FURY OF THE CLANSMEN

ESPANSIONI E REGOLE AGGIUNTIVE



FURY OF THE
CLANSMEN

IL GIOCO DA TAVOLO

– REGOLE AGGIUNTIVE –

TRADUZIONE, ADATTAMENTO E CONTENUTI ORIGINALI
PER TUTTA LA COMMUNITY DEL MCIC



Images, text and other media by MCIC are licensed under CC BY-NC-ND 4.0.

Any other Mutant Chronicles contents are ©, ® and ™ of Heroic Signatures, used with permission.

WWW.MCIC.IT



v.1.1

REGOLE AGGIUNTIVE
PER FURY OF THE CLANSMEN

(da Sinkadus 43)



Fury of the Clansmen è un gioco per due o più giocatori, dove si controllano squadre di Imperiali Wolfbane o le legioni di Alakhay di stanza su Venere.
Il sistema di battaglia ricorda *Siege of the Citadel*, con i dadi colorati, mentre il «livello tattico» è più vicino al gioco Blood Berets. In questo numero di *Sinkadus* (n.43) non ci sono solo altre regole, ma anche le carte Arte e Oscura Simmetria, oltre ai fogli di riferimento da utilizzare insieme alle miniature di metallo acquistate separatamente, una missione aggiuntiva e una nuova planimetria: il portale della Cittadella!

È meglio se incolli su cartoncino più rigido le schede di riferimento. Tuttavia, ricorda di copiare o ritagliare le tessere iniziativa, i segnalini Partenza/Obiettivo e le tessere speciali prima di incollarle.



NUOVE REGOLE AGGIUNTIVE OPZIONALI:

ARTE ED OSCURA SIMMETRIA

L'Overlord Nefarita Alakhai, il Cardinale Dominic, i membri della Guardia del Cardinale, le Valkyrie, ecc. non sono solo superbi tattici e brillanti guerrieri - padroneggiano potenti poteri magici e mistici.

Questo si riflette nella capacità di utilizzare rispettivamente Carte Simmetria e Carte Arte. Su ogni carta Arte e Simmetria è specificato quante azioni sono necessarie per utilizzare la carta e gli effetti che produce.

A meno che non abbia un effetto magico immediato e istantaneo (indicato sulla carta e nel testo da ●), il potere è valido fino alla successiva pesca della tessera iniziativa dell'utilizzatore.

NOTA: un personaggio non può utilizzare la stessa Arte due volte nello stesso turno di gioco! Viceversa, personaggi diversi possono utilizzare ogni volta la stessa carta ogni turno. Le carte non sono personali.

Le figure che possono utilizzare Arte e Oscura Simmetria lo hanno indicato nelle abilità speciali. Il numero in grassetto tra parentesi indica il numero massimo di azioni simili che possono essere utilizzate.

(Una Valchiria con «Arte (1)» non può quindi usare «Parola di Benedizione (2)», perché questo richiede due azioni da utilizzare.

COMANDO

COMANDI possono essere dati da personaggi con l'abilità speciale «Comando». Un comando (ordine) può essere assegnato a qualsiasi modello ovunque all'interno di SEI quadrati, e funziona esattamente come se avesse ottenuto un'azione aggiuntiva.

Se invece viene dato un ordine ad un modello con l'abilità speciale «Leadership» *(cioè un Capitano di Squadra)*, questi invece di eseguire un'azione può fare un tiro di Leadership (questo tiro di Leadership funziona come di consueto).

Una miniatura non può ricevere più di un ordine in un singolo turno. Un'altra miniatura con l'abilità Comando può ricevere un ordine, ma lui stesso può impartire ordini solo quando viene pescata la sua tessera iniziativa. Se una miniatura con «Comando» dà un ordine a sé stessa, esegue semplicemente una normale azione extra.

(NOTA: si applica ancora la regola secondo cui un modello non può MAI eseguire più di due azioni in più rispetto a quelle che normalmente effettua in un round.)

LANCIAFIAMME

Quando usi un lanciafiamme il danno viene ridotto di un "livello" per ogni casella di distanza tra l'attaccante e l'obiettivo. Se l'arma ha tre dadi neri in termini di danno e portata: a tre caselle di distanza si dovranno lanciare invece tre dadi rossi, alla distanza di cinque caselle si lanceranno un dado rosso e due bianchi. TUTTI i bersagli sulla linea di

fuoco subiscono danni. AUTO FIRE BURST funziona come al solito con i Lanciafiamme; invece NON puoi fare azioni AUTO FIRE SPREAD con un lanciafiamme.

ARMATURA IGNIFUGA *(da Algeroth-The Apostle of War)*
Se, quando viene attaccata con un lanciafiamme, una miniatura indossa un'armatura ignifuga, può tirare i suoi dadi armatura TRE volte e sommare i risultati.

PARATA
Le figure con «Parata» possono — cioè, aspetta — parano ogni attacco in battaglia! Ciò avviene automaticamente (non richiede alcuna azione) e significa che l'attaccante deve ritirare UN dado di attacco; chi para sceglie quale. Non è obbligato a farlo se l'attaccato non vuole.

ARMI ELETTROCARICATE
Le armi elettrocaricate infliggono danni extra infliggendo alla vittima un forte shock al momento dell'impatto. Se sopravvivi a un colpo del genere (cioè se l'attaccante e il difensore mettono a segno esattamente lo stesso numero di successi) il modello colpito viene segnato perché per il potente shock non fa NULLA nel round successivo. Aggiungi un segnalino elettrificato per contrassegnarlo.



IMPUGNARE A DUE MANI
I personaggi con abilità «Impugnare a due mani» possono in qualsiasi scontro scegliere di riporre la propria arma da fuoco nella fondina (spendendo 1 azione) e invece brandire la propria arma da mischia con due mani. Questo aggiunge un dado un bianco in più finché il personaggio non sceglie di estrarre nuovamente l'arma da fuoco (spendendo 1 azione).

INCEPPAMENTO
Se per DUE VOLTE tiri tre successi (tre “hit”) mentre esegui i tuoi tiri «SENZA MUNIZIONI», INCEPPERAI e l'arma si bloccherà, ma il guerriero sopravvive. Per risolvere problema, il guerriero deve spendere un'azione lanciando tre dadi neri. Tre successi significano che l'arma funziona di nuovo. Uno o più successi mancati significano che il problema persiste e ovviamente l'arma non può essere utilizzata finché non viene riparato l’inceppamento.

AZIONI E MOVIMENTO
Se non diversamente indicato nelle descrizioni, tutti i personaggi hanno 3 azioni e possono fare 4 passi per azione Movimento.

NUOVE UNITÀ:



LA CELLA LANCEOLOT

La cella Lancelot appartiene alle Forze di Terra del Secondo Direttorato, come evidenziato dal cerchio attorno alla Croce della Fraternità. Il «gancio» in basso simboleggia la falange Martinius, di stanza attorno alla cittadella di Alakhai su Venere, e i doppi longheroni sono l'emblema della cella Lancelot. Insieme costituiscono una delle decine di migliaia di cellule di fanteria che la Fratellanza ha nel sistema solare. L'Inquisitore Paulus Magnificus (originariamente Paul Grand degli Imperiali) è un veterano consumato delle Guerre di New Bocca. La sua baionetta a catena funziona come una spada Violator e può effettuare Sciabolate.
I soldati — Gregorius Condottiore, Tristan von Bergendorff e Yonekawa Iatsu -: ognuno ha una granata per il proprio lanciagranate (integrato nell'arma). Fanno tre dadi rossi di danno nella casella obiettivo, tre dadi bianchi nelle caselle adiacenti. Gittata 40 caselle.



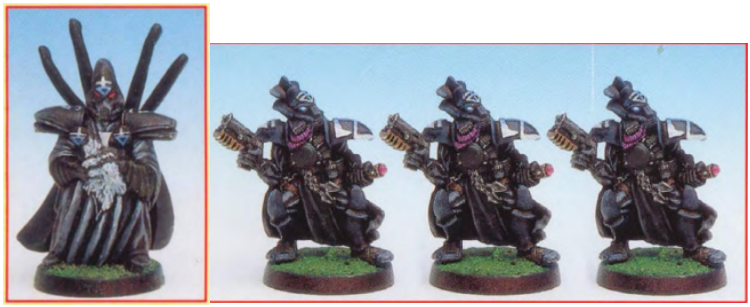




LA GUARDIA DEL CARDINALE

La guardia personale di Dominic non si allontana mai da lui. Sono costituiti da Pius Tyrranius, Custode dell'Arte dell'Ottavo Grado di Potere, e dai tre Mortificator Sebastian Crenshaw, Karl Patterson e Ianus Trivolius. I Mortificator possiedono ciascuno una Holy Hand Grenade, che a tutti gli effetti equivale ad una Brainbuster. I Mortificator possono anche eseguire l'azione speciale "Mortificazione", che funziona come una Carica Sectioner, ma NON possono trovarsi nel campo visivo della vittima quando inizia il movimento (anche se, come al solito, non possono iniziare la Mortificazione in una casella adiacente).

I Mortificator possono anche scegliere di attaccare con "Doppio Colpo". In questo modo attaccano due diversi avversari in un attacco, ma il bersaglio guadagna un dado armatura bianco extra.





ABSALOM

Absalom è uno dei generali della Legione Dannata di Alakhai, che terrorizzano l'area circostante la cittadella di Alakhai e i suoi resti dell'antica città di Nuova Bocca su Venere. Con lui in ogni momento ci sono almeno tre legionari non morti delle innumerevoli orde comandate dal Principe Oscuro della Tecnologia. Absalom è un maestro nell'uso della Simmetria Oscura, anche se è con l'enorme Gehenna Puker nei suoi pugni temprati d'acciaio che si trova più a suo agio. Il gruppo appartiene alla seconda coorte e il loro simbolo è diverso da quello della terza coorte (quello presente in Fury of the Clansmen). Absalom usa negli scontri a fuoco un raro lanciafiamme Gehenna Puker catturato ai Bauhaus, e con questo semina ancora più caos sul campo di battaglia di quanto Bauhaus abbia mai fatto. Ha anche quattro azioni per round e si muove di 5 passi per azione movimento.





ALAKHAI

Alakhai è uno dei Nefariti più potenti di Algeroth e colui che ha costruito la vittoria dell'Apostolo su Venere. Tuttavia, è almeno altrettanto famoso per la sua diabolica astuzia e la sua natura imprevedibile. Anche se Alakhai dovesse cadere in battaglia sul campo di battaglia, questo non lo preoccuperebbe minimamente: il giorno successivo indosserebbe una nuova forma corporea così da poter uscire nel vivo della battaglia e incutere terrore sia agli amici che ai nemici. Come si possa annientare per sempre questo essere così mostruoso, non lo sa nemmeno lo stesso cardinale Durand. Il simbolo di Alakhai è una copia distorta della croce di Algeroth in rosso sopra una pallida tela di ragno, che simboleggia il filo invisibile della Oscura Simmetria.

In battaglia Alakhai brandisce la sua temuta spada nera, la Straziacarne, contaminata da un materiale necrotecnologico sconosciuto e perverso. La spada taglia praticamente tutti i materiali conosciuti e, attraverso l'armatura, strappa la carne dalle ossa della vittima come la polpa di un frutto acerbo. La spada è indistruttibile e in battaglia funziona come una spada Violator (p*uò effettuare Sciabolate*).

Alakhai può anche lanciare la sua spada e infliggere normali danni da mischia su tutte le figure in linea retta (45° o 90°). Le uniche cose che bloccano la spada sono i massi e i muri di un edificio. Poi ritorna in mano ad Alakhai. La gittata di questo e attacco è di dieci caselle.



Alakhai si erge al di sopra del tempo e dello spazio e quindi può scegliere lui stesso quando pescare la sua tessera iniziativa: non è mescolata assieme alle altre. Quando una squadra ha terminato il suo turno ed è il momento di pescare una nuova tessera iniziativa, il giocatore della Legione può scegliere invece di pescare la tessera iniziativa di Alakhai.

Alakhai ha anche quattro azioni per round e può fare cinque passi per azione di movimento. Tuttavia, è troppo grande e potente per abbassarsi ad entrare in una barricata.



SQUADRA VALKYRIE VENUS

Il Comando Venusiano della Seconda Valchiria è composto da un totale di 96 squadre con una Vestale e tre Valchirie ciascuno. I membri della Squadra di Valchirie Venus - la Vestale Nastassja Feroccio e le Valchirie June Banks, Isabella di Capote e Lisa Coughran - sono tutte ex allieve di varie Accademie degli Inquisitori ed estremamente abili sia nel combattimento che nelle Arti. Le Valchirie sono armate con lance Castigator elettrocaricate (vedi armi Elettrocaricate) che possono attaccare le figure a due caselle di distanza. L'UNICA cosa che interrompe questa speciale "linea di vista corpo a corpo" sono i massi e i muri di un edificio.








LA BRIGATA BIANCA / WHITE BRIGADE

La Brigata Bianca Bauhaus è una delle unità di dragoni più famigerate che la Bauhaus ha su Venere. Il 4° battaglione di fanteria del capitano Wilhelm Heinzer è stato selezionato appositamente per missioni estremamente difficili e per questo è stato dotato dell'armatura d'onore bianca della brigata. Oltre al capitano, la sua squadra è composta dai dragoni Fritz Wütend e Jacob Hessler e dal soldato di supporto Reinhold "Rhino" Rabiat che brandisce il Deathlockdrum. Le granate del Deathlockdrum infliggono due dadi neri di danno, solo sulla casella bersaglio. Rhino ha granate illimitate. La gittata è sufficiente per raggiungere qualsiasi punto del campo di gioco (100 quadrati)








IL CARDINALE DOMINIC Lo Sceriffo di Luna, il Cardinale Dominic Olazabal d'Estancia IX - è la seconda autorità più alta all'interno della Fratellanza e una personalità ampiamente temuta in tutti i campi. Tuttavia non è diventato tanto famoso come figura intransigente al centro della Curia, ma è nelle Crociate annuali su Venere che Dominic ha conquistato la maggior parte del suo rispetto e della sua notorietà. È un vecchio, duro sia nel corpo che nell'anima, ma sul campo di battaglia riacquista la sua giovinezza: qui riacquista la forza per sopportare un altro anno di lunghe e buie notti nelle umide camere di tortura delle celle degli interrogatori fumanti sotto la cattedrale di Luna.



Dominic è un uomo spietato ed efficiente che lascia che il fine giustifichi i mezzi: nulla lo ostacola quando si tratta di portare a termine le sue decisioni. Alcuni credono che guidi un regno di terrore, altri credono che questo sia il tipo di leadership richiesta in un mondo in cui l'Oscurità minaccia costantemente di calare sull'umanità.

DOMINIC, "Possano odiare, solo ciò che temono", incisione sulla spada Mazza dei Legamenti, che funziona come una spada Violator.

INCANTESIMI DELL'ARTE:

LAMPO SACRO (1) ● Questo incantesimo scaglia un dardo di Santità concentrata contro un nemico. Si applicano le normali regole della linea di vista. l'intervallo massimo è 12 quadrati. Il fulmine infligge tre dadi rossi di danno. Un personaggio di livello superiore a 1 in «Arte» può utilizzare più azioni per questo incantesimo, nel qual caso infligge un ulteriore dado rosso di danno per ogni azione aggiuntiva.

ARMATURA SACRA (1) L'utilizzatore circonda sé stesso e chiunque si trovi nelle caselle adiacenti con un'aura di Santità, che rimuove automaticamente un SUCCESSO da tutti gli attacchi degli attaccanti. (I tiri armatura vengono tirati normalmente).

DOMINAZIONE (1) ● Questo grido di battaglia che ispira fa appello agli antichi poteri dell'Arte, che vengono incanalati attraverso il braccio di chi lo utilizza in un unico, terrificante attacco. Quando viene pronunciato il Grido di Battaglia, l'utilizzatore può lanciare un dado extra per il successivo attacco in mischia.

ISPIRAZIONE DEL CARDINALE (3) Invocando i poteri astrali del Cosmo, l'utilizzatore canalizza tutta la Bontà sull'intero campo di battaglia in un unico Campione dell'Umanità. Al suo successivo attacco in mischia, questi può lanciare un dado nero aggiuntivo per ogni squadra amica rimasta in gioco. Questa carta non può essere utilizzata nuovamente finché non ha avuto effetto.

MESSA DEI BEATI (3) ● Come un solo individuo, tutti i soldati umani rivolgono il viso al cielo in una preghiera per la gloria e la vittoria. L'allarme della battaglia tace mentre la malvagia Legione Oscura viene colpita dall'orrore davanti al massiccio accumulo di Bontà. Rimescola immediatamente TUTTE le tessere Iniziativa e inizia un nuovo turno di combattimento.

INVOCAZIONE SACRA (2) ● Questo incantesimo utilizza il più potente di tutti gli aspetti dell'Arte, quello dell'Alterazione Spaziale. Chi è fedele alla Fratellanza può farsi trasportare dal campo di forza bianco-blu dell'arte e della realtà e volare sui campi di battaglia. Qualsiasi miniatura amica può essere immediatamente spostata fino a 15 caselle, indipendentemente dagli ostacoli.

PAROLE DI BENEDIZIONE (2) Trasportata dai flussi di potere invisibili dell'Arte, la voce sussurrante del Cardinale si diffonde attraverso l'intero campo di battaglia. Una squadra può immediatamente agire come se gli fosse stato dato un Comando.

POTERI DELL'OSCURA SIMMETRIA:

CONCENTRAZIONE DEL MALE (1) ● Chi lo utilizza lascia che il Male supremo fluisca attraverso di lui, consumato dalle fiamme dell'eterno Inferno. Nel suo prossimo attacco in mischia, colpisce con due dadi rossi extra.

FLUSSO DI ACIDO (1) ● Chi lo utilizza evoca uno spruzzo di acido ardente dall'aria stessa e la dirige verso qualsiasi figura sul campo di gioco. Flusso di Acido attacca con tre dadi rossi. Qualsiasi figura viene attaccata; non è necessaria alcuna linea di vista. Una persona che ha un valore in «Simmetria» superiore a 1 può usare più azioni per questo incantesimo, nel qual caso infligge 3 dadi rossi extra in danno per ogni azione aggiuntiva.

RESURREZIONE DEI MORTI (1) Usando i mezzi più perversi della Simmetria Oscura, l'utilizzatore fa risorgere i necromutanti morti e combattere ancora una volta per la Legione Oscura. Lancia due dadi bianchi: per ogni colpo andato a segno, UN Necromutante eliminato viene rimesso in gioco. La figura è posizionata entro tre quadrati da un altro membro della sua squadra.

MOVIMENTO DELLA TERRA (3) ● Questo terribile incantesimo fa a pezzi la terra stessa e apre uno squarcio profondo sul campo di battaglia. Sposta una sezione del tabellone di un quadrato nella direzione che preferisci, ma non in modo che si sovrapponga ad un'altra. Una sezione non può essere spostata in modo che non abbia più alcun contatto con le altre. Questa carta non può essere utilizzata per due round di combattimento consecutivi.

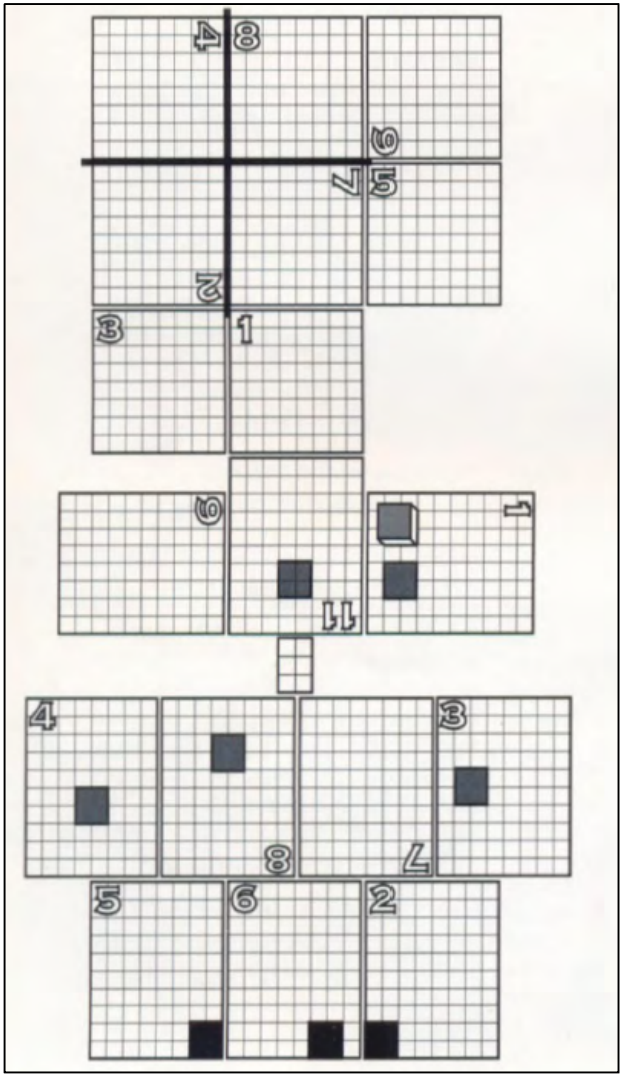
OCCHIO MALVAGIO (2) ● Aiutato da oscuri poteri mistici, l'utilizzatore dirige il proprio Occhio Malvagio verso un ignaro gruppo sul campo di gioco. Pesca una tessera iniziativa non ancora pescata in questo round di combattimento e mettila da parte fino all'inizio del round di combattimento successivo. (Se tutti i membri del gruppo estratto hanno l'abilità speciale «Arte», pesca una nuova tessera iniziativa.)

FOLLIA DI MUAWIJHE (2) Manipolando i Poteri Oscuri appartenenti all'Apostolo Muawijhe - Principe della Follia – l'utilizzatore evoca una banda di berserker bellicosi nelle forze della Legione Oscura. Nella successiva squadra estratta, ciascun membro del gruppo potrà eseguire quattro azioni ciascuno.

LA GRANDE OSCURITÀ (3) Chi la usa invoca la Grande Oscurità sul campo di battaglia, ed essa discende, incutendo paura e cieco terrore in tutti gli esseri pensanti. Gli avversari che NON hanno «Arte» come abilità speciale non possono effettuare NESSUN attacco di fuoco per il resto di questo turno di combattimento.

NUOVA MISSIONE:
CATTURATE LA CITTADELLA!

BACKGROUND: Le forze dei Clan sono riuscite a sfondare le difese della Legione e si stanno avvicinando alla cittadella di Alakhai, ma il prezzo è stato alto. Nonostante molti dei loro fratelli giacciano morti e mutilati sul campo di battaglia, non si sono arresi. Continuano a combattere coraggiosamente senza mostrare alcun segno di stanchezza o di esitazione. Dal loro centro di comando, è arrivato l'ordine di distruggere il grande cannone automatico - il Trono degli Zombie - al cancello orientale della cittadella in modo che i rinforzi possano essere sbarcati e consentire quindi un'irruzione nella cittadella: qualcosa che potrebbe gettare le basi per una vittoria imperiale dopo questo assalto feroce e prolungato. Per fare ciò, devono prima affrontare le malvagie creature della Legione in un'intensa battaglia per il dominio su Venere e sulla cittadella di Alakhai.



Regole particolari per il Portale (sezione 11): La scala funziona esattamente come un Cumulo di Macerie sotto tutti gli aspetti (linea di attacco, bonus di attacco e bonus armatura). Il gradino superiore funziona come una “collina sulla collina”. Questo si applica al movimento e al combattimento ravvicinato, ma non ha effetti nello scontro a fuoco.

SET UP: Disporre le plance del tabellone secondo l'immagine. Questa missione utilizza tutte le planimetrie di *Fury of the Clansmen* e *Siege of the Citadel*, oltre a quella inclusa in questo numero di Sinkadus, quindi il campo di gioco diventa extra large.

SCHIERAMENTO: Il giocatore della Legione piazza le cinque coorti di *Fury of the Clansmen* nei quadrati grigi e il giocatore dei Clan piazza le sue forze in quelli neri. NON utilizzate le tessere Inizio/Obiettivo! (vedi regole Speciali).

Scegli le carte Coorte da *Siege of the Citadel* e scarta la carta n. 12. Pescane a caso UNA delle rimanenti e mettila da parte senza che il giocatore del Clan possa guardarla. Posiziona una carta in ciascuna delle otto sezioni della Cittadella, una carta all'interno dell'edificio nella sezione Portale (11) fornita con questo numero di Sinkadus e l'ultima carta nella sezione Scala. Prendi le dieci tessere corporazione di *Siege of the Citadel*, attacca un pezzo di nastro adesivo sul retro e scrivi sul nastro il numero della carta Mostro che potrà agire quando peschi quella tessera corporazione. Usa un nastro che non strappi la tessera quando lo rimuovi. (Se stai utilizzando una delle nuove squadre "Buone" incluse in questo numero di Sinkadus, posizionale ovunque lungo il bordo del tabellone lungo il quale si allineano i membri del clan. Le squadre aggiuntive della Legione sono posizionate ovunque nella sezione 11.)

OBIETTIVO DEI CLAN: Per ottenere una vittoria minore, il giocatore dei clan deve riuscire a far uscire almeno due miniature dal settore 8 della cittadella, tramite la freccia. Se riesce anche a sconfiggere il Trono degli Zombie, ottiene una vittoria maggiore.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE: Il giocatore della Legione ottiene una vittoria maggiore se tutti i Clansmen vengono eliminati senza che il giocatore dei Clan riesca in nessuna delle sue missioni. Ottiene una vittoria minore se impedisce ai Clansmen di uscire dalla cittadella, ma il Trono degli Zombie viene distrutto.

REGOLE SPECIALI: In questa missione, le tessere Partenza/Obiettivo vengono utilizzate come segnalini iniziativa invece di quelli normali: questo per poter utilizzare le tessere corporazione come tessere iniziativa per l'Oscura Legione. Le dieci tessere corporazione vengono utilizzate come tessere iniziativa quando la Legione riceve rinforzi, nel momento in cui una coorte viene attivata così come secondo le normali regole di *Siege of the Citadel*. (Quando la Carta Coorte viene attivata, la sua tessera iniziale viene mescolata con le altre rimanenti.) Quando i primi membri del clan entrano nella cittadella, il giocatore della legione può attivare prima una Carta Coorte in ogni turno, proprio come in *Siege of the Citadel*. Quando un centurione ottiene tre successi con il suo dado leadership, la Legione riceve rinforzi dalla cittadella. Pesca casualmente una delle tessere corporazione/iniziativa e attiva quella coorte. La tessera viene mescolata con le restanti tessere iniziativa e la squadra può agire esattamente come al solito. Per ulteriori informazioni, consulta le regole di *Fury of the Clansmen*. Il Trono degli Zombi è

un tipo di cannone antiaereo di precisione e portata incredibili. Protegge efficacemente la porta orientale della cittadella dagli attacchi aerei e può essere distrutto solo facendo atterrare due Brainbuster nelle caselle che occupa. È rappresentato dalla torre, ma non è possibile scalarla. Non può essere utilizzato contro bersagli sul campo di gioco. Se il Trono degli Zombie viene distrutto, i rinforzi del clan vengono immediatamente sbarcati dai dirigibili utilizzando i jetpack. Ciò significa che tutte le squadre di Clansmen si riempiono nuovamente. I rinforzi atterrano entro tre caselle da qualsiasi membro del clan, ma non sopra o oltre il ponte. Una squadra di Clansmen che è stata completamente annientata viene "rianimata" e posizionata ovunque nella sezione numero 1 di *Fury of the Clansmen*. I membri della squadra devono quindi posizionarsi nelle caselle adiacenti.

COMBINARE FURY OF THE CLANSMEN CON SIEGE OF THE CITADEL

(da Fury of the Clansmen-Swedish Rulebook)

Se possiedi entrambi i giochi, dovresti ovviamente approfittarne e usarli insieme.
È possibile uilizzare i mostri, le carte equipaggiamento e gli eroi di *Siege of the Citadel* in *Fury of the Clansmen* e viceversa.

CREATURE DI SIEGE OF THE CITADEL IN FURY OF THE CLANSMEN

Puoi sostituire un Centurione o un Necromutante di una squadra con un Legionario, un Necromutante, un Centurione, un Razide o persino il Nepfarita o l'Ezoghoul!
Usa la Dark Legion Reference Card per il Rango 3-4 per ottenere i dadi di attacco e la Dark Legion Reference Card Rango 5-6 per calcolare il tiro armatura.
I Necromutanti e i Centurioni hanno ovviamente gli stessi valori di quelli trovati in *Fury of the Clansmen*.
Usa le informazioni aggiuntive per la conversione.

• Per ogni punto di Armatura (sulla Carta di Riferimento della Legione Oscura), il mostro ottiene un dado NERO come Tiro Armatura (ad eccezione del Centurione e del Necromutante che ovviamente usano il loro valore).
• Tutti i mostri hanno tre Azioni in *Fury of the Clansmen*.
• I LEGIONARI possono muoversi di sei passi per ogni azione di movimento.
• I RAZIDE possono usare lo stesso attacco FULL AUTO come il Charger del Clan in *Fury of the Clansmen*. Non possono entrare nelle trincee.
• Il NEFARITA ottiene tre dadi neri per il tiro di Leadership. Ricorda che un gruppo può avere solo un leader: se un gruppo ha sia un Nefarita che un Centurione, il Centurione non ottiene alcun tiro di Leadership. Il Nefarita non può entrare nelle trincee.
• L'EZOGHOUL può muoversi di sei passi per ogni azione di movimento. Non può entrare in nessun quadrato con terreno di giungla o entrare negli edifici. D'altra parte, non ha alcuna modifica negativa per attraversare muri di rovine o arrampicarsi sulle macerie. Non può entrare nelle trincee.

DOOMTROOPER DI SIEGE OF THE CITADEL IN FURY OF THE CLANSMEN

• Una coppia di Doomtrooper è potente quanto una squadra completa di Clansmen, quindi usa il proprio segnalino Iniziativa e le caselle Partenza/Obiettivo (usa i segnalini corporazione).
• Ogni coppia di Doomtrooper ha automaticamente due azioni extra in ogni round, tranne quella Imperiale, che ha tre azioni extra.
• I Doomtrooper usano gli stessi dadi di attacco come fanno normalmente e tutte le carte equipaggiamento funzionano normalmente (tranne l'Auto-iniettore Coagulante e l'Unità Medico da Combattimento, queste due non vengono usate).

• I Doomtrooper normalmente tirano quattro dadi ROSSI per il Tiro Armatura, tranne i Cybertronic che ne tirano cinque.
• Carte equipaggiamento:
Non è possibile attaccare con Auto Fire Burst o Auto Fire Spread con la Combinazione Punisher o con il Gehenna Puker.
Il Disrupter annulla uno dei dadi Armatura dei difensori (quello di valor minore).
Il Lanciagranate infligge lo stesso danno di un Brainbuster.
Un Deathlockdrum funziona come un Charger HMG.

CLANSMEN IN SIEGE OF THE CITADEL

Puoi far partecipare un Capitano e un altro membro di una squadra di Clansmen a *Siege of the Citadel*. Utilizzano la plancia che appartiene al giocatore della corporazione che al momento dirige l'Oscura Legione. I Clansmen funzionano ESATTAMENTE come i Doomtroopers, con le seguenti aggiunte:
• Il Capitano (deve far parte del team) è uno specialista del Corpo a Corpo, ed è SEMPRE armato con una Spada Violator, indipendentemente dal grado e da quanti crediti possiede (rimuovi quindi una Spada del Violator dal mazzo delle carte Equipaggiamento e assegnala direttamente al Capitano dei Clansmen. Se invece vuole una Violator Combo, si applicano le solite regole.
• Se un soldato regolare fa parte della squadra, deve sempre avere un'arma da fuoco. La sua abilità speciale è che può mettersi In Allerta proprio come in *Fury of the Clansmen*. I tiri di controllo dell'Allerta vengono eseguiti dopo ciascun attacco come al solito.
• Se un Clansmen con Charger fa parte della squadra, è SEMPRE armato di Charger. Il Charger attacca con quattro dadi nello scontro a Fuoco e un dado nel Corpo a Corpo. Può sparare in modalità Full Auto proprio come in *Fury of the Clansmen*. Può essere integrato con un disgregatore, munizioni esplosive o un mirino, ma non con un lanciagranate.

SCENARIO ENORME

Ricorda che puoi usare insieme tutti i diciassette tabelloni di gioco e creare uno scenario fantastico! Se usi tutte le miniature, puoi giocare *Fury of the Clansmen* con un totale di 70 modelli! Metti insieme le tue emozionanti avventure e ravvivale con le carte Evento e Doomtrooper di *Siege of the Citadel*. Un gruppo di Clansmen può avere una missione segreta da compiere non appena entrano nella Cittadella?
Le possibilità sono infinite!

NUOVE UNITÀ IMPERIALI

(da Imperial-The Clan of Damnation)



BLOOD BERETS

Resi famosi sia dai lungometraggi che dagli annunci di arruolamento, i Blood Berets sono una presenza ben nota in tutto il Sistema. Il grado e il simbolo dell'IAF sono portati sullo spallaccio sinistro dai comandanti di squadra, e i Blood Berets usano l'emblema generico delle forze speciali sull'altra spalla. La protezione solare di inchiostro e olio per motori usata sulle guance per proteggersi dai riflessi del sole non deve essere confusa con le pitture facciali cerimoniali dei Wolfbanes.



REGOLE SPECIALI: Una squadra di Blood Berets è composta da un Sergente, due Soldati e un Medico. Ogni membro della squadra ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. La squadra non può ricevere azioni extra da Capitani di altre squadre, ma può ricevere un Comando impartito da un Comandante *(con abilità speciale Comando)*. Spendendo un'azione, un Soldato può usare il suo Scanner. Se ha successo, ottiene la distanza e la direzione esatte di un bersaglio a sua scelta, il che gli conferisce un interessante bonus all'Attacco con Armi da Fuoco. Una miniatura eliminata per un solo colpo (ad esempio se una miniatura viene colpita da tre successi e il suo tiro armatura segna due successi) non viene rimossa dal tabellone di gioco. Viene invece sdraiata nella sua casella, priva di sensi e morente. Se il Medico arriva in una casella adiacente, e spende tre azioni consecutive per eseguire un intervento di Medicina da Campo, la miniatura ferita viene riportata in condizione di combattere e può continuare come al solito. Questa regola si applica a tutte le miniature Imperiali finché un Medico è in gioco. Le miniature ferite possono essere attaccate. I nemici ottengono un bonus di due dadi neri quando Sparano a nemici privi di sensi. Se attaccata in Corpo a Corpo, la miniatura priva di sensi viene automaticamente eliminata.



GOLDEN LIONS

I Golden Lions del Clan Murdoch sono facilmente riconoscibili dalle esclusive mimetiche marziane a strisce rosse e grigie. Come per tutte le unità IAF, i distintivi di grado di ufficiale di reggimento sono portati sulla spalla destra e su entrambi i polsi. L'emblema generico delle forze speciali è blasonato sulla spalla sinistra. L'equipaggiamento standard include un comunicatore TR-145, occhiali da sole, un Fucile d'assalto Mk.43 Intruder, tuta da combattimento in pelle e guanti di gomma aderente per una presa sicura. Di norma, comandanti e soldati delle forze speciali indossano berretti.



REGOLE SPECIALI: Una squadra Golden Lions è composta da un Sergente Maggiore, due Soldati e uno Specialista in Armi di Supporto. Ogni membro della squadra ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. La squadra non può ricevere azioni extra da Capitani di altre squadre, ma può ricevere un Comando impartito da un Comandante *(con abilità speciale Comando)*. I Soldati sono equipaggiati con Plasma Intruders che possono sparare munizioni al Plasma oltre ai convenzionali proiettili di piombo. In questo caso, anche le miniature adiacenti al bersaglio vengono colpite da un attacco riuscito. Subiscono un colpo in meno rispetto al bersaglio effettivo. Non puoi effettuare attacchi di fuoco automatico Auto quando utilizzi munizioni al Plasma. Il Southpaw spara granate che infliggono 4 dadi NERI di danno nella casella bersaglio. Effettua sempre un tiro di Precisione. Caselle adiacenti al quadrato bersaglio subiranno quattro dadi ROSSI di danno e modelli a due quadrati di distanza saranno colpiti da quattro dadi BIANCHI. Se esegui un Auto Fire Burst, aggiungi due dadi di danno sia nel quadrato bersaglio che in quelli circostanti. Auto Fire Spread non aggiunge alcun dado, ma ha effetto sui quadrati adiacenti come di consueto. Un attacco Auto non può essere mirato.



32° BATTAGLIONE TRENCHERS

L'emblema del 32° Battaglione Trenchers è una trincea stilizzata bianca. Inizialmente l'apertura era rivolta verso destra per assomigliare alla lettera «E» *(di Empire)*, ma durante la campagna di Hellhole Ridge, le forze Capitol attaccarono travestite con finte armature imperiali e gli Imperiali invertirono i loro spallacci così da distinguere gli amici dai nemici. Lo zaino di questo soldato contiene tutto quello di cui ha bisogno per due settimane di duro servizio in trincea. Il suo trench corazzato verde bottiglia protegge dal freddo, dalla pioggia e dai proiettili e la sua familiare maschera antigas è un equipaggiamento standard imperiale nelle aree contaminate dalla Dark Legion. La sua Mk. XXIII Destroyer LMG è un equipaggiamento standard per molte unità di fanteria imperiale.



REGOLE SPECIALI: Una squadra del 32° Battaglione Trench è composta da un Sergente, due Soldati e un Mitragliere. Ogni membro della squadra ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. La squadra non può ricevere azioni extra da Capitani di altre squadre, ma può ricevere un Comando impartito da un Comandante *(con abilità speciale Comando)*. Spendendo tre azioni, un Soldato può scavare e trovare riparo nella casella in cui si trova, purché si trovi in un terreno sgombro. Questa copertura è equivalente a una trincea in tutti i sensi (utilizza un segnalino Trincea per rappresentarla). Quando il soldato lascia la casella, la copertura
rimane e può essere utilizzata da altre figure.



SEAN GALLAGHER

Le caratteristiche più distintive dell'equipaggiamento di un Wolfbane sono l'emblema dell'unità (spallina destra) e il mantello di pelliccia. Di seguito sono riportate le statistiche di Sean Gallagher, comandante in capo dei Wolfbanes. I Gallagher indossano tradizionalmente mantelli di pelle d'orso, ma lupo, volpe, volpe blu ed ermellino sono comunemente usati da altre squadre. La colorazione dei guanti di pelle rigida, delle ginocchiere e gomitiere in kevlarite e degli stivali da combattimento è determinata individualmente da ogni squadra. La spada di Sean è un potente cimelio dei Gallagher, la «Runestaff». Solo i capi, come Sean, possono usare pitture facciali blu.



REGOLE SPECIALI: Sean Gallagher può agire come Capitano (usa le normali regole di *Fury of the Clansmen* e ignora le regole di Comando fornite qui) o come Comandante. In questo caso, non fa parte di nessuna squadra, ma usa il proprio segnalino iniziativa (in questo caso potresti voler sostituire il Capitano della squadra Gallagher con qualcun altro). Sean ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Inoltre, può impartire due Comandi ogni volta che viene estratto il suo segnalino iniziativa. I Comandi vengono impartiti dai Comandanti e non devono essere confusi con le Azioni Extra assegnate dai Capitani. Un Comando può essere impartito a qualsiasi miniatura entro sei caselle dal Comandante e funziona esattamente come un'Azione Extra senza tiro di Leadership. Tuttavia, se il Comando viene impartito a un Capitano (o un'altra miniatura con Comando come abilità speciale), questi invece di eseguire l'azione può effettuare un tiro di Leadership (questo tiro di Leadership funziona esattamente come uno normale). A un Capitano non può essere dato più di un Comando per un turno di gioco. Un altro Comandante (o un'altra miniatura con Comando come abilità speciale) può ricevere un Comando, ma può impartire a sua volta Comandi solo quando viene estratto il suo Segnalino iniziativa. Se Sean impartisce un Comando a se stesso, esegue semplicemente un'azione extra. La carica Wolfbane viene eseguita esattamente come la carica Sectioner dei Necromutanti. La spada di Sean è equivalente ad una spada Violator *(può effettuare Sciabolate)*. Usata in una Carica Wolfbane, è una delle armi più potenti del gioco.

CAVALLERIA LEGGERA WOLFBANE



I veloci e pesantemente armati Necromower sono veicoli utilizzati dalla Cavalleria Leggera Wolfbane per consentire un rapido dispiegamento di fuoco di supporto pesante in qualsiasi punto del campo di battaglia. A volte vengono utilizzati anche come unità di ricognizione, ma il potente rombo del motore diesel da 220 cavalli limita in qualche modo la loro versatilità in questo ruolo. Nel caso in cui il conducente venga impegnato in un combattimento corpo a corpo, ha la sua spada sacra a portata di mano nel portapacchi sopra il sedile. Il potente Ultra-Charger sulla sinistra viene puntato con la mano sinistra, mentre il veicolo viene diretto con la destra. Ci sono pedali per acceleratore e freni.



REGOLE SPECIALI: Una Squadra di Cavalleria Leggera Wolfbane consiste di un veicolo Necromower Hedgehog ed il suo conducente. La squadra ha tre azioni per turno e turno e otto passi per azione di movimento. Non può ricevere azioni extra da Capitani di altre squadre, ma può ricevere un Comando impartito da un Comandante *(con abilità speciale Comando)*. Il Necromower non può entrare in edifici o trincee. Una mortale Carica Necromower viene eseguita esattamente come una Carica Sectioner, ma il Necromower può muoversi di otto caselle prima di attaccare. Questo è l'unico tipo di attacco Corpo a Corpo che il Necromower può effettuare. (Un conducente smontato può effettuare attacchi ravvicinati come un Capitano.) Il conducente può smontare dal Necromower spendendo un'azione. Può agire e muoversi come un Capitano. La sua spada Claymore è

equivalente ad una spada Violator *(può effettuare Sciabolate)*. Solo i piloti del Necromower possono azionare i Necromower. I Necromower abbandonati possono essere attaccati, e si difendono normalmente. Quando un pilota di Necromower viene ucciso, anche il veicolo è distrutto.



CAVALLERIA AEREA RAMS

I piloti dei Twin Barracuda sono solitamente considerati degli incoscienti, tuttavia la maggior parte di coloro che hanno provato a pilotare tali mezzi ha raggiunto una comprensione più profonda di queste anime coraggiose: «Sono completamente pazzi». I cavalieri del cielo provenienti dai Rams del Clan Loughton sono identificati dall'emblema sul basco in smalto e oro puro. (Le forze di terra lo espongono sugli spallacci delle loro tenute Mk. III.) Il joystick sinistro è per manovrare approssimativamente il velivolo, mentre quello destro è un joystick di precisione necessario alla mira accurata dei Twin-Southpaws dalla straordinaria potenza di fuoco.



REGOLE SPECIALI: Una squadra di supporto aereo dei Loughton Rams è composta da un Twin Barracuda e dal suo pilota. La squadra ha tre azioni per turno e sei passi per azione di movimento. Non può ricevere azioni extra da Capitani di altre squadre, ma può ricevere un Comando impartito da un Comandante *(con abilità speciale Comando)*. Un velivolo o una creatura volante si trova sempre ad una delle tre altitudini possibili: livello del suolo, livello delle cime degli alberi o livello a mezz'aria.

A livello del suolo si applicano le regole normali per la linea di vista. A livello cime degli alberi, considera il Twin Barracuda ai fini della linea di vista come se fosse in cima a un cumulo di macerie. A livello di mezz'aria, il Twin Barracuda può sparare su qualsiasi casella sulla plancia (e viceversa). Cambiare altitudine richiede sempre un'azione. Nessun altro movimento è consentito durante questa azione. Per entrare in una casella di cumulo di macerie, devi prima

andare a livello delle cime degli alberi o a mezz'aria. Per entrare in una casella con un masso, devi volare a mezz'aria. Il Twin Barracuda non può mettersi al riparo in una trincea (considerala come terreno aperto) o in un edificio (consideralo come un masso). I Southpaw del Barracuda sparano granate con danni normali: 4 dadi neri. Le caselle adiacenti subiscono 4 dadi rossi di danni e i bersagli a due caselle di distanza sono colpiti da 4 dadi bianchi. Ogni azione di Attacco con arma da fuoco spara una granata da ognuno dei Southpaw e queste possono essere sparate contro lo stesso bersaglio o contro due bersagli separati a non più di tre caselle di distanza. Se spari con entrambi contro lo stesso bersaglio, fai UN solo tiro di precisione e aggiungi due dadi per i danni. Se spari a due bersagli separati, fai due tiri separati per la precisione e per il danno di ogni attacco. I piloti dei Barracuda non possono effettuare Attacchi Corpo a Corpo né possono essere attaccati Corpo a Corpo. La ricarica deve essere eseguita a livello del suolo (o a livello cime degli alberi se su un cumulo di macerie). Ogni Southpaw va ricaricato separatamente. È possibile continuare a sparare con uno solo dei due se l'altro è senza munizioni.

UNITÀ E DONI AGGIUNTIVI DI ALGEROTH

(da Algeroth-The Apostle of War)

Quando si gioca un'avventura del Gioco di Ruolo utilizzando *Fury of the Clansmen* invece delle regole del GdR di Mutant Chronicles, vengono aggiunte alcune nuove regole a causa degli avversari molto speciali che vivono nella cittadella. Se una qualsiasi regola aggiuntiva va applicata a una creatura o a un mostro speciale, è elencata nelle sue statistiche.

CREATURE ESTREMAMENTE GRANDI

Alcuni degli abitanti della Cittadella sono enormi, terrificanti ed estremamente cattivi. Non si tirano indietro per niente e possono subire un colpo dopo l'altro da armi convenzionali senza sembrare accorgersene. In *Fury of Clansmen*, una creatura che ha più di 40 Punti Ferita (nelle sue statistiche RPG) può subire due colpi invece di uno. Una creatura con più di 60 punti può subire tre colpi e per ogni dieci punti sopra ai 60, può subire un colpo aggiuntivo. Quindi un Bio-gigante con 110 punti può subire un totale di sette (7!!!) colpi prima di essere distrutto e rimosso dal gioco. Non è obbligatorio che questi colpi siano inflitti nello stesso attacco e possono essere accumulati nel corso della partita. Usa dei segnalini per tenere traccia del numero di colpi subiti da ogni figura estremamente grande.

BAALZACHT: Baalzacht è un Nefarita a cui è stato concesso l'onore di fondare la propria Cittadella. È alto quasi nove piedi e pesa più di mezza tonnellata. È grottescamente grasso, persino fino alla punta delle corna, con una pelle bianca e pastosa ricoperta di sigilli arcani tatuati a casaccio sulla sua mole. È sempre sudato e persino scendere dal suo trono spesso sembra per lui uno sforzo maggiore di quanto ne valga la pena. Tuttavia, è un demone dalla lingua d'argento, come dimostra il fatto che sia riuscito a convincere i suoi superiori a riporre così tanta fiducia in lui. Farà tutto il necessario per assicurarsi che non dubitino mai della loro decisione. Nonostante il suo peso, è formidabile in combattimento e deve essere temuto quanto qualsiasi Nefarita. Baalzacht forma una squadra a sé stante, oppure può agire come leader di una squadra di Legionari Non Morti. Ha cinque azioni per turno e cinque passi per azione di movimento. Può impartire un Comando ogni volta che viene estratto il suo segnalino iniziativa. Baalzacht conta anche come una creatura estremamente grande da 2 Ferite. Può utilizzare i Doni Oscuri: Teletrasporto; Legame Necrovisuale; Portale della Cura Oscura; Varco Dimensionale; Flusso di Asimmetria; Invocare Frenesia; Invocare Lealtà; Distorsione del Nemico.

TEKRON: Una squadra di Tekron può essere composta al massimo da tre Tekron. Un Tekron ha quattro azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Tekron non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Può utilizzare i Doni Oscuri: Portale della Non Morte; Invocare Dolore; Imprigionare; Distorsione Mentale; Distorsione del Nemico; Distorcere Oggetto.

TECHNOMANCER: Una squadra di Technomancer è composta al massimo da tre Technomancer. Un Technomancer ha tre azioni per turno e a quattro passi per azione di movimento. Un Technomancer non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Può utilizzare i Doni Oscuri: Portale della Non Morte; Invocare Dolore; Imprigionare; Distorsione Mentale; Distorsione del Nemico; Distorcere Oggetto.

DESTROYER: Una squadra di Destroyer è composta al massimo da cinque Destroyer. Un Destroyer ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Destroyer non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Può utilizzare i Doni Oscuri: Portale della Cura Oscura; Portale Oscuro; Distorcere Sé Stessi; Distorsione del Nemico; Invocare Frenesia.

INIZIATO: Una squadra di Iniziati è composta al massimo da sei Iniziati. Ogni Iniziato ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Iniziato non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Può utilizzare i Doni Oscuri: Portale della Cura Oscura; Invocare Dolore; Distorcere Sé Stessi.

CENTURIONE: Un Centurione può agire da solo o come leader di una squadra di massimo tre Necromutanti o sei Legionari Non-morti. Ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Centurione può ricevere azioni extra dai suoi tiri di Leadership e ricevere Comandi. Può utilizzare i Doni Oscuri: Resistere al Dolore; Invocare Frenesia.

NECROMUTANTE: I Necromutanti si trovano in squadre al massimo di tre, a volte guidate da un Centurione o da un Nefarita. Possono anche guidare squadre di massimo sei Legionari Non-morti. Un Necromutante ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership e ricevere Comandi. Può utilizzare il Dono Oscuro: Resistere al Dolore.

LEGIONARIO NON MORTO: I Legionari Non-morti si trovano solo in squadre di massimo sei guidate da un Nefarita, un Centurione, un Necromutante o un'altra miniatura con Leadership o l'Abilità Speciale Comando. Un Legionario Non-morto ha tre azioni per turno e tre passi per azione di movimento. Può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership e ricevere Comandi. I Legionari Non-morti devono avere il proprio comandante di squadra entro 4 caselle all'inizio della loro mossa. In caso contrario, il Legionario non può intraprendere alcuna azione in quel turno.

EZOGHOUL: Gli Ezoghoul agiscono in squadre composte al massimo da quattro. Ogni Ezoghoul ha quattro azioni per turno e sei passi per azione di movimento. Non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. L'Ezoghoul conta come una creatura estremamente grande da 2 Ferite.
Può utilizzare i Doni Oscuri: Terrore; Fuoco Oscuro.
Una creatura volante si trova a uno dei tre livelli: al suolo, a cime degli alberi o a mezz'aria. A livello del suolo, si applicano le normali regole della linea di vista. A livello cime degli alberi, tratta la creatura come se fosse su un cumulo di macerie ai fini della

linea di vista. A mezz'aria, la creatura può vedere ogni casella sulla plancia (e viceversa). Cambiare altitudine costa un'intera azione. Per entrare in una casella di macerie, devi essere più in alto del livello del suolo. Per entrare in una casella di massi, devi essere a mezz'aria. Gli Ezoghoul possono essere attaccati in corpo a corpo solo se sono a livello del suolo. Le loro armi possono essere ricaricate solo se sono a livello del suolo (o a livello della cima di un albero in cima a un cumulo di macerie).

RAZIDE: I Razide agiscono da soli. Un Razide ha tre azioni per turno e cinque passi per azione di movimento. Non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. L'abilità speciale Full Auto è identica a quella del Charger. Il Razide conta come una creatura estremamente grande di 2 Ferite. Può utilizzare il Dono Oscuro: Resistere al Dolore.

PRETORIAN STALKER: I Pretorian Stalker agiscono in squadre composte da un massimo di due. Ognuno di loro ha tre azioni per turno e sei passi per azione di movimento. Uno Stalker non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi.
L'Incineratore Hindenburger è un lanciafiamme. Quando uno Stalker usa l'Incineratore Hindenburger, attacca con otto dadi neri.
Considera le munizioni del Carcass Launcher come granate Brainbusters. Ha una gittata minima di 10 caselle, una gittata massima di 200 caselle e munizioni illimitate. I tiri di precisione per i tiri ciechi vengono effettuati con cinque dadi bianchi. Il Pretorian Stalker conta come una creatura estremamente grande da 2 Ferite.

CACCIATORE OSCURO: I Cacciatori Oscuri agiscono da soli. Ognuno di loro ha cinque azioni per turno e sette passi per azione di movimento. Un Cacciatore non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Il Cacciatore si atteggia a normale umano. Per vedere attraverso la sua farsa, un modello deve tirare due dadi bianchi e ottenere un Successo, altrimenti non può attaccarlo. Una volta che il Cacciatore è ferito o attacca, nessuno necessita di effettuare di nuovo questo tiro. Sebbene abbia le stesse dimensioni di un umano, a causa della sua natura insolita il Cacciatore conta come una creatura estremamente grande da 2 Ferite. Può utilizzare i Doni Oscuri: invocare Laeltà; Portale della Cura Oscura; Legame Necrovisuale; Portale Oscuro.

BIOGIGANTE: I Bio-Giganti agiscono da soli. Occupano quattro quadrati (disposti a quadrato). Ognuno di loro ha tre azioni per turno e nove passi per azione di movimento (solo quattro quando striscia). All'interno della Cittadella, il Bio-Gigante ottiene solo due azioni per turno a causa degli spazi angusti. Un Bio-Gigante non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Quando un modello vede un Bio-Gigante per la prima volta, la vista ispira paura. Tutte le squadre devono ottenere due Successi su due dadi bianchi o trascorrere l'intero turno successivo allontanandosi il più possibile dal Bio-Gigante. Le squadre con una figura con Leadership possono usare i dadi Leadership al loro posto. Questo effetto dura solo un turno. Le figure con abilità Comando non devono effettuare questo test. Il Bio-Gigante conta come una creatura estremamente grande da 7 Ferite.

KADAVER: I Kadaver agiscono in squadre di massimo sei. Ognuno di loro ha due azioni per turno e tre passi per azione di movimento. Un Kadaver non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. I Kadaver hanno un'armatura permanente di due colpi, vale a dire, ci vogliono tre colpi da un singolo attacco per ucciderne uno.

KARNOFAGO: I Karnofagi agiscono da soli. Ognuno di loro ha tre azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Karnofago non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Il Karnofago in questa avventura (*The Black Gate*) è speciale in quanto non ha stigmate e si finge un innocente. Per vedere attraverso la sua farsa, una miniatura deve tirare due dadi bianchi e ottenere almeno un colpo, altrimenti non può sparare. Una volta che il Karnofago attacca, nessuno deve effettuare di nuovo questo tiro. Una volta che il Karnofago uccide, deve fermarsi per mangiare. Si muove automaticamente verso la vittima e termina il suo movimento nella prima casella adiacente. Deve spendere tutte le azioni rimanenti e l'intero turno successivo mangiando.

FURIA IMMACOLATA: Le Furie immacolate agiscono da sole. Ognuna di loro ha quattro azioni per turno cinque passi per azione di movimento. Una Furia non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Quando una Furia urla, tutte le squadre sullo stesso livello devono ottenere almeno un colpo su due dadi bianchi o trascorrere l'intero turno successivo allontanandosi il più possibile dalla Furia. Le squadre con un modello con Leadership possono usare i dadi Leadership. Questo effetto dura solo un turno. Le miniature con abilità Comando non devono effettuare questo test. Le miniature entro cinque quadrati subiscono automaticamente un colpo. Le miniature entro due quadrati subiscono due colpi. I tiri di Armatura vengono effettuati normalmente. La Furia Immacolata conta come una creatura estremamente grande da 2 Ferite.

EONIAN JUSTIFIER: Gli Eaonian Justifiers agiscono da soli. Ognuno di loro ha quattro azioni per turno e quattro passi per azione di movimento. Un Justifier non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi.

GOLEM D'OSCURITÀ: I Golem d'Oscurità agiscono in squadre al massimo di tre. Ognuno di loro ha sei azioni per turno e otto passi per azione di movimento. Un Golem non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Quando attacca da vicino, un Golem può estrudere aculei che infliggono 2 dadi rossi extra di danno. L'attacco impiega 2 azioni. Il Golem d'Oscurità conta come una creatura estremamente grande da 2 Ferite.

BRASS APOCALYPT: I Brass Apocalypt agiscono in squadre di massimo tre. Ognuno di loro ha cinque azioni per turno e otto passi per azione di movimento. Un Apocalypt non può ricevere azioni extra dai tiri di Leadership, ma può ricevere Comandi. Un Brass Apocalypt è considerato una creatura estremamente grande da 3 Ferite.

DONI DI ALGEROTH IN FURY OF THE CLANSMEN

Nell'elenco delle statistiche del gioco di ruolo, è indicato quali Doni una creatura può avere. I giocatori ambiziosi dovrebbero creare dei segnalini per questi poteri così da rappresentare dove e quando vengono usati i Doni Oscuri.

FUOCO OSCURO (1) • Trattalo come se l'utilizzatore stesse sparando un lanciafiamme (tre dadi di attacco neri) (vedi sopra «Regole aggiuntive per *Fury of the Clansmen*).

PORTALE OSCURO (1) Consente all'utilizzatore di creare un portale oscuro attraverso muri spessi meno di un quadrato (ad esempio non la maggior parte dei muri delle catacombe). L'effetto dura per un turno di gioco (se l'invocatore non decide di chiudere il portale immediatamente, il che consuma 1 azione), e durante quel periodo, creature e oggetti diversi dall'invocatore possono muoversi attraverso il portale.

VARCO DIMENSIONALE (2) • Il bersaglio viene spinto in un'altra dimensione. Mentre si trova lì, non può eseguire alcuna azione o essere attaccato in alcun modo. Subisce automaticamente un colpo per ogni turno in cui è intrappolato. Deve tirare due successi su due dadi rossi per fuggire. Questo perdura finché il bersaglio non scappa. Può provare a fuggire all'inizio di ogni suo turno.

DISTORSIONE DEL NEMICO (1) • Questo Dono estremamente mortale permette all'utilizzatore di effettuare un attacco di fuoco con tre dadi rossi. Il bersaglio deve tirare un dado armatura in meno del solito perché il dono ignora l'armatura.

DISTORSIONE MENTALE (3) Viene lanciato contro le miniature per cercare di convertirle e farle schierare dalla parte della Grande Oscurità. Se il bersaglio non ottiene almeno un successo su tre dadi Rossi, il modello che ha lanciato il dono su di lui può prendere il controllo della figura per il resto della partita (o finché l'utilizzatore non viene rimosso dal gioco).

DISTORCERE OGGETTO (2) • Distrugge un'arma qualsiasi. In alternativa, può essere usato per rimuovere un dado di qualsiasi colore dall'Armatura di un bersaglio

DISTORCERE SÉ STESSI (2) Aggiungi 2 dadi Rossi all'Armatura dell'utilizzatore per un turno completo.

FLUSSO DI ASIMMETRIA (2) Crea una barriera contro i Doni Oscuri e gli incantesimi dell'Arte. Se qualcuno cerca di usarli sull'invocatore o su una figura in una casella adiacente, l'invocatore ottiene un tiro salvezza. Se l'invocatore ottiene almeno un successo su due dadi Rossi, l'effetto dell'incantesimo o del Dono viene annullato. L'effetto dura due turni.

FLUSSO DI MORTE (2?) • Consideralo come un attacco di fuoco con tre dadi neri.

FLUSSO DI FUOCO (2) • È proprio come il Dono del Fuoco Oscuro con due eccezioni. L'attaccante usa quattro dadi neri e qualsiasi miniatura che si muove in quella casella

durante i successivi tre turni viene attaccata con tre dadi rossi, poiché il fuoco è ancora lì che brucia violentemente.

FLUSSO DI FOLLIA (3) Questo Dono Oscuro può essere usato per attaccare un qualsiasi modello e tutti i quadrati adiacenti. Il bersaglio deve ottenere almeno successo colpo con due dadi bianchi e tutte le figure nei quadrati adiacenti devono ottenere almeno un successo con tre dadi bianchi. Ogni modello che fallisce deve tirare sulla tabella degli effetti in base alla descrizione di questo incantesimo nel capitolo *Algeroth's Pattern*» del GdR *(riportati qui sotto).* L'effetto dura finché la figura non si muove fuori dal Flusso (ma per almeno un turno). Creature non umane o non viventi come i Legionari Non Morti, i Razides, gli Ezoghoul, ecc., non sono influenzati per nulla dal Flusso di Follia.
EFFETTI:
1- PARANOIA. La vittima è circondata da nemici arrabbiati. Attaccherà la persona più vicina con qualsiasi arma o potere a portata di mano.
2- FOLLIA SCHIUMANTE. La vittima urla e strilla e viene resa completamente immobile dalla forza della follia. Getterà via tutte le armi ai nemici e si contorcerà rotolandosi a terra. Non può fare nulla mentre il Flusso della Follia resta in vigore.
3-TERRORE. La vittima si volterà e fuggirà dalla zona della follia. Non combatterà se non per superare a fatica qualsiasi ostacolo. Non si muoverà verso l'invocatore, ma in direzione opposta. Nulla fermerà questa fuga a capofitto. Se questo lo porterà giù da un dirupo o sotto i cingoli di un carro armato, così sia.
4-ESTATICO. Spinta oltre il limite dalla follia di tutto questo, la vittima si estranea dalla realtà. Si ferma di colpo con un sorriso felice sul volto. Guarda beatamente nel vuoto pieno di contemplazione della meraviglia di tutto. Se l'invocatore dà un suggerimento, lo obbedirà felicemente.

IMPRIGIONARE (1 +) Il bersaglio viene spinto in un'altra dimensione. Mentre è lì non può compiere alcuna azione o essere attaccato in alcun modo. Viene tenuto prigioniero lì finché l'utilizzatore non lo lascia andare. Quando il bersaglio esce, lo fa ovunque entro il raggio del Dono Oscuro, in un quadrato scelto dall'invocatore. Questo Dono Oscuro è spesso usato per «teletrasportare» le figure, poiché quel particolare dono ha i suoi limiti.

INVOCARE APATIA (1) Il bersaglio può effettuare un normale tiro armatura. Se tira meno di due colpi, si alza in piedi senza fare nulla per tutto il turno successivo.

INVOCARE MORTE (3?) • Il bersaglio subisce tre colpi. Può tirare i suoi dadi armatura normalmente.

INVOCARE FRENESIA (2) La squadra interessata attaccherà una sola squadra finché o lei o il suo bersaglio non saranno morti. La squadra ottiene un dado nero extra per gli attacchi ravvicinati e perde il suo dado migliore per gli attacchi di fuoco.

INVOCARE LEALTÀ (2) Tutte le figure che possono tracciare una linea di vista più corta di dieci caselle all'utilizzatore del dono devono tirare due successi su due dadi rossi o essere controllate dall'utilizzatore. I modelli con Leadership possono usare i loro dadi

Leadership per il test. I modelli con abilità Comando non devono effettuare questo test *(sono immuni).* Questo dura finché il bersaglio non riesce a resistere al potere o esce dal raggio d'azione. Può provare a resistere all'inizio di ogni suo turno.

INVOCARE DOLORE (2) Il bersaglio viene consumato dal dolore e non può intraprendere alcuna azione. Deve tirare due successi su due dadi rossi per superare il dolore. Questo perdura finché il bersaglio non riesce.

LEGAME NECROVISUALE (1) Questo Dono consente a un Nefarita di concedere la sua capacità di usare Doni Oscuri a uno qualsiasi dei suoi sottoposti. Solo una creatura del genere può essere investita in questo modo alla volta e, mentre la creatura ha i Doni Oscuri, il Nefarita non può intraprendere altre azioni.

PORTALE DELLA CURA OSCURA (3) • Questo Dono Oscuro può essere usato su creature estremamente grandi. Quando viene usato, ripristina una ferita.

PORTALE DEL TERRORE (2) Quando viene attaccato da questo Dono Oscuro, il bersaglio può provare a resistere alla terribile esperienza tirando almeno due successi su tre dadi rossi. Il fallimento significa che il bersaglio può solo tremare di paura, incapace di fare qualsiasi cosa per i successivi 1D3 turni.

PORTALE DELLA NON MORTE (3) l'utilizzatore può prendere un nemico ucciso in questo turno (solo questo) e animarlo, creando un Legionario Non Morto. Questo Legionario fa ora parte della squadra dell'utilizzatore ed è considerato controllato da lui, indipendentemente dal fatto che abbia o meno una capacità di Leadership.

RESISTERE AL DOLORE (1) Questo dono impedisce la morte fino alla prossima volta che viene estratto il segnalino iniziativa dell'utilizzatore. I Tiri Armatura vengono effettuati come al solito, ma anche se non hanno successo, la miniatura può comportarsi normalmente LA VOLTA SUCCESSIVA in cui viene estratto il segnalino. Quindi, viene eliminato. Non può effettuare alcun tiro Leadership o Comando.

TELETRASPORTO (1) • L'utilizzatore può teletrasportarsi in qualsiasi casella fino a 70 caselle di distanza. Ogni livello di elevazione conta come cinque caselle. Questo Dono Oscuro non può essere utilizzato per teletrasportare altri.

TERRORE (2) Terrore può venire utilizzato contro una singola miniatura o un'intera squadra. Quando viene utilizzato su una singola miniatura, la vittima fugge automaticamente dall'utilizzatore il più velocemente possibile. Se non c'è possibilità di fuga, l'effetto diventa lo stesso del Dono Oscuro Invoca Frenesia. Quando viene utilizzato contro un'intera squadra, ogni miniatura nella squadra può effettuare un tiro di resistenza tirando almeno un colpo su tre dadi bianchi. Un leader può consentire a tutte le miniature nella squadra di usare i suoi dadi di Leadership. Un comandante non deve effettuare il tiro *(chi ha abilità Comando è immune)*. L'effetto dura due turni.

CONVERTIRE I TUOI PERSONAGGI DEL GIOCO DI RUOLO

(da Imperial-The Clan of Damnation)

Fury of the Clansmen è un gioco da tavolo veloce e furioso in cui i coraggiosi soldati dei Wolfbanes combattono una guerra continua su Venere contro le terrificanti forze del Nefarita Alakhay.
Qui ci sono alcune linee guida che puoi utilizzare per convertire il personaggio del gioco di ruolo *Mutant Chronicl*es e utilizzarlo nel gioco da tavolo *Fury of the Clansmen*.
Le tue capacità offensive e difensive vengono convertite in tre nuove statistiche:

- Armatura
- Attacco ravvicinato
- Attacco a distanza

Qualsiasi altra abilità può essere convertita in abilità speciali.
Le statistiche di combattimento saranno convertite in azioni per turno e caselle per azione di movimento.
A causa della natura rapida e sporca delle regole di *Fury of the Clansmen*, un personaggio convertito non può rappresentare completamente tutte le peculiarità del vostro personaggio RPG, ma coprirà tutte le parti rilevanti per il gioco da tavolo. Se questo non è sufficiente per i vostri gusti, riunitevi con i vostri compagni di gioco per stabilire delle regole interne per gestire altri bonus e abilità speciali che potrebbero andare a vostro vantaggio. Siate creativi quanto volete. È il vostro gioco.

DADI ARMATURA
Il tuo valore di dadi dell'armatura in *Fury* è derivato da due delle tue caratteristiche del GdR: il Valore dell'Armatura (Armor Value) e il tuo valore di Schivata (Avoid).

VALORE ARMATURA
Nella tabella seguente, utilizza il Valore dell'Armatura del pezzo che copre la maggior parte del tuo corpo. Se il valore dell'armatura del petto o degli spallacci è superiore, aggiungi un dado. Se il valore dell'armatura del petto e degli spallacci è inferiore, sottrai un dado.

ARMATURA	DADI
1-4	1 dado bianco
5-7	2 dadi bianchi
8-10	3 dadi bianchi
11-12	4 dadi bianchi
13-14	5 dadi bianchi
+1	+1 dado bianco

Esempio: L'Indipendente Henry Drougan utilizza un'armatura da combattimento Mk.I con spalline Mk.III. Il valore normale dell'armatura Mk. I (che copre gambe, braccia, stomaco e petto) è 7 (15 per le piastre dell'armatura più 2 per il body in nylon). Questo dà a Drougan due dadi bianchi per l'armatura. Le spalline Mk.III hanno un AV di 8 e, poiché è superiore, bisogna aggiungere un dado in più. In totale, l'armatura di Drougan vale tre dadi bianchi.

SCHIVATA
Il vostro punteggio di Schivata migliorerà il vostro valore di dadi Armatura. Per ogni miglioramento indicato nella tabella sottostante, è possibile sostituire un dado bianco con uno rosso o, se tutti i dadi sono rossi, un dado rosso con uno nero. Se tutti i dadi sono già neri, un ulteriore miglioramento aggiungerà un dado bianco al codice dei dadi Armatura.

SCHIVATA	MIGLIORAMENTI

Ulteriori miglioramenti cambiano il colore di questo dado extra, e così via.

Esempio: Henry Drougan ha una Schivata di 10, che gli dà quattro miglioramenti. Migliorare i suoi tre dadi in rossi richiede tre miglioramenti, e l'ultimo miglioramento cambia uno di essi in un dado nero.

Pertanto, il dado Armatura finale di Drougan è un dado nero e due rossi.

1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-14	5
15-16	6
17-18	7
+1	+1

DADI DI ATTACCO

I danni dell'arma in *Fury of the Clansmen* sono calcolati in due fasi. Innanzitutto, si calcola il numero di dadi da usare, in base ai danni dell'arma del gioco di ruolo. Poi il vostro Valore Abilità di Attacco influisce sui dadi nello stesso modo del codice dei dadi dell'armatura.

Iniziamo a determinare quali armi utilizzare. Questo è limitato fisiologicamente dalle due mani. Se si utilizzi un'arma con due mani (es. il requisito FOR è più alto della propria FOR o la descrizione dell'arma è contrassegnata da un «*», puoi portare soltanto quell'arma in battaglia. Puoi utilizzare due armi solo se il requisito FOR di entrambe è inferiore o uguale alla propria FOR.

DANNI NEL GIOCO DI RUOLO

Nel gioco di ruolo, praticamente tutti i danni delle armi si tirano con un d4, un d6 o un d10. Il dado utilizzato influisce sul numero di dadi utilizzati per il codice del dado d'attacco.

Si ottiene anche un miglioramento per ogni «+» che hanno le armi come danno. Questo viene calcolato in seguito.

DADO RPG	DADI D'ATTACCO
1d4	2 bianco
1d6	3 bianchi
1d10	4 bianchi

Esempio: L'Indipendente Henry Drougan ha FOR 14 e sceglie di usare una spada Punisher e una MP-105. Avrebbe voluto usare un CAR-24 SMG, ma il suo requisito FOR di 15 non gli avrebbe permesso di avere un braccio libero per il combattimento corpo a corpo. Comunque Drougan riceve tre dadi bianchi sia in Corpo a Corpo che in Armi da Fuoco.

VALORE ABILITÀ DI ATTACCO

In secondo luogo, è il momento di determinare i colori dei dadi dell'arma. Questo dipende principalmente dal proprio Valore Abilità nell'arma più appropriata. Per tutte le armi con il codice «A» nella colonna MEC (FUNC), utilizzare l'abilità Armi Automatiche appropriata. Per le altre armi da fuoco, utilizzate l'abilità Pistole, Fucili, Lanciagranate o Lanciamissili. Per le armi da Corpo a Corpo, utilizzate il valore dell'abilità Armi Bianche.

I miglioramenti funzionano come per il calcolo dei dadi Armatura.

Inoltre, si riceve un miglioramento per ogni secondo «+» di danno dell'arma.

(un fucile d'assalto AR3000 con danno di 1d6+2 riceve un miglioramento extra; un Invader BAR con danno di 1d6+3 ne riceve due.) Infine, ogni «+» nel Bonus Offensivo dà un miglioramento al tuo Corpo a Corpo.

ATTACCO	MIGLIORAMENTI
1-5	0
6-10	1
11-15	2
16-20	3
21-22	4
+2	+1

ESEMPIO: Henry Drougan usa il suo valore di Armi Bianche per determinare i dadi Corpo a Corpo. Questo è solo 6, e poiché la spada Punisher non ha nessun «+», Henry ottiene un solo miglioramento.
Fortunatamente, ha un Bonus Offensivo di «+1» e i tre dadi bianchi diventano due dadi rossi e uno bianco.

Per l'MP-105, Drougan usa il suo valore in Automatiche Leggere (l'arma ha MEC: A ha un requisito di FOR minore di 17). La sua abilità è 14 e il danno dell'arma è 1d6+1, quindi Henry riceve tre miglioramenti. I tre dadi bianchi diventano tre rossi. Drougan si sente molto meglio ora.

LANCIAGRANATE

La maggior parte delle carabine d'assalto e delle SMG sono dotate di lanciagranate integrati o rimovibili. Quando si spara una granata con un lanciagranate, bisogna sempre effettuare un tiro di per vedere dove atterra la granata. Per un attacco mirato, si tratta sempre di un dado nero; per un attacco senza mirare, di due dadi neri. Per ogni colpo mancato, il giocatore della miniatura bersaglio può spostare la granata di una casella in qualsiasi direzione rispetto alla casella bersaglio prevista.

I dadi danno dipendono solo dalle statistiche della granata:

DANNO MASSIMO GRANATE	NUMERO DI DADI
4 o meno	1
5-9	2
10-15	3
16 o più	4

AREE COLPITE	COLORE DEI DADI
1d3	bianco
1d4	rosso
1d6	nero

Il raggio d'azione delle schegge è lo stesso del Gioco di Ruolo. Le caselle adiacenti sono colpite da dadi più chiari di un colore, e i bersagli a due caselle di distanza saranno colpiti da dadi bianchi, a condizione che la gittata delle schegge sia 2 e che il valore Aree Colpite sia 1d6 (=dadi neri nella casella bersaglio).

Per le granate lanciate a mano, utilizzate le regole per i Brainbusters di *Fury of the Clansmen*. Calcolate i danni della granata come al solito (un Brainhuster ha Danno: 1d10; Aree Colpite: 1d6; e Raggio Schegge: 1).

MOVIMENTO E AZIONI

Il numero di azioni che si possono compiere per turno e il numero di caselle per ogni azione di movimento sono esattamente gli stessi del GdR (usate le statistiche di combattimento Quadretti Azione e Azioni per Turno).

ABILITÀ SPECIALI

Come regola generale, soltanto le abilità in cui si ha un valore pari o superiore a 15 verranno diventeranno abilità speciali.

MEDICINA: Se avete un valore di 15+, avete l'abilità Medicina da campo, proprio come un Medico dei Blood Berets.

PARATA: Un alto valore in questa abilità garantisce un bonus al tiro armatura quando si viene attaccati in corpo a corpo: 15-20: un dado bianco; 21-25: un dado rosso; SV 26+: un dado nero.

BONUS AL MOVIMENTO: L'abilità Sopravvivenza riduce il costo in movimento per alcuni tipi di terreno. Con un valore di 15+ in Sopravvivenza nella Giungla, il costo di movimento nella giungla è ridotto
di 1. Con 15+ in Sopravvivenza in Montagna, il costo di movimento per i cumuli di macerie è ridotto di 1 e si può entrare gratuitamente nei cumuli di macerie.
LEADERSHIP E COMANDO: determinati sulla base de
l Valore Abilità in Tattiche Militari per Piccole Unità.

Abilità	Leadership/Comando
15	2 bianchi
16	2 rossi
17	3 bianchi
18	3 rossi
19	2 neri
20	3 neri
21-25	3 neri; 1 Comando/turno
26-30	3 neri; 3Comando/turno
31+	3 neri; 3 Comando/turno

BONUS IN ATTACCO E AL TIRO ARMATURA
Scegliete tra i bonus elencati in questo manuale e tra quelli nelle regole di base di *Fury of the Clansmen* per trovare i bonus che fanno al caso vostro. Molti di essi sono collegati a uno specifico equipaggiamento o ad un'abilità speciale.

AZIONI
A parte il movimento mosse, che tutti possono eseguire, i tipi di azioni permesse dipendono dal vostro arsenale e dalle vostre abilità. Alcune di esse sono elencate di seguito per maggior chiarezza.
MOVIMENTO: Costa sempre un'azione.
ATTACCO CORPO A CORPO: Per tutti i personaggi con un'arma da combattimento ravvicinato. Per i pugni, tirare due dadi bianchi. Se si utilizza un'arma da fuoco nel corpo a corpo, tirate tre dadi bianchi. Se si possiede un valore in un'abilità speciale di combattimento ravvicinato, come Tecniche di Combattimento Wolfbane, si possono aggiungere dei miglioramenti come di consueto.
SPARARE CON UN'ARMA DA FUOCO: Per tutti i personaggi che possiedono un'arma da fuoco.
AUTO FIRE BURST: Per tutti i personaggi con un'arma da fuoco S, A o 3. Come al solito aggiunge un bonus di due dadi rossi. Tirate tre dadi neri per verificare l'esaurimento delle munizioni.
AUTO FIRE SPREAD: Per tutti i personaggi con un'arma da fuoco A. Dà un bonus al tiro Armatura di un dado nero al bersaglio. Tirate tre dadi neri per verificare l'esaurimento delle munizioni. Se si ottengono più di due risultati di Senza Munizioni in un singolo attacco, l'arma da fuoco esplodeviene sfruttata (non le armi con un valore di Massima Durata Raffica (MDL).
FULL AUTO: Per tutti i personaggi con un'arma da fuoco A e un valore di Massima Durata Raffica (MDL). Dà un bonus al tiro d'attacco di un dado rosso. Tirate tre dadi neri per verificare l'esaurimento delle munizioni.
ATTACCO MIRATO: Per qualsiasi tipo di attacco, eccetto quelli automatici o una carica. Dà un bonus al tiro di Attacco di un dado nero. Se si utilizza un fucile di precisione senza mirare si tireranno sempre e solo dadi bianchi. Tuttavia, se si mira, si tireranno sempre e solo dadi neri (più il nero extra).
RICARICARE: Per tutti i personaggi con un'arma da fuoco. Il tempo indicato nel GdR equivale al numero di azioni necessarie per ricaricare l'arma.
USCIRE DA TRINCEA: Per tutti i personaggi
CARICA: Per poter effettuare una Carica, è necessario avere un Valore Abilità di almeno 15 in una tecnica di combattimento speciale, ad esempio Tecniche di Combattimento Wolfbane.