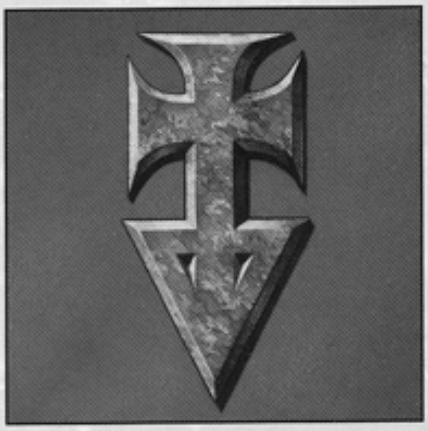
LA CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA

CAMPAGNA PER WARZONE





CREDITI

IL TEAM TARGET

SVILUPPO PRODOTTO:
John Robertson
DIRETTORE CREATIVO:
Nils Gullikson
RESPONSABILE EDITORIALE:
Peter Flannery
PROGETTAZIONE CAMPAGNA:
Thomas Osterlie
PROGETTAZIONE CATTEDRALE:
Marcin Konczakowski e Phil Lewis
ILLUSTRAZIONI CATTEDRALE:
Adrian Smith
COPERTINA:
Luca Zontini
PROGETTAZIONE GRAFICA E 3D:
Stephan Thulin
LAYOUT:
Stephan Thulin
MINIATURE SCOLPITE DA:
Kev Adams, Werner Klocke ed il Team Target
MINIATURE DIPINTE DA:
Mark McNaught ed il Team Target
COORDINAMENTO LINGUISTICO:
Artur Marciniak
TESTATO DA:
Steffen Holt, Thomas Ingebrigsten, Erik Myrvold, T. Jordan Peacock
TRADUZIONE:
Giorgia Lucchi
SUPERVISIONE:
Massimo Torriani

WEB SITE:
www.target.se
E-MAIL:
warzone@target.se

Copyright © 1998 Target Games AB. Tutti i diritti riservati.
Mutant Chronicles, Warzone, La Cattedrale e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks della Target Games AB.
Copyright Edizione Italiana Hobby & Work 1998.



LA CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA

INTRODUZIONE

Più di mille anni fa, il genere umano fu sul punto di venire annientato dall'Oscura Legione. Quando tutto sembrava ormai perduto, la Luce del Primo Cardinale fece rinascere la speranza nei cuori degli uomini. Insieme alle sue truppe, il Cardinale combatté la battaglia decisiva nelle giungle di Venere e trionfò sull'abominevole progenie dell'Oscurità, che tanto a lungo aveva tormentato il Sistema Solare. Il prezzo della vittoria fu alto. Il risultato di questa guerra, che vide le forze dell'umanità misurarsi per la prima volta contro l'Oscura Legione, fu il crollo della civiltà dell'uomo, basata su scienza e tecnologia, che venne ridotta a un cumulo di rovine fumanti.

L'umanità vittoriosa cominciò immediatamente l'opera di ricostruzione. Cercando di imitare lo splendore e la gloria dei tempi passati, la civiltà umana rifiorì, guidata dalla Luce della Fratellanza. La pace durò per un millennio, ma l'Anima Oscura continuò a tramare nell'ombra, diffondendo ovunque le sue dottrine corrotte. Ovunque apparvero empie creature sconosciute all'uomo, spietate adoratrici della morte e del dolore, e la più grande minaccia mai affrontata dal genere umano si ripresentò nuovamente. I nemici dell'umanità hanno atteso a lungo con pazienza esasperante, e ora il loro momento è giunto. Sono gli Anni della Seconda Guerra Corporativa, che i seguaci dell'Oscurità preferiscono definire: *gli Anni del Secondo Avvento.*

La battaglia infuria nelle *warzones* dell'intero Sistema Solare. Le Cattedrali della Fratellanza sono l'ultimo baluardo della fede contro la corruzione dell'Oscura Legione. Sui campi di battaglia, martoriati dal fuoco d'artiglieria, i più coraggiosi guerrieri del genere umano si lanciano all'attacco dalle proprie trincee, pronti a scontrarsi ancora una volta con il loro eterno nemico: l'Oscura Legione. Ogni battaglia è decisiva: l'umanità non può permettersi di arretrare di un solo passo davanti a questo blasfemo invasore.

Dopo aver attraversato le gelide profondità dello spazio, una Nave Nera sfreccia come una cometa nel cielo di un pianeta per poi perforarne la superficie. Il seme di una nuova Cittadella dell'Oscura Legione è stato piantato. Questi demoniaci semi infernali stanno cadendo su tutti i mondi del Sistema Solare. Le Cattedrali della Fratellanza si ergono come porti tranquilli in un mare in tempesta, nuclei di resistenza contro il tenebroso aggressore. I servi dell'Oscura Legione, come l'Angelo della Misericordia di Muawijhe, tentano di impadronirsi delle Cattedrali che si oppongono al potere dell'Anima Oscura, per sconsacrarle e distruggerle. Nel contempo, valorosi guerrieri come la Veggente si battono per difendere queste fortezze della Fratellanza, garantendo la sopravvivenza del genere umano.
Il destino dell'intero Sistema Solare è nelle tue mani.

Ti è stato assegnato il compito di difendere una Cattedrale della Fratellanza da un massiccio attacco dell'Oscura Legione. Ti aspettano tempi duri! Ti dimostrerai indegno dell'incarico che il Cardinale in

persona ti ha affidato, oppure sarai l'ancora di salvezza che tanto serve in questo momento? Dovrai riflettere attentamente sul da farsi. Buona fortuna e possa la Luce del Cardinale illuminare il tuo cammino!

QUESTA SCATOLA E IL SUO CONTENUTO

In questa scatola troverai questo libretto, la Cattedrale (da ritagliare e costruire con gli otto fogli di cartoncino formato A4) e due miniature Heartbreaker: l'Angelo della Misericordia e la Veggente. Il libro contiene 10 scenari in cui appaiono la Cattedrale e le due nuove miniature. Puoi decidere di giocarli come battaglie indipendenti, oppure come una serie di scontri collegati che formeranno un'eccitante campagna, il cui esito dipende dalla vittoria o dalla sconfitta in ogni singolo scenario.

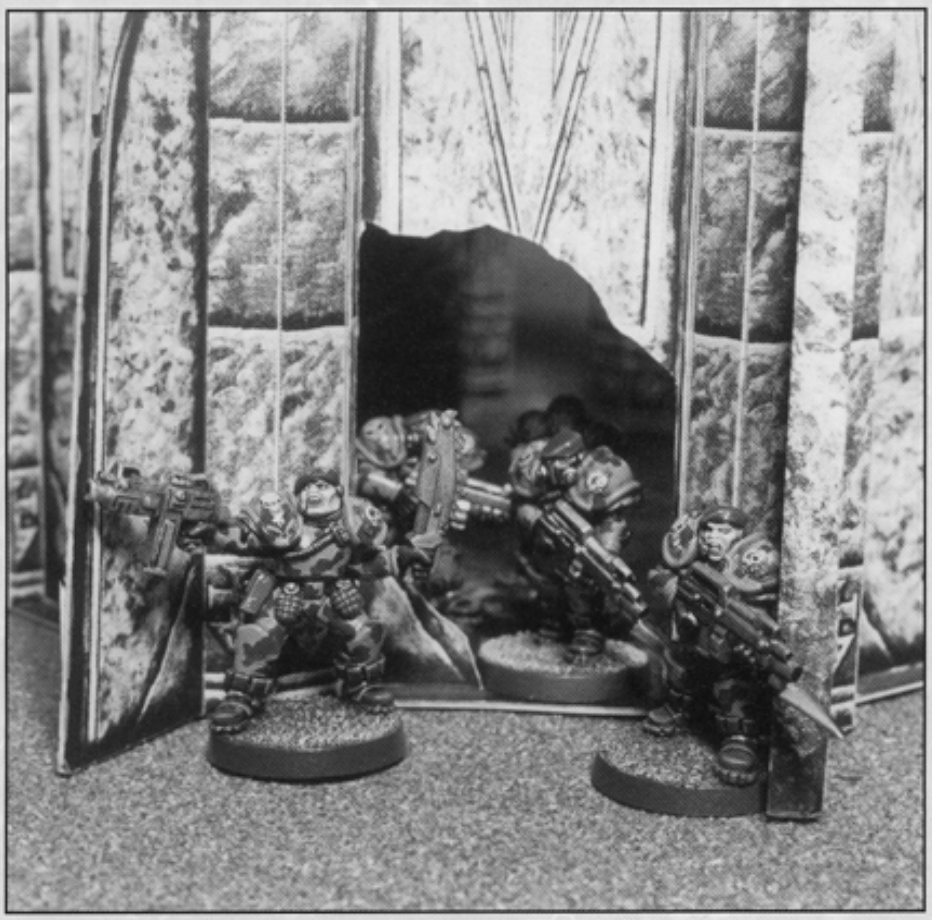
GLI SCENARI

Gli scenari sono scritti per due giocatori, uno controllerà l'Oscura Legione, mentre l'altro sarà al comando della Guardia della Cattedrale. L'organico della Guardia della Cattedrale dipende dalla Corporazione sul cui territorio viene eretto l'edificio, oppure da quali beni Corporativi la Guardia sta difendendo. Nella maggior parte dei casi, sono i membri della Fratellanza a difendere la Cattedrale, oppure le truppe dell'Alleanza. Ad ogni modo, può anche capitare che siano i guerrieri di una Megacorporazione a difendere il terreno consacrato. Il giocatore che tiene la Guardia della Cattedrale può scegliere di costruire il suo esercito con truppe scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza, o dell'Alleanza, o di una Megacorporazione. Una volta scelto l'esercito, il giocatore deve continuare ad utilizzare lo stesso Esercito per tutta la campagna.

I MODELLI SPECIALI

Nella scatola hai trovato due nuove miniature per *Warzone*: l'Angelo della Misericordia dell'Oscura Legione e la Veggente della Fratellanza. A meno che le regole non specifichino altrimenti, questi due modelli speciali devono venire schierati nei rispettivi eserciti. Per quel che riguarda il loro Costo in Punti, questi due guerrieri sono considerati un bonus alle tue truppe regolari in questi scenari. Ricorda di includerli comunque nel numero totale degli Eroi! Quando giochi gli scenari che troverai in questo libro, per l'Angelo della Misericordia e la Veggente valgono le regole seguenti.

- Non puoi acquistare ulteriore equipaggiamento speciale per loro.





ANGELO DELLA MISERICORDIA

Dimitri doveva calibrare bene il suo attacco. Perfino a quella distanza poteva percepire l'empia presenza del cosiddetto Angelo della Misericordia... Quello stesso nome era una blasfema contraddizione: queste creature malvagie erano del tutto incapaci di misericordia. I suoi pensieri si fecero confusi, soffocati da immagini raccapriccianti che suscitarono in lui un misto di paura, senso di colpa e desideri proibiti. Strinse nelle mani la spada Avenger finché le nocche gli si sbiancarono; il peso dell'arma gli infuse un po' di forza. Da un momento all'altro sarebbe saltato dalla nicchia nel muro della Cattedrale per abbattere quella mostruosità, la cui stessa presenza era un'offesa alla santità dell'edificio.

Scorse l'ombra dell'Angelo avanzare nel chiostro e sentì la sua empia corruzione farsi strada nella propria anima; le immagini si fecero più terrificanti a ogni passo. Doveva colpire in fretta, prima di venire sopraffatto dagli incubi. Proprio quando stava cominciando a temere di non poter resistere ancora, l'Angelo gli comparve di fronte, gli occhi fissi nei suoi. Dimitri rimase raggelato dall'orrore, la mente tormentata da immagini così raccapriccianti che il guerriero esitò per un momento. Mentre tentava disperatamente di scacciare quelle visioni, vide l'Angelo alzare la mano e tracciare nell'aria rapidi segni arcani, blasfemi e malvagi. L'anima di Dimitri urlò disperata, ma il suo corpo rimase immobile. La mente dell'uomo era ormai intrappolata in una ragnatela di incubi e i suoi arti sembravano legati da corde d'acciaio. Nessuna via di scampo, nessuna tregua. La follia



si insinuò strisciando nel suo cervello, insieme a un timore mortale. Non poteva muoversi, ma la sua mente si dibatteva disperatamente, urlando perché il dolore si fermasse e quell'atroce tortura avesse fine.

Con un'oscena espressione benevola, l'Angelo della Misericordia sollevò la sua lama assassina e la calò sul cranio di Dimitri. L'uomo cadde in ginocchio e le immagini da incubo scivolarono via dalla sua mente. L'unica cosa che percepì mentre la sua anima sprofondava nell'oblio, fu che il dolore era cessato e con il suo ultimo alito di vita rese grazie all'Angelo della Misericordia per averlo liberato da quel tormento.



ANGELO DELLA MISERICORDIA

- Non puoi mai mettere in campo più di 1 (per tipo) di questi Eroi.
- Se uno di loro viene ucciso, questo avrà degli effetti negativi sul risultato della singola battaglia. Inoltre, se stai giocando la campagna, non potrai più mettere in campo l'Angelo o la Veggente negli scenari seguenti.
- Indipendentemente da quale scenario stai giocando, quando uccidi l'Angelo della Misericordia o la Veggente del tuo avversario guadagni 5 Punti Vittoria (PV). Questi Punti Vittoria contano solo per lo scenario in cui uccidi il modello speciale. In alcuni scenari, tuttavia, l'esito dello scontro non è determinato dai Punti Vittoria. In tal caso, la morte di questi Eroi è ininfluente.

Devi applicare queste regole speciali solo quando utilizzi l'Angelo della Misericordia e la Veggente con questi scenari. Quando giochi una normale partita di *Warzone*, sono usati come gli altri Eroi dell'Elenco delle Forze.

ANGELO DELLA MISERICORDIA

Tra le fila dell'esercito di Muawijhe si aggira un altro demone: l'Angelo della Misericordia dell'Oscura Legione. Letale e terrificante, è la quintessenza dei peggiori incubi di ognuno, incubi tanto più spaventosi quanto più è vicina la creatura dell'Oscurità.

ANGELO DELLA MISERICORDIA

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
17	10	16	17	4	4	3	4	24	93

REGOLE SPECIALI:

- L'Angelo della Misericordia è un Modello Grande.
- L'Angelo della Misericordia può acquistare i Doni Oscuri della Lista dei Doni di Muawijhe o dell'Oscura Simmetria.
- Più un nemico si avvicina all'Angelo della Misericordia, maggiore diventa l'influenza malevola esercitata da quest'ultimo, che rende più difficile concentrarsi. Tutte le miniature che si trovano in corpo a corpo con l'Angelo subiscono un –2 al valore CC.
- L'Angelo della Misericordia può immobilizzare un avversario servendosi di gesti arcani, noti come i Gesti Blasfemi. Essi sono in grado di bloccare il corpo e la mente del bersaglio, paralizzandolo. In termini di gioco, l'Angelo può spendere 2 Azioni per tracciare i Gesti Blasfemi in direzione di una qualsiasi miniatura non ancora attivata in linea di visuale. Il bersaglio cerca di resistere, ma con un malus di –5 al tiro. Se non riesce a resistere ai Gesti Blasfemi, si considera già attivato per quel Turno. Piazzagli accanto un segnalino Mosso.

EQUIPAGGIAMENTO.

L'Angelo della Misericordia è equipaggiato con la Mannaia della Misericordia, il cui costo è già incluso nel CP dell'Angelo.

MANNAIA DELLA MISERICORDIA

G	GM	MOD	DAN
CC	-	-	13(x3)

STRUTTURA:

EROE

LA VEGGENTE

Prima dello scontro, molti tra gli uomini della Guardia della Cattedrale non erano certi dei poteri della Veggente, ma dopo nessuno osò più dubitarne.

VEGGENTE

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	CP
15	17	16	15	4	2	2	3	24	105

REGOLE SPECIALI.

- La Veggente ha l'Abilità Speciale Pistolero. Per ogni Azione Sparare spesa, la miniatura può Sparare 2 volte, 1 con ogni pistola che impugna. Quest'Abilità può essere utilizzata in Corpo a Corpo, ma solo con le armi d'ordinanza.
- La Veggente può scegliere 3 diversi Aspetti dell'Arte.
- La Veggente ha l'abilità innata di resistere all'Oscura Simmetria. In termini di gioco, ciò significa che



ogni volta che un Dono Oscuro viene lanciato contro la Veggente, la guerriera ha un tiro di resistenza pari a 10 o meno su 1d20, per riuscire a negare gli effetti del Dono. Quest'immunità vale solamente per i Doni Oscuri, non per i poteri speciali.

- La Veggente può influenzare lo schieramento avversario. All'inizio della partita, prima di cominciare a schierare, il giocatore che controlla la Veggente può piazzare 2 Unità QUALSIASI dell'avversario nella zona di schieramento dell'avversario stesso. Poi i due giocatori eseguono i tiri per l'iniziativa e schierano normalmente il resto delle truppe.

EQUIPAGGIAMENTO:

La Veggente è equipaggiata con 2 Pistole Punisher e 1 Spada Avenger. Il costo di queste armi è già incluso nel CP della Veggente.

STRUTTURA:

EROE

COME USARE GLI SCENARI

Ogni scenario è corredato da una Mappa, che ti mostra come disporre gli elementi di gioco e dove schierare gli eserciti. Dal momento che questi scenari ricreano scontri specifici, ognuno di loro ha le sue condizioni di vittoria.

Normalmente, alcuni tipi di truppe (come i Free Marine, i Bauhaus Blitzer e i guerrieri della Capitol che si servono dell'Elisbarco) possono venire piazzati ovunque sul tavolo da gioco. Ad ogni modo, quando utilizzi questi scenari, tutte le truppe di questo genere devono essere piazzate nella zona di schieramento del giocatore che le usa.

REGOLE

Per giocare gli scenari della Cattedrale ti basta il manuale base *Warzone*. Tuttavia, se vuoi una maggiore scelta di truppe, equipaggiamento e regole, ti consigliamo di utilizzare anche i tre compendi: *I Mastini della Guerra*, *Belve di Guerra* e *Vittime di Guerra*. Se decidi di usare i compendi per giocare gli scenari della Cattedrale, non devi comunque utilizzare le regole seguenti.

- Abilità Eroiche Speciali.
- Personalità.
- Trincee e Filo Spinato.
- Il regolamento da torneo e le regole per le campagne che trovi a pag. 88 di *Vittime di Guerra* (ti raccomandiamo, però, di attenerti ai limiti relativi all'armamento a pag. 89 del medesimo compendio).
- Non sono ammessi doppioni di unità (per esempio due unità di Shock Troop Cyberytronic)



VEGGENTE

A Mathaius non era mai capitato prima che l'arma gli si inceppasse; non aveva mai sentito la scossa di puro terrore che ti percorre, quando il nemico ti sta caricando e la tua unica arma ti tradisce proprio all'ultimo momento. Stupidamente, continuò a premere freneticamente il grilletto, nel vano tentativo di sbloccare il meccanismo inceppato. Quando lo Zenithiano gli fu addosso, gli puntò perfino il fucile contro, come se servisse a qualcosa. Cadde riverso nel fango e rimase là, raggelato dal terrore, mentre quel demone si apprestava a massacrarlo con i suoi artigli. Mathaius pensava di essere ormai spacciato, quando



VEGGENTE



all'improvviso gli apparve accanto la Veggente, avvolta da un'aura di luce. La guerriera gli fece scudo con il proprio corpo e sostenne l'assalto dell'Assassino dell'Anima. I micidiali artigli avrebbero dovuto tagliarle l'armatura come burro, ma la Luce della Fede la proteggeva. Si riprese subito dal colpo e ruotò su se stessa mentre lo Zenithiano si preparava per un secondo attacco, che non poté mai sferrare. Rimanendo inginocchiata accanto al corpo del soldato, la donna estrasse entrambe le pistole e impartì al demone torreggiante il meritato castigo. Mathaius non poté fare altro che rimanere sprofondato nel fango a guardare, mentre il capo della Guardia della Cattedrale mostrava ai suoi uomini come si combattono gli abomini dell'Oscura Legione. La Veggente si rialzò in piedi, senza smettere di sparare; ancora circondata da una luce splendente, si allontanò da Mathaius per incalzare lo Zenithiano che arretrava urlando, crivellato dai proiettili. Mathaius si alzò in ginocchio nel momento stesso in cui l'Assassino dell'Anima stramazzava al suolo, morto. Estrasse dall'arma il caricatore inceppato e, ancora intontito, prese la mano tesagli dalla Veggente, che lo aiutò a rialzarsi. Non gli disse nulla, ordinò solamente di ripiegare. L'unità dello Zenithiano era stata decimata, ma nessuno aveva idea di come la Veggente avesse potuto conoscere in anticipo il luogo e il momento esatti in cui avrebbero incontrato il nemico.

GIOCARE LA CAMPAGNA

La campagna la Cattedrale non ha un andamento lineare; ciò significa che il risultato di ogni singolo scenario determina quale scenario verrà giocato subito dopo. In questo modo, potrai giocare la campagna più volte senza ripetere necessariamente la stessa sequenza di scenari, così ti potrai confrontare con soluzioni tattiche sempre diverse. Alla fine di ogni scenario troverai una sezione chiamata "Note per la Campagna", che ti indicherà quale scenario giocare dopo e che esercito potrai schierare per la battaglia. Ricordati di utilizzare con attenzione le tue truppe: sprecarle in una manovra azzardata all'inizio della campagna potrebbe avere conseguenze catastrofiche più avanti.

REDUCI

È molto semplice determinare quali truppe sopravvivono da uno scenario a un altro. Tutte le miniature che vengono eliminate dal tavolo da gioco, come perdite o perché sono andate in Rotta, sono considerate morte, o ferite troppo gravemente per poter continuare a combattere, o hanno disertato. Inoltre, le miniature che sono uscite dai bordi del tavolo da gioco, per effetto del Panico o altro, hanno abbandonato il campo di battaglia disertando prima dello scenario seguente. Le suddette miniature non sono mai considerate reduci. Le Squadre reduci che sono indebolite alla fine di uno scenario restano indebolite anche in quello seguente.

Ricorda, però, che le condizioni speciali specificate scenario per scenario potrebbero avere la precedenza su queste regole generali.

RINFORZARE LE SQUADRE

Tra i reduci di uno scenario precedente ci saranno sicuramente Squadre che hanno subito delle perdite. In tal caso ci sono due cose che puoi fare. Puoi decidere di tenerle come sono, oppure puoi rinforzarle con nuove truppe, purché siano dello stesso tipo. Non puoi acquistare un altro Comandante se il Comandante della Squadra è ancora vivo. Per pagare le truppe acquistate per rinforzare una squadra, utilizzerai parte dei 500 punti che ti vengono assegnati per le truppe fresche (il numero di questi punti può variare da uno scenario all'altro). Una Squadra rinforzata deve comunque seguire le normali limitazioni per le armi di supporto e l'equipaggiamento speciale. Se decidi di rinforzare una Squadra, naturalmente devi anche attenerti al numero minimo (e massimo) di elementi indicati alla voce Struttura.

Esempio: Dopo Il Battesimo del Fuoco, il giocatore che tiene la Guardia della Cattedrale resta con una Squadra composta da 2 Soldati di Fanteria Capitol e 1 Sergente di Fanteria, e decide di rinforzarla prima di cominciare a giocare lo scenario successivo. Per prima cosa vuole acquistare un altro Soldato di Fanteria, equipaggiato con un M89, per un costo totale di 57 punti. Il costo viene sottratto ai 500 punti a disposizione per l'acquisto di truppe fresche per questo scenario. Consultando l'Elenco delle Forze Capitol, il giocatore si accorge che il numero minimo di elementi necessario per una Squadra di Fanteria è 5, quindi deve acquistare almeno altri 2 soldati di Fanteria. Dal momento che preferisce mettere in campo Squadre consistenti, sceglie di non prendere né granate né altro equipaggiamento per avere più soldati, e acquista altri 3 Soldati di Fanteria, per un costo totale di 60 punti. Essi vengono sottratti ai 443 rimasti per l'acquisto di truppe fresche per questo scenario. Dal momento che la Squadra ha già un Comandante, il giocatore non può acquistarne uno. Se invece la Squadra fosse rimasta senza Comandante, avrebbe dovuto comperarne uno, perché la Struttura delle Squadre di Fanteria Capitol specifica che devono avere un Sergente. Dopo aver rinforzato le Squadre, i punti rimasti per l'acquisto di truppe fresche possono venire spesi per acquistare nuove truppe.

Ricorda che il giocatore che tiene la Guardia della Cattedrale sceglie all'inizio della campagna quale Elenco delle Forze userà, poi deve continuare ad acquistare truppe solo da quell'Elenco anche per tutti gli scenari seguenti. Il giocatore che tiene l'Oscura Legione, invece, può acquistare guerrieri da qualsiasi Elenco delle Forze dell'Oscura Legione.



SCENARIO 1: IL BATTESIMO DEL FUOCO

PREPARAZIONE

Questo scenario andrebbe giocato su un tavolo da 180x120 cm circa. Per la disposizione del terreno, consulta la Mappa per lo Scenario 1. La superficie del tavolo rappresenta l'area a nord della Cattedrale, dove boschi e colline coprono l'avanzata dell'Oscura Legione. A sud c'è la Cattedrale stessa con le sue linee di difesa e la Guardia della Cattedrale.

L'Angelo della Misericordia si è servito delle proprie spie per individuare il tragitto migliore per raggiungere la Cattedrale. Prima di schierare, il giocatore dell'Oscura Legione piazza la miniatura della Cattedrale in un punto qualsiasi nella zona di schieramento dell'avversario (l'intero edificio deve trovarsi all'interno della zona di schieramento nemica). Segna in qualche modo sul tavolo la posizione esatta della Cattedrale, per ricordarla nei prossimi scenari.

Le forze della Guardia della Cattedrale a loro volta hanno individuato delle posizioni chiave sul campo di battaglia, indicate dai segnalini Obiettivo. Prima di schierare, il giocatore della Guardia della Cattedrale piazza 2 segnalini Obiettivo su ognuna delle 3 Linee di Penetrazione che appaiono sulla Mappa per lo Scenario 1. Può mettere i 2 segnalini dove vuole, purché si trovino entrambi sulla Linea di Penetrazione.

Prima di piazzare la Cattedrale e i segnalini Obiettivo, entrambi i giocatori tirano 1d20. Se il giocatore dell'Oscura Legione ottiene il punteggio più basso, deve piazzare la Cattedrale per primo. Se invece è il giocatore della Guardia a ottenere il punteggio più basso, deve piazzare per primo i segnalini Obiettivo. Quando Cattedrale e segnalini sono stati piazzati sul tavolo da gioco, si può schierare normalmente.

SCHIERAMENTO

Dal momento che le zone di schieramento sono già predeterminate, non è necessario tirare per decidere da quale parte del tavolo partirete tu e il tuo avversario. Procedi normalmente per schierare: ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

LIMITI DI TEMPO

Questo scenario termina dopo 5 Turni, quando *arrivano i rinforzi* per entrambi gli eserciti. A questo punto si determina il risultato dello scenario. Se stai giocando *Il Battesimo del Fuoco* come prima battaglia della campagna, l'esito dello scontro stabilirà quale scenario giocare subito dopo (vedi "Note per la Campagna" più avanti).

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Questa è la prima ondata di un assalto più massiccio alla Cattedrale. Ci si deve avvicinare il più possibile alla Cattedrale, tentando naturalmente di limitare al massimo le perdite, in modo da poter coprire la seconda ondata e costituire una linea di difesa, per ridurre gli effetti di un eventuale contrattacco.

L'ESERCITO

Il tuo esercito consiste nell'Angelo della Misericordia e 750 punti di truppe scelte dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo per questo scenario è avanzare verso la Cattedrale e ottenere il controllo della maggior

IL BATTESIMO DEL FUOCO

Nella luce grigia e triste dell'alba, il contingente dell'Oscura Legione che doveva sferrare il primo attacco attraversava silenziosamente le colline e i boschi a nord della Cattedrale. La Guardia della Cattedrale sapeva bene che non si sarebbe trattato di una semplice schermaglia: quello era il primo di una lunga serie di feroci scontri all'ultimo sangue. L'Oscura Legione voleva impadronirsi della Cattedrale per sconsacrarla ed erigere sulle sue rovine un sacrilego Tempio Oscuro. La Guardia era pronta a difendere strenuamente l'edificio e la Veggente aveva ordinato di scacciare l'Oscura Legione dalle vicinanze della Cattedrale, ma non sarebbe stato facile. Tutti potevano percepire la malevola presenza che si stava avvicinando, la cui influenza malvagia aveva già cominciato a popolare di incubi i loro sonni. Ma queste visioni mostruose si dissolvevano non appena la Veggente si avvicinava. Finché era con loro non avrebbero ceduto e, se fosse rimasta uccisa, avrebbero combattuto con ferocia ancora maggiore per vendicarne la morte. Con l'aiuto della Luce la vittoria sarebbe stata loro.

Le forze dell'Oscura Legione fremevano per l'impazienza, ma ciononostante riuscirono ad avanzare cautamente, rimanendo nascoste mentre si avvicinavano alla Cattedrale. Il loro comandante, l'Angelo della Misericordia, li accompagnava. Presto gli uomini della Guardia avrebbero compreso con orrore il vero significato del suo nome: in ginocchio, lo avrebbero scongiurato di avere pietà.

La Cattedrale era un luogo carico di potere mistico, nelle cui cripte erano conservati arcani tesori. Era giunto il momento di scacciare quella feccia umana e impadronirsi delle preziose reliquie. La tentazione di sopraffare la Cattedrale già con la prima ondata dell'attacco era grande, ma la forza di volontà dell'Angelo trattenne le truppe. Dovevano raggiungere la posizione prestabilita nei pressi della Cattedrale, poi avrebbero atteso l'arrivo della seconda ondata, per attaccare insieme e inondare le mura della Cattedrale col sangue degli umani.

superficie possibile del campo di battaglia. Il successo della missione è determinato dalla cattura dei segnalini Obiettivo piazzati dal tuo avversario sulle Linee di Penetrazione. Sul tavolo ci sono 3 Linee di Penetrazione con 2 segnalini ognuna, che individuano delle posizioni chiave del campo di battaglia. Per conquistare una posizione più avanzata, devi impadronirti di entrambi i segnalini su una Linea di Penetrazione ed essere anche in possesso di tutti i segnalini dietro la Linea stessa. La posizione raggiunta ne *Il Battesimo del Fuoco* determinerà l'estensione della tua zona di schieramento nel prossimo scenario. Avrai già intuito, quindi, che ti conviene cercare di guadagnare subito più terreno possibile.

Per catturare un segnalino Obiettivo, una tua miniatura deve terminare un'Azione Muoversi in contatto di basetta con esso. Capovolgi il segnalino per mostrare che adesso è in tuo possesso. Fa' attenzione, perché la Guardia della Cattedrale potrebbe respingere indietro le tue truppe e riprendersi il segnalino, quindi dovrai anche difendere i segnalini che catturi.

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

In questo scenario la Guardia della Cattedrale ha un compito relativamente semplice: impedire che le forze dell'Oscura Legione si avvicinino alla Cattedrale e conquistino una posizione avanzata dalla quale lanciare la seconda ondata dell'attacco.

L'ESERCITO

Il tuo esercito consiste nella Veggente e 800 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione.

OBIETTIVI

All'inizio del gioco la Guardia della Cattedrale ha il controllo di tutte le Linee di Penetrazione. Nel corso dello scontro, l'Oscura Legione tenterà di impadronirsi di queste Linee catturando i segnalini Obiettivo. Quando l'Oscura Legione riesce a catturare un segnalino e lo capovolge, puoi ancora riconquistarlo, se una tua miniatura termina un'Azione Muoversi in contatto di basetta con esso. Volta nuovamente il segnalino, ma ricordati che devi possedere entrambi i segnalini posti su una Linea di Penetrazione per mantenerla sotto il tuo controllo.

Se stai giocando la campagna, il possesso delle Linee di Penetrazione serve per definire la zona in cui comincerai a schierare nel prossimo scenario. Per te, quindi, è importantissimo riuscire a limitare l'avanzata delle forze dell'Oscura Legione, tenendole il più lontano possibile dalla Cattedrale.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore che accumula più Punti Vittoria vince lo scenario. Se entrambi i contendenti totalizzano lo stesso numero di Punti, vince chi controlla più segnalini Obiettivo. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di segnalini Obiettivo, allora la vittoria va a chi ha in campo più miniature alla fine dei 5 Turni.

PUNTI VITTORIA OSCURA LEGIONE

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata	1PV
Ogni segnalino Obiettivo catturato	1PV

PUNTI VITTORIA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata	1PV
Ogni segnalino Obiettivo rimasto in tuo possesso	1PV

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe che ti rimangono sul tavolo, delle squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Dovrai segnare anche di quali Linee di Penetrazione siano in possesso i due eserciti alla fine dello scenario. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

Congratulazioni! Sei riuscito a conquistare una posizione sicura. Ora sei pronto per lanciare la seconda ondata dell'attacco.

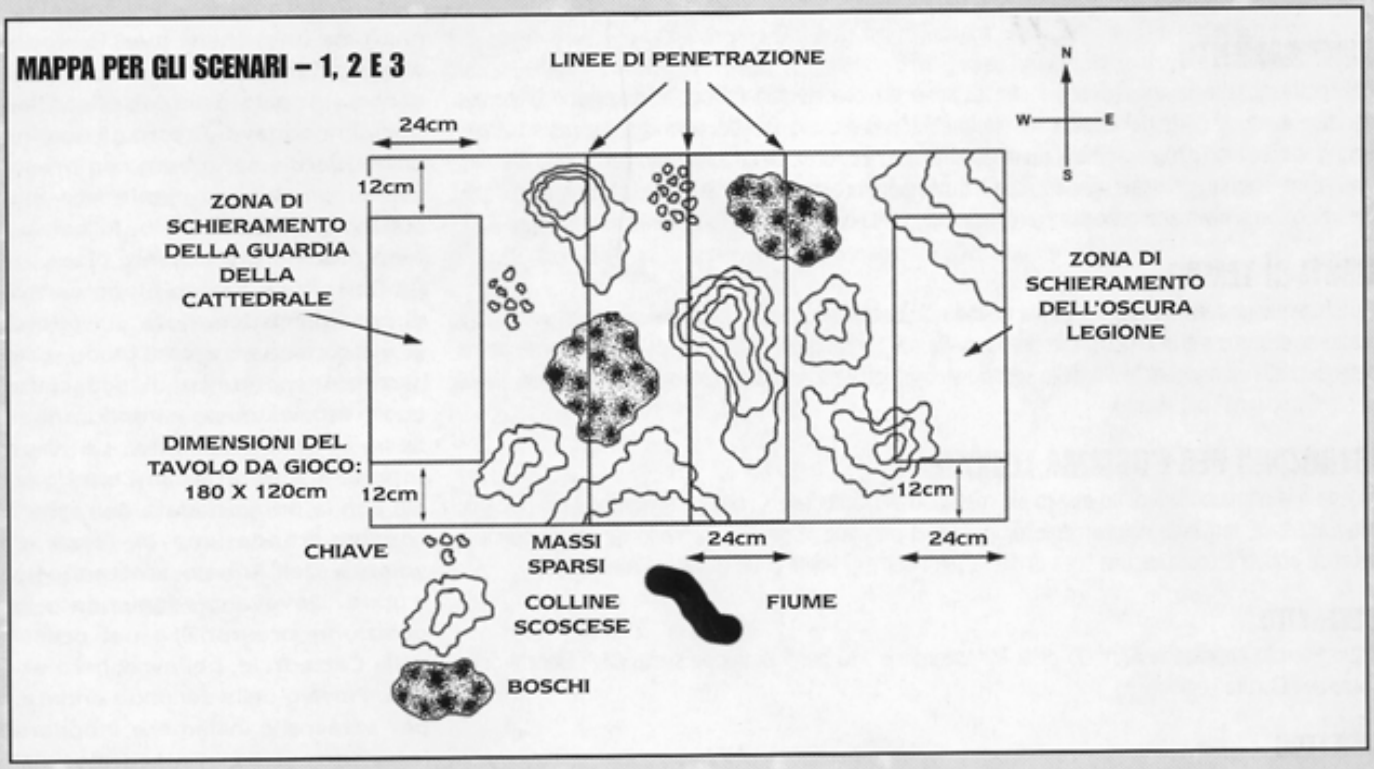
Continua con lo scenario 3: *La Difesa Cede.*

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Complimenti! Sei riuscito a fermare l'avanzata del nemico e ora sei pronto per contrattaccare.

Continua con lo scenario 2: *Contrattacco.*

MAPPA PER GLI SCENARI – 1, 2 E 3





SCENARIO 2: CONTRATTACCO

PREPARAZIONE

Dopo aver respinto il primo attacco dell'Oscura Legione, la Guardia della Cattedrale tenta di far allontanare ulteriormente gli assalitori. La battaglia ha luogo sullo stesso campo utilizzato per *Il Battesimo del Fuoco*. Se stai giocando questo scenario come parte della campagna, assicurati di piazzare la Cattedrale nella stessa posizione in cui si trovava nello scenario precedente. In caso contrario, il giocatore dell'Oscura Legione è libero di piazzarla in un punto qualsiasi entro l'area indicata come zona di schieramento iniziale per la Guardia della Cattedrale sulla Mappa per lo Scenario 2.

SCHIERAMENTO

Se stai giocando questa partita come uno scenario indipendente, devi determinare quanto si estende sul tavolo la tua zona di schieramento. Entrambi i giocatori tirano1d20. Se ottieni 10 o meno, la tua zona di schieramento arriva fino a 24 cm dal bordo del tavolo. Se tiri 11-19, arriva a 48 cm dal bordo del tavolo. Infine, se ottieni un 20, arriva a 72 cm dal bordo del tavolo. Naturalmente, devi sempre rimanere a 12 cm dal lato destro e sinistro del tavolo.

Se stai giocando *Contrattacco* come parte della campagna, il risultato de *Il Battesimo del Fuoco* determinerà l'estensione della tua zona di schieramento. La zona di schieramento di ogni giocatore arriva fino alla Linea di Penetrazione più avanzata che il giocatore controllava alla fine del primo scenario. Se non controllavi nessuna Linea di Penetrazione, devi usare la zona di schieramento iniziale indicata sulla Mappa per lo Scenario 2. Le zone di schieramento si trovano sempre ad almeno 12 cm di distanza dal lato destro e sinistro del tavolo, indipendentemente dalla loro profondità.

Dopo aver determinato le zone di schieramento, entrambi i giocatori tirano 1d20 e sommano al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Disastro totale! L'impeto del tuo primo assalto è stato soffocato sul nascere. Hai perso troppi soldati nel tentativo di fornire un fuoco di copertura per la seconda ondata, e ora dovrai organizzare la linea di difesa con le truppe rimaste. Se respingerai il contrattacco, dovresti riuscire a stabilire la prima linea abbastanza vicino alla Cattedrale. I rinforzi stanno arrivando, ma sono ancora troppo lontani per



CONTRATTACCO

La battaglia si era protratta fino al pomeriggio inoltrato ed entrambe le parti avevano subito perdite ingenti. Ormai si stava facendo buio, il crepitio delle armi e le urla dei feriti si andavano affievolendo. Di quando in quando, però, l'oscurità era squarciata da un singolo, atroce urlo di dolore: qualche umano caduto prigioniero dell'Oscura Legione stava imparando a proprie spese perché gli uomini dovevano resistere con tutte le forze alla sadica brama di dominio di quei mostri.

Era strano vedere i soldati della Luce inginocchiati nella Cattedrale, intenti a pregare tra quelle stesse mura che fino a poco prima li avevano protetti dal fuoco delle armi nemiche. Pregavano per le anime dei loro compagni caduti in battaglia, chiedevano il coraggio necessario per affrontare quanto ancora li attendeva e ringraziavano per l'arrivo dei rinforzi, giunti giusto in tempo per organizzare la controffensiva. Avevano vinto la prima battaglia, le linee di difesa avevano tenuto. Avevano sventato il primo tentativo dell'Oscura Legione di invadere la Cattedrale. Adesso era il loro turno di assalire l'avversario. L'edificio cominciava già a mostrare i segni dello scontro. Numerose vetrate erano andate in pezzi e i soldati raccoglievano i frammenti di vetro e di pietra per conservarli nelle giubbe come portafortuna. La Cattedrale era un porto sicuro nella tempesta, una consolazione per il corpo e lo spirito. Il giorno seguente gli uomini avrebbero lasciato le sue mura sicure per marciare contro il nemico, per garantire anche alle generazioni future un faro di speranza e fede nei momenti più cupi.

prendere parte alla battaglia. Se riuscirai a resistere, le cose andranno molto meglio una volta arrivati gli aiuti.

L'ESERCITO

Se giochi questo scenario come battaglia indipendente, puoi selezionare un esercito di 750 punti, con truppe scelte dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione. Inoltre, puoi anche schierare l'Angelo della Misericordia.

Se invece giochi *Contrattacco* come parte della campagna, puoi schierare i reduci de *Il Battesimo del Fuoco*, più 500 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare e unire le Squadre di reduci da *Il Battesimo del Fuoco* come descritto in precedenza.

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Molto bene! Sei riuscito a fermare l'attacco nemico! Adesso è giunto il momento di cancellarlo dal campo di battaglia!

L'ESERCITO

Se giochi questo scenario come battaglia indipendente, puoi selezionare un esercito di 750 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione. Inoltre, puoi anche schierare la Veggente.

Se invece giochi *Contrattacco* come parte della campagna, puoi schierare i reduci de *Il Battesimo del Fuoco*, più 500 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare e unire le Squadre di reduci da *Il Battesimo del Fuoco* come descritto in precedenza.

ATTACCO CONCENTRICO

Puoi decidere di spendere fino a 250 dei punti destinati alle truppe fresche per un esercito che attaccherà l'Oscura Legione alle spalle. All'inizio del secondo Turno, prima di tirare per l'iniziativa, queste truppe vengono piazzate in un punto qualsiasi nella zona di schieramento dell'Oscura Legione, ma ad almeno 10 cm di distanza dalla miniatura nemica più vicina.

CONCLUDERE LO SCENARIO

Questo è in sostanza uno scenario Vittoria Improvvisa. Prima che la partita cominci, ogni giocatore calcola il totale dei Punti Vittoria che vale il suo esercito, come spiegato a pag. 45 del manuale base *Warzone*. Questo è il numero di Punti Vittoria che l'avversario deve guadagnare per vincere. Guadagni 1 Punto Vittoria ogni 50 punti di truppe nemiche uccise o mandate in rotta e 1 ulteriore Punto per ogni Squadra intera uccisa o mandata in rotta. Il giocatore della Guardia della Cattedrale, inoltre, guadagna 1 ulteriore Punto Vittoria se, alla fine dello scenario, gli restano 1 o più miniature nella Cattedrale (cioè sulla basetta della Cattedrale). Lo scenario termina non appena uno dei due giocatori raggiunge il totale dei Punti Vittoria dell'esercito avversario. A questo punto le truppe del perdente abbandonano precipitosamente il campo di battaglia. Naturalmente, se stai giocando la campagna, le miniature che rimangono sul tavolo sono considerate reduci e prenderanno parte allo scenario seguente.

Alla fine dello scontro, il giocatore dell'Oscura Legione potrebbe essere riuscito a penetrare all'interno della Cattedrale, ma in ogni caso il numero delle sue truppe viene ritenuto insufficiente per mantenere quella posizione e il controllo dell'edificio viene immediatamente ripreso dal giocatore della Guardia.

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe che ti rimangono sul tavolo, delle squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

Congratulazioni! Sei riuscito a resistere al *contrattacco* degli umani. Le tue forze hanno mantenuto la posizione.

Passa allo scenario 4: *Arrivano i Rinforzi.*

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

L'assalto dell'Oscura Legione è stato totalmente respinto. Ormai è improbabile che quegli abomini tentino di attaccare di nuovo. Ora non ti rimane altro da fare che sbaragliare completamente l'esercito nemico.

Passa allo scenario 5: *Annientateli!*





SCENARIO 3: LA DIFESA CEDE

PREPARAZIONE

Anche questo scenario dovrebbe essere giocato su un tavolo da 180x120 cm, come lo scenario 1. Le zone di schieramento, invece, potrebbero cambiare, quindi fai riferimento alla Mappa per lo scenario 3. Se giochi *La Difesa Cede* come parte della campagna, assicurati di piazzare la Cattedrale nella stessa posizione in cui si trovava nello scenario precedente. In caso contrario, il giocatore dell'Oscura Legione è libero di piazzarla in un punto qualsiasi entro l'area indicata come zona di schieramento iniziale per la Guardia della Cattedrale sulla Mappa per lo Scenario 3.

SCHIERAMENTO

Se stai giocando questa partita come scenario indipendente, devi determinare quanto si estende sul tavolo la tua zona di schieramento. Entrambi i giocatori tirano1d20. Se ottieni 10 o meno, la tua zona di schieramento arriva fino a 24 cm dal bordo del tavolo. Se tiri 11-19, arriva a 48 cm dal bordo del tavolo. Infine, se ottieni un 20, arriva a 72 cm dal bordo del tavolo. Naturalmente, devi sempre rimanere a 12 cm dal lato destro e sinistro del tavolo.

Se stai giocando *La Difesa Cede* come parte della campagna, il risultato de *Il Battesimo del Fuoco* determinerà l'estensione della tua zona di schieramento. La zona di schieramento di ogni giocatore arriva fino alla Linea di Penetrazione più avanzata che il giocatore controllava alla fine del primo scenario. Se non controllavi nessuna Linea di Penetrazione, devi usare la zona di schieramento iniziale indicata sulla Mappa per lo Scenario 3. Le zone di schieramento si trovano sempre ad almeno 12 cm di distanza dal lato destro e sinistro del tavolo, indipendentemente dalla loro profondità.

Dopo aver determinato le zone di schieramento, entrambi i giocatori tirano 1d20 e sommano al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

CONCLUDERE LO SCENARIO

Non ci sono limiti di tempo per La Difesa Cede, è una variante di uno scenario Vittoria Improvvisa.

OBIETTIVI PER L'OSCURA LEGIONE

Il tuo obiettivo è conquistare la Cattedrale. Non appena riesci a farlo, lo scenario termina e l'Oscura Legione vince. La Cattedrale si considera conquistata quando sulla sua basetta si trova almeno una Squadra (non indebolita) dell'Oscura Legione e non ci sono Squadre della Guardia della Cattedrale (indebolite o no) né Eroi entro 12 cm dall'edificio.



LA DIFESA CEDE

Un'altra vittoria in nome dell'Anima Oscura! Per tutto il giorno l'Oscura Legione ha avanzato sul campo di battaglia, conquistando posizioni chiave e guadagnando terreno a ogni carica. Ora stanno calando le tenebre, come per celebrare la vittoria dell'Oscurità, e quegli spregevoli umani si sono ritirati tra le mura della loro Cattedrale. Ormai sono condannati, non c'è più scampo per loro. Nella notte i prigionieri vengono iniziati all'estasi del tormento; le loro urla di dolore sono una dolce ricompensa per i soldati dell'Oscura Legione e un lugubre monito per quanti osano opporsi al suo tenebroso dominio.

Ormai la Cattedrale è vicina e i rinforzi continuano ad arrivare, per infondere nuovo vigore agli assalti futuri. Anche i codardi rintanati nella Cattedrale stanno per ricevere dei rinforzi, ma non gli servirà a nulla. L'Oscurità ha già vinto la prima battaglia, e il nuovo giorno la vedrà annientare definitivamente le truppe umane.

Mentre la notte cala sulla Cattedrale, entrambi gli eserciti sanno fin troppo bene che il giorno seguente potrebbero essere i discepoli dell'Anima Oscura a inginocchiarsi davanti all'altare del sacro tempio della Luce. Le forze dell'Oscura Legione pregustano impazienti il piacere di profanare quel luogo, mentre la guardia della Cattedrale viene tormentata da terribili incubi, che prospettano la stessa angosciante eventualità. I rinforzi sono vicini, ma per qualche misteriosa ragione non sono ancora arrivati. Se le forze della Luce non riusciranno a resistere al prossimo assalto, non ci sarà più molto da soccorrere.

OBIETTIVI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Il tuo obiettivo in questo scenario è reggere all'attacco dell'Oscura Legione. Puoi solo sperare di riuscire a resistere fino all'arrivo dei rinforzi. Vinci lo scenario quando raggiungi il totale dei Punti Vittoria dell'esercito del tuo avversario. Il giocatore dell'Oscura Legione deve calcolare questo punteggio prima che lo scontro cominci. A pag. 45 del manuale base *Warzone*, al punto 2: Vittoria Improvvisa, è spiegato come calcolare il totale dei Punti Vittoria di un esercito. Per *La Difesa Cede* i Punti Vittoria sono:

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata	1PV
Se uccidi l'Angelo della Misericordia	5PV

GLI ESERCITI

Se stai giocando *La Difesa Cede* come scenario indipendente, entrambi i giocatori possono selezionare un esercito di 750 punti. Il giocatore dell'Oscura Legione sceglie le sue truppe dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione e può anche schierare l'Angelo della Misericordia, quello con la Guardia della Cattedrale dall'Elenco delle Forze della Fratellanza, o dell'Alleanza o della Megacorporazione che ha scelto e, inoltre, può anche schierare la Veggente.

Se invece giochi *La Difesa Cede* come parte della campagna, entrambi i giocatori possono schierare i reduci dell'ultimo scenario, più 500 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare e unire le Squadre di reduci come descritto in precedenza.

RITIRATA

Come già detto prima, se stai giocando la campagna, i reduci di questo scenario continueranno a combattere anche nel prossimo. Se dovessi accorgerti che non hai nessuna speranza di riuscire a vincere questa battaglia, devi tentare di salvare più truppe che puoi. Facendo uscire volontariamente i tuoi guerrieri dal bordo del tavolo (tutti i bordi vanno bene), essi riescono a sfuggire alle grinfie del nemico. Segnali come reduci per il prossimo scenario.

N.B. Questa regola speciale vale solo se stai giocando la campagna.

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe che ti rimangono sul tavolo (incluse quelle salvate facendole uscire dal tavolo), delle squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

Hai conquistato la Cattedrale e messo in fuga il patetico esercito umano. È finalmente giunto il momento tanto atteso di profanare questo luogo sacro.

Passa allo scenario 6: *Evacuazione.*

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Sei riuscito a ripristinare le tue linee di difesa e a respingere l'attacco dell'Oscura Legione. Non ti resta che aspettare l'arrivo dei rinforzi per sferrare il contrattacco.

Passa allo scenario 4: *Arrivano i Rinforzi.*





SCENARIO 4: ARRIVANO I RINFORZI

PREPARAZIONE

Per questo scenario ci vorrebbe un tavolo da 120x120 cm. La superficie del tavolo rappresenta l'area ad ovest della Cattedrale, dove l'Oscura Legione sta per intercettare i rinforzi inviati alla Guardia della Cattedrale. Per la disposizione del terreno, consulta la Mappa per lo Scenario 4. Dal momento che lo scontro non avverrà nelle immediate vicinanze della Cattedrale, non è necessario piazzarla sul tavolo.

SCHIERAMENTO

Piazza le tue forze nelle zone di schieramento come mostrato dalla Mappa per lo Scenario 4. Il giocatore della Guardia della Cattedrale schiera nella Zona di Schieramento 1 per la Guardia della Cattedrale. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Stai cingendo d'assedio la Cattedrale, in cui si è rifugiato l'esercito degli uomini. Logicamente, l'ultima cosa che vuoi è che gli umani ricevano dei rinforzi. Quindi, per evitare che gli aiuti giungano a destinazione, invii un piccolo contingente a intercettarli, prima che possano raggiungere la Cattedrale. Devi assicurarti che nessuno dei soldati della Luce riesca ad arrivare sano e salvo alla Cattedrale.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 600 punti, scelto dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione, sia che tu giochi *Arrivano i Rinforzi* come parte della campagna, che come scenario indipendente. Il tuo esercito non può includere l'Angelo della Misericordia.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo in questo scenario è molto semplice: impedire agli umani di raggiungere la Cattedrale.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (incluse quelle mandate in rotta)	1PV

ARRIVANO I RINFORZI

E così, quello strano soldato scomparso durante la notte non si è perduto... Si è allontanato volutamente per gettar via la maschera della Fratellanza e informare i suoi veri padroni dell'arrivo dei rinforzi per la Cattedrale. Se oserà tornare, verrà consegnato nelle capaci mani degli Inquisitori e possa il Signore avere pietà della sua anima. Ora, però, le forze della Luce dovranno confrontarsi ancora una volta con le mostruosità dell'Oscura Legione.

I rinforzi sono quasi giunti a destinazione, quando all'improvviso capiscono di essere caduti in una trappola. I loro Fratelli nella Cattedrale li attendono con ansia, dal momento che contano sul loro aiuto per consolidare i risultati dello scontro precedente e respingere l'Oscura Legione. Ma adesso si ritrovano bloccati e per raggiungere la Cattedrale dovranno attraversare una pioggia di fuoco nemico. I comandanti dei soccorsi esitano sul da farsi solo per un momento, poi ordinano di sfondare la barriera dell'Oscura Legione. Tutti i soldati sanno bene cosa li aspetta e sanno anche perché devono assolutamente tentare. Come un sol uomo mormorano una rapida preghiera, prima di lanciarsi all'attacco.

La preghiera suona più o meno così: "Alla Luce raccomando il mio spirito. Amen." Cos'altro resta da dire a degli uomini che stanno per affrontare la morte?

I guerrieri dell'Oscura Legione non si aspettavano tanto coraggio da dei miseri umani, e vengono colti di sorpresa dall'attacco dei rinforzi. In questo modo, le forze della Luce hanno il tempo di organizzarsi in squadre che si coprono l'un l'altra, nel tentativo di uscire dalla trappola dell'Oscura Legione e raggiungere i compagni al sicuro nella Cattedrale. Ma le creature dell'Oscurità si riprendono rapidamente e molte preghiere dei soldati umani vengono esaudite, mentre un guerriero dopo l'altro lascia questo mondo di conflitti sanguinosi. Ma chi può dire con certezza se le loro anime vengono accolte dalla Luce, oppure sono risucchiate dal vicino baratro di malvagità?

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Quella che sembrava semplicemente una marcia per raggiungere la Cattedrale è degenerata in uno scontro all'ultimo sangue. Le truppe dell'Oscurità devono essere state informate del tuo arrivo e ti hanno teso una trappola, bloccandoti la strada. Devi cercare di far arrivare il maggior numero di truppe possibile alla Cattedrale.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 600 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione, sia che tu giochi *Arrivano i Rinforzi* come parte della campagna che come scenario indipendente. Se stai giocando questo scenario come parte della campagna, devi scegliere il tuo esercito dall'Elenco delle Forze che hai già utilizzato in precedenza. Il tuo esercito non può includere la Veggente.

REGOLE SPECIALI

Hai a disposizione altri 150 punti che puoi spendere per una delle opzioni che seguono, prima che gli eserciti vengano schierati.

FUOCO DI SUPPORTO

Puoi ricorrere al Fuoco di Supporto fino a 10 volte durante questa partita. Spendendo 1 Azione Usare Poteri Speciali, un Eroe o il Comandante di una Squadra può dichiarare il Fuoco di Supporto. Il giocatore indica un punto sul tavolo, cioè il punto d'impatto per il proiettile d'artiglieria, su cui centra l'Indicatore per Esplosivi. Poi effettua un tiro sul valore CO con un malus di –3. Se il tiro riesce, il proiettile colpisce il punto d'impatto designato, se invece fallisce, l'ordigno devia. In tal caso, tira sulla Tabella di Deviazione (pag. 51 manuale base *Warzone*), poi tira 1d20 e moltiplica il risultato x2, per determinare di quanti cm devia il proiettile. Centra l'Indicatore per Esplosivi sul nuovo punto d'impatto. Il proiettile ha DAN 15(x3).

MANOVRE DI AGGIRAMENTO

Invece di ordinare il Fuoco di Supporto, puoi scegliere di spendere i 150 punti per una Squadra in più, alla quale farai eseguire una Manovra di Aggiramento. Queste truppe verranno piazzate nella Zona di Schieramento 2 per la Guardia della Cattedrale. Puoi schierare la Squadra all'inizio di qualsiasi Turno dopo il primo. Per poterlo fare, il Comandante della Squadra deve riuscire in un Tiro sul valore CO prima che i giocatori tirino per l'iniziativa all'inizio del Turno. Se il Tiro sul CO riesce, la Squadra viene piazzata. Se fallisce, la Squadra non riesce ad arrivare, potrai tentare di nuovo al prossimo Turno.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo è far superare lo sbarramento dell'Oscura Legione al maggior numero possibile di truppe della Luce, cioè farle uscire dal bordo del tavolo opposto alla tua zona di schieramento.

Ogni 50 punti di truppe che escono dal bordo opposto del tavolo	1PV
Ogni Squadra intera (che non abbia subito perdite) che esce dal bordo opposto del tavolo	1PV

CONDIZIONI DI VITTORIA

Lo scenario termina quando non ci sono più truppe della Guardia della Cattedrale sul tavolo. Vince il giocatore che ha accumulato più Punti Vittoria.

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe che sono uscite dal tavolo, delle Squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

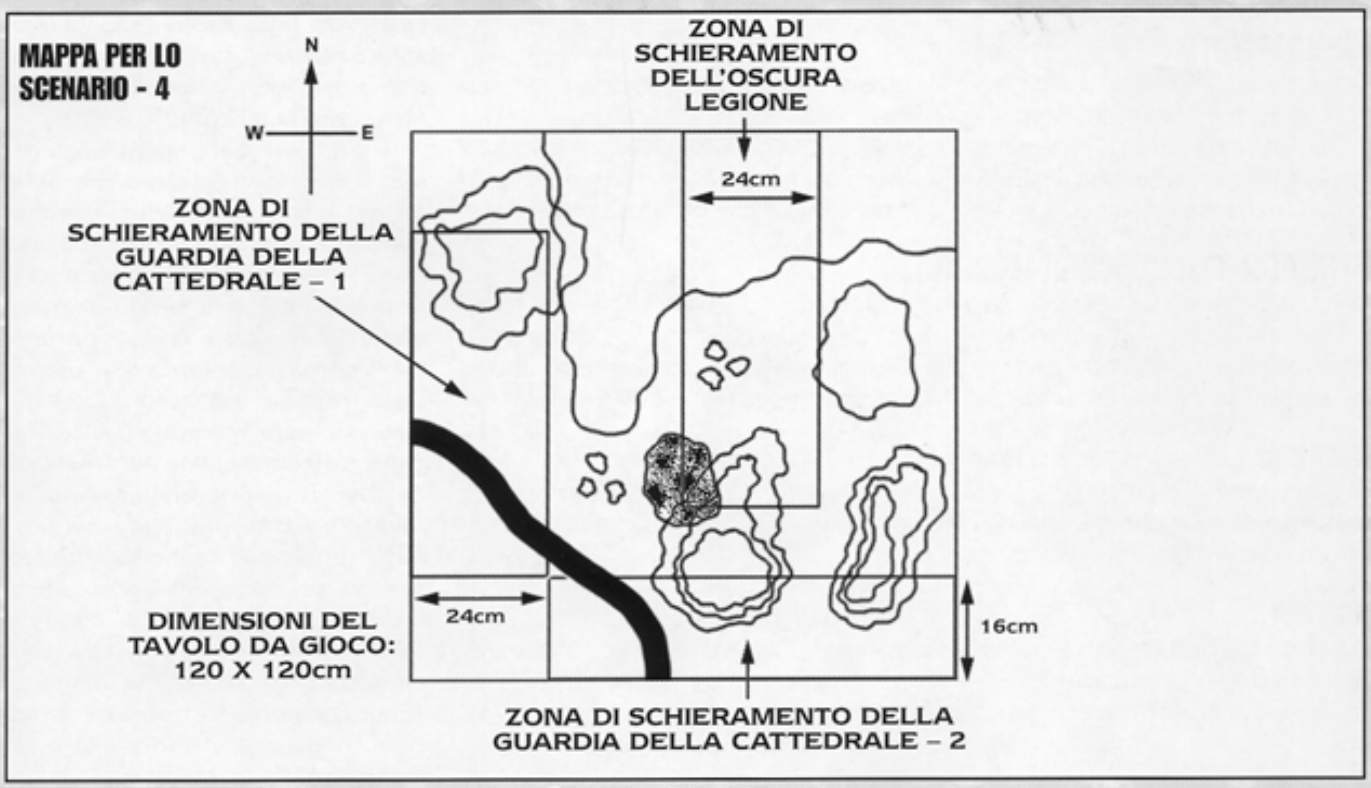
I pochi uomini che sono riusciti a sfondare il blocco posto dalle tue truppe e raggiungere la Cattedrale, saranno praticamente sfiniti e non potranno essere di grande aiuto alla Guardia della Cattedrale.

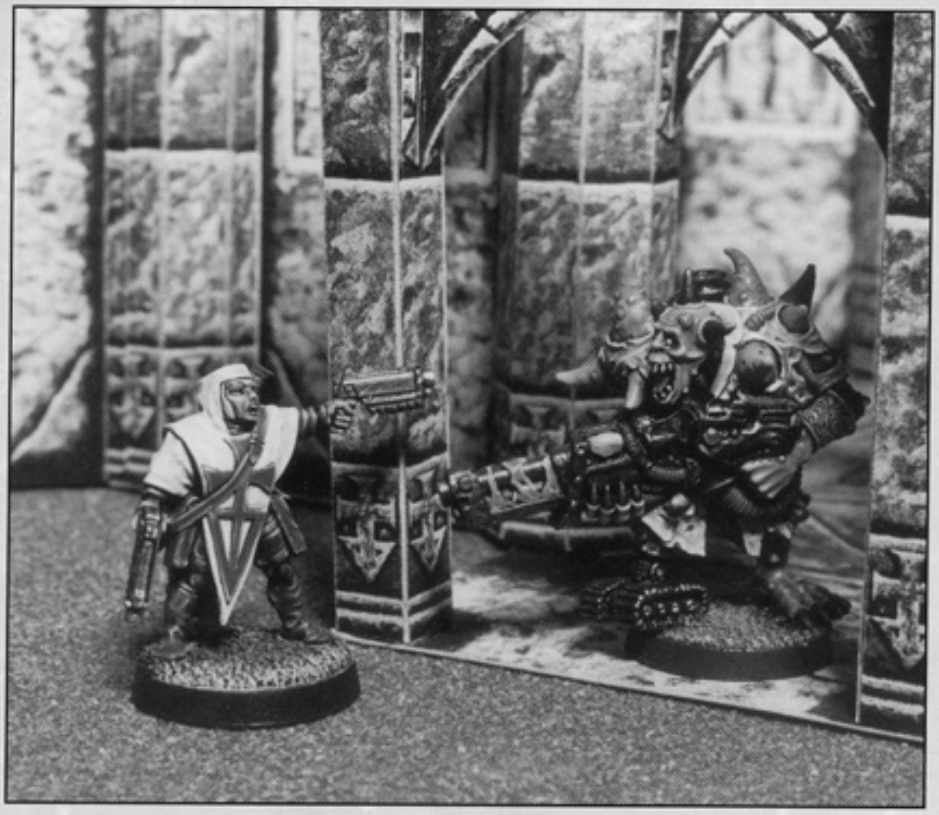
Passa allo scenario 6: *Evacuazione*.

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Nonostante l'attacco delle forze dell'Oscurità abbia colto di sorpresa i rinforzi, molti di questi eroici guerrieri sono riusciti a raggiungere la Cattedrale e a consolidare la tua posizione.

Passa allo scenario 9: *Assalto Finale*.





SCENARIO 5: ANNIENTATELI!

PREPARAZIONE

La superficie del tavolo da gioco rappresenta l'area a nord-ovest della Cattedrale. Per questo scenario ci vorrebbe un tavolo da 180x120 cm.

SCHIERAMENTO

La Mappa per lo Scenario 5 mostra come schierare nelle zone di schieramento. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Le cose non sono andate come previsto e ti stai ritirando con le tue forze, incalzato dagli umani. Sfortunatamente non siete abbastanza rapidi e gli uomini vi raggiungono, costringendovi a combattere.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 500 punti, scelto dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione, sia che giochi *Annientateli!* come parte della campagna, che come scenario indipendente. In ogni caso, il tuo esercito può includere l'Angelo della Misericordia gratis, purché non sia stato ucciso in uno scenario precedente.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo in questo scenario è far uscire il maggior numero possibile di tue truppe dal bordo del tavolo opposto alla tua zona di schieramento.

Ogni 50 punti di truppe che escono dal bordo opposto del tavolo	1PV
Ogni Squadra intera (che non abbia subito perdite) che esce dal bordo opposto del tavolo	1PV

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Mentre insegui le creature dell'Oscura Legione, ti imbatti nel grosso del loro esercito e ora devi impedire che ti sfugga, anche se preferiresti non allontanarti troppo dalla Cattedrale.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 500 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o

ANNIENTATELI!

Forse le preghiere della notte precedente sono state ascoltate, oppure i portafortuna che tanti soldati hanno raccolto nella Cattedrale funzionavano realmente... Ad ogni modo gli uomini sono riusciti a sventare il tentativo dell'Oscura Legione di impadronirsi della Cattedrale, almeno per il momento. Ora la Guardia della Cattedrale rivolge al cielo preghiere più veementi, tanto da sembrare quasi inadatte ai nobili cuori delle truppe della Fratellanza. Sono le preghiere di guerrieri impazienti di uccidere. Notte dopo notte hanno elevato al cielo le loro suppliche cariche di paura; non paura della morte, né tantomeno del dolore, ma paura di poter abbandonare i propri compagni e cedere all'Oscurità. Ora l'esercito dell'Oscura Legione è in fuga e i guerrieri umani sono inebriati all'idea dell'inseguimento che li attende.

Tra le mura ormai diroccate della Cattedrale si tiene una breve funzione religiosa, prima che le truppe escano per dare il colpo di grazia all'Oscura Legione. I veterani conoscono troppo bene l'incostanza del fato per lasciarsi trascinare dall'entusiasmo, ma non sono certo immuni al fervore dei loro Fratelli più inesperti: sterminare gli abomini dell'Oscura Legione sarà un piacere per ognuno di loro. Perfino il tempo sembra lasciarsi influenzare dall'ardore dei guerrieri e, al termine della funzione, quando i soldati si accingono a uscire allo scoperto, le nubi si squarciano e il sole inonda la Cattedrale di luce. Solo a nord e a ovest le nuvole cupe indugiano ancora, come per segnalare la posizione dei seguaci dell'Oscurità.

Nonostante l'euforia iniziale, gli uomini della Guardia della Cattedrale si rabbuiano, quando finalmente giunge il momento di lasciare il loro rifugio per distruggere i demoni che hanno tentato di sconsacrare il loro sacro altare, per farne un empio centro di oscura corruzione.

dell'Alleanza o di una Megacorporazione, sia che tu giochi *Annientateli!* come parte della campagna, che come scenario indipendente. Se stai giocando questo scenario come parte della campagna, devi scegliere il tuo esercito dall'Elenco delle Forze che hai già utilizzato negli scenari precedenti. In ogni caso, il tuo esercito può includere la Veggente, purché non sia stata uccisa in uno scenario precedente.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo è impedire che l'Oscura Legione riesca a fuggire, devi distruggerla completamente.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (incluse quelle mandate in rotta)	1PV

CONCLUDERE LO SCENARIO

Lo scenario termina quando non ci sono più miniature dell'Oscura Legione sul tavolo.

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe rimaste sul tavolo, incluse quelle dell'Oscura Legione che sono uscite (legittimamente!) dal tavolo stesso, delle Squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

Sei riuscito a ritirarti con buona parte delle truppe. Ora puoi pensare a riorganizzarti per lanciare l'attacco finale alla Cattedrale.

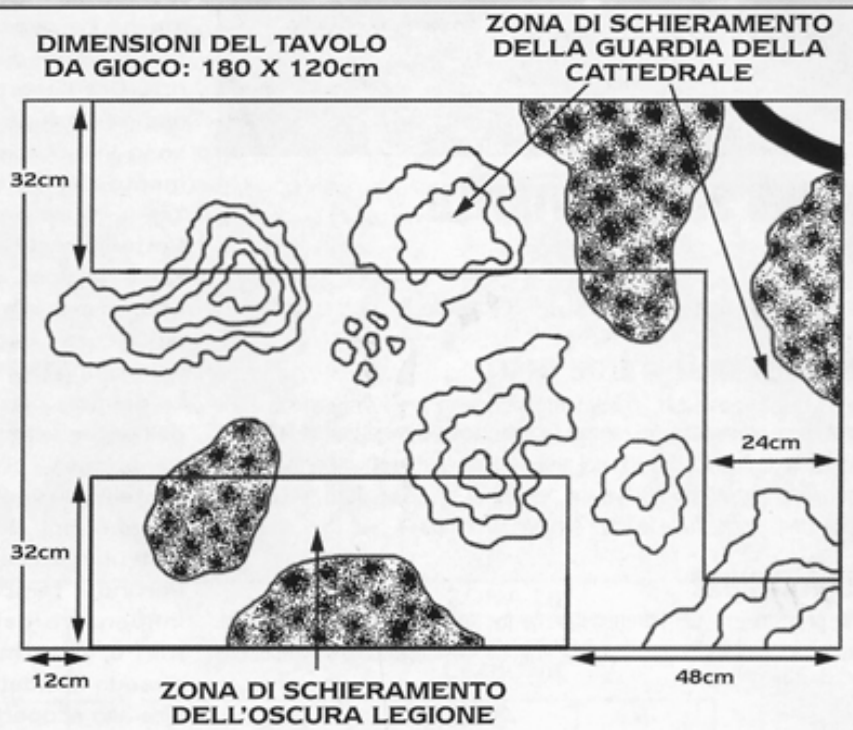
Passa allo scenario 9: *Assalto Finale.*

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Hai eliminato gran parte delle truppe dell'Oscura Legione prima che riuscisse a fuggire. Il nemico ormai è così debole che puoi lanciare l'attacco decisivo al suo campo base.

Passa allo scenario 10: *Imboscata.*

MAPPA PER LO SCENARIO - 5







SCENARIO 6: EVACUAZIONE

PREPARAZIONE

Il tavolo rappresenta l'area intorno alla Cattedrale. La Mappa per lo Scenario 6 indica com'è disposto il terreno. Per questo scenario ci vorrebbe un tavolo da 180x120 cm. Se stai giocando *Evacuazione* come parte della campagna, devi piazzare la Cattedrale nella stessa posizione in cui si trovava ne *Il Battesimo del Fuoco* nell'Area della Cattedrale segnata sulla mappa. Se invece stai giocando questo scenario come scontro indipendente, la Cattedrale verrà piazzata, prima che gli eserciti siano schierati, dal giocatore che ha perso il tiro per il possesso della Cattedrale (vedi più avanti).

SCHIERAMENTO

Se giochi *Evacuazione* come scontro indipendente, entrambi i giocatori devono tirare 1d20 e aggiungere al risultato il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, è riuscito a impadronirsi della Cattedrale. L'altro giocatore ha diritto a 250 punti di truppe in più. La zona di schieramento del vincitore parte dal suo bordo del tavolo e arriva fino all'Area della Cattedrale (inclusa). L'altro giocatore utilizza l'area di schieramento indicata sulla Mappa per lo Scenario 6.

Se invece stai giocando questo scenario come parte della campagna, il possesso della Cattedrale è già stato deciso dall'esito dello scenario 3: La Difesa Cede. La zona di schieramento del giocatore che si è impadronito della Cattedrale, parte dal suo bordo del tavolo ed arriva fino all'Area della Cattedrale (inclusa). L'altro giocatore utilizza l'area di schieramento indicata sulla Mappa per lo Scenario 6.

Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ESERCITO DELL'OSCURA LEGIONE

SCENARIO INDIPENDENTE

Hai a disposizione un esercito di 500 punti, scelto dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione. Inoltre, puoi schierare anche l'Angelo della Misericordia.

CAMPAGNA

Il tuo esercito è costituito dai reduci di Contrattacco, o *La Difesa Cede* e *Arrivano i Rinforzi* (secondo gli scenari che hai giocato durante la campagna). Gli umani stanno tentando di mettere in salvo le sacre reliquie custodite nella Cattedrale, ma tu non hai ancora ricevuto rinforzi, quindi dovrai cavartela con le truppe che hai.

EVACUAZIONE

Il traditore della Fratellanza, che ha avvertito l'Oscura Legione dell'arrivo dei rinforzi, ha servito bene il suo padrone; poi è stato torturato e ucciso: i traditori non sono degni di fiducia, né tantomeno di ricompense. Tuttavia, grazie a lui, i rinforzi sono stati decimati prima che potessero raggiungere la Cattedrale, e ora quel pietoso cumulo di macerie è in balia delle forze dell'Oscura Legione.

Nessuno dei due contendenti si è ancora assicurato il possesso della Cattedrale, ma a questo punto la posizione dei suoi difensori sembra disperata. Ormai si combatte intorno alle mura dell'edificio e l'ultima speranza rimasta alla Guardia della Cattedrale è quella di riuscire a mettere in salvo le reliquie, custodite nelle cripte della costruzione. Sfortunatamente, anche l'Oscura Legione mira a mettere le mani su questi cimeli e così, all'improvviso, il possesso di questi oggetti sacri sembra essere diventato ancora più importante della conquista della Cattedrale stessa. Entrambi gli eserciti si battono disperatamente per guadagnare l'accesso alle cripte sotto la Cattedrale, impadronirsi dei sacri cimeli e metterli al sicuro. La battaglia per la conquista delle reliquie infuria. Quando un'unità si impadronisce di una di esse, il nemico tenterà sicuramente di distruggerla, per riconquistare il prezioso artefatto. Nessuno è al sicuro, meno di tutti chi sia così folle da afferrare una reliquia per portarla in salvo dietro le proprie linee. Costui diventerà immediatamente il bersaglio principale degli avversari. Ad ogni modo, le cronache di quest'epoca riporteranno sicuramente i nomi di quanti riusciranno a conquistare uno di questi tesori inestimabili. E così, i guerrieri più ardimentosi sono pronti a chinarsi e raccogliere ciò che è caduto dalle mani dei loro compagni morenti. Per l'Oscura Legione e la Guardia della Cattedrale, le reliquie sono un trofeo aspramente conteso.

ESERCITO DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

SCENARIO INDIPENDENTE

Hai a disposizione un esercito di 500 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione. Inoltre, puoi schierare anche la Veggente.

CAMPAGNA

Il tuo esercito è costituito dai reduci di *La Difesa Cede* e dai guerrieri che sono riusciti ad attraversare le linee nemiche in *Arrivano i Rinforzi* (se hai giocato questo scenario, naturalmente). A causa delle perdite subite, il tuo esercito potrebbe contenere Squadre indebolite, che puoi unire come descritto in precedenza.

LE RELIQUIE

Nelle cripte della Cattedrale sono custodite tre delle più sacre reliquie della Fratellanza. Ora che l'edificio è in grave pericolo, la Fratellanza deve metterle in salvo e impedire che cadano nelle mani blasfeme dell'Oscura Legione. Se l'Oscurità dovesse impadronirsi delle reliquie, le corromperebbe sicuramente, trasformandole in sacrileghi artefatti malvagi, per poi servirsene contro la Luce stessa.

Spendendo un Turno intero in contatto di basetta con la parete interna della Cattedrale, una miniatura è in grado di recuperare una reliquia dalle cripte. Quest'operazione può essere effettuata da una sola miniatura per volta e una Squadra può avere una sola reliquia. Piazza un segnalino Reliquia accanto alla miniatura che ha preso l'artefatto. Per guadagnare i Punti Vittoria, una volta recuperata dalle cripte, la reliquia dev'essere portata fuori dal tuo lato del tavolo. Se la miniatura che portava la reliquia viene uccisa, l'oggetto cade a terra. Lascia il segnalino Reliquia sul tavolo quando elimini la vittima. La stessa cosa si verifica quando la miniatura che portava la reliquia va in rotta: lascia cadere l'artefatto e scappa in direzione del riparo più vicino (o della sua zona di schieramento). Un'altra miniatura può raccogliere la reliquia portandosi in contatto di basetta con il segnalino Reliquia e spendendo 1 Azione per raccoglierla.

La reliquia è al sicuro quando è uscita dal bordo del tavolo di un giocatore.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Questo scenario termina non appena tutte e tre le reliquie sono state portate fuori dal tavolo, oppure quando uno dei due eserciti è stato annientato completamente. Quando lo scenario è finito, calcola i Punti Vittoria guadagnati per sapere chi è il vincitore. Guadagni 3 Punti Vittoria per ogni segnalino Reliquia che riesci a far uscire dal tuo bordo del tavolo e 5 Punti Vittoria se riesci a uccidere l'Angelo della Misericordia o la Veggente.

NOTE PER LA CAMPAGNA

Alla fine dello scenario, prendi nota delle truppe che sono rimaste sul tavolo (incluse quelle che sono riuscite ad uscire dal proprio bordo del tavolo con una reliquia), delle Squadre indebolite e delle Ferite rimaste ai soldati feriti. Tutte queste informazioni ti serviranno per il prossimo scenario della campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

Ancora una volta la vittoria è tua! Ti sei impadronito di alcune reliquie, che ora potrai pervertire per i tuoi scopi Oscuri. L'esercito umano è sconfitto, non ti resta che dargli il *colpo di grazia* e assicurarti il controllo dell'intera zona.

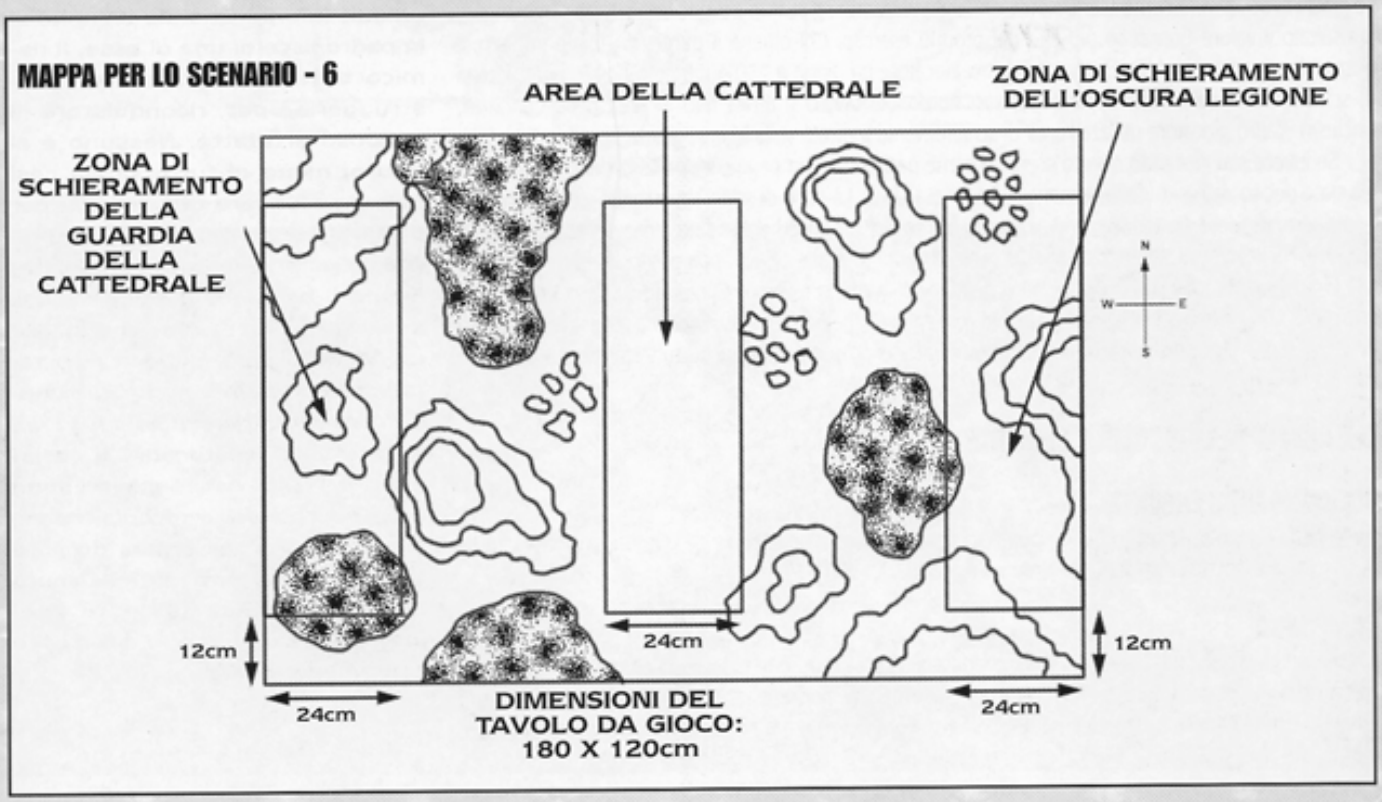
Passa allo scenario 7: *Colpo di Grazia.*

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Sei riuscito a portare in salvo buona parte delle reliquie. Ora sono al sicuro dalle grinfie dell'Oscura Legione. A parte questo, però, la situazione è disperata e la Cattedrale è caduta nelle mani dell'Oscurità. Non hai più *niente da perdere* e nel prossimo scontro dovrai giocare il tutto per tutto.

Passa allo scenario 8: *Niente da Perdere.*

MAPPA PER LO SCENARIO - 6





SCENARIO 7: COLPO DI GRAZIA

PREPARAZIONE

I coraggiosi superstiti umani hanno stabilito le proprie linee di difesa a sud della Cattedrale, che dunque non è rilevante per questo scenario. Il tavolo, infatti, rappresenta l'area intorno a queste linee di difesa. La Mappa per lo Scenario 7 ti indica come disporre il terreno. Per questo scenario ci vorrebbe un tavolo da 180x120 cm.

SCHIERAMENTO

Piazza le truppe nelle zone di schieramento indicate sulla Mappa. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

L'esercito degli uomini è stato respinto e quasi interamente distrutto. Ora che ti sei impadronito della Cattedrale e delle reliquie, non ti resta che stanare e annientare completamente i superstiti umani, trincerati dietro le proprie linee di difesa.

L'ESERCITO

Se stai giocando *Colpo di Grazia* come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 500 punti di truppe scelte dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione. Inoltre, puoi anche schierare l'Angelo della Misericordia.

Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito dai reduci di *Evacuazione*, più 300 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo per questo scenario è semplice: eliminare l'esercito umano e occupare la sua posizione.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (incluse quelle mandate in rotta)	1PV

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

È la tua ultima occasione: devi assolutamente mantenere la posizione e uccidere più guerrieri dell'Oscura Legione che puoi.

L'ESERCITO

Se stai giocando *Colpo di Grazia* come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 450 punti di



COLPO DI GRAZIA

Tra le mura diroccate della Cattedrale risuona una litania arcana, una sacrilega preghiera di ringraziamento ai Signori dell'Oscurità, anticipatrice delle empie funzioni che si terranno nel Tempio Oscuro, eretto tra breve sui pietosi resti della chiesa degli umani. L'Oscura Legione è riuscita a impadronirsi della Cattedrale e le mura dell'edificio grondano davvero del sangue vermiglio dei suoi difensori, che, coagulandosi, diventa lentamente nero. Le cripte sono ormai vuote; molte delle preziose reliquie della Fratellanza sono cadute in mani nemiche, e presto verranno corrotte per gli scopi malvagi dell'Oscurità.

Eliminati gli avversari, molti guerrieri dell'Oscura Legione vagano inoperosi tra le rovine, ma i loro Comandanti non intendono lasciarli oziare a lungo: nelle vicinanze della Cattedrale ci sono ancora degli umani vivi, che devono essere stanati e massacrati. O, ancor meglio, trascinati nel nuovo centro di culto per ricevere il marchio dei Signori Oscuri e la benedizione dell'eterna disperazione.

A questo servirà d'ora in poi la Cattedrale. Ma ora, ogni possibile resistenza dev'essere spazzata via. L'Oscura Legione riunisce ancora una volta le proprie truppe e le invia all'esterno dell'edificio. Non sarà una battaglia, ma un vero e proprio massacro: la loro unica preoccupazione è che gli umani possano sfuggirgli di nuovo.



truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione. Inoltre, puoi schierare anche la Veggente.
Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito dai reduci di *Evacuazione*, più 350 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (incluse quelle mandate in rotta)	1PV

CONDIZIONI DI VITTORIA

Questo scenario termina quando uno dei due eserciti è stato completamente spazzato via dal tavolo da gioco. A questo punto, calcola i Punti Vittoria e determina l'esito dell'intera campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

La vittoria è tua! Hai eliminato gli ultimi resti della resistenza umana senza subire perdite sostanziali. Ora puoi cominciare a erigere un nuovo Tempio dell'Oscura Legione sulle rovine della Cattedrale, un trofeo ideale per il sanctum del Tempio.

Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Decisiva per la Campagna. La campagna termina qui.

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Non tutto è perduto, se non altro sei riuscito a impartire un duro colpo all'Oscura Legione. Hai sventato il loro tentativo di invasione, ma a caro prezzo.
Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Minore per la Campagna. La campagna termina qui.

MAPPA PER LO SCENARIO - 7





SCENARIO 8: NIENTE DA PERDERE

PREPARAZIONE

Anche in questo caso, il tavolo rappresenta l'area nelle immediate vicinanze della Cattedrale. La Mappa per lo Scenario 8 ti mostra come disporre il terreno. Lo scontro andrebbe giocato su un tavolo da 180x120 cm.

SCHIERAMENTO

Piazza le truppe nelle zone di schieramento riportate sulla Mappa. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Hai distrutto l'esercito degli uomini e ti sei impadronito della Cattedrale. Prima che tu possa cominciare a sconsacrare il luogo, però, gli umani lanciano un ultimo disperato attacco. Dal momento che non ti aspettavi di essere attaccato così presto, non hai ancora messo delle guardie alla Cattedrale e quei patetici omuncoli credono di poterla sottrarre al tuo controllo.

L'ESERCITO

Se stai giocando *Niente da Perdere* come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 650 punti di truppe, scelte dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione. Inoltre, puoi anche schierare l'Angelo della Misericordia.

Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito dai reduci di *Evacuazione*, più 500 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

La tua vittoria è ormai certa. Per questo scontro devi tenere a mente due obiettivi. Sarebbe molto spiacevole se gli umani dovessero riuscire a riprendersi la Cattedrale, anche se solo per breve tempo. Ad ogni modo, per te è molto più importante salvare i tuoi soldati, per continuare a combattere in un altro momento.

La Cattedrale è considerata conquistata quando sulla sua basetta si trova almeno 1 Squadra non indebolita dell'Oscura Legione e non ci sono Squadre (indebolite o no) né Eroi della Guardia della Cattedrale entro 12 cm dall'edificio.

Ogni 100 punti di tue truppe che riesci a far uscire dal tuo bordo del tavolo	1PV
Se al termine dello scenario hai mantenuto il controllo della Cattedrale	3PV
Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV



NIENTE DA PERDERE

La battaglia per il possesso delle sacre reliquie è terminata, molte sono state portate in salvo, ma la Cattedrale è perduta. Le forze della Guardia della Cattedrale, convinte di essere venute meno al proprio dovere, sono in cerca di un'ultima opportunità per riscattarsi. Questo sarà l'ultimo giorno di battaglia e la Guardia è decisa a giocare il tutto per tutto e reclamare ciò che le appartiene. Gli abomini dell'esercito dell'Oscura Legione si accalcano intorno alla Cattedrale come avvoltoi su un cadavere, uno spettacolo atroce che la Guardia non è disposta a tollerare oltre.

Il salmodiare delle preghiere blasfeme dei seguaci dell'Oscurità è proseguito per tutta la notte, e i guerrieri della Luce hanno dovuto impedire a molti loro compagni esasperati di scagliarsi da soli contro la Cattedrale. Ora è finalmente giunto il momento di attaccare, e gli uomini abbandonano cupi e silenziosi la propria posizione per avvicinarsi all'edificio. Naturalmente, l'Oscura Legione combatterà per difendere il trofeo conquistato, ma non ha certo la devozione che riempie la Guardia della Cattedrale di risoluto coraggio. Quei mostri non sarebbero mai disposti a versare il proprio sangue per ogni singola pietra e vetrata della Cattedrale, e per questo non hanno molte possibilità di resistere all'attacco disperato degli umani. Una volta scacciati da quel luogo sacro, con l'aiuto della Luce, gli abomini dell'Oscurità verranno massacrati fino all'ultimo.

Nessuna paura, nessuna pietà: la Guardia della Cattedrale non ha niente da perdere.

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Quasi tutto è perduto, ma potresti ancora fermare l'avanzata dell'Oscura Legione, se riuscissi a riconquistare la Cattedrale. Questo ti permetterebbe di mantenere una roccaforte in questa zona, che in seguito potrebbe aiutarti a recuperare il territorio perduto.

L'ESERCITO

Se stai giocando *Colpo di Grazia* come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 650 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione. Inoltre, puoi schierare anche la Veggente.

Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito dai reduci di *Evacuazione*, più 500 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo è riconquistare la Cattedrale e scacciare l'Oscura Legione a qualsiasi costo. L'edificio è considerato riconquistato quando sulla sua basetta si trova almeno 1 Squadra non indebolita della Guardia della Cattedrale e non ci sono Squadre (indebolite o no) né Eroi dell'Oscura Legione entro 12 cm dall'edificio.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Se al termine dello scenario hai ripreso il controllo della Cattedrale	7PV

REGOLE SPECIALI

DISPERAZIONE

Quest'ultima azione di guerra è un gesto disperato. Il tuo esercito è stato sconfitto e sa di non aver più *niente da perdere*. Perciò, durante questo scenario, puoi ritirare ogni Tiro di Panico o Rotta fallito.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Questo scenario termina quando uno dei due eserciti è stato completamente spazzato via dal tavolo da gioco.

NOTE PER LA CAMPAGNA

L'esito di questo scenario determina il risultato dell'intera campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE

La vittoria è tua! Hai impedito agli umani di riprendersi la Cattedrale. Hai mandato a segno un colpo mortale e sei anche riuscito a stroncare ogni resistenza. Ora puoi cominciare a erigere un nuovo Tempio dell'Oscura Legione sulle rovine della Cattedrale, un trofeo ideale per il sanctum del Tempio.

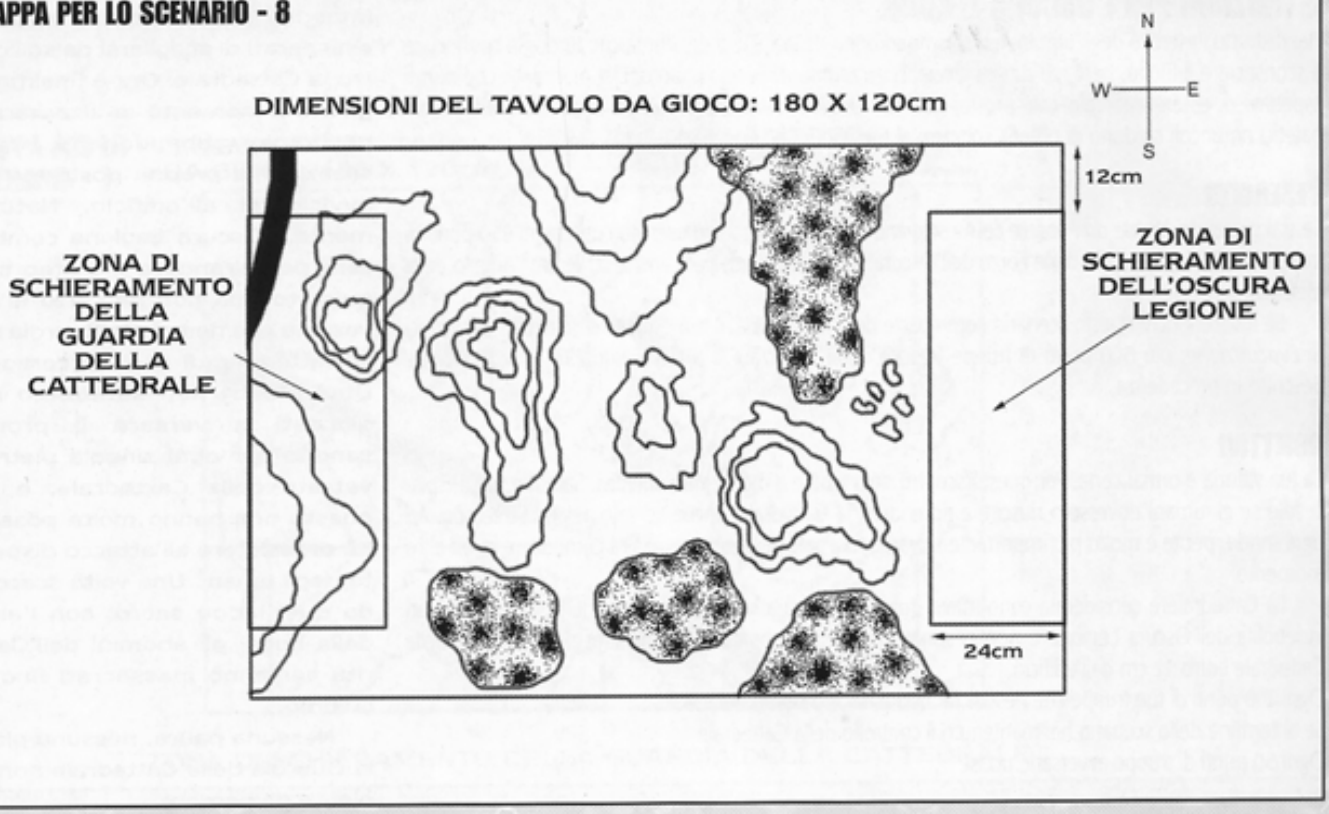
Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Decisiva per la Campagna. La campagna termina qui.

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Non tutto è perduto. L'Oscura Legione ha conquistato questa zona, ma non è riuscita a eliminare ogni resistenza. Trincerato tra le mura della Cattedrale, c'è un piccolo ma risoluto contingente di Guardie che aspetta fiducioso i rinforzi, per riconquistare ciò che un tempo apparteneva alle forze della Luce. Questo manipolo di uomini coraggiosi continuerà a essere una spina nel fianco dell'Oscura Legione, rallentandone l'avanzata.

Il giocatore della Guardia della Cattedrale ha conseguito una Vittoria Minore per la Campagna. La campagna termina qui.

MAPPA PER LO SCENARIO - 8





SCENARIO 9: L'ASSALTO FINALE

PREPARAZIONE

Per questo scenario ci vorrebbe un tavolo da 180x120 cm. Il tavolo rappresenta l'area intorno alla Cattedrale. La Mappa per lo Scenario 9 ti mostra come disporre il terreno. Se stai giocando L'Assalto Finale come parte della campagna, assicurati di piazzare la Cattedrale nella stessa posizione che occupava negli scenari precedenti. Se invece stai giocando L'Assalto Finale come scenario indipendente, il giocatore dell'Oscura Legione può piazzare la Cattedrale in un punto qualsiasi all'interno della zona di schieramento della Guardia della Cattedrale, prima che vengano piazzati gli eserciti.

SCHIERAMENTO

Dopo aver preparato il terreno, entrambi i giocatori piazzano il proprio esercito nelle zone di schieramento indicate sulla Mappa per lo Scenario 9. Il giocatore dell'Oscura Legione può scegliere quali Unità piazzare nelle sue due zone di schieramento. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

L'attacco alla Cattedrale non è riuscito come sperato, ma non si può neppure definire un fallimento completo: i difensori umani sono stati costretti a trincerarsi nell'edificio e ora è giunto il momento di sferrare l'assalto finale.

L'ESERCITO

Se stai giocando L'Assalto Finale come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 650 punti di truppe scelte dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione. Inoltre, puoi anche schierare l'Angelo della Misericordia.

Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito dai reduci di *La Difesa Cede* o *Contrattacco* (dipende da quali scenari hai giocato), più 300 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

I tuoi obiettivi sono chiari. Devi cercare di conquistare anche la Cattedrale, mandando in rotta l'esercito umano. La Cattedrale è considerata conquistata quando sulla sua basetta si trova almeno 1 Squadra non indebolita dell'Oscura Legione e non ci sono Squadre (indebolite o no) né Eroi della Guardia della Cattedrale entro 12 cm dall'edificio.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (comprese quelle mandate in rotta)	1PV

L'ASSALTO FINALE

Eccoci all'ultimo atto di questa sanguinosa battaglia. L'area intorno alla Cattedrale è in balia dell'Oscura Legione, che preme da tutti i lati sulle mura dell'edificio, dietro alle quali si sono trincerate le ultime Guardie della Cattedrale. Questo sarà lo scontro decisivo e l'Oscura Legione si prepara a sferrare un attacco concentrico contro i guerrieri della Luce.

Gli uomini della Guardia raccomandano al cielo la propria anima, confortati dall'idea di combattere sul suolo consacrato. Ognuno di loro percepisce chiaramente la minaccia della marea malvagia che sta per sommergerli. Se non altro, la situazione è così disperata che non c'è alcuna possibilità di potersi ritirare e nessuno sarà colto dalla meschina tentazione di fuggire. Tutti sono pronti a difendere la propria posizione a costo della vita e, con l'aiuto della Luce, i loro sforzi potrebbero perfino risultare vincenti. Quando si diffonde la notizia che l'Oscura Legione ha cominciato ad avvicinarsi, gli uomini si chinano a baciare le sacre pietre della chiesa e puntano le proprie armi sui discepoli dell'Oscurità. Nessuno osa pensare alle munizioni rimaste, né alle terribili conseguenze di un possibile fallimento. Non devono cedere. Riuscire a resistere ancora una sola volta sarebbe già sufficiente: darebbe alla Guardia il tempo di consolidare la propria posizione prima che l'Oscura Legione sferri un altro attacco del genere. Anche solo riuscire a impedire a quelle mostruosità di penetrare nella Cattedrale sarebbe già molto.

Le prime salve delle armi di supporto nemiche investono la Cattedrale, facendo cadere grossi pezzi di pietra. Tra le mura della chiesa si eleva una nuova preghiera, una preghiera diversa e letale, innalzata al cielo dalle armi dei difensori che lanciano la propria sfida all'Oscurità.

ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Il nemico non è ancora sconfitto: un nutrito contingente di truppe dell'Oscura Legione è riuscito a sopravvivere. Hai rafforzato la tua posizione all'interno della Cattedrale e ora aspetti che gli avversari ti attacchino. Se quest'azione difensiva dovesse avere successo, puoi ancora sperare di sconfiggere il nemico.

L'ESERCITO

Se stai giocando L'Assalto Finale come scenario indipendente, il tuo esercito consiste di 650 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione. Inoltre, puoi schierare anche la Veggente.

Se invece giochi questo scenario come parte della campagna, il tuo esercito è costituito da: i reduci di *Annientateli!*, oppure il totale dei reduci di *Contrattacco* e *Arrivano i Rinforzi*, oppure il totale dei reduci di *La Difesa Cede* e *Arrivano i Rinforzi* (secondo gli scenari giocati finora durante la campagna). Se stai giocando questo scenario dopo *Annientateli!*, puoi aggiungere 400 punti di truppe fresche. Puoi rinforzare o unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

Se stai giocando questo scenario dopo: *Contrattacco* e *Arrivano i Rinforzi*, o *La Difesa Cede* e *Arrivano i Rinforzi*, puoi decidere di unire le squadre di reduci come descritto in precedenza.

OBIETTIVI

Il tuo obiettivo è chiaro: quando l'Oscura Legione ti attaccherà, devi difendere la Cattedrale e impedire che cada nelle mani del nemico. Inoltre, devi cercare di eliminare il maggior numero possibile di truppe dell'Oscurità.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (comprese quelle mandate in rotta)	1PV

CONDIZIONI DI VITTORIA

Questo scenario termina quando tutte le truppe di un esercito vengono eliminate dal campo di battaglia. Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria vince lo scenario.

NOTE PER LA CAMPAGNA

L'esito di questo scenario determina il risultato dell'intera campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE SENZA LA CONQUISTA DELLA CATTEDRALE

Sei riuscito a indebolire notevolmente la guarnigione della Fratellanza. La Cattedrale rimane nelle mani degli uomini, ma hai distrutto gran parte delle loro forze. Devi ammettere che gli esseri umani talvolta ti stupiscono: nonostante le perdite ingenti, la Guardia della Cattedrale è riuscita a evitare di venire completamente sterminata.

Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Minore per la Campagna. La campagna termina qui.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE CON LA CONQUISTA DELLA CATTEDRALE

La vittoria è tua! Ogni barlume di resistenza umana è stato eliminato e hai gettato nel panico le truppe della Cattedrale. Ora puoi cominciare a erigere un nuovo Tempio dell'Oscura Legione sulle rovine della Cattedrale, un trofeo ideale per il sanctum del Tempio.

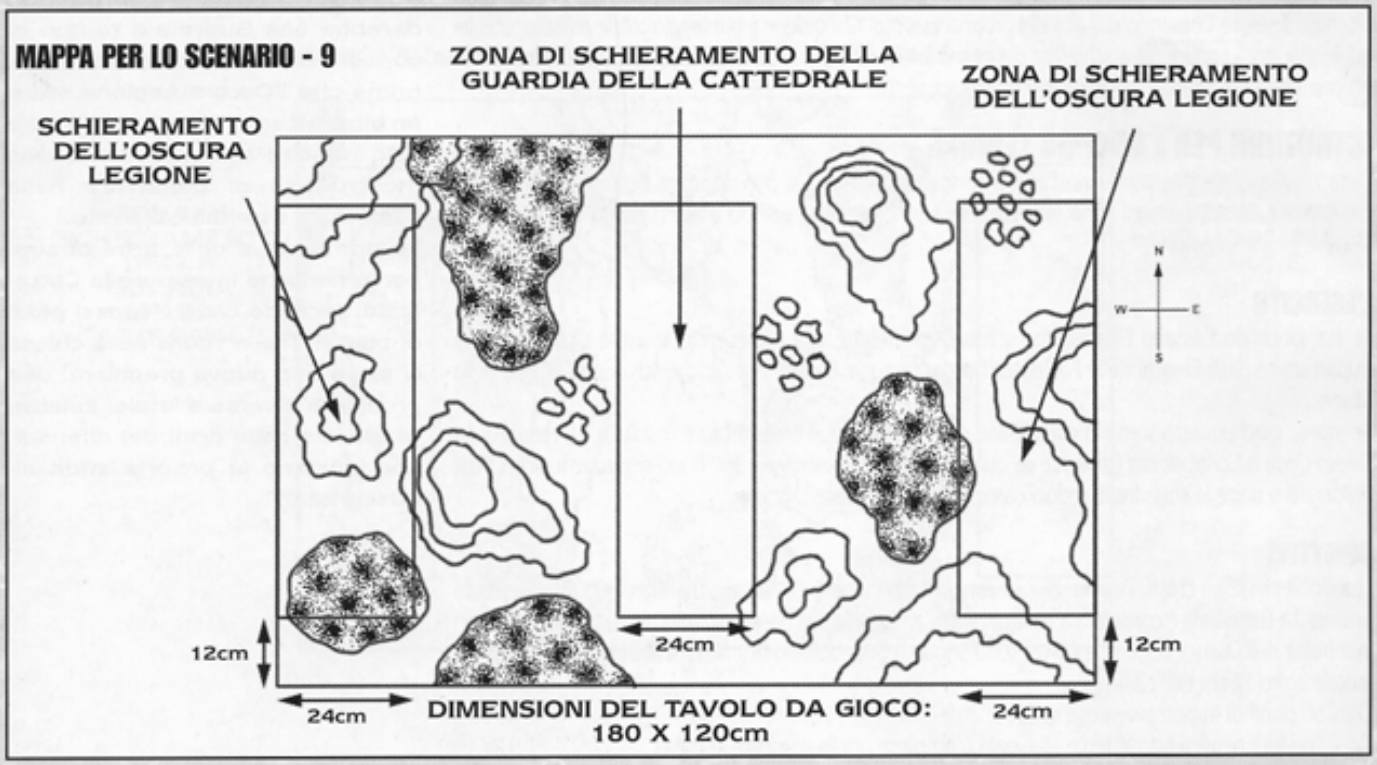
Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Decisiva per la Campagna. La campagna termina qui.

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE IN QUESTO SCENARIO

Ce l'hai fatta! Le tue difese si sono dimostrate più che all'altezza della situazione. Sei riuscito a sgominare l'Oscura Legione e a trasformare il suo tentativo di invasione in un disastro. Che la Luce del Cardinale ti accompagni, ora e sempre.

Il giocatore della Guardia della Cattedrale ha conseguito una Vittoria Decisiva per la Campagna. La campagna termina qui.

MAPPA PER LO SCENARIO - 9





SCENARIO 10: IMBOSCATA

PREPARAZIONE

La superficie del tavolo rappresenta il campo base dell'Oscura Legione. Le truppe dell'Oscurità sono state respinte da tutti i fronti e ora hanno organizzato la loro ultima difesa a poca distanza dalla Cattedrale. La Mappa per lo Scenario 10 mostra la disposizione del terreno per questo scenario, che andrebbe giocato su un tavolo da 180x120 cm.

Dopo aver preparato il terreno, il giocatore dell'Oscura Legione piazza i 5 segnalini per le mine Neetzach dove vuole sul campo di battaglia. Prima di venire piazzati, i segnalini devono venire numerati da 1 a 5; il giocatore dell'Oscura Legione si annota due di questi numeri: sono mine fasulle. Le mine fasulle non esplodono mai, servono solo a confondere l'avversario. Per ulteriori informazioni sulle mine Neetzach, consulta le Istruzioni per l'Oscura Legione più avanti.

SCHIERAMENTO

Dopo aver preparato il terreno, i due giocatori piazzano il proprio esercito sulle zone di schieramento riportate sulla Mappa per lo Scenario 10. Ogni giocatore tira 1d20 e somma al punteggio ottenuto il valore Comando più alto del proprio esercito. Chi ottiene il punteggio totale più alto, sceglie quale giocatore comincerà a schierare per primo un'Unità. Poi i giocatori si alternano nello schierare le proprie Unità finché tutte le forze saranno in campo.

COMBATTIMENTO NOTTURNO

Quando combattono di notte, come nel caso di questo scenario, le miniature hanno un raggio visivo di soli 30 cm. Al buio c'è un malus di –6 al valore AT, oltre alle normali modifiche per gittata e riparo. I tiri per Avvistare subiscono un –6 oltre ai normali modificatori.

ISTRUZIONI PER L'OSCURA LEGIONE

Hai subito una severa sconfitta e solo un piccolo contingente del tuo esercito originario è riuscito a sopravvivere. Nel tentativo di resistere all'assalto nemico, le tue truppe hanno eretto delle ridotte intorno al campo, nella speranza di riuscire a reggere il più a lungo possibile.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 750 punti, scelto dagli Elenchi delle Forze dell'Oscura Legione, sia che giochi *Imboscata* come parte della campagna, che come scenario indipendente. In ogni caso, il tuo esercito può includere l'Angelo della Misericordia, purché non sia stato ucciso in uno scenario precedente.

MINE NEETZACH

In qualsiasi momento durante la partita, puoi far detonare una delle mine Neetzach. Spendendo 1



IMBOSCATA

Ancora una volta la Luce ha prevalso sulle tenebre: il tentativo dell'Oscura Legione di impadronirsi della Cattedrale è stato sventato e il sacro edificio è ora al sicuro. Non rimane che un'ultima cosa da fare: annientare ciò che resta dell'esercito avversario e insegnare a quelle creature del male che i loro attacchi sacrileghi le porteranno solo alla sconfitta e alla morte. Ma la Guardia della Cattedrale deve agire con cautela: la perfidia delle forze dell'Oscurità non deve mai essere sottovalutata. Il nemico si è trincerato nelle vicinanze della Cattedrale, e solo il più avventato dei comandanti condurrebbe i suoi uomini contro di esso senza aver accuratamente valutato i pericoli di un attacco diretto. Un assalto in pieno giorno sarebbe un vero e proprio suicidio, meglio quindi attendere il favore delle tenebre. Poco dopo mezzanotte, le truppe della Luce si allontanano dalle mura benevole della Cattedrale e si avventurano sul campo martoriato per impartire al nemico il colpo di grazia.

L'Oscura Legione, però, è pronta a far pagare cara alla Guardia un'azione del genere. Tutt'intorno al proprio campo, i guerrieri dell'Oscurità hanno piazzato le devastanti mine Neetzach, letali congegni antiuomo carichi dell'empio potere dell'Oscura Simmetria. Serviranno per ricordare alle forze della Luce che, seppure sconfitta, l'Oscura Legione è ancora capace di colmare i loro cuori di terrore. Gli umani avanzano avvolti dalle tenebre, ma tra loro si aggira un uomo la cui anima ha già ceduto all'Oscurità. Al momento opportuno, questo servo dell'Anima Oscura si rivolterà contro i suoi cosiddetti compagni, per seminare tra loro



morte e scompiglio. Sicuramente perderà la vita, ma il suo coraggio verrà ricompensato nell'Oscurità Eterna.

Nel cuore della notte, la Guardia della Cattedrale si avvicina silenziosamente al nemico. Nonostante il loro vantaggio, l'oscurità è d'impaccio per tutti i guerrieri. Ben presto sul campo di battaglia risuonano le urla e i lamenti dei feriti, e di tanto in tanto il buio è squarciato dai bagliori delle armi da fuoco. L'attacco improvviso e imprevisto del traditore semina lo scompiglio tra le fila della Guardia della Cattedrale, poi viene lanciato un razzo di segnalazione, che permette di individuare la posizione del nemico e il massacro ha inizio. Il sangue si mescola alla fanghiglia sul campo di battaglia ma, comunque si concluda, questo è l'ultimo atto del conflitto per il possesso della Cattedrale.

Azione Usare Poteri Speciali un Eroe può far saltare una mina. Le mine Neetzach scagliano in direzione del bersaglio minuscole pallottole di metallo vivo, infestato di Necrotecnologia. Si tratta di mine antiuomo. Quando ne fai esplodere una, piazza l'Indicatore per Fucili a Pompa/Lanciafiamme in modo che combaci con il triangolo sul segnalino della mina. L'arma infligge un DAN 14(x3) a tutte le miniature che si trovano sotto l'Indicatore. Le miniature Nascoste e quelle dietro un riparo robusto, non vengono colpite da questa letale doccia di proiettili di metallo.

REGOLE SPECIALI

Per aggiungere l'elemento sorpresa alla battaglia, durante lo scontro puoi giocare uno degli eventi speciali riportati qui sotto. Puoi giocarne uno solo per battaglia.

IL TRADITORE

A insaputa del Comandante avversario, hai infiltrato un tuo agente tra i suoi ranghi. Benché non sia una creatura dell'Oscurità, quest'uomo ha accettato di servirti. Il membro di una Squadra avversaria (non un Eroe) è un Eretico. Colto da fanatico fervore, ora apre il fuoco contro i suoi "camerati". Puoi assumere il controllo del traditore in qualsiasi momento: quando viene attivato, oppure quando decidi di attivarlo tu stesso. Da questo momento in poi, lo controlli tu come se fosse un Eroe.

AL SORGERE DELL'ALBA

Hai sostenuto l'attacco avversario tanto a lungo da poter sfruttare sia il buio che le prime luci dell'alba. Puoi giocare quest'evento speciale dopo che sono passati 3 Turni di gioco, ma devi giocarlo all'inizio del Turno, prima di tirare per l'iniziativa. Quando l'alba è sorta, tutte le miniature ignorano le regole per il Combattimento Notturno (vedi sopra).

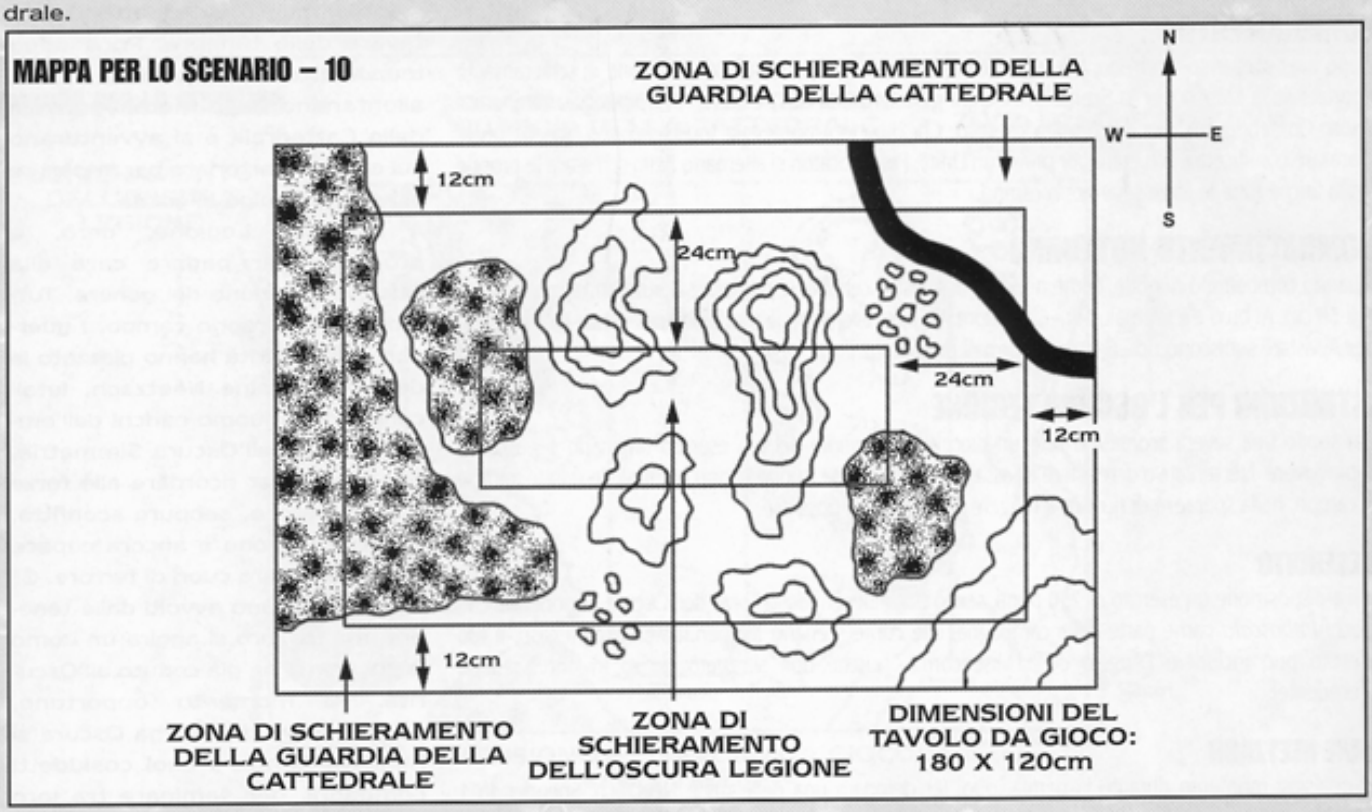
ISTRUZIONI PER LA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

Hai spazzato via l'Oscura Legione; sei riuscito a respingere l'attacco alla Cattedrale e hai individuato quello che resta dell'esercito attaccante. L'Oscura Legione si è trincerata nel proprio campo e un attacco alla luce del giorno non sarebbe solo azzardato, ma decisamente suicida! Preferisci aspettare e attaccare il campo di notte, in modo da ridurre le inevitabili perdite. Verso mezzanotte sferri l'attacco finale al nemico.

L'ESERCITO

Hai a disposizione un esercito di 750 punti di truppe, scelte dall'Elenco delle Forze della Fratellanza o dell'Alleanza o di una Megacorporazione, sia che tu giochi *Imboscata* come parte della campagna che come scenario indipendente. Se stai giocando questo scenario come parte della campagna, devi scegliere il tuo esercito dall'Elenco delle Forze che hai già utilizzato negli scenari precedenti. In ogni caso, il tuo esercito può includere la Veggente, purché non sia stata uccisa in uno scenario precedente.

MAPPA PER LO SCENARIO – 10



REGOLE SPECIALI

Razzo di Segnalazione. Una sola volta durante la partita puoi lanciare un razzo di segnalazione su un qualsiasi punto del campo di battaglia. Il razzo illuminerà un'area di 10 cm di diametro. Puoi usare l'Indicatore per Esplosivi per rappresentare l'area illuminata. L'Indicatore continuerà a indicare la posizione della luce del razzo finché questo non si spegne. Dopo aver piazzato l'Indicatore, effettua un tiro sulla Tabella di Deviazione per vedere dove esplode effettivamente il razzo. Il razzo devia di 1d20 cm. Qualsiasi Unità sia illuminata dal razzo è considerata in piena luce, quindi in questo caso non valgono gli effetti negativi del Combattimento Notturno per tirare su queste miniature. D'altra parte, le miniature che vengono illuminate dal razzo subiscono le modifiche negative per il Combattimento Notturno quando Sparano a bersagli che si trovano fuori della luce.

All'inizio di ogni nuovo Turno, tira 1d20 e al punteggio ottenuto aggiungi un 5 per ogni Turno in cui il razzo è rimasto in gioco. Se il risultato è inferiore a 20, il razzo resta acceso e tu devi effettuare un tiro sulla Tabella di Deviazione; il razzo si sposta di 1d20 cm. Ripeti questo procedimento all'inizio di ogni Turno; se ottieni un risultato pari o superiore a 20, il razzo si spegne e l'Indicatore viene eliminato dal campo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Lo scenario continua finché uno dei due eserciti non viene annientato completamente o mandato in rotta fuori del tavolo.

I Punti vittoria sono gli stessi per entrambi i contendenti.

Ogni 50 punti di truppe avversarie uccise	1PV
Ogni Squadra nemica interamente eliminata (comprese quelle mandate in rotta)	1PV

NOTE PER LA CAMPAGNA

La campagna è finita e il risultato di questo scenario determina l'esito dell'intera campagna.

VITTORIA DELL'OSCURA LEGIONE IN QUESTO SCENARIO

Sei riuscito a sconfiggere l'intero contingente della Fratellanza inviato a distruggere il tuo campo. La Cattedrale resta in mano agli umani, ma hai distrutto buona parte del loro esercito. Gli uomini hanno subito perdite davvero ingenti e tu continui a rappresentare una seria minaccia per loro. Ad ogni modo, sono riusciti a scampare a una sconfitta completa.

Il giocatore dell'Oscura Legione ha conseguito una Vittoria Minore per la Campagna. La campagna termina qui.

VITTORIA DELLA GUARDIA DELLA CATTEDRALE

La vittoria è tua! Il tuo ardito attacco notturno ti ha permesso di annientare l'esercito dell'Oscura Legione e di trasformare il loro tentativo d'invasione in un disastro di proporzioni epiche. Che la Luce del Cardinale ti accompagni, ora e sempre.

Il giocatore della Guardia della Cattedrale ha conseguito una Vittoria Decisiva per la Campagna. La campagna termina qui.





EPILOGO – LA GUERRA CONTINUA

Questa campagna è terminata, ma la lotta per la sopravvivenza del genere umano è ben lungi dall'essere finita. Sta a te decidere cosa fare dopo. Puoi utilizzare le miniature trovate in questa scatola per qualsiasi scontro di *Warzone*, sia che si tratti di un'altra campagna per la conquista della Cattedrale, sia che le forze della Luce e quelle dell'Oscurità si scontrino altrove. Cosa succederà ora? L'Oscura Legione è riuscita a impadronirsi della Cattedrale? Se sì, l'umanità lancerà una controffensiva per riconquistare ciò che ha perduto? La Guardia della Cattedrale è riuscita a sventare il tentativo d'invasione dell'Oscura Legione? In tal caso, l'Oscurità sta preparando un nuovo e più feroce attacco? Naturalmente, le possibilità sono innumerevoli. Solo una cosa è certa: non è finita! Ricorda: l'intero Sistema Solare è un campo di battaglia, l'epica lotta tra Luce e Oscurità continua!



LA CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA

ISTRUZIONI GENERALI PER IL MONTAGGIO DEGLI EDIFICI IN CARTONCINO



COME PROCEDERE

Nella costruzione degli edifici in cartoncino ci sono delle fasi "universalmente" valide.

1) Tagliare i vari pezzi.
2) Incidere (senza tagliare) le linee da piegare.
3) Incollare insieme i vari pezzi.
4) Tocchi finali.



TAGLIARE I VARI PEZZI

Per questa fase del montaggio ti serviranno:

- Un taglierino ben affilato o un buon paio di forbici.
- Un righello di metallo.
- Una superficie adatta sulla quale tagliare il cartoncino.

La cosa più importante a questo punto è tagliare i vari pezzi il più accuratamente possibile. Se stai usando le forbici, non dovrai preoccuparti troppo per la superficie sulla quale stai lavorando. È un po' difficile tagliare dei contorni perfettamente diritti con le forbici, ma andranno bene ugualmente, se preferisci non utilizzare un taglierino affilato.

Un taglierino ed un righello di metallo ti consentiranno di effettuare dei tagli ancora più precisi. Sarebbe meglio utilizzare un righello di metallo e non di legno o plastica. Una lama molto affilata, infatti, potrebbe tagliare un righello di questi materiali, rovinandolo o addirittura ferendoti! Naturalmente, quando usi uno strumento così tagliente, devi fare attenzione a non farti male e a non danneggiare la superficie sulla quale stai lavorando. Lavora con calma e taglia il cartoncino con una serie di incisioni più leggere, piuttosto che con un solo taglio più deciso. Se lavori frettolosamente, o premi troppo con il taglierino, è più facile che ti sfugga e causi dei danni.

Dato che le lame perdono il filo molto velocemente quando vengono utilizzate per tagliare il cartoncino, ti suggeriamo di cambiarle non appena ti accorgi di questo inconveniente.



INCIDERE LE LINEE DA PIEGARE

Per questa fase del montaggio ti serviranno:

- Un righello di metallo.
- Un oggetto con la punta smussata, per incidere le linee che verranno piegate.

L'idea è di incidere il cartoncino lungo le linee che verranno piegate, per far sì che questo si pieghi più facilmente e che i bordi siano più precisi e "puliti". Ti potrà sembrare un procedimento inutile, ma vedrai che ti farà risparmiare tempo e migliorerà l'aspetto dell'edificio una volta completato. Quello che devi fare, è incidere una linea senza tagliare il cartoncino. Per ottenere questo effetto, usa il righello di metallo come guida, così sarai sicuro di tirare delle linee ben diritte. Non esiste un attrezzo specifico per incidere il cartoncino, quindi dovrai cercare qualcosa che possa adattarsi allo scopo. Per esempio, potresti usare la punta di un compasso o quella di un paio di forbici, oppure una vecchia penna a sfera che non scrive più, in pratica, qualsiasi cosa che possa incidere una linea sottile nel cartoncino senza tagliarlo.

Qualche volta, è meglio incidere le linee da piegare prima di tagliare i vari pezzi, soprattutto quando si tratta di linguette ed altre parti molto piccole. In alternativa, puoi tagliare grossolanamente il pezzo, inciderlo e poi tagliarlo dandogli la sua forma definitiva.



INCOLLARE INSIEME I VARI PEZZI

Per questa fase del montaggio ti serviranno:

- Un adesivo universale adatto per incollare carta e cartoncino.

Ti serve una colla che assicuri una buona presa in un tempo relativamente breve. Una colla istantanea, infatti, non ti darebbe modo di assestare i due pezzi appena incollati ma, d'altra parte, non puoi neppure passare mezz'ora immobile per tenere uniti due pezzetti, aspettando che la colla si secchi.

Ti suggeriamo di controllare l'esatta posizione di un pezzo prima di applicare la colla. Può capitare che alcuni ritagli si assomiglino, ma abbiano dimensioni leggermente diverse. Sarebbe molto spiacevole accorgersi di aver incollato un pezzo al posto sbagliato!

TOCCHI FINALI

Data la natura del cartoncino, può capitare che alcuni angoli del tuo edificio presentino qualche crepa, oppure qua e là si potrebbe vedere il bordo bianco del cartoncino stesso. È facile risolvere questi inconvenienti: basta utilizzare un pennarello del colore appropriato. Passa il pennarello lungo il bordo in questione finché il suo colore non si confonde con quello del cartoncino. In questo modo, il tuo edificio acquisirà un aspetto più chiaramente definito.

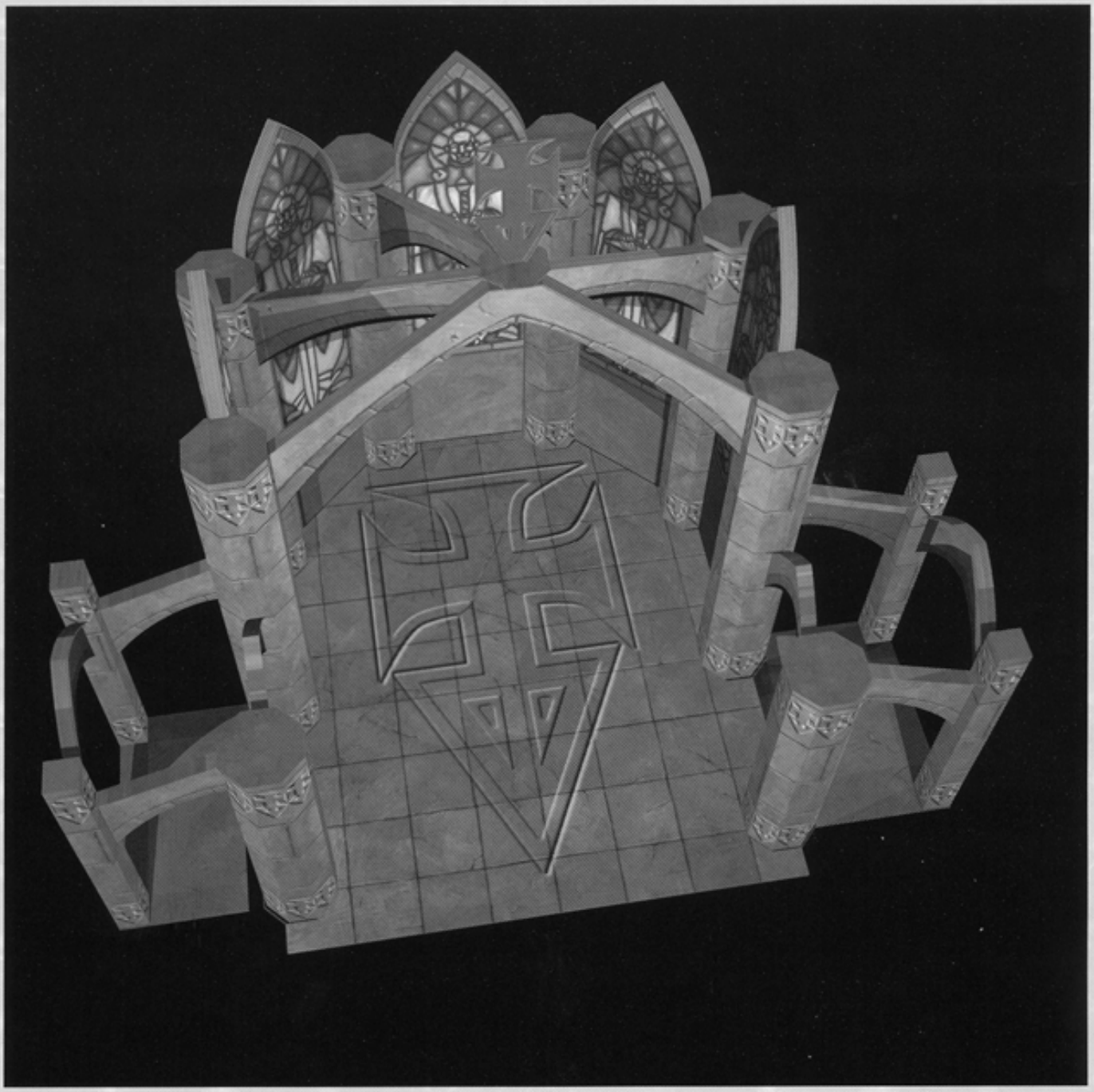
LA CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA

Ora puoi passare al montaggio della Cattedrale della Fratellanza, tenendo a mente le istruzioni generali che abbiamo appena visto. Osserva attentamente le varie fotografie della Cattedrale, per farti un'idea dell'aspetto che dovrebbe avere una volta finita.

Prima di tutto, ritaglia accuratamente dai fogli di cartoncino (con le forbici o il taglierino) tutti i pezzi. Quando tagli determinati pezzi, come le colonne, lascia un po' di cartoncino in più intorno alle linguette, in modo da poterle incidere e piegare più facilmente. Fatto questo, potrai tagliare le linguette con più precisione.

Potrebbe esserti utile, man mano che tagli, segnare il numero appropriato sul retro di ogni pezzo, in modo da non confonderti più tardi.

Quando hai ritagliato tutti i pezzi, prepara la base della Cattedrale (1) con le due piccole estensioni, vale a dire le cappelle (9), e mettila da parte. Il prossimo passo sarà incollare tutte le parti che hanno due lati come finestre, archi ed il simbolo della Fratellanza, in modo che si veda unicamente il lato "disegnato". Fai attenzione a non incollare le linguette di questi pezzi.



Per esempio: quando incolli insieme i pezzi 11a e 11b, per formare uno degli archi, non mettere colla sulle linguette all'estremità dell'arco. Infatti, dovrai separarle e piegarle in modo da poter incollare l'arco alla parte appropriata della struttura.

Le facciate interne delle finestre (che riportano il numero 4), devono essere incollate sul retro delle finestre che riportano il numero 3.

Gli archi, numerati 6, 7, 8, 10, 11 e 12, devono essere incollati sul retro dei pezzi corrispondenti, ma ricorda di non incollare le linguette.

Basta piegare a metà il simbolo della Fratellanza ed incollarlo; ora è pronto per essere fissato al centro dell'arco principale. Dal momento che due fogli di cartoncino sono identici, noterai che c'è un simbolo della Fratellanza in più.

Mentre questi pezzi asciugano, monta le singole colonne principali (contrassegnate dai numeri 2 e 13) piegandole lungo le linee ed incollando le linguette, in modo da ottenere un tubo ottagonale. Incolla il suo vertice (14) in cima alla colonna, assicurandoti che il simbolo della Fratellanza sulla colonna sia rivolto verso l'alto. Ora monta le quattro colonne quadrate più piccole (5) per le due cappelle ed incolla loro il vertice, assicurandoti che il simbolo della Fratellanza sulle colonne sia rivolto verso l'alto.

Ora tutte le parti della Cattedrale sono pronte per il montaggio. Osservando diagrammi ed illustrazioni non dovresti avere problemi a capire dove vanno i vari pezzi. Ti suggeriamo di partire dalla finestra centrale in fondo alla Cattedrale. Da qui spostati verso una delle cappelle laterali, e poi dalla finestra centrale verso l'altra cappella laterale (ricorda che le linguette "alla base" delle finestre devono essere rivolte verso l'esterno della Cattedrale).

Non c'è un'altezza prestabilita per gli archi sulle cappelle laterali, mettili all'altezza che preferisci, ma ricorda che le miniature devono potervi passare sotto. Nella Cattedrale che vedi riprodotta nelle fotografie, la sommità dell'arco più ampio (7) arriva all'altezza delle colonne quadrate (5), e la sommità dell'arco più acuto (8) arriva un po' più in alto della colonna ottagonale più bassa (13).

Per fissare gli archi più grandi che reggono il simbolo della Fratellanza, comincia fissando l'arco completo (10) tra le due colonne più alte di fronte. Incolla le linguette dell'arco ad un lato piatto su ogni colonna.

Fissa le campate singole più lunghe (11) alle colonne seguenti. Questa volta, non incollare le linguette ad un lato piatto della colonna, ma aprile e fissale sui due lati di un angolo di questa.

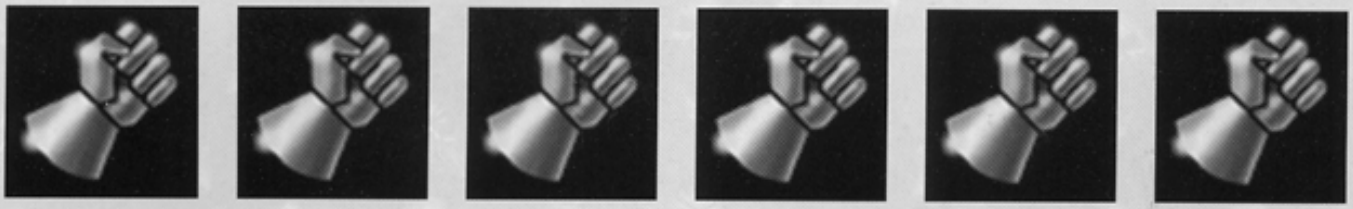
Incolla allo stesso modo le linguette delle campate singole più corte (12), che fisserai alle colonne ai lati della finestra centrale in fondo.

Ora, dovrebbero rimanere solo le "strisce superiori" per gli archi ed il simbolo della Fratellanza. Devi solo piegare le strisce (quando è necessario) ed incollarle sulle sezioni appropriate.

Sezioni superiori.

- 5 x A - Per le finestre.
- 2 x B – Per gli archi a campata singola più corti (11).
- 2 x C – Per ogni lato dell'arco principale (10).
- 2 x D – Per gli archi più grandi nella cappella laterale (7).
- 2 x E – Per gli archi a campata singola più lunghi (12).
- 2 x F – Per gli archi più piccoli nella cappella laterale (8).
- 4 x G – Per gli archi a campata singola nelle cappelle laterali (6).
- Per l'arco più ampio della cappella laterale (7).
- Per le arcate singole più lunghe (12).
- Per le arcate piccole della cappella laterale (8).
- Per le arcate singole delle cappella laterali (6).

MARCATORI



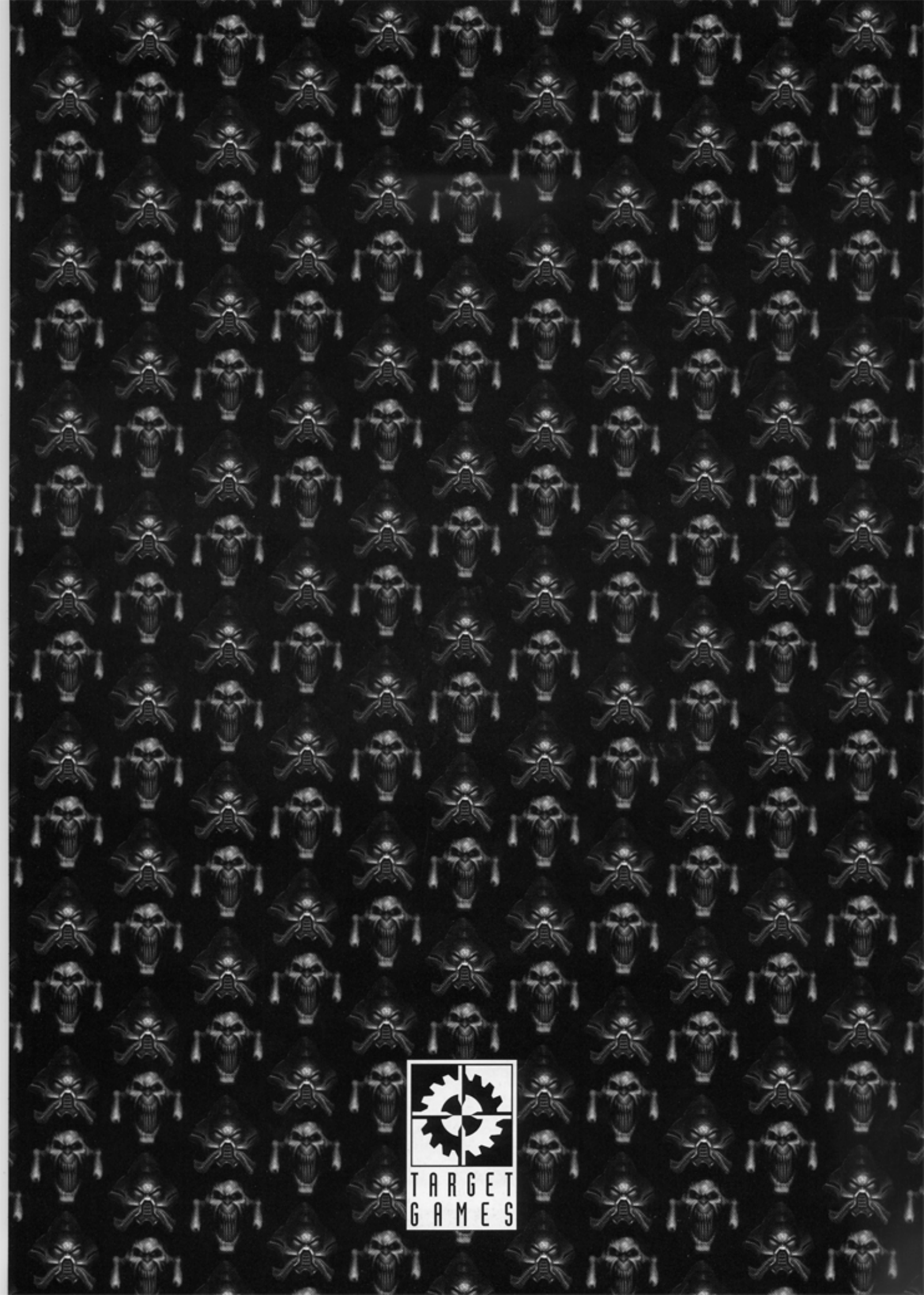
6x Segnalini Linea di Penetrazione



3x Segnalini Reliquia Penetrazione



5x Segnalini Mine Neetzach


TARGET
GAMES