leggera che se ne avvantaggi, in quanto è più efficace, che per una truppa già corazzata.

D: La regola che permette alla fanteria di sentinella di ricevere un tiro per la copertura non ha senso. Data la scala, la struttura del gioco e la percezione del tempo passato, non è realistico per le truppe nascondersi in pianura aperta.

R: Non sono d'accordo. La fanteria è molto abile nel nascondersi in pianura aperta, specialmente se è davvero piatta. Il campo di battaglia vuoto (cioè dove non puoi vedere i nemici perchè camuffati) è un punto molto comune nella letteratura militare moderna.

D: Test per i Terreni Pericolosi. Tirando un 1 nella precedente versione di Epic si fermava immediatamente ma non veniva distrutta o Funziona ancora così?

R: No. Ho reso la regola più dura per scoraggiare i giocatori a muovere le unità in terreni pericolosi a meno che non abbiano una buona ragione per farlo. Inoltre rende i tiri per i test molto più eccitanti!

SPARARE

D: Se un turno in Epic rappresenta 15 minuti di azione reale, le unità non dovrebbero poter sparare più di una volta con ogni arma? Immagina di correre su un campo da calcio. Quante pallonate potrebbe tirarti il tuo avversario? Molte più che una.

R: Questo è vero. Comunque, 'sparare' in Epic non significa tirare un singolo colpo; invece rappresenta un fuoco sporadico effettuato lungo un periodo di tempo. Come per il movimento, ho considerato che le unità non sparano per 15 minuti di fila. Invece spareranno un colpo o due e ne osserveranno l'effetto. Se guardi un TG, vedrai immagini dai campi di battaglia in cui le truppe sparano 'oculatamente' in questo modo.

D: Cosa blocca la linea di vista (oltre, ovviamente, al terreno)?

- Modelli Nemici
- Macchine da Guerra (amiche e nemiche)
- Modelli amici esterni al tuo distaccamento - gruppo - ecc.
- Basette all'interno dello stesso distaccamento
- Rovine
- Spara a tutto ciò che è in LDV e non bloccato da colline o edifici grandi
- Ho frainteso qualcosa...

R: La risposta è b, e & f. Il terreno blocca la LDV, le unità no...

D: Non trovo i valori AU e AC di armi piccole come fucili requiem o fucili laser. Quali sono questi valori?

R: L'effetto delle armi piccole è incluso nel valore di Fuoco Ravvicinato, e usato in un assalto da unità entro 15cm dal nemico e non in contatto di base. Quindi gli 'scontri ravvicinati e lo sparare delle armi piccole avvengono solo come parte di un assalto. L'idea dietro alla regola è basata su l'osservare come funzioni un combattimento nella realtà. 'Sparare' in Epic rappresenta il tipo di attacchi a lungo raggio che spesso vedi nei notiziari; come quando vedi carri o batterie di artiglieria sparare a bersagli invisibili da dietro una collina - il fenomeno chiamato 'campo di battaglia vuoto'. Un assalto rappresenta la situazione dove le truppe hanno ricevuto l'ordine di prendere e mantenere una posizione, e tutto l'inferno si scatena appena si avvicinano. Se hai visto la serie TV 'Band of Brothers' capirai di cosa sto parlando. Questa è la ragione per cui le armi piccole vengono usate solo negli assalti e non sono usate nel fuoco di soppressione a lungo raggio rappresentato in Epic.

D: I Devastatori hanno due lanciamissili ciascuno. Può un'unità dividere il suo fuoco in un colpo AU e uno AC quando spara?

R: Sì, può.

D: Le armi AU possono bersagliare i veicoli corazzati solo per ottenere SE per giungere sotto il fuoco? E viceversa, possono le armi AC bersagliare la fanteria per ottenere SE?

R: Sì. Le formazioni ottengono SE per giungere sotto il fuoco anche se le armi non possono danneggiare il bersaglio.

D: Non vedo la ragione per cui Epic Armageddon si allontani dal sistema di fuoco introdotto nelle precedenti versioni di Epic. Tirare per colpire e per i tiri salvezza per ogni colpo è molto noioso e prende più tempo che sommare i valori di potenza di fuoco e guardare nella tabella il numero da tirare.

R: Abbiamo trovato che dopo un paio di partite, il nuovo sistema funziona più velocemente (dipende da quanto sei veloce a contare) del vecchio sistema. Provalo e capirai cosa intendo. Il nuovo sistema è intuitivo e molto semplice da usare, e sostituisce calcoli (che alcuni giocatori trovano complicati da usare) con semplici tiri di dado. La linea di fondo è, comunque, non ci sono cambiamenti con la quantità di fuoco subita dalle unità.

D: Dovresti permettere alle formazioni di dividere il fuoco!

R: Domande simili vennero poste quando uscì la più recente edizione del 40K, in quanto non permetteva alle unità di dividere il fuoco. Come membro del team di 40K quando uscì, ho sentito argomenti a favore e contro il permettere alle unità di dividere il fuoco. Quello che le discussioni hanno mostrato è che:

a) E' difficile che le unità nella realtà dividano il fuoco (perciò non è più realistico!)

ma soprattutto....

b) Non permettere alle unità di dividere il fuoco rende Epic un gioco più impegnativo. Una delle decisioni basilari da prendere sarà a chi sparare; devi saper calcolare l'efficacia del fuoco contro diversi bersagli e decidere dove sarà più utile. Permettere ai giocatori di dividere il fuoco fa diventare il gioco più 'casuale' e questa è la prima ragione per cui non l'ho permesso - Può sembrare crudele, ma mi piace questo genere di cose perchè obbliga i giocatori a fare scelte ragionate, e premia le buone decisioni.

D: Perchè non permettete che le armi abbiano una sola modalità di fuoco (AU o AC), e per sparare nell'altra una penalità (per sempio -2)? Dopo tutto, un cannone laser può uccidere la fanteria, e un requiem può distruggere un Rhino.

R: Non lo permetterei. In scala Epic, che un cannone laser uccida un fante o che un requiem distrugga un Rhino non importa; le stranezze di causare danno sono così poche che possono essere ignorate. Una regola del genere poi, renderebbe il gioco più blando. L'esperienza mi ha insegnato che ci sono parecchie cose che un'unità non possa fare che gli dia carattere, come quelle che può fare. Inoltre obbliga i giocatori a ragionare su cosa inserire nella propria armata, più che mettere tutto per fare tutto.

D: Puoi trattenere il fuoco per un momento successivo nel turno?

R: No, tutte le unità nella formazione devo sparare allo stesso momento. Il giocatore può scegliere quali armi/unità" devono sparare e non sono obbligate a farlo se non vuole.

FUOCO INCROCIATO

D: Nelle regole per il 'fuoco incrociato', non è chiaro se entrambe le formazioni che causano il fuoco incrociato debbano sparare attivamente alla formazione nemica coinvolta. Se avviene questo, cosa succede se la prima formazione spazza via i nemici? La seconda formazione è 'pre-obbligata' a spararle?

R: La seconda formazione non è pre-obbligata a sparare (deve solo essere una 'minaccia').

D: Possono entrambe le formazioni sparare a un nemico e ricevere entrambe il bonus per il fuoco incrociato (sì o no)?

R: Sì. Ognuna riceverà il bonus quando spara, anche se lo fanno in azioni diverse.

ASSALTI

D: Nella vita reale dei fanti che marciano in un campo aperto difficilmente sopravviverebbero, ma questo può accadere in Epic.

R: *Questo è vero se consideri che I fanti avanzino in ranghi serrati verso i carri come la fanteria Napoleonica del 19mo secolo, o la povera sanguinosa fanteria Inglese nella battaglia di Somme della Prima Guerra Mondiale. In Epic, dovresti considerare che anche una fanteria in 'marcia' si avvantaggia di ogni copertura disponibile e avanza con rapidi scatti invece che camminare serrate verso il nemico. E' inoltre importante capire che (con rare eccezioni) i veri campi di battaglia non sono piatti come il tavolo da gioco. Il terreno reale ha numerose piccole faglie e dossi che servono a nascondere le unità alla vista altrui, e limitano il numero di colpi che un assalitore o un difensore possano sparare in un dato periodo di tempo.*

Detto questo, anche in Epic, la fanteria che avanza verso i carri attraverso un campo aperto subirà perdite abbastanza importanti. Diciamo, restando in argomento, che una compagnia di fanteria della Guardia Imperiale sia stata incaricata di assalire una compagnia corazzata di Leman Russ della GI 'attraverso un campo aperto'. Considerando che la fanteria inizi la battaglia appena fuori dalla gittata dei cannoni, sarà bersagliata almeno due-tre volte lungo il tragitto, dipende da chi vince i tiri strategia, ecc. Diciamo che venga bersagliata due volte. Significa che i cannoni procureranno probabilmente 10 perdite prima che la fanteria possa assaltare (non che lo debba fare, se è mandata in rotta). Per ottenere una qualsiasi possibilità di eliminare i carri ci vorrebbero almeno due o tre compagnie di fanteria, e la fanteria subirebbe comunque gravi perdite. Anche se la fanteria partisse a 45cm di distanza e potesse muoversi direttamente nel raggio d'assalto, sarebbe bersagliata almeno una volta, subendo circa 10 perdite dai Mitragliatori Requiem e dai Cannoni da Battaglia del Leman Russ.

D: Gli assalti sono troppo comuni in Epic. Nel combattimento moderno, le battaglie vengono risolte perlopiù a lunga distanza, usando l'artiglieria o il fuoco diretto da unità a lunghissimo raggio.

R: *Questo è altamente discutibile. E' vero che nel combattimento moderno (dalla prima GM) la maggioranza delle perdite sono causate dall'artiglieria. Comunque, generalmente si accetta che l'unico modo per conquistare il territorio sia muoversi e effettivamente occuparlo. Penso che Epic rappresenti queste due cose molto bene. La maggior parte delle vittime sono causate dal fuoco più che dagli assalti, ma gli assalti tendono a determinare il risultato della partita.*

D: Perché le truppe che assaltano possono muovere una sola volta?

R: *Perché impedisce all'assalto di essere troppo efficace. Abbiamo provato a implementare un doppio movimento, e permetteva a un assalto di irrompere da troppo lontano. E' inoltre importante cancellare la mentalità che un assalto sia una carica a testa bassa in corpo a corpo. In Epic un assalto riguarda truppe che si muovono cautamente sotto copertura per ottenere una buona posizione di fuoco. Il poter muoversi una sola volta indica come un assalto debba essere progettato e coordinato prima dell'azione, o almeno ne avrebbe bisogno per avere una chance di successo.*

D: Come dovremmo interpretare la sezione 1.12.3 quando dice 'Ricorda che un'unità che carica che entra in una ZC deve muoversi a contatto di base con il nemico più vicino a cui appartiene la ZC in cui è entrato'.

R: *L'intento della regola è che quando entri in una ZC, devi muovere in contatto di base con l'unità nemica più vicina a*

cui appartiene la ZC. Se inizi a muoverti in una ZC, puoi muoverti a contatto con l'unità più vicina o uscire dalla ZC dal tragitto più corto possibile.

D: Gli assalti accadono solo quando un giocatore o l'altro compie un'azione di carica?

R: *Si. Un assalto non accade automaticamente nelle regole di Epic Armageddon.*

D: I tiri salvezza dati dalla copertura e i modificatori a colpire si applicano negli assalti?

R: *I difensori in un assalto ottengono un tiro copertura da ogni terreno in cui siano, ma gli attaccanti no. Il modificatore -1 per colpire non viene applicato in quanto non ci sono mai modificatori per i dadi attacco negli assalti.*

D: Le unità in carica non dovrebbero avere un modificatore per colpire? Altrimenti le formazioni più grandi batteranno sempre le più piccole.

R: *Non ho dato alle unità che caricano un bonus in quanto penso che ogni vantaggio ottenuto avvicinandosi al nemico viene annullato dal dover avanzare sotto il fuoco di chi viene caricato. Ricorda, un assalto rappresenta cosa avviene in un'intera partita del 40K, non solo cosa accade in una fase di CaC. In più, abbiamo capito che piccole formazioni dedicate all'assalto sono in grado di eliminarne di più grandi con le correnti regole. In una partita di prova, un distaccamento di quattro basette di Space Marine d'Assalto ha spazzato via facilmente un distaccamento di carri super-pesanti, e quindi è andata avanti mandando in rotta una compagnia di GI in piene forze, perdendo solo una basetta negli scontri. I Marine d'Assalto sono stati fortunati a andare via così facilmente, specialmente contro carri super-pesanti, ma spesso nelle nostre partite piccole formazioni d'assalto sono state in grado di assalire formazioni più grandi e vincere. Il trucco sta nello scegliere il tempo giusto per compiere l'assalto, e assicurarsi che le truppe che assaltano non abbiano alcun SE al contrario dei loro avversari.*

D: Se una formazione compie un 'movimento di controcarica' in un turno prima di avere l'opportunità di compiere una qualsiasi azione, può quella formazione compiere tale azione più tardi nello stesso turno se ne è in grado (es: non è in rotta come risultato del CaC)? Il movimento di controcarica è permessa se la formazione ha già compiuto un'azione?

R: *Si a entrambe le domande. Il movimento di controcarica è un movimento bonus gratuito.*

D: Il bonus del fuoco incrociato può essere usato in un assalto?

R: *No. E' praticamente impossibile creare regole per il fuoco incrociato per un assalto che non possano essere sfruttate in alcun modo. Preferisco usare le regole come sono e considerare che il fuoco incrociato rende l'assalto più facile perché le formazioni possono indebolire la resistenza prima dell'assalto, rendendo la vita più facile agli assaltatori.*

D: Se carichi una formazione 'mista' consistente di una formazione in rotta e una no, e vinci con un tiro di dado più alto, si elimina l'intera formazione in rotta PRIMA di assegnare le 3 perdite extra sulla formazione non in rotta?

R: *No; le perdite extra si assegnano prima che il perdente sia in rotta.*

D: In un assalto, puoi allocare colpi a unità in formazioni che non sono entro 15cm da un'unità nemica?

R: *No. I colpi in un assalto possono essere solo allocati a unità che sono entro 15cm da una unità nemica.*

D: Cosa succede se un combattimento finisce in parità, combatti subito di nuovo? E se anche questo finisce in parità si combatte una terza volta (e così via)?

R: *Si. Un assalto deve finire con la vittoria di una parte. Continueresti a combattere fino alla vittoria di una delle parti.*

D: Un veicolo di trasporto muove 30cm, scarica le truppe che quindi partecipano a un assalto. Se vincono il trasporto può reimbarcarle come parte del movimento di consolidamento?

R: *Si. Il movimento di consolidamento è considerato un movimento e un trasporto può caricare unità come parte di ogni movimento.*

FORMAZIONI IN ROTTA

D: Le formazioni in rotta 'possono effettuare un movimento di ritirata'. C'è un movimento minimo o posso scegliere di restare dove sono (supponendo che non ci siano nemici entro 15cm)?

R: *Non c'è un movimento minimo. Puoi muoverti verso il nemico se vuoi. E' difficile scrivere regole semplici che obblighino a 'ritirarsi dal nemico'. Invece di provare a farlo devo rendere rischioso per le truppe in rotta stare vicino al nemico, incoraggiando quindi i giocatori a tirarle indietro.*

D: Le unità in rotta possono esercitare una ZC?

R: *Si. L'unico modo in cui una unità perde la sua ZC è essere a contatto di basetta con un'unità nemica (o un numero di unità nemiche uguale ai suoi PS se è una Macchina da Guerra).*

D: Se una formazione è in rotta, e continua a fallire i test di raccolta ogni turno, rimane nel posto in cui è entrata in rotta o deve muoversi indietro ogni turno?

R: *Una formazione che fallisce un test di raccolta deve compiere un movimento di ritirata ogni volta che fallisce il test. Sta a te decidere se effettivamente muovere o no.*

D: Cosa fa una formazione in rotta all'inizio di un turno se alla fine del precedente ha fallito il test di raccolta? Devono mantenere la posizione? Raddoppia o Marcia indietro? Si siede e frigna? I play tester vogliono saperlo :-)

R: *Si fermano e frignano fino alla fine della fase (prova a dirlo dieci volte velocemente ;)*

D: Una volta che un'unità è in rotta e ha compiuto la sua ritirata è bloccata finché non si riunisce?

R: *Le unità che falliscono il tiro possono ritirarsi dopo che falliscono il tiro per la raccolta, perciò devono continuare a muoversi.*

D: Le formazioni in rotta non ricevono SE se sono bersagliate o assaltano dopo essere entrate in rotta e prima di riunirsi. Invece ogni SE che la formazioni riceverebbe causa un colpo addizionale alla formazione, senza possibilità di salvare. Questi colpi sono allocati come colpi normali (dal fronte al retro) o il giocatore sceglie come allocarle?

R: *Sono allocate normalmente, dal fronte al retro.*

D: Se un Trasporto in ritirata finisce entro 15cm da un'unità nemica dopo aver finito la sua Ritirata, le unità trasportate sono distrutte?

R: *Si.*

D: Unità corazzate in rotta - Le formazioni di veicoli corazzati seguono le stesse regole per i SE e raggruppamento della fanteria? Rende le formazioni piccole di veicoli corazzati molto vulnerabili.

R: *Lo fanno e lo fa! Le piccole formazioni sono vulnerabili nell'aver il loro morale in rotta per il fuoco (perdendo una unità su tre significa che la formazione ha perso il 33% della sua forza,abbastanza per abbassare il morale di qualsiasi truppa veterana).*

D: Le formazioni in rotta possono raccogliersi con una sola unità? Non ricevono un SE quando si raccolgono e quindi vanno in rotta immediatamente?

R: *Le formazioni con una singola unità ricevono un SE quando si raccolgono ma ricevono il vantaggio per essersi riunite correttamente, rimuovendo metà dei propri SE, che arrotondati per eccesso fanno rimuovere il singolo SE che hanno.*

SPECIALISTI & BOMBARDAMENTI

D: Se un bombardamento tocca molte formazioni, ottengono tutte un SE?

R: *Si.*

D: Può un bombardamento avere modificatori del fuoco incrociato?

R: *Si.*

D: Se una Compagnia di Artiglieria fallisce il test azione, può sparare e ancora effettuare un bombardamento indiretto?

R: *No, se viene fallito il test iniziativa l'artiglieria non può compiere il fuoco sostenuto, ma deve mantenere la posizione. Gli permetterà di sparare normalmente, ma non potranno fare fuoco indiretto.*

D: Le unità nei trasporti possono usare le loro abilità speciali? (es: I Kapi Orki possono usare le loro abilità per rimuovere i SE)?

R: *Si. Inoltre, I personaggi o unità con abilità speciali in formazioni in rotta possono usare le loro abilità. L'unico caso in cui abilità speciali non possono essere usate è quando il personaggio in questione è fuori dal tavolo, in riserva o su Un'astronave o un trasporto che deve essere schierato.*

D: Come si applica "Colpo Rapido" alle unità con Attacchi Extra?

R: *Innanzitutto, le abilità speciali che appaiono nella sezione Note per un'arma si applicano solo a quell'arma, mentre le abilità speciali che appaiono nelle Note delle unità si applicano a tutti gli attacchi portati dall'unità. Perciò, se un'arma ha Attacchi Extra (+x) e Colpo Rapido allora l'abilità Colpo Rapido si applica solo ai colpi Extra inferti con quell'arma. Ma se l'unità ha Colpo Rapido nelle sue Note allora tutti gli attacchi, inclusi quelli Extra, saranno Colpi Rapidi.*

D: Se una unità ha un'Arma Piccola, con Colpo Rapido, può usare l'abilità Colpo Rapido se sta fornendo fuoco di supporto in un Assalto?

R: *Si.*

D: Se un turno di Epic rappresenta 15 minuti circa, la regola per il fuoco lento non è un pò ridicola? Mezz'ora tra i colpi mi sembra troppo lunga!

R: *Questa è un'astrazione, ma penso sia una regola necessaria per quelle armi in grado di causare enormi danno ma che hanno una cadenza di fuoco bassissima (invece di boom-boom-boom fanno niente-niente-KABOOM!)*

D: 3.17 - Comandanti Supremi - Avete deciso che OGNI comandante supremo in un'armata può XYZ. Cio' implica che ce ne possano essere più di uno, ma non è previsto più di un comandante per ogni lista?

R: *Le regole di gioco e le army list sono due cose completamente separate. Le regole di base devono coprire partite dove i giocatori creano i propri scenari e dove ci potrebbero essere più comandanti supremi per parte. D'altro canto, l'army list è disegnata per creare partite 'veloci' bilanciate, e limita la disponibilità di alcune unità per creare partite 'eque'.*

D: Un'unità di Aeromobili può compiere un attacco dopo aver preso quota come parte di un'azione di Fuoco Sostenuto?

R: *Si. L'attacco in quota con Fuoco Sostenuto può anche scatenare il fuoco delle Sentinelle.*

D: Il fuoco incrociato o l'abilità Cecchino possono modificare un TS Invulnerabile?

R: *Un TS Invulnerabile è un secondo TS bonus e non può essere modificato in alcun modo.*

D: Un personaggio con una arma dotata di MA e Attacchi Extra (+1) può modificare gli attacchi dell'unità a cui è assegnato o aggiunge un attacco?

R: *Il personaggio è considerato come se avesse un'Arma d'assalto, Macro Arma e Attacchi Extra (+1) che vengono aggiunti al profilo dell'arma. Per esempio, un Terminator degli SM con l'aggiunta di un personaggio avrebbe 3 attacchi se a contatto di basetta con un'unità nemica:*

- * *L'attacco di base dei Terminator*
- * *L'attacco della MA dell' arma potenziata del Terminator*
- * *L'attacco della MA del personaggio*

MACCHINE DA GUERRA

D: Solo le armi Titan Killer e le Macro Armi possono danneggiare un Titano?

R: *I Titani e altre Macchine da Guerra possono essere danneggiati anche da attacchi AC. MA e armi TK solo più efficaci!*

D: Se le macchine da guerra sono incluse in una formazione con normali unità, per esempio una Fortezza da Battaglia, le è permesso restare fino a 15cm (5x del danno di partenza) dal resto della formazione? Se le è permesso, può trasportare truppe a quella distanza?

R: *Si a entrambe le domande.*

D: Una macchina da guerra che è sotto due o più sagome d'effetto dallo stesso bombardamento riceve colpi da ogni sagoma? Per esempio, se fosse sotto il centro di una sagola e parzialmente coperta da un'altra, riceverebbe tanti colpi quanti i suoi PS, o metà PS+1?

R: *E' colpita solamente da una sagoma. Per la stessa toragione, una normale unità parzialmente sotto due sagome (es: metà unità sotto una e l'altra metà sotto la seconda) verrà attaccata una sola volta.*

D: Nel caso che una formazione consista (per esempio) di due Warhound devo dividere i colpi tra loro due? (o solo una volta che uno ha finito i PS)?

R: *Si, devi. Per esempio, se una formazione di Warhound riceve cinque colpi, tre verranno allocati sulla macchina più vicina, due su quella più lontana.*

D: E nel caso di una formazione, come una Banda di Orki, che includa molte Fortezze da Guerra?

R: *Si applica la stessa regola; Assegna colpi a una Fortezza pari ai PS prima di assegnarli a un'altra.*

D: Cosa succede a una Macchina da Guerra che riceve molti colpi critici? Sono cumulativi o i colpi critici addizionali sono ignorati?

R: *Gli effetti dei colpi critici sono cumulativi.*

D: Le Macchine da Guerra possono spingere via le unità in una Contro Carica?

R: *Si.*



Uno dei primi playtest in corso. Una compagnia di carri della Guardia supportata dalla fanteria della Legione d'Acciaio ingaggia un distaccamento Tattico degli Space Marine

D: Assalti - voi dite che le MG possono spingere via le unità dalla loro strada. Se il mio Warhound sta caricando una formazione distante 25cm, ma tra il Warhound e l'obiettivo c'è un'altra formazione, il Warhound può spingere via l'altra formazione lungo il cammino?

R: No.

D: Quanti SE riceve una formazione se riesci a distruggere una MG con un tiro critico. Es, diciamo di avere tre Shadosword in una compagnia di carri pesanti. Una unità perde un punto struttura, che genera un colpo critico e la fa esplodere. La formazione ricevede SE (uno per essere bersagliata, uno per il PS perso) o quattro (uno per essere bersagliata, tre per i PS totali della MG)?

R: La formazione riceve un SE per essere bersagliata, uno per ogni PS perso e uno per ogni PS rimasto alla MG distrutta da un colpo critico (4 nell'esempio sopra).

D: Abbiamo avuto qualche problema con l'interazione tra campi di forza e SE. Avere un SE impedisce di avere uno scudo inibitori?

R: No. L'idea è che gli scudi nullificatori danneggiati possono essere riparati invece di rimuovere i SE quando raccolti. Quindi se raccogli puoi usare ogni seme del tiro di dado per riparare uno scudo o rimuovere un SE.

D: Quando un Titano/MG riottiene gli scudi inibitori?

R: La regola speciale sugli scudi inibitori (5.4.1) stabilisce quando un Titano o una MG rigeneri gli scudi. Fondamentalmente, un Titano o una MG rigenera uno scudo alla fine di ogni turno (se li hanno persi). Inoltre, se la formazione compie un'azione d'adunata possono usare il risultato del tiro per il raggruppamento (vedi 1.13.1) per riparare gli scudi inibitori.

D: Se una MG con scudi è colpita da un'arma che le fa perdere più PS, dopo che gli scudi sono stati abbattuti devo continuare con il danneggiamento della macchina?

R: Sì, andrai avanti danneggiando la MG.

D: Quando gli scudi inibitori si ricaricano in formazioni con più unità si tira un dado per tutte o un dado per ognuna?

R: Un dado per ognuna. Quindi scegli il dado più alto. Ogni seme può essere usato per rimuovere un SE OPPURE ricaricare uno scudo su ogni unità che ha scudi inibitori.

AEREOMOBILI

D: Gli aereomobili che attaccano formazioni a terra soffrono di modificatori per colpire dati dalla copertura?

R: Sì.

D: Gli aereomobili a terra come vengono attaccati dalle altre unità? Puoi usare armi AA contro questi?

R: No. Mentre a terra, gli aereomobili contano per tutte le regole come unità terrestri.

D: Cosa accade a unità che sono in un aereomobile a terra quando viene distrutto? La regola in questione: 'Se il trasporto è distrutto mentre ha a bordo unità, allora tutte le truppe sono distrutte con esso (niente TS +4)'

R: Si applica la risposta precedente - quando a terra non conta come un aereomobile.

D: Le formazioni sotto la sagoma di un Bombardamento Orbitale ricevono un SE per essere bersagliate?

R: Sì.

D: Se una formazione fallisce a attivarsi ed è sempre dentro il veicolo con cui è entrata in gioco usando le regole per l'atterraggio planetario, può schierarsi in una catena fino a 15cm dal veicolo e quindi muoversi (come parte dell'azione di Consolidamento) o possono solo muoversi come per le normali regole di attivazione ordine?

R: C'è un punto critico da affrontare prima di rispondere alla domanda: la regola speciale che si applica ai moduli da sbarco degli SM non si applica a altre unità che usano le regole per l'Atterraggio Planetario; si applicano solo ai moduli da sbarco. Le unità nei moduli da sbarco non possono scegliere di restare a bordo (devono obbligatoriamente sbarcare all'atterraggio) e solo le unità nei moduli da sbarco possono schierarsi a 15cm dall'unità su cui sono atterrate; le unità che sbarcano da altre unità possono solo sbarcare normalmente, usando le normali regole.

PROFILI DELLE UNITA'

D: Le unità dovrebbero avere opzioni per le armi, come le loro controparti del 40K. Per esempio, i Devastatori degli SM dovrebbero avere l'opzione per usare altre armi invece del Lanciamissili, mentre il Predator dovrebbe poter scegliere quali armi montare sulle piattaforme laterali.

R: Le opzioni per le armi nei profili delle unità sono dettati dai modelli disponibili nella gamma di Epic. Abbiamo voluto evitare confusioni permettendo a un giocatore di scegliere un'arma per poi scoprire che non è disponibile un modello adatto!

Comunque, i profili che abbiamo incluso sono supportati dalle linee guida per creare i propri veicoli, e ciò permette abbastanza facilmente ai giocatori di schierare praticamente tutto ciò che vogliono nelle partite fuori dai tornei, finché hanno voglia di convertire qualche modello. Inoltre, prima o poi amplieremo la gamma di Epic aggiungendo nuovi veicoli e varianti di unità, insieme ai profili loro dedicati.

UNITA' degli SPACE MARINE

D: 7.1.1 Regole Speciali degli Space Marine - uno dei tuoi promemoria dice che quando i Marines in rotta si raccolgono ricevono un numero di SE pari al numero di unità nella formazione, invece che pari a metà come usualmente. Davvero?

R: Sì. Per i Marine ci vogliono due SE per mandare in rotta la formazione, perciò una formazione in rotta ha il doppio dei SE di un'unità. Raccogliersi dimezza questo numero, lasciando la formazione con un SE per unità.

D: Le unità SM contano come se avessero un SE per unità o metà SE nel calcolare il risultato di un assalto?

R: Un SE per unità.

D: Quando le unità SM sono bersagliate, viene eliminata un'unità ogni due SE come per la regola 'Ed essi non conosceranno la paura'. Cosa accade se viene generato un numero strano di SE, o solo uno?

R: Ogni SE extra è ignorato.

D: Se sparo due volte su una formazione di SM in rotta (senza uccidere unità) do origine a due SE distinti?

R: No. Le unità in rotta non mantengono SE. In questo caso, gli SM ignorerebbero il SE che piazzaresti ogni volta e non perdere un'unità. Dovresti piazzare due SE su una formazione di SM in rotta per fargli perdere un'unità.

Q: Un Bibliotecario degli SM può usare la sua abilità Punizione in un assalto se è a contatto di basetta con un nemico?

A: No. L'abilità Punizione è considerata come un'arma piccola da braccia. Queste sono usate negli assalti solo quando non si è in contatto di basetta.

UNITA' della GUARDIA IMPERIALE

Q: Perché le basette della GI ha meno armi pesanti degli Space Marine? Le proporzioni sono le stesse del 40K.

A: Nel 40K, le squadre di Marine hanno 5-10 uomini con 0-1 armi pesanti. Comunque, sono solitamente schierati come squadre di 5 uomini con 1 arma pesante, dando la proporzione di 1 arma ogni 5 modelli. La GI invece viene schierata in squadre fisse di 10 uomini con 1 arma pesante, perciò la proporzione è 1/10. In Epic è lo stesso.

UNITA' della MARINA IMPERIALE

Q: Perché le rastrelliere di bombe hanno una gittata?

A: Le bombe cadono tracciando un arco quando rilasciate, permettendo agli aereomobili di mollare le bombe sul nemico. Inoltre la sagoma d'effetto è 'in gittata' come richiesto dalle regole.

UNITA' della LEGIONI DI TITANI

Q: Perché nessun Titano ha armi da CaC?

A: I Titani inclusi nel libro coprono I modelli che possono essere acquistati da Forge World o dalla GW. Nel tempo aggiungeremo altri modelli di Titani. Alcuni avranno armi da CaC, e alcune strane armi usate nelle precedenti versioni di Epic. Inoltre, le regole per i veicoli consentono di schierare i vecchi modelli dei Titani creando apposite regole.

Q: Rimetterete in commercio la grande gamma di armi che avevano i Titani?

A: In pratica, sì. Come per schema e classe, i Titani hanno varie configurazioni di armi. I modelli verranno venduti con un set prestabilito di armi, perciò l'attuale Warlord in metallo è un 'Titano classe Warlord schema Lucius, configurazione armi standard'. Ciò ci permette di schierare Titani con diverse configurazioni di armi, e ci saranno regole che permetteranno di creare le proprie configurazioni di armi per le partite fuori dai tornei.

UNITA' degli ORKI

Q: I dettagli per gli Imperiali sono OK (avendo più unità di chiunque altro), ma le unità Orke sono astratte in categorie generiche.

A: L'astrazione nella lista degli Orki non è data da antipatia per gli alieni, è un decisione ragionata per riflettere la natura 'personalizzata' degli eserciti Orki. Gli Orki non hanno unità standardizzate e profotte in fabbrica come gli Imperiali, e tutto il loro equipaggiamenti sono fatti a mano dai Mekkanici.

Le liste degli Orki nelle prime versioni di Epic e 40K tendeva a glissare su questo, e finivano per creare unità Orke standardizzate come i Pulsa Rokkits. Lungburstas e così via. Questo creava una falsa visione dell'esercito Orko, e scoraggiava i giocatori a costruire armate 'raffazzonate' con un look selvaggio. Entrambi gli ultimi Codex del 40K e ora la lista di Epic Armageddon provano a correggere questo errore e incoraggiano i giocatori a schierare armate varie di Orki.

In entrambi i casi questo richiedeva una certa quantità di astrazione, non perché tentiamo di ignorare il background

degli Orki, ma perché stiamo provando a uniformare background e army list. La decisione di rendere i Pulsa Rokkits un altro tipo di kannone è un buon esempio. Fondamentalmente considero più importante che i giocatori siano incoraggiati a schierare un kapo con un mix di unità più che i Pulsa Rokkits abbiano le proprie regole. Attribuirgli regole speciali obbligherebbe i giocatori a schierare unità di soli PR, e ciò non è molto Orko, secondo me.

D: Dove sono i Ragatzi su Cinghiale, gli Zfregiati, gli Squiggoth, i Piztoleri, ecc. ?

R: Zfregiati e Piztoleri sono inclusi nelle basette di Ragatzi, perciò puoi contare i Piztoleri come Kapi se vuoi. Abbiamo preventivato di aggiungere Ragatzi su Cinghiale e Squiggoths più tardi, insieme alla lista degli Orki Ferali.

REGOLE DEL GRAND TOURNAMENT

D: La regola del WYSIWYG mi confonde un pò, specialmente riguardo alla fanteria (i veicoli sono ok, credo). Per questa regola, dovrei avere un lanciamissili per ogni unità Tattica di SM, almeno per le partite del Torneo, giusto? (segue)...

R: No, la regola del WYSIWYG significa che se usi degli SM Tattici li devi usare come questi, non come SM d'Assalto, Devastatori, ecco. In pratica, se hai un modello che è incluso nella lista, non puoi dire che conti come 'qualcos'altro'.

D: continua: Nessuna della mie vecchie basette rettangolari di Marine ha un lanciamissili, mentre metà hanno solo 5 fucili requiem. Significa che un avversario pignolo impedirebbe a metà dei miei Marine di sparare nella fase di fuoco?

R: La regola del 'conta come' si applica in questo caso. Dovresti dire al tuo avversario che 'queste basette con 5 SM armati con fucile requiem contano come SM Tattici'. Semplicemente, è coperto dalle regole del torneo. Ho aggiunto questa regola per incoraggiare i giocatori a schierare i vecchi modelli pi che limitare il loro uso.

LISTE DEGLI ESERCITI PER IL GRAND TOURNAMENT

D: Non sarebbe meglio creare più liste generiche integrate con alcune regole speciali opzionali che permetterebbero ai giocatori di adattare per rappresentare specifici eserciti?

R: Ho deciso di non fare liste generiche per Epic, pertanto tutte le liste create saranno per uno specifico esercito. Per esempio, la lista degli Space Marine in questo libro è per i capitoli del Codex Astartes, la lista della Guardia Imperiale è per la Legione d'Acciaio di Armageddon, e la lista degli Orki è per la Waaagh di Gbazzhkuull durante la terza guerra di Armageddon. Fare delle liste specifiche come queste mi ha permesso di includere unità e formazioni caratterizzate ed interessanti, e di evitare problemi con le liste degli eserciti in costante espansione quando si aggiungeranno in seguito nuove unità alla gamma di Epic. Prendendo ad esempio gli Space Marine, la lista dell'esercito del Codex Astartes in questo libro è ora scritta nella pietra e non cambierà. Ad ogni modo, stiamo pianificando di pubblicare una lista di Templari Neri, e ciò significa che saremo in grado di aggiungere nuovi modelli alla gamma di Epic nella forma del Land Raider Crusader. Comunque, non aggiungeremo i Crusader alla lista del Codex Astartes.

Tale approccio darà fiducia ai giocatori riguardo le liste dato che non cambieranno in continuazione, che credo sarà una cosa molto buona. Ci permetterà inoltre di creare liste che hanno un vero carattere, piuttosto che noiose generiche liste che non ne hanno. So che qualcuno di voi potrebbe essere preoccupato riguardo al

numero delle liste e alla potenziale confusione che ciò potrebbe causare, ma sono sicuro che non sarà così finto che nessuna lista non verrà appesantita con regole speciali o eccezioni. Molti di voi sapranno che oltre a lavorare per la Fanatic, faccio anche qualche lavoro per i wargames di Warhammer Historical, principalmente perchè sono affascinato dalla storia militare e quindi mi diverto a giocare giochi da tavolo storici. Le mie regole per Warhammer Ancient Battles hanno qualcosa tipo 30 liste degli eserciti, mentre le regole del famosissimo DBM prodotto dal Wargames Research Group ne hanno addirittura 200(!). In nessuno dei casi si sono creati incertezze di sorta, pertanto non credo che sia un problema per Epic.

D: Esiste qualche provvedimento contro la creazione di formazioni "odd lot"?

R: Non proprio. Gli scenari permettono ai giocatori di creare formazioni personalizzate, ma queste non sono ammesse nelle partite di un Grand Tournament per motivi di bilanciamento del gioco.

D: Ogni esercito dovrebbe avere un comandante!

R: Non voglio rendere obbligatorio il comandante supremo, dato che vorrei evitare di costringere i giocatori a comperare specifici modelli a meno che loro non vogliano farlo.

D: Un quesito riguardo le liste. Posso usare forze combinate di Guardia e di Marines? Se sì, quale fattore di strategia usano?

R: Ho deciso di creare la Guardia ed i Marines come eserciti separati. Regole per armate "alleate" erano permesse durante il play-testing, ma risultarono libere ad abusi e pertanto le abbiamo vietate in partite da torneo. Se progetti un tuo scenario puoi, certamente, usare armate alleate. Se fai così allora ogni formazione usa il proprio valore di iniziativa dell'esercito.

LISTE DEGLI ESERCITI DEGLI SPACE MARINE

D: La migliorata Razorback nella lista degli Space Marine dice "Sostituire qualsiasi numero di Rhino con uno o due Razorback ognuno". Se prendo tre Razorback come faccio a determinare quanti Rhino ho lasciato nella formazione?

R: Dovresti prendere il numero minimo di Rhino per imbarcare le unità non trasportare nei Razorback; ciò potrebbe lasciare un Rhino con un posto libero, ma ciò va bene fintanto che non prendi Rhino in eccesso per le necessità del trasporto della formazione.

LISTE DEGLI ESERCITI DELLA GUARDIA IMPERIALE

D: E' intenzionale il fatto che le formazioni di supporto della Guardia Imperiale non hanno alcuna migliorata?

R: Sì!

LISTE DEGLI ESERCITI DEGLI ORKI

D: Perché le bande da guerra degli Orki non hanno il proprio kapoguerra?

R: Ho supposto che una delle unità dei Kapi nella banda da guerra includesse il proprio kapoguerra.

D: Può un Grande Kapoguerra unirsi ad una qualsiasi unità di Orki se non hai un Gargant nel tuo esercito?

R: il Grande Kapoguerra deve unirsi ad un Grande Gargant se ne hai uno in campo. Se non ci sta un Grande Gargant nell'esercito allora il personaggio Grande Kapoguerra può essere aggiunto ad una qualsiasi unità di Kapi o di Gargant. Se la tua armata non ha nè unità di Kapi nè di Gargant allora può unirsi a qualsiasi unità.

D: La migliorata gratuita Grande Kapoguerra a Personaggio migliora le abilità di un'unità singola nel gruppo, giusto?

R: Sì. Ciò include anche il Gargant o il Grande Gargant se il Grande Kapoguerra è aggiunto ad una di queste unità.

DOMANDE GENERALI

D: Di solito, sono cumulativi i modificatori? Per esempio, il tiro armatura di un'unità sotto il fuoco di un Cecchino ed in Fuoco Incrociato è -2 o solo -1?

R: Tutti i modificatori vengono applicati a meno che le regole non specifichino diversamente.

D: Che cosa accadrebbe se, dopo pochi mesi dall'uscita del gioco, decideste di rilasciare una nuova unità per un esercito? Dovrò portarmi in giro un'ulteriore rivista con le regole, e forse non poterle usarle nei tornei? Non sarebbe più facile lasciarle semplicemente nella lista per completezza, e pianificare di tornarci in futuro?

R: Useremo il sito web di Epic, la rivista della Fanatic e l'Epic Annual per tenere i giocatori aggiornati. Lo scopo è quello di organizzare le cose in modo che una volta che hai il regolamento e l'ultimo Annual, allora hai tutte le regole "ufficiali" del gioco. L'altro materiale che comparirà sarà sperimentale fino a che non uscirà il nuovo Annual.



D: Non posso far a meno di chiedermi se Epic è giocato più tra amici o in club e in contesto di tornei. Se è così, perchè le liste degli eserciti non possono coprire modelli non inclusi nella gamma di Epic? So che Jarvis è preoccupato dal modo in cui alcuni giocatori mostrano ai tornei come manipolare il gioco, e fa rabbia che praticamente rovinino le cose per noi vecchi giocatori che abbiamo collezioni di "modelli difficili da trovare" che vorremmo usare nei tornei.

R: No, ti sbagli. Voglio un set di liste che trattino "battaglie dove ti schierati e combatti con gli stessi punti" (che ho chiamato partite da torneo perchè è più corto) in maniera più leale possibile, essendo comunque sicuro che le regole coprano altri stili di gioco adatti ai vecchi giocatori. Ad ogni modo mi aspetto che quei vecchi giocatori siano abbastanza maturi da mettere a posto le partite che giocano senza l'appoggio dei "valori in punti" e "partite bilanciate". Quando iniziai a giocare con i wargame, non usavamo mai valori in punti nelle nostre partite, e sto ancora qui a giocare giochi con soldatini giocattolo qualcosa tipo trenta anni dopo. Se c'è una cosa che mi sta più a cuore di tutte in Epic è che desidererei far smettere ai giocatori di pensare che l'unico modo di giocare è con un set di liste di eserciti nelle loro mani e due eserciti "di ugual punteggio" uno di fronte all'altro. Questo è solo un modo di giocare, non l'unico.

Detto ciò, è importante capire che accetto pienamente le partite "schierati e combatti" usando le liste e questo sarà il modo più comune in cui la gente giocherà ad Epic. E' così precisamente perchè la partita in stile torneo è talmente diffusa che le liste per gli eserciti da torneo trattano solamente la "gamma corrente" di Epic. Includere i valori in punti per modelli che i giocatori possono trovare su Ebay sarebbe una cosa criminale e stupida, dato che finiremmo ad esser legati a modelli fuori produzione (FP) che i giocatori riterrebbero necessari per rendere il proprio esercito "competitivo". Ciò è semplicemente inaccettabile; la linea di fondo di ogni partita a punti, schierati e combatti, è che debba essere più equa possibile per entrambi i giocatori. La mia opinione è che una situazione dove un giocatore può avere unità che un altro giocatore non può ottenere facilmente sarebbe semplicemente frustrante

D'altro canto voglio che i giocatori che hanno collezioni di vecchi modelli possano usarli. Mentre noi alla GW tendiamo a pensare che i nuovi modelli che facciamo sono migliori dei vecchi, dovremmo essere molto stupidi per non comprendere che c'è molta gente lì fuori che preferisce i loro vecchi modelli e che vuole essere in grado di usarli. Non ho assolutamente problemi con ciò, quasi all'opposto infatti, voglio vedere quei

vecchi modellini Epic rispolverati e di nuovo sul tavolo da gioco. Sarei estremamente felice se un "sotto hobby" nascesse tra i giocatori che collezionano i vecchi modelli FP, proprio come esiste gente che colleziona vecchi soldatini britannici e così via. Il trucco è far sposare queste due cose, e credo veramente che il metodo che abbiamo usato sia l'unico ragionevole e sensato per far ciò. La regola "conta come" significa che puoi usare i modelli in semplici partite "schierati e combatti" o nei tornei, e ci sono anche dati per usarli in partite non da torneo. La cosa più importante e che permette ai modelli di essere usati senza creare un effetto "corsa agli armamenti", in cui i giocatori cercano disperatamente di accaparrarsi modelli FP allo scopo di vincere le partite.

D: Saranno pubblicati ufficialmente i valori in punti dei veicoli Forgeworld e della varianti dei Titani?

R: No. I dati saranno resi disponibili solo per alcune varianti di veicoli e per alcune armi differenti di Titani. Ma questa unità ed armamenti non saranno inclusi nelle liste degli eserciti ufficiali per il GT. Fare così penalizzerebbe quella gente che non ha accesso a Titani e veicoli FP o che hanno accesso ai modelli della gamma Forgeworld. Nulla ti impedirà di usare gli appariscenti modelli Forgeworld nelle partite che giochi, solo che qualche volta dovrei usare le statistiche per le unità che "contano come" nella partita.

D: Ci saranno altre varianti per i Titani prodotti e ci saranno Titani in plastica?

R: Inizialmente, ci saranno solo modelli per le varianti dei Titani disponibili nelle liste da GT. Verranno venduti in scatole, con una configurazione di arma per confezione. Nel tempo saranno prodotte nuove configurazioni di arma per i tipi di Titani esistenti, e verranno prodotti nuovi tipi di Titani. Questi saranno venduti in nuove scatole e verranno aggiunti alla gamma. Saranno fatti di metallo e non verranno prodotti Titani di plastica.

D: Perchè non produrre Titani con pezzi multipli di arma in ogni scatola?

R: Il metodo corrente (una configurazione d'arma per scatola) rispetta il modo in cui possiamo vendere i modelli in metallo. Produrre un modello in metallo con una serie di varianti di armi semplicemente incrementerebbe il suo costo e darebbe agli acquirenti una serie di costose parti metalliche in più che non potrebbero usare. Fare la stessa cosa con un kit in plastica non è proprio un problema simile (la plastica è sì economica, ma è lo stampo che costa molti soldi), questo è il motivo per cui i kit in plastica possono includere parti in



abbondanza. Dato che è proibitivamente costoso creare stampi per modelli in plastica, siamo limitati a produrre Titani di metallo il che significa produrre un kit di arma per scatola di Titano.



D: Quali altri eserciti sono in programma?

R: Al momento della scrittura (fine 2003) abbiamo in programma di rilasciare modelli e liste degli eserciti per Chaos, Eldar, Tirannidi, Necron e Tau. Le nuove razze saranno trattate in "supplementi di campagna" di circa 64 pagine. Per gli Eldar il supplemento verrà chiamato Epic: Swordwind. Il pacchetto della campagna fornirà informazioni generali per gli Eldar, la lista delle unità Eldar e nuove unità per la Guardia gli Orki e per gli Marine, darà anche informazioni sulla campagna riguardo il perlustramento di un mondo imperiale da parte dell'Arcamondo Biel-Tann. Verranno fornite liste degli eserciti per Eldar, Guardia (Death Korps di Krieg), Marine (un capitolo "non Codex", ancora non so quale!) ed Orki (Orki ferini o "selvaggi"). Ciò rispecchia il formato usato nello stesso regolamento di Epic: Armageddon, e sarà uno schema per il modo in cui affronteremo i supplementi di Epic in futuro.

D: Quando verranno rilasciati altri eserciti?

R: I piani sono di rilasciare un esercito ogni anno. L'ordine corrente delle uscite è Eldar all'inizio del 2005, Chaos nel 2006 e poi i Necron nel 2007.

D: Significa che dovrò aspettare anni prima di giocare con il mio esercito preferito?

R: Se hai già modelli per gli eserciti Eldar, Chaos o Tirannidi di una precedente versione di Epic, puoi iniziare a giocare subito visitando l'Epic Playtesters Vault su www.epic-battles.com. Lì ci sono già versioni funzionanti di liste per Tirannidi, Eldar, Chaos, Necron e Tau che puoi usare proprio ora, oltre a poter provare diverse varianti

delle liste.

D: Quali sono i tuoi piani futuri per Epic?

R: I miei piani a lungo termine (e, deve esser detto, è molto molto lungo) per Epic sono quelli di creare una "famiglia" di giochi che usano un set comune di miniature Epic. Ognuno sarebbe un gioco separato che usa le stesse miniature. I tre giochi che mi piacerebbe fare sono:

Epic: Grandi combattimenti Tattici nel 41 Millennio.

Adeptus Titanicus: Battaglie Titano contro Titano.

Air War: Combattimenti Aerei per squadriglie nel 41 Millennio.

Epic, come avrete realizzato è ora una realtà! Ho prodotto Epic per primo principalmente per un farro di necessità - là fuori ci sono un sacco di giocatori con eserciti di Epic, e voglio provvedere per primi a quei giocatori che ne possiedono uno. Adeptus Titanicus e AirWar seguiranno dopo quando avremo il tempo di farli.

Io amo i giochi di combattimenti aerei, e ci ho giocato in una forma o nell'altra per quasi 30 anni, pertanto il pensiero di essere in grado di fare un mio gioco in questo campo è molto allettante, e ciò significa che voglio scriverne uno. Spero di mettere qualche regola di prova nel Vault se potrò, ma non trattenete il fiato! Perché un gioco in squadriglie? Bhe, una delle cose che ho imparato leggendo riguardo ai combattimenti aerei nella vita reale è che mentre Hollywood si fissa sugli assi e sui combattimenti 1 contro 1, nella realtà erano le squadriglie di velivoli meglio addestrate a vincer di solito. L'asso "lupo solitario" era un qualcosa che si vedeva veramente solo durante la Prima Guerra Mondiale, e nel 1917 tutti i vecchi lupi solitari erano morti o avevano imparato che era necessario agire come parte di una squadra. L'arte del combattimento aereo a livello tattico non è quanto bene sai pilotare il tuo velivolo, ma quanto bene tu e il resto dei tuoi compagni sapete agire come una squadra per sconfiggere il nemico. Fino ad ora nessun gioco di combattimenti aerei ha catturato ciò, ed quello che voglio il mio gioco rifletta, se possibile.

Riguardo Adeptus Titanicus, credo che le regole di Gavin Thorpe per Adeptus Titanicus II (scaricabili dal sito di Epic) hanno bisogno solamente di un aggiornamento e qualche altro sviluppo per portarle ad uno stato finale. Come per Air War, spero di avere una versione aggiornata di ATII nel Vault prima o poi. Una volta pronte le regole, possiamo iniziare a testarle e a svilupparle avendo già le regole di Epic e le liste, proprio come abbiamo fatto per lo stesso Epic.



LA BATTAGLIA DEL CROCEVIA 25

15.30.07 – *Formazione aliena in avvicinamento alla nostra posizione. La Forza Actaeon si prepara ad ingaggiarla*

15.30.09 - *La Forza Citus avanza a supporto di Actaeon. Gli alieni sono stati avvistati ed attaccati*

15.30.10 – *Gli Alien si preparano all'assalto. Superiorità numerica 3 a 1 a loro favore. Saranno sterminati...*

15.30.12 – *Nel nome dell'Imperatore - ATTACCARE!*

Nelle prossime pagine esamineremo un dettagliato esempio di gioco che coprirà un intero turno. Fiduciosamente, ciò assieme alle Note dei Designers ed alle FAQ dovrebbe rispondere praticamente a tutte le domande che i giocatori potrebbero avere riguardo la meccanica delle regole di Epic.

Il nostro esempio si focalizza su una battaglia tra una banda di Orki e due distaccamenti di Space Marine in lotta per controllare un nodo viario di vitale importanza. Tutte e tre le formazioni sono state scelte usando le liste da Grand Tournament (vedi sezione 6.0), ma la banda degli Orki (i Ragatzi di Gogard) ed il distaccamento di Devastatori hanno entrambi subito perdite che hanno ridotto la loro forza iniziale.

All'inizio del turno le tre formazioni sono schierate come mostrato nella mappa allegata ed hanno le seguenti unità:

I Ragazzi di Gogard: 2 Kapi, uno include la miglior persona a Grande Kapoguerra, più 1 Razzaltatore, 6 Ragatzi, 2 Zgorbi, 3 Stompa, e 9 Zemoventi. I Kapi ed i Ragatzi sono trasportati sui Zemoventi, ma gli Zgorbi e i Razzaltatori sono a piedi.

Forza Actaeon: 3 basette di Devastatori, una include la miglior persona a Capitano Space Marine.

Forza Citus: 4 Land Raider

Nota riguardo ai modelli usati: Questo esempio di gioco è stato scritto prima che molti dei nuovi modelli che abbiamo fatto per Epic: Armageddon fossero disponibili, e pertanto abbiamo usato modelli dalla nostra collezione della precedente edizione del gioco. A causa di ciò, alcuni dei modelli che vedrai nelle immagini che accompagnano questo esempio di gioco saranno leggermente diversi dalla gamma attuale di Epic.

1. Fase Strategica

Entrambi i giocatori tirano un D6 ed aggiungono il loro valore di strategia al tiro. Gli Space Marine hanno un fattore di strategia di 5 (vedi 5.1.2) e tirano un 4, ottenendo un totale di 9. Gli Orki hanno un fattore di strategia di 3 (vedi 5.5.3), e anche loro tirano un 4, ottenendo un totale di 7. Il giocatore Space Marine ha ottenuto un punteggio più alto e pertanto può scegliere di partire per primo o per secondo nella fase delle azioni. Decide di iniziare per primo.

2. La Fase delle Azioni

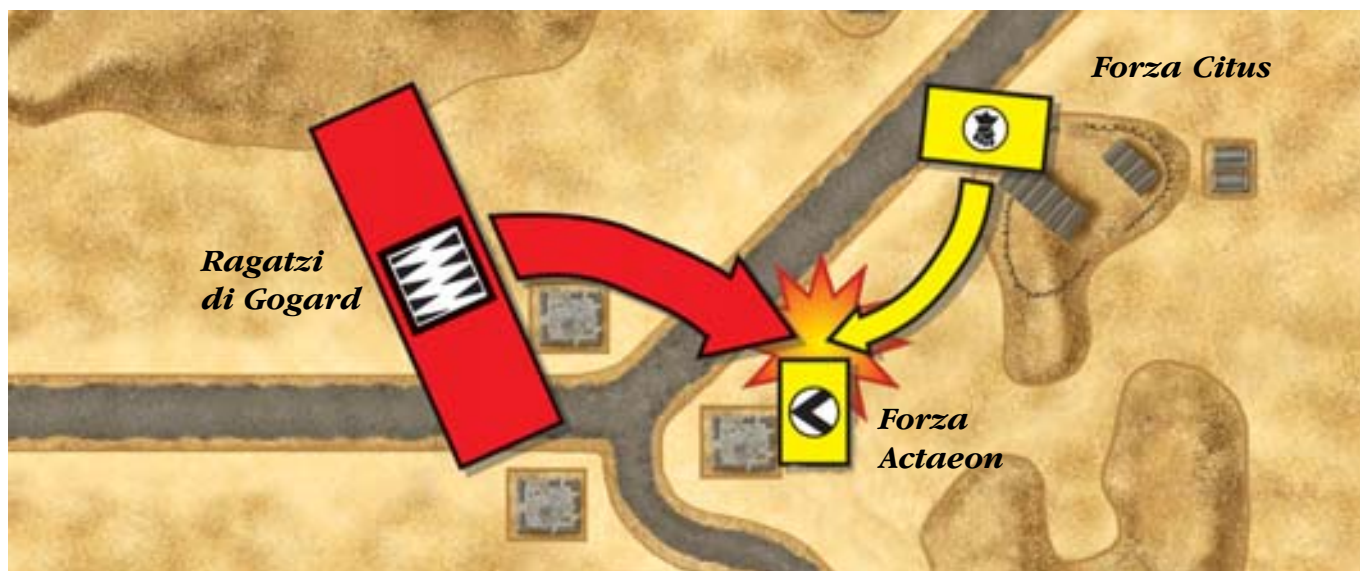
Il giocatore Space Marine ha vinto il tiro di strategia e decide di iniziare per primo, pertanto deve prendere una delle sue formazioni e compiere un'azione con essa. Ricorda che puoi "passare" solo se tutte le tue formazioni hanno effettuato un'azione. Il giocatore Space Marine vuole usare i suoi Land Raider per infliggere quanti più danni possibili prima che gli Orki entrino in azione, pertanto sceglie la Forza Citus quale formazione che compierà la prima azione del turno.

2.A L'azione della Forza Citus

Prima di compiere l'azione con la Forza Citus, il giocatore degli Space Marine deve decidere che azione realizzare. Decide di fare un'Avanzata, visto che ciò permetterà ai Land Raider di compiere un singolo movimento affinché si trovino in posizione per supportare la Forza Actaeon, ed essere ancora in grado di sparare in maniera ragionevolmente efficiente agli Orki dopo aver effettuato il movimento (vedi 1.6.1).

Il giocatore Space Marine deve fare ora un Test Azione per vedere se i Land Raider compiono la loro azione efficientemente. Gli Space Marine hanno un valore di iniziativa di +1 (vedi 5.1.2), e dato che non hanno alcun segnalino esplosione sulla formazione, non si applicano modificatori a questo tiro. Ciò significa che il giocatore Space Marine ha bisogno di tirare un 1 o più su un D6 per portare a termine l'azione, e non gli importa di tirare in quanto il successo è automatico.

I Land Raider possono effettuare un singolo movimento come parte dell'azione di Avanzata. I Land Raider hanno una velocità di 25 cm, e quindi ogni Land Raider nella formazione può muovere fino a tale distanza. I Land Raider si spostano accanto alla Forza Actaeon, come mostrato nella mappa. Il giocatore Space Marine si assicura che tutti i Land Raider si trovino entro 15 cm dalla Forza Actaeon, affinché possano supportarli nel probabile evento di un assalto degli Orki (vedi 1.12.6)



Dopo aver fatto la loro mossa, ai Land Raider è permesso sparare. Prima di tutto il giocatore Space Marine deve scegliere a quale formazione nemica intende sparare (vedi 1.9.1). In questo caso la scelta è semplice essendoci una sola formazione degli Orki da scegliere, pertanto il giocatore Space Marine dichiara che i Land Raider spareranno ai Ragazzi di Gogard.

Successivamente, deve controllare se i suoi Land Raider possono sparare; solo quelli le cui armi sono entro la gittata e che hanno una linea di vista sgombera possono sparare (vedi 1.9.2). I Land Raider sono armati con Cannoni Laser binati e Mitragliatori Requiem binati che hanno una gittata rispettivamente di 45 cm e 30 cm. Fortunatamente per gli Space Marine, tutte queste armi sono entro la gittata di almeno un'unità che possono colpire nella banda da guerra degli Orki, e dato che la banda da guerra è su un terreno aperto, nessuna delle linee di vista del Land Raider è coperta. Ciò significa che tutti e quattro i Land Raider possono sparare con tutte le loro armi.

Prima di sparare il giocatore Space Marine posiziona un segnalino esplosione sugli Orki dato che si trovano "sotto il fuoco nemico" (vedi 1.9.4). Poi tira per colpire. I Cannoni Laser dei Land Raider hanno una potenza di fuoco di AC4+, il che significa che colpiranno veicoli corazzati con un tiro di 4 o più ma non possono danneggiare la fanteria, invece i Mitragliatori Requiem dei Land Raider hanno una potenza di fuoco di AF4+, il che significa che possono colpire la fanteria con un tiro di 4 o più ma che non possono danneggiare veicoli corazzati (1.1.3 e 1.9.5). Fortunatamente per gli Space Marine, la banda di Orki include sia veicoli corazzati che fanteria, così tutte le armi possono sparare.

Il giocatore Space Marine decide di usare i suoi Cannoni Laser per primi. Ognuno dei quattro Land Raider ha due di queste armi, e così il giocatore Space Marine tira otto D6 "per colpire". Nessun modificatore si applica ai tiri (vedi 1.9.5). Il giocatore Space Marine tira 1, 2, 2, 3, 4, 5, 5, 6. Quattro tiri eguagliano o battono il tiro per colpire del Cannone Laser, pertanto quattro colpi vanno a segno sui veicoli corazzati della banda degli Orki. Poi, il giocatore Space Marine tira per i Mitragliatori Requiem del Land Raider. Ogni veicolo ha una di queste armi, pertanto si tirano per colpire quattro dadi. Ancora nessun modificatore è applicato. Il giocatore Space Marine tira 1, 3, 4, 6, mettendo a segno due colpi sui bersagli di fanteria della formazione degli Orki. In seguito i colpi devono essere distribuiti alle unità della banda da guerra degli Orki. I colpi devono essere assegnati dalla parte frontale alla parte posteriore di un'unità. Il giocatore degli Orki è a conoscenza di ciò ed ha posizionato i suoi Zgorbi ed i suoi Stompa davanti per "assorbire" i colpi, dato che gli Zgorbi se perduti non mancheranno a nessuno, e gli Stompa hanno un'armatura spessa e rinforzata. I due colpi degli heavy bolter vengono tutti assegnati prima alle unità di fanteria, pertanto alle due unità di Zgorbi in prima linea è assegnato un colpo ciascuno. Non hanno tiri salvezza e pertanto sono eliminati, ma la formazione degli Orki non riceve segnalini Esplosione per gli Zgorbi uccisi, pertanto nessun segnalino Esplosione ulteriore è assegnato alla formazione degli Orki (vedi 1.9.6 e la scheda degli Zgorbi nella sezione 5.5.3).

I quattro colpi di lascannon vengono in seguito distribuiti, uno ad ogni Stompa nella parte anteriore, ed uno ai Zemoventi appena dietro di questi. Gli Stompa hanno un tiro salvezza di 4+ con armatura rinforzata, il che vuol dire che hanno bisogno di tirare un 4+ per evitare il danno e che possono ritirare il dado se il primo tiro è fallito a meno che non siano stati colpiti da macroarmi (vedi 2.1.1). Il giocatore Orko fa tre tiri salvezza ma tira 1, 1, 2 e li fallisce tutti e tre! Fortunatamente i lascannon non sono macroarmi, pertanto può ritirare, ma fa solamente 3, 3, 4. Solamente uno Stompa si salva, pertanto due di essi vengono distrutti e due segnalini Esplosione sono posizionati nella banda da guerra degli Orki. Infine, il giocatore Orko prova a salvare il Zemovente colpito. I Zemoventi hanno un tiro salvezza di 5+, ma non hanno un'armatura rinforzata e pertanto non possono ritirare, ma il giocatore Orko tira un 6 e il Zemovente si salva comunque.

La banda da guerra degli Orki ha adesso un totale di tre segnalini Esplosione: uno per esser stati bersagliati dai Land Raider, e due per gli Stompa perduti. Ad ogni modo ci sono ancora diciannove unità nella banda da guerra, e pertanto è lontana dall'essere in rotta (vedi 1.3 e 1.9.7).

La fase di tiro conclude l'azione degli Space Marine, ed il giocatore degli Space Marine deve ora decidere se provare a conservare l'iniziativa o cederla al suo avversario (vedi 1.6.3). Decide di provare a tener l'iniziativa allo scopo di agire con le sue altre formazioni prima che la banda degli Orki possa effettuare le proprie azioni.

2.B L'azione della forza Actaeon

Il giocatore Space Marine decide di compiere un'azione di fuoco sostenuto con la Forza Actaeon allo scopo di ricevere il modificatore +1 per i loro attacchi da fuoco (vedi 1.6.1). Avendo dichiarato tale azione, il giocatore Space Marine, per effettuarla, deve superare un test di azione. In questo caso, esiste una possibilità di fallimento, dato che gli Space Marine hanno un modificatore di -1 per aver tentato di mantenere la loro iniziativa (vedi 1.6.3). Il giocatore Space Marine tira un "1", che viene modificato in uno 0 dal modificatore -1. Tale valore è inferiore all'iniziativa della formazione, ovvero 1+, e ciò indica che la Forza Actaeon ha fallito il test, pertanto loro ricevono un segnalino Esplosione e devono compiere un'azione di "mantenere la posizione" al posto dell'azione da loro scelta (vedi 1.6.2).

Mantenere la posizione permette ad una formazione o di muovere o di sparare o di raggrupparsi, ma non più di una azione può essere compiuta. Il giocatore Space Marine decide di sparare agli Orki. Gli Space Marine sono tutti entro la gittata ed hanno una linea di fuoco verso gli Orki, ma la formazione ha un segnalino Esplosione. Ciò darebbe come risultato unità bloccata e non in grado di sparare (vedi 1.3 e 1.9.3) ma la regola speciale "Ed Essi Non Conosceranno La Paura" che si applica agli Space Marine indica che sono necessari due segnalini Esplosione per bloccare un'unità di Space Marine (vedi 5.1.1). Con un solo segnalino Esplosione sulla formazione nessuna delle unità sarà bloccata.

Gli Orki ricevono un segnalino Esplosione per esser "sotto il fuoco nemico", e quindi le tre unità di Devastatori sparano. I Devastatori sono armati con 2x lanciamissili, che hanno una potenza di fuoco di AF5+/AC6+. Dato che l'arma ha la potenza di fuoco divisa, il giocatore Space Marine deve scegliere se intende usare il valore di AF o di AC quando spara, non può usarli entrambi. Il giocatore Marine decide di usare il valore di AC, visto che è rimasta una sola unità di fanteria nella formazione degli Orki (tutto il resto della fanteria è trasportata dai Zemoventi).

Il giocatore Space Marine lancia 6D6 (due per ogni basetta) ed ottiene 1, 2, 3, 4, 5, 6 mettendo a segno un solo colpo assegnato all'unico Stompa rimanente nella formazione degli Orki. Per il grande sollievo del giocatore Orko, questo tira un 4 per il tiro salvezza dello Stompa e riesce a salvarlo. Ciò significa che l'unico effetto dell'azione della Forza Actaeon è stato di assegnare un segnalino Esplosione alla banda degli Orki. Pertanto gli Orki hanno un totale di quattro segnalini Esplosione, ma con diciannove unità ancora in gioco sono ancora molto lontani dall'essere in rotta.

Dato che il giocatore Space Marine ha appena provato a mantenere l'iniziativa, non gli è permesso di farlo due volte di fila e deve cederla agli Orki. Ad ogni modo, entrambe le formazioni di Space Marine hanno compiuto le loro azioni per il turno, pertanto gli Space Marine non possono effettuare ulteriori azioni in questo turno.

2.C L'azione dei Ragazzi di Gogard

Con un'imponente Waaagh il giocatore Orko rende chiaro che la sua banda da guerra sta per effettuare un'azione di ingaggio, che gli permetterà di fare una mossa di carica e quindi di combattere un assalto. Le formazioni degli Orki hanno un'iniziativa di 3+, ma ricevono un modificatore +2 quando fanno un'azione di ingaggio o una doppia mossa, ciò indica che di solito la effettueranno in maniera automatica (vedi 5.5.2).

Ad ogni modo in questo caso la formazione degli Orki ha uno o più segnalini Esplosione e subisce una penalità di -1. Con le fatali parole “Tutto tranne un 1...”, il giocatore Orko va avanti e tira un 1. Di solito, questo indicherebbe che gli Orki dovrebbero fare mantenere la posizione. Comunque, l'esercito degli Orki include un Grande Kapoguerra, che in qualità di Supremo Comandante ha la possibilità di rifare un test iniziativa per turno. Sussurrando una preghiera a Mork e Gork, il giocatore Orko ritira il dado ed ottiene un 5 – l'attacco va avanti!

La prima cosa che il giocatore Orko deve fare è dichiarare quale formazione nemica intende ingaggiare. Normalmente, puoi solamente scegliere una formazione avversaria, ma in questo caso uno dei Land Raider è entro i 5 cm dalla basetta dei Devastatori. Ciò indica che le due formazioni si considerano “mischiate” (vedi 1.12.10), e quindi possono entrambe essere ingaggiate come se fossero una formazione singola. Il giocatore Orko sceglie questa opzione, ed ingaggia sia la Forza Actaeon che la Forza Citus con la sua banda da guerra.

L'azione di ingaggio permette agli Orki di compiere una singola mossa di carica. La carica permette alle unità di entrare nei 5 cm della “zona di controllo” attorno al nemico che appartiene alla formazione ingaggiata, fintanto che “caricano” in contatto di base con le unità le cui zone di controllo sono state violate (vedi 1.7.3). Una volta che un'unità è stata caricata, perde la sua zona di controllo, permettendo ad altre unità in carica di passarci attraverso ed attaccare altre unità più arretrate. Fino a due unità possono muovere in contatto con ogni difensore (vedi 1.12.3). La situazione dopo la mossa di carica è mostrata nella mappa allegata. Nota che gli Orki trasportati sui Zemoventi sono sbarcati dopo che i Zemoventi hanno caricato allo scopo di permettergli di combattere nell'assalto (vedi 1.7) Nota inoltre che lo Stompa con il suo movimento di 15 cm è stato lasciato dietro dai veloci Kamion e dai Razzaltatori.

Con la mossa di carica completata, è tempo di combattere l'assalto. Normalmente, agli Space Marine sarebbe permesso di fare una controcarica (vedi 1.12.4), ma dato che tutte le unità sono in contatto di basetta con il nemico ciò non è possibile. In un assalto le unità combattono con il loro valore di combattimento ravvicinato se sono in contatto di base con il nemico, oppure usano il loro valore di fuoco ravvicinato se si trovano entro 15 cm da un nemico non in contatto di basetta. Di solito un D6 per colpire è usato per ogni unità, a meno che l'unità non sia una macchina da guerra (vedi 3.3.2) o abbia Attacchi Aggiuntivi (vedi 2.2.3).



Il giocatore Space Marine tira per primo, malgrado nessuna perdita sarà inflitta finché le unità degli Orki non avranno portato i loro attacchi, pertanto tutti riusciranno a combattere (vedi 1.12.5). Tutti gli Space Marine sono a contatto di base, quindi devono tutti usare il valore di combattimento ravvicinato. I Devastatori hanno un valore di combattimento di 5+, ed i Land Raider hanno un valore di 6+. Inoltre il Capitano Space Marine è armato con armi potenziate, che gli conferiscono un attacco aggiuntivo con l'abilità macroarma (vedi 2.2.3 e 2.2.6).

I Land Raider iniziano per primi. Quattro dadi vengono lanciati (uno per ogni Land Raider) ed hanno bisogno di ottenere dei 6. Il giocatore Space Marine lancia un 2, 3, 4, 5 e non mette a segno alcun colpo. I Devastatori sono i secondi. Tirano tre dadi (uno per basetta) ed hanno bisogno di un 5. Ottengono un 1, 4, 5 e mettono a segno un colpo. Infine il Capitano usa il suo attacco aggiuntivo. Lui si trova sulla basetta dei Devastatori pertanto ha bisogno di un 5+, e tira un 6, mettendo a segno un colpo con la sua abilità macroarma (non è permesso tiro salvezza a meno che non si abbia un'armatura rinforzata).

I colpi inflitti dagli Space Marine sono assegnati dal giocatore Orko, che poi effettua i suoi tiri salvezza. I colpi devono essere distribuiti prima contro le unità in contatto di base con il nemico, e poi contro le altre unità entro 15 cm da un attaccante. I colpi inflitti dai Devastatori sono assegnati alla basetta dei Ragatzi in contatto con una delle unità di Devastatori. I Ragatzi hanno un tiro salvezza di 6+, ma tirano un 3 e vengono uccisi. Il colpo del Capitano è assegnato dopo i colpi normali, e deve essere attribuito ad un'unità “nella gittata” della macroarma, che in questo caso è un contatto di base (vedi 2.2.6). Il giocatore Orko assegna il colpo al Zemovente che sta attaccando la basetta del Capitano; il Zemovente non ha un'armatura rinforzata e pertanto è distrutto dalla macroarma del Capitano. Le due unità distrutte degli Orki vengono adagiate su un fianco, ad indicare che sono state distrutte, ma potranno comunque attaccare.

Gli Orki ora contrattaccano. Hanno due basette di Kapi (una con il Grande Kapoguerra), tre Ragatzi e sette Zemoventi in contatto di base con gli Space Marine, e tre Ragatzi, due Zemoventi e lo Stompa entro 15 cm da un'unità di Space Marine. I Kapi ed il Grande Kapoguerra attaccano per primi. Hanno sette attacchi (tre unità di Kapi, ognuno con un attacco aggiuntivo, più un attacco del Grande Kapoguerra che ha l'abilità macroarma), ed un valore di combattimento ravvicinato di 3+.

Il giocatore Orko tira sei dadi per i Kapi, ottenendo un 1, 2, 3, 4, 5, 6 e quindi mettendo a segno quattro colpi. Il Grande Kapoguerra tira un 3 e colpisce con la sua macroarma.

In seguito, il giocatore Orko tira per i Zemoventi e per i Ragatzi in contatto di base con gli Space Marine. I tre Ragatzi necessitano di un 4+ per colpire in combattimento ravvicinato, ed i sette Zemoventi hanno bisogno di un 5+. In tutto mettono a segno quattro colpi. Poi il giocatore Orko tira per le unità che stanno usando il loro valore di fuoco ravvicinato. I tre Ragatzi hanno bisogno di un 6+, i due Zemoventi di un 5+, e gli Stompa di un 5+. In tutto mettono a segno altri due colpi.

I 10 colpi “normali” vengono distribuiti per primi. Il giocatore Space Marine assegna un colpo ad ogni unità, tenendo da parte tre colpi. Tali colpi sono dati ai Land raider, dato che la loro armatura rinforzata gli permette di ritirare il dado in caso non riuscissero a salvarsi nel primo tiro, ciò lascia tre colpi alle basette dei Devastatori. Tutti e tre i Devastatori si salvano, ma tre dei Land Raider falliscono i loro tiri (persino ritirando) e vengono distrutti.



Mancano ora i colpi inflitti dal Grande Kapoguerra. Il Gran Kapoguerra aveva caricato i Land Raider, e pertanto il colpo deve essere assegnato contro l'unità restante di Land Raider, visto che è l'unica unità entro la gittata dell'attacco (vedi 2.2.6). Dato che il Land Raider è dotato di Armatura Rinforzata può effettuare un tiro salvezza, ma lo Space Marine tira un 1, pertanto il Land Raider rimanente viene distrutto!

E' ora il momento di calcolare i risultati del combattimento. Ogni giocatore tira 2D6, ed aggiunge ogni modifica applicabile dalla tabella "Modificatori per l'Assalto" (vedi 1.12.7) al risultato del singolo dado dal risultato più alto. Il giocatore Space Marine tira un 2 ed un 5. Usa il 5 ed aggiunge un +2 per le due vittime inflitte, ed un altro +1 per avere meno segnalini Esplosione degli Orki. Tutto ciò dà un totale di 8 agli Space Marine.

Gli Orki tirano un 4 ed un 3. Usano il 4, ed aggiungono un +4 per i quattro Land Raider che hanno distrutto, ed un +2 per avere più del doppio delle unità degli Space Marine alla fine dell'assalto. Gli Orki ottengono un totale di 10.

Gli Orki hanno battuto gli Space Marine per un punteggio di 10 a 8. Ciò significa che gli Space Marine sono in rotta e subiscono un altro colpo, dato che hanno perso per due punti (vedi 1.12.8). Non c'è alcun tiro salvezza contro questo colpo addizionale, quindi uno dei Devastatori degli Space Marine è perduto. I due rimanenti Devastatori sono in rotta, e devono indietreggiare compiendo fino a due mosse. Tutti i segnalini Esplosione vengono rimossi dalla formazione degli Space Marine, e gli viene assegnato invece un segnalino di Rotta per mostrare che sono appunto in rotta. Poi si ritirano quel tanto che basta per assicurarsi di non essere entro 15 cm dopo aver mosso dalla banda da guerra degli Orki, come mostrato nella mappa.

Gli Orki ricevono due segnalini Esplosione addizionali, uno per ogni perdita subita nell'assalto, portando il loro totale a 6. Infine, agli Orki è concesso di effettuare un movimento di "consolidamento" di 5 cm, usato per occupare gli edifici intorno al crocevia. Ciò conclude l'azione degli Orki. Dato che tutte le formazioni hanno compiuto un'azione, la fase di azione è terminata.

3. Fase Finale

Alle formazioni è permesso di chiamarsi a raccolta nella Fase Finale. Il giocatore Space Marine ha un fattore di strategia più alto e può chiamare a raccolta per primo la sua formazione (vedi 1.14.1). L'unica formazione rimanente è la Forza Actaeon,

quindi il giocatore prova a chiamarli a raccolta. Per far ciò deve superare un test di chiamata ottenendo con un D6 un punteggio uguale o superiore al valore di iniziativa. Le formazioni Space Marine hanno un valore di iniziativa di 1+, ma la Forza Actaeon ha un modificatore di -2 essendo in rotta, ed un malus di -1 avendo Orki entro 30 cm. Ciò significa che necessitano di un 4+ per chiamarsi a raccolta. Il giocatore Space Marine tira un 6 e la Forza Actaeon riesce a chiamarsi a raccolta.

Quando una formazione in rotta si chiama a raccolta normalmente riceve un numero di segnalini Esplosione equivalente alla metà delle unità nella formazione. Comunque la regola "Ed Essi Non Conosceranno La Paura" afferma che gli Space Marine ricevono invece un numero di segnalini Esplosione uguale al numero delle unità nella formazione. Rimangono due unità nella Forza Actaeon, pertanto riceve due segnalini Esplosione. Ad ogni modo, il distacco ha ancora il suo Capitano, che ha l'abilità di Leader. I comandanti permettono alla formazione di rimuovere un segnalino Esplosione (vedi 2.1.8), così il numero di segnalini Esplosione dei Marine scende da due ad uno.

Sebbene gli Orki non siano in rotta, possono comunque provare a chiamarsi a raccolta per rimuovere i segnalini Esplosione. Gli Orki hanno un'iniziativa di 3+. Subiscono un modificatore di -1 visto che (ora) non ci sono Space Marine in rotta entro 30 cm, ma ricevono un modificatore +2 per essere più di dieci unità grazie alla regola speciale "Quanti Siamo?" (vedi 5.5). Anche il giocatore Orko tira un 6. Ciò significa che gli Orki si radunano e gli è permesso rimuovere la metà dei segnalini Esplosione della formazione. Pertanto il numero di segnalini Esplosione degli Orki è ridotto da sei a tre. Inoltre la formazione ha due unità di Kapi, entrambi con l'abilità Leader (vedi 2.1.8). Ad ognuna è permesso rimuovere un segnalino quando la formazione di chiama a raccolta, riducendo il numero di segnalini da tre ad uno.

Infine, i giocatori controllano le condizioni di vittoria dello scenario. Tali condizioni non sono ancora state soddisfatte (gli Orki hanno bisogno di impadronirsi del crocevia per un turno senza aver nemici entro 15 cm per un intero turno), quindi viene giocato un altro turno. Nel prossimo turno gli Space Marine riceveranno dei rinforzi, pertanto hanno ancora possibilità di vittoria!



SCHEDE DI RIFERIMENTO

Questa sezione del regolamento di Epic include le schede di riferimento per ognuna delle armate finora presentate, più una tavola che raggruppa in una tutte quelle necessarie al gioco. Sebbene non sia una reale sostituta per tutte le regole o riferimenti, i giocatori esperti la utilizzeranno nel novantanove per cento delle situazioni. Se vi capiterà di osservare delle discrepanze tra le schede di riferimento e le regole, quest'ultime avranno sempre la precedenza. Sono in uso nelle schede di riferimento tutte le seguenti abbreviazioni:

AE - Aereo	NS - Nave spaziale	AFL - Arco Frontale Limitato	LCa - Lenta Cadenza
VC - Veicolo Corazzato	CC - Combattimento Ravvicinato	Afr - Arco Frontale	TK - Titan Killer
PE - Personaggi	FF - Fuoco ravvicinato	RrA - Arco Posteriore	PS - Punti Struttura
FAN - Fanteria	PB - Punto Bombardamento	FIn - Fuoco Indiretto	Crit - Danno Critico
VL - Veicolo Leggero	+1A - +1 Attacco extra	MA - Macro Arma	Sc - Scudi

SCHEDE DI RIFERIMENTO DELLA MARINA IMPERIALE

NOME	TIPO	VELOCITA'	CORAZZA	FATTORE STRATEGIA no		ARMI	INIZIATIVA 2+		NOTE
				CR	FR		GITTATA	FUOCO	
Emperor	Nave da Battaglia	NS	n/a	n/a	n/a	Bombardamento Orbitale	n/a	8PB, MA	<i>Lenta e Massiccia</i>
Lunar	Incrociatore	NS	n/a	n/a	n/a	Bombardamento Orbitale	n/a	3PB, MA	
Caccia Thunderbolt	AE	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a	Attacco Localizzato	n/a	MA2+, TK (D3)	
Bombardiere Marauder	AE	Bombardiere	4+	n/a	n/a	Requiem d'Assalto	15cm	AF4+/AA5+, AFL	
						Mitragliatore Laser	30cm	AF5+/AC6+/AA5+, AFL	
						Missili subalari	30cm	AC4+, AFL	
Bombardiere Marauder	AE	Bombardiere	4+	n/a	n/a	2 x Mitragliatore requiem binato	15cm	AA5+	
						Cannone laser binato	45cm	AC4+/AA4+, AFL	
						Bombe a grappolo	15cm	2PB, AFL	

SCHEDE DI RIFERIMENTO DELLA LEGIONE TITANI

NOME	TIPO	VELOCITA'	CORAZZA	FATTORE STRATEGIA no		ARMI	INIZIATIVA 1+		NOTE
				CR	FR		GITTATA	FUOCO	
Titano Warlord	MG	15cm	4+	2+	3+	2 x Turbo-Laser Distruttore	45cm	4 x AF5+/AC3+, AFL	<i>Imbavido. Armatura rinforzata. Armatura post. rinforzata, Bipode, DC 8, 6 Sc</i>
Reaver Titan	MG	20cm	4+	3+	3+	Gatling Blaster	45cm	4 x AF4+/AC4+, AFR	
						Cannone Vulcano	90cm	MA2+, TK(D3), AFR	
Warhound Titan	MG	30cm	5+	4+	4+	2 x Turbo-Laser Distruttore	45cm	4 x AF5+/AC3+, AFR	
						Lanciamissili	60cm	2PB, AFL	
Warhound Titan	MG	30cm	5+	4+	4+	Mega Requiem Vulcano	45cm	4 x AF3+/AC5+, AFR	
						Mega Cannone Plasma	45cm	2 x MA2+, LCa, AFR	

SCHEDA DI RIFERIMENTO SPACE MARINE

FATTORE STRATEGIA 5

INIZIATIVA 1+

NOME	TIPO	VELOCITA'	CORAZZA	CR	FR	ARMI	GITTATA	FUOCO	NOTE
Comandante	PE	no	no	no	no	Arma ad energia Punizione	contatto di basetta 15cm	Arma d'Assalto. MA +1A Arma Leggera. MA +1A	<i>T.S. Invulnerabile. Leader.</i> Capitano=Comandante Bibliotecario=Punizione. Cannellino=d'Esemnio Com. Supremo=Com. Supremo
Terminator	FAN	15cm	4+	3+	3+	Fucile d'Assalto Requiem 2 x Cannone d'Assalto Arma Potenziata	15cm 30cm contatto di basetta	Arma Leggera AF5+/AC5+ Arma d'Assalto, MA +1A	<i>Armatura rinforzata</i> <i>Teletrasporto, Armatura</i> <i>Posteriore rinforzata</i>
Tattica	FAN	15cm	4+	4+	4+	Fucile Requiem Lanciamissili	15cm 45cm	Arma Leggera AF5+/AC6+	
Assaltatori	FAN	30cm	4+	3+	5+	Pistola Requiem Spada a Catena	15cm contatto di basetta	Arma Leggera Arma d'Assalto	<i>Reattori Dorsali</i>
Devastatori	FAN	15cm	4+	5+	3+	2 x Lanciamissili	45cm	AF5+/AC6+	
Esploratori	FAN	15cm	5+	4+	5+	Fucile a Pompa Mitragliatore Requiem	15cm 30cm	Arma Leggera AF5+	<i>Esploratori</i> <i>Infiltratori</i>
Dreadnought	VC	15cm	4+	4+	4+	Lanciamissili Cannone Laser Binato O Maglio Potenziato Cannone d'Assalto	45cm 45cm contatto di basetta 30cm	AF5+/AC6+ AC4+ Arma d'Assalto. MA. +1A AF5+/AC5+	<i>Bibode</i>
Moto	FAN	35cm	4+	3+	4+	Pistola Requiem Spada a Catena	15cm contatto di basetta	Arma Leggera Arma d'Assalto	<i>Sellati</i>
Moto d'assalto	FAN	30cm	4+	5+	4+	Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Cannone Termico	15cm	MA5+ o Arma Leggera, MA	<i>Aeromobile, Esploratore</i>
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Cannone d'Assalto	30cm	AF5+/AC5+	<i>Aeromobile</i>
Tornado						Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	<i>Esploratore</i>
Land Speeder	VL	35cm	4+	6+	5+	Missile Tifone Binato	45cm	AF3+/AC5+	<i>Aeromobile</i>
Typhoon						Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	<i>Esploratore</i>
Vindicator	VC	20cm	4+	6+	4+	Demolitore	30cm	AF3+/AC4+	<i>Ignora Copertura</i>
Whirlwind	VC	30cm	5+	6+	5+	Lanciamissili Whirlwind	45cm	1PB, Fuoco Indiretto	
Hunter	VC	30cm	5+	6+	6+	Hunter-Killer	60cm	AC4+/AA4+	
Land Raider	VC	25cm	4+	6+	5+	2 x Cannone Laser Binato Mitragliatore Requiem	45cm 30cm	AC4+ AF4+	<i>Armatura rinforzata</i> <i>Armatura Posteriore</i> <i>Rinforzata, Trasporto (1 o 2)</i>
Rhino	VC	30cm	5+	6+	6+	Fucile d'Assalto Requiem	15cm	Arma Leggera	<i>Trasporto (2)</i>
Razorback	VC	30cm	5+	6+	5+	Mitragliatore Requiem Binato O Cannone Laser Binato	30cm 45cm	AF4+ AC4+	<i>Trasporto (1)</i>
Predator	VC	30cm	4+	6+	5+	Cannone Laser Binato	45cm	AC4+	
Annihilator						2 x Cannone Laser	45cm	AC5+	
Predator	VC	30cm	4+	6+	5+	Cannone Automatico	45cm	AF5+/AC6+	
Destructor						2 x Mitragliatore Requiem	30cm	AF5+	
Incrociatore d'Att.	NS	no	no	no	no	Bombardamento Orbitale	n/a	5PB	<i>Trasporto (una compagnia)</i>
Battle Barge	NS	no	no	no	no	Bombardamento Orbitale	n/a	14PB	<i>Trasporto (tre compagnie)</i>
Vascello da Sbarco	MG	Bombardiere	4+	5+	3+	2 x Cannone Laser Binato 3 x Mitragliatore Requiem Binato Fucile d'Assalto Requiem	45cm 15cm 15cm	AC4+ AF4+/AA5+ Arma Leggera	<i>Assalto Planetario. Armatura</i> <i>rinforzata. Imbavido. Tras-</i> <i>porto 12+4/6, DC vedi scheda</i>
Thunderhawk	MG/A	Bombardiere	4+	6+	4+	Battle Cannon 2 x Mitragliatore Requiem Binato 1 x Mitragliatore Requiem Binato 1 x Mitragliatore Requiem Binato	75cm 30cm 15cm 15cm	AF4+/AC4+, AFL AF4+/AA5+, AFL AF4+/AA5+, Arco Destro AF4+/AA5+, Arco Sinistro	<i>Assalto Planetario</i> <i>Trasporto, 2 Punti struttura</i> <i>Danni critici - vedi foglio dati</i>
Capsula d'Atterraggio	VC	Immobile	5+	no	no	Deathwind	15cm	AF5+/AC5+, un colpo	<i>Armatura rinforzata</i> <i>vedi foglio dati per regole</i>

SCHEDA DI RIFERIMENTO DELLA GUARDIA IMPERIALE

FATTORE STRATEGIA 2 INIZIATIVA 2+

NOME	TIPO	VELOCITA'	CORAZZA	CR	FR	ARMI	GITTATA	FUOCO	NOTE
Comandante supremo	FAN	15cm	5+	4+	5+	Fucile Laser Arma ad Energia Cannone Automatico	15cm contatto di basetta 45cm	Arma Leggera Arma d'Assalto, MA, +1A AF5+/AC6+	<i>Comandante supremo</i>
Comandante	FAN	15cm	6+	5+	5+	Fucile Laser Spada a Catena Cannone Automatico	15cm contatto di basetta 45cm	Arma Leggera Arma d'Assalto AF5+/AC6+	<i>Comandante</i>
Commissario	PE	no	no	no	no	Arma ad Energia	contatto di basetta	Arma d'Assalto, MA, +1A	<i>Leader, Impavido, d'Esempio</i>
Fanteria	FAN	15cm	no	6+	5+	Fucile Laser Cannone Automatico	15cm 45cm	Arma Leggera AF5+/AC6+	<i>Un Cannone Automatico ogni due unità</i>
Squadra di supporto	FAN	15cm	no	6+	4+	2 x Cannone Automatico	45cm	AF5+/AC6+	
Fanti scelti	FAN	15cm	5+	5+	4+	Fucile Folgore Pistola Plasma	15cm 15cm	Arma Leggera AF5+/AC5+	<i>Esploratori</i>
Bestioni	FAN	15cm	3+	4+	5+	Mitragliatore Arma da Mischia dei Bestioni	15cm contatto di basetta	Arma Leggera Arma d'Assalto, MA, +1A	
Cecchini	FAN	15cm	no	6+	5+	Fucile di Precisione	30cm	AF5	<i>Cecchini, Esploratori</i>
Lanceri	FAN	20cm	6+	4+	6+	Pistola Laser Spada a Catena Picche Potenziate	15cm contatto di basetta contatto di basetta	Arma Leggera Arma d'Assalto Arma d'Assalto, Colpo Rapido, +1A	<i>Sellati, Esploratori Infiltratori</i>
Valkyrie	VC	35cm	5+	6+	5+	Mitragliatore Laser 2 x Mitragliatore Requiem	30cm 30cm	AF5+/AC6+ AF5+	<i>Trasporto (2) Aeromobili, Esploratori</i>
Vulture	VC	35cm	5+	6+	5+	2 x Pod Lanciamissili Mitragliatore Requiem Cannone Automatico Binato	30cm 30cm 45cm	1PB, Dirompente, Colpo Singolo AF5+ AF4+/AC5+	<i>Aeromobili, Esploratori</i>
Chimera	VC	30cm	5+	6+	5+	2 x Hellstrike Mitragliatore Laser Mitragliatore Requiem	120cm 30cm 30cm	AC2+, Colpo Singolo AF5+/AC6+ AF5+	<i>Trasporto (2)</i>
Hellhound	VC	30cm	4+	6+	3+	Cannone Inferno Mitragliatore Requiem	30cm 30cm	AF3+, Ignora Copertura AF5+	
Sentinella	VL	20cm	6+	6+	5+	Mitragliatore Laser	30cm	AF5+, AC6+	<i>Bipode, Esploratore</i>
Leman Russ	VC	20cm	4+	6+	4+	Cannone da Battaglia Cannone Laser 2 x Mitragliatore Requiem	75cm 45cm 30cm	AF4+/AC4+ AC5+ AF5+	<i>Armatura rinforzata</i>
Leman Russ Demolisher	VC	20cm	4+	6+	3+	Cannone Demolitore Cannone Laser 2 x Cannone Plasma	30cm 45cm 30cm	AF3+/AC4+, Ignora Copertura AC5+ AF4+/AC4+, LCa	<i>Armatura rinforzata</i>
Leman Russ Vanquisher	VC	20cm	4+	6+	4+	Cannone Vanquisher Cannone Laser 2 x Mitragliatore Requiem	75cm 45cm 30cm	AF4+/AC2+ AC5+ AF5+	<i>Armatura rinforzata</i>
Grifone	VC	30cm	6+	6+	5+	Mortaio Pesante Mitragliatore Requiem	30cm 30cm	1PB, Fuoco Indiretto AF5+	
Basilisk	VC	20cm	5+	6+	5+	Cannone Scuotiterra Mitragliatore Requiem	120cm 30cm	AF4+/AC4+ or 1PB, Ind. AF5+	<i>Colpo Normale o Sbarramento</i>
Bombarda	VC	20cm	6+	6+	5+	Mortaio d'Assedio Mitragliatore Requiem	45cm 30cm	2PB, Ignora Copertura, LCa, Ind. AF5+	
Manticora	VC	20cm	6+	6+	5+	Lanciamissili Mitragliatore Requiem	150cm 30cm	2PB, LCa, Dirompente, Ind. AF5+	
Deathstrike	VC	20cm	6+	6+	5+	Missile Deathstrike Mitragliatore Requiem	Senza limite 30cm	MA2+, Colpo Singolo, TK (D6) AF5+	<i>Non è richiesta linea di fuoco</i>
Hydra	VC	30cm	6+	6+	5+	2 x Can. Automatici Binati Hydra Mitragliatore Requiem	45cm 30cm	AF4+/AC5+/AA5+ AF5+	
Baneblade	MG	15cm	4+	6+	4+	Cannone da Battaglia Cannone Automatico Cannone Demolitore Mitragliatore Requiem	75cm 45cm 30cm 30cm	AF4+/AC4+ AF5+/AC6+ AF3+/AC4+, Ignora AF5+	<i>Armatura rinforzata, 3 Punti struttura Danni Critici=vedi foglio dati Copertura, Arco frontale limitato</i>
Shadowsword	MG	15cm	4+	6+	5+	2 x Cannone Laser Cannone Vulcano 2 x Mitragliatore Requiem	45cm 90cm 30cm	AC5+ MA2+, Titan Killer (D3) AFL AF5+	<i>Armatura rinforzata, 3 Punti struttura Danni Critici= vedi foglio dati</i>

SCHEDA DI RIFERIMENTO DEGLI ORKI

FATTORE STRATEGIA 3 INIZIATIVA 3 +

NOME	TIPO	VELOCITA'	CORAZZA	CR	FR	ARMI	GITTATA	FUOCO	NOTE
Grande Capoguerra	PE	n/a	n/a	n/a	n/a	Grande Zpacca	contatto dibasetta	Arma d'Assalto, MA, +1A	<i>Comandante supremo</i>
Tipi Ztrani	PE	n/a	n/a	n/a	n/a	Super Kannone Zzap Q_ Scoopagun	60cm 60cm	MA3+, TK (D3) 2PB, MA	
Kapi	FAN	15cm	4+	3+	5+	Zputapiombo 2 x Kannoni Grande Zpacca	15cm 30cm contatto di basetta	Corto raggio AF6+, AC6+ Arma d'Assalto, +1A	<i>Leader</i>
Ragatzi	FAN	15cm	6+	4+	6+	Zputapiombo Zpacca Kannone	15cm contatto di basetta 30cm	Corto raggio Arma d'Assalto AF6+, AC6+	
Sgorbi	FAN	15cm	n/a	6+	6+	Zputapiombo	15cm	Corto raggio	Nessun SE se soppressi
Razzaltatori	FAN	30cm	6+	4+	6+	Zputapiomo Zpacca	15cm contatto dibasetta	Corto raggio Arma d'Assalto	<i>Reattori Dorsali, Esploratori</i>
Kommando	FAN	15cm	6+	4+	6+	Zputapiombo Zpacca Kannone	15cm contatto dibasetta 30cm	Corto raggio Arma d'Assalto AF5+, AC5+	Esploratori, Infiltratori
Moto da Guerra	FAN	35cm	5+	4+	6+	Kannonibinati Indipendenti	15cm	AF5+/AC5+	<i>sellati</i>
Buggy/Kamion	VL	35cm	5+	5+	5+	Kannone Binato	30cm	AF5+/AC6+	
Skorcha	VL	35cm	5+	6+	4+	Skorcha	15cm	AF4+,	Ignora Copertura
Orkottero	VL	35cm	4+	6+	5+	Kannone Binato	30cm	AF5+, AC6+	<i>Aeromobili</i>
Kamion da Battaglia	VL	30cm	5+	6+	5+	2 x Kannone Binato	30cm	AF5+, AC6+	<i>Trasporto (2+1 Sgorbi)</i>
Zemovente	VC	30cm	5+	5+	5+	Petzo Grozzo	45cm	AF5+, AC6+	<i>Trasporto (1)</i>
Flak Kamion	VC	30cm	5+	5+	5+	Kannone Flak	30cm	2 x AF6+/AC6+/AA6+	<i>Trasporto (1)</i>
Rokkaforte daGuerra	MG	30cm	4+	4+	4+	4 x Kannone Binato Petzo Grozzo	30cm 45cm	AF5+, AC6+ AF5+, AC6+	<i>Trasporto (8+4 Sgorbi)</i> Crit3, Crit = vedi foglio dati
Fortezza Zparante	MG	30cm	4+	4+	4+	5 x Kannone Binato 3 x Petzo Grozzo	30cm 45cm	AF5+, AC6+ AF5+, AC6+	<i>Trasporto (4+4 Sgorbi)</i> Crit3, Crit = vedi foglio dati
Lattine Azzazzine	VC	15cm	5+	5+	6+	Kannone Kele daKombattimento	30cm contatto dibasetta	AF6+, AC6+ Arma d'Assalto, MA +1A	<i>Bipode</i>
Dreadnought	VC	15cm	4+	4+	5+	2 x Kannone Kele daKombattimento	30cm contatto dibasetta	AF6+, AC6+ Arma d'Assalto, MA +1A	<i>Bipode</i>
Petzo Grozzo	FAN	10cm	n/a	6+	5+	Petzo Grozzo	45cm	AF5+, AC5+	
Super - Stompa	MG	15cm	4+	4+	4+	Sguardo diMork 2-3 x Soopaguns 0-1 x Mega-Zpacca	30cm 60cm 45cm	MA4+, TK 2BP MA LCa AF5+, AC5+, LCa_Q	<i>Armatura rinforzata, Impavido</i> Bipode PS4, D3 Campi di Forza Crit = vedi foglio dati
Stompa	VC	15cm	4+	4+	4+	2-3 x Kannoni 0-1 x Mortello da Kombattimento	45cm 30cm	Arma d'Assalto, TK (D3) +1A AF5+, AC5+ AF5+, AC6+ OR	<i>Armatura rinforzata, Bipode</i>
Gargant	MG	15cm	4+	3+	3+	Sguardo diMork 2-3 x Soopaguns 0-1 x Super-Kannone Zzap 0-1 x Mega-Zpacca	30cm 60cm 60cm 45cm	MA4+, TK 2BP MA LCa MA3+, TK (D3) LCa AF5+, AC5+, LCa	<i>Armatura rinforzata, Impavido</i> Bipode, PS8, D3+3 Campi di Forza, Crit = vedi foglio dati
Grande Gargant	MG	15cm	4+	3+	3+	Sguardo diMork 2 x Petzo Grozzo 1 x Soopaguns 1-2 x Soopaguns Binate 0-1 x Alza-Butta	30cm 45cm 60cm 60cm 60cm	MA4+, TK AF5+, AC5+ 2BP MA LCa 3BP MA LCa	<i>Armatura rinforzata, Impavido</i> Bipode, PS12, D6+6 Campi di Forza, Crit = vedi foglio dati
Kacciabombardiere	VC	Cacciabombardiere	6+	n/a	n/a	Zputapiombo Pezante RzziKaccikarri	15cm 30cm	Arma d'Assalto, TK (D3), +1A AF5+/AA5+ AC4+	
Landa	MG-VC	Aeroplano	5+	6+	4+	Torrette 2 x RzziKaccikarri	15cm 30cm	D6+3 x AP5+/AA6+ AC4+, LCa	<i>Assalto Planetario, Trasporto (10+4) Armatura rinforzata, PS3</i>
Kill Kroozer	NS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardamento Orbitale	n/a	D6+1PB	
Battlekroozer	NS	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardamento Orbitale	n/a	D6+3PB	<i>Lenta e Massiccia, Trasporto (10 landa con truppe)</i>

TABELLA DI RIFERIMENTO

Sequenza di gioco

- I – Fase Strategica:** Tira la strategia per chi inizia
II – Fase delle Azioni: Effettui le azioni con le formazioni
III – Fase Finale: raggruppa e controlla condizioni vittoria



Tabella Segnalini Esplosione

Segnalini Espl.	Risultato	Effetto
Per ogni SE	Unità <i>Soppressa</i>	Non può sparare
Un SE per unità	Formazione <i>In Rotta</i>	Ritirata

Azioni

- Avanzata:** Un movimento e può sparare
Ingaggio: Un movimento di carica e assalto
Doppia mossa: Due mov., può sparare ma con modificatore -1
Marcia: Tre movimenti, non può sparare
Riorganizzare: Un movim., può sparare con -1, riorganizza
Allerta: Può sparare dopo che l'avversario ha mosso
Fuoco Sostenuto: Spara con modificatore +1 per colpire
Mantenere la posizione: Un movim. o spara o riorganizza

Tabella test di azione

Formazione con almeno un segnalino esplosione	-1
La formazione tenta di tenere l'iniziativa	-1

Modificatori per il test di riorganizzazione

La formazione è in rotta	-2
Ci sono unità nemiche entro i 30 cm	-1

Tabella modificatori tiri per colpire

Bersaglio in copertura	-1
L'attaccante sta effettuando un azione doppia o riorganizzare	-1
L'attaccante sta effettuando un azione di fuoco sostenuto	+1

Modificatori per l'assalto

Per ogni uccisione che hai inflitto	+1
hai più unità	+1
hai più del doppio delle unità del nemico	+1
La tua formazione non ha segnalini esplosione	+1
Il nemico ha più segnalini esplosione	+1
Guidato da un personaggio <i>d'esempio</i>	+1

Tabella Bombardamento

Punto di bombardamento	Sagoma extra	Segnalino esplosione extra	tira per colpire	
			AF	AC
1	Nessuno	Nessuno	6+	6+
2	Nessuno	Nessuno	5+	6+
3	Nessuno	Nessuno	4+	6+
4-5	Uno	Nessuno	4+	5+
6-7	Uno	Uno	4+	5+
8-9	Due	Uno	4+	5+
10-12	Due	Due	4+	5+
13-15	Due	Tre	4+	5+
16-18	Due	Quattro	4+	5+

Tabella effetti terreno

Terreno	Fanteria	Veicoli	Macchine da guerra
Edifici	4+ TS Copertura	Intransitabile	Intransitabile
Dirupi	Intransitabile	Intransitabile	Intransitabile
Fortificazioni	3+ TSCopertura (vedi regole)	Vedi regole	Intransitabile
Giungla	4+ TS Copertura	Intransitabile	Pericoloso
Palude	6+ TS Copertura, Pericoloso	Pericoloso	Pericoloso
Terreno aperto, Colline	Nessun effetto	Nessun effetto	Nessun effetto
Fiume	6+ TS Copertura, Pericoloso	Intransitabile	Nessun effetto
Strade	Vedi regole	Vedi regole	Vedi regole
Rovine, Rubble	4+ TS Copertura	Pericoloso	Pericoloso
Scrub	6+ TS Copertura	Nessun effetto	Nessun effetto
Bosco	5+ TS Copertura	Pericoloso	Pericoloso

GALLERIA

Questa pagina vi mostra delle realizzazioni di giocatori appassionati di Epic.



Titano Warhound della Forge World, dipinto da Rob Townsend



Shadowsword della Guardia Imperiale, dipinto da Gary Roach



Moriar il Prescelto convertito da Ulisse Razzini



Land Raider dei Magli dell'Imperatore, da David de Abreu



Petzi Grozzi Orko, da Carl Woodrow



Kapi e Kommando Orki, da Alexandre Ayroulet



Squadra d'assalto dei Cavalieri della Luce da Sire Lambert



Ufficiale della Guardia Imperiale, dipinto da Stéphane Andreys



Rhino Space Marine, convertiti da Aly Morrison



Squadrone di Lemman Russ, dipinto da Stéphane Andreys



Cacciabomma Orki, dipinti da Paul Sawyer



Kamion da battaglia, da Andy Chamber



Una compagnia di Baneblade della Forge World.



Titano Reaver, dipinto da Agis Naugebauer.

EPIC ARMAGEDDON

“ARMAGEDDON, UN MONDO IL CUI NOME È CONOSCIUTO IN TUTTO L’IMPERIUM.

ARMAGEDDON, UN MONDO IL CUI NOME È DIVENUTO IL SIMBOLO DI GUERRA E DISTRUZIONE SU LARGA SCALA.

ARMAGEDDON, DOVE IL DESTINO DI UN MIGLIAIO DI MONDI È APPESO AD UN FILO.

ARMAGEDDON, LA FINE DI NOI TUTTI”

LORD COMANDANTE SOLAR EUGENIUS

EPIC È UN GIOCO DI COMBATTIMENTI SU LARGA SCALA AMBIENTATO NEL FUTURO DA INCUBO DEL 41° MILLENNIO. NON SONO SEMPLICEMENTE BATTAGLIE DI UOMINI CONTRO UOMINI. È LA LOTTA DELL’UMANITÀ CONTRO UN UNIVERSO PIENO DI INVASORI ALIENI, USURPATORI E TRADITORI CHE CERCANO DI DISTRUGGERE IL FRAGILE IMPERO DELL’UOMO. LE BATTAGLIE DI EPIC VEDRANNO IN AZIONE IMMENSI ESERCITI DI FANTERIA, DOZZINE DI CARRI ARMATI E GIGANTESCHE MACCHINE DA GUERRA COME I TITANI ED I CARRI SUPER PESANTI IN IMPONENTI CONFLITTI ESTESI AD INTERI MONDI TRAVOLTI DA GUERRE PLANETARIE COME ARMAGEDDON.

QUESTO REGOLAMENTO CONTIENE TUTTE LE INFORMAZIONI DI CUI AVRAI BISOGNO PER GIOCARE PARTITE DI EPIC. INOLTRE CONTIENE INFORMAZIONI STORICHE, LISTE DEGLI ESERCITI, SCENARI E CONSIGLI DI GIOCO RIGUARDO IL MONDO DI ARMAGEDDON E LE FORZE COINVOLTE NELLA FEROCIA GUERRA. QUESTE INCLUDONO GLI ESERCITI DELLA GUARDIA IMPERIALE DELLA FANTERIA MECCANIZZATA DELLA LEGIONE D’ACCIAIO, GLI SPACE MARINE DELL’ADEPTUS ASTARTES, LE LEGIONI DI TITANI, I MEZZI AEREI DELLA MARINA IMPERIALE E LE FORZE DEL GRANDE KAPOGUERRA GHAZGHKUL MAG URUK THRAGA.

Versione italiana
a cura del



GAMES WORKSHOP

WWW.EPIC-BATTLES.COM

Copyright © Games Workshop LTD 2003. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer 40000, 40K, Armageddon, Epic, Epic: Armageddon, il logo di Epic, il logo di Epic: Armageddon, EPIC, il logo di EPIC e tutti i marchi associati, i nomi, le razze, i simboli delle razze, personaggi, illustrazioni e le immagini dall’universo di Warhammer 40000 sono anche ®, TM e/o © della Games Workshop LTD 2000-2003 registrati nel Regno Unito e negli altri paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati.

