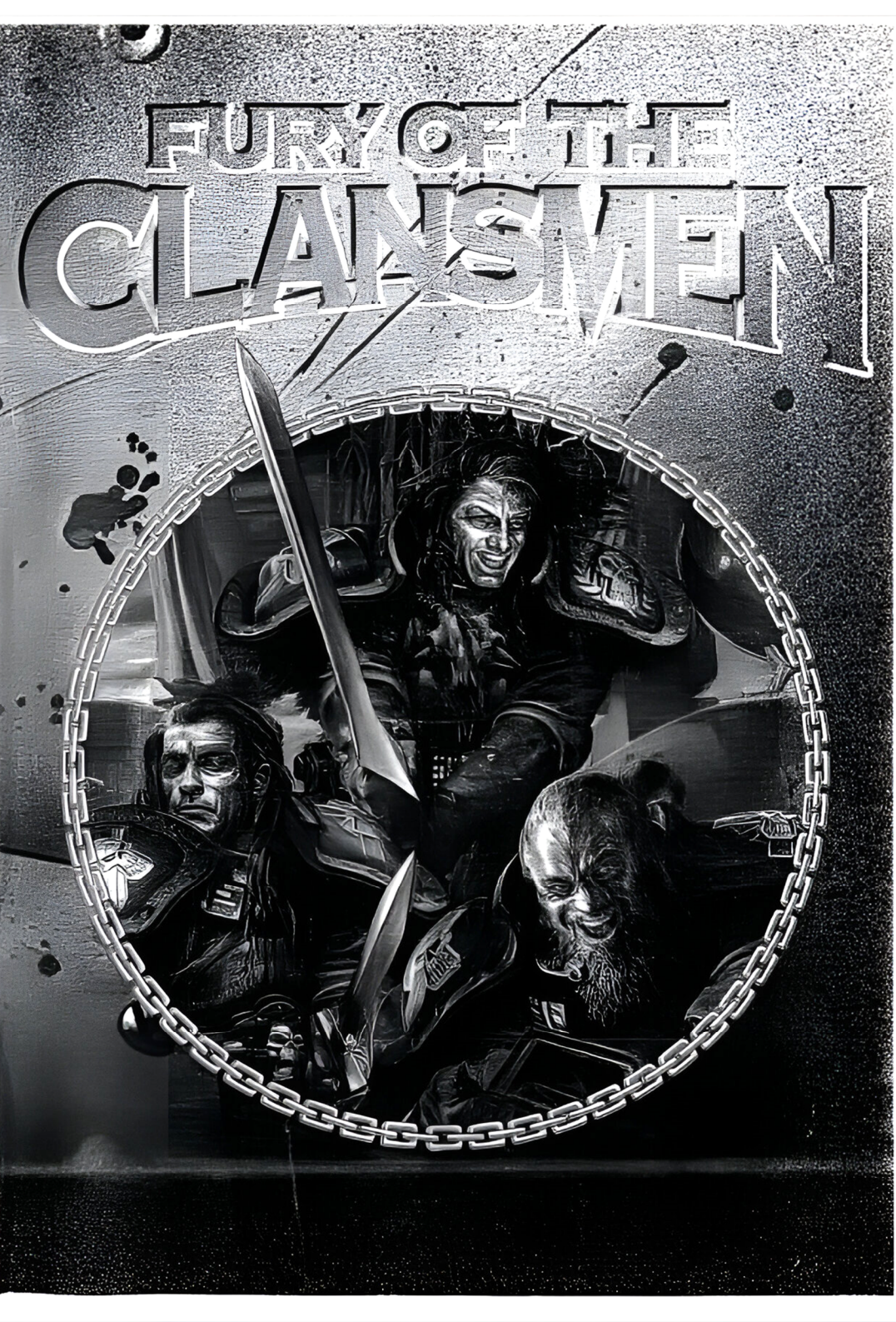

FURY OF THE
CLANSMEN

FURY OF THE
CLANSMEN

IL GIOCO DA TAVOLO

– REGOLAMENTO ITALIANO –

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

Benvenuti a *Fury of the Clansmen*, il gioco di disperati scontri in esterno nel duro universo di Mutant Chronicles. Squadre di coraggiosi Clansmen e di ripugnanti servitori dell'Oscura Legione combattono per la supremazia tra le antiche rovine di Venere. All'ombra dell'oscura Cittadella del malvagio Nefarita Alakhai, tra le antiche rovine di una città un tempo orgogliosa, si sta per scatenare una disperata lotta per la vittoria.



DIPINGERE LE MINIATURE

Sebbene sia possibile giocare a *Fury of the Clansmen* con le miniature di plastica così come le trovi nella scatola, il gioco è ancora più bello se si dipingono modelli per farli assomigliare ai personaggi che rappresentano. I colori e i pennelli possono essere acquistati in qualsiasi negozio di hobbistica; qualsiasi tipo di colore per modellismo va bene, anche se gli acrilici sono probabilmente la scelta migliore per i principianti.

OGGETTO DEL GIOCO

In *Fury of the Clansmen*, ogni partita rappresenta una missione speciale che deve essere completata per vincere la partita. Una serie di missioni è presentata nella sezione missioni di questo libro. Da due a otto giocatori controllano le nobili forze dei Clansmen imperiali o le orrende masse dell'Oscura Legione. Ogni fazione ha degli obiettivi speciali in ogni missione, la squadra che raggiunge per prima i propri obiettivi completa la missione e vince la partita. Spesso il vostro obiettivo è semplice: annientare il nemico!

COMPONENTI. Il gioco *Fury of the Clansmen* dovrebbe includere quanto segue:
1 Libro delle Regole e delle Missioni
9 Sezioni di Tabellone
2 Carte di riferimento
12 Miniature dei Clansmen (3 Capitani, 6 Regolari e 3 Mitraglieri Charger)
20 Miniature dell'Oscura Legione (5 Centurioni e 15 Necromutanti)
32 basette scanalate
2 Fogli dei segnalini del tabellone e dei pezzi da gioco.
9 Dadi (3 bianchi, 3 rossi e 3 neri)



NECROMUTANTI

Tutti i Necromutanti hanno capelli chiari (biondi, grigi o bianchi), occhi blu ghiaccio, verdi o rossi (spesso privi di pupille) e pelle abbronzata o pallida come quella di un cadavere in decomposizione, che si stende sottile sui loro resti contorti. Le loro armi hanno il colore del ferro battuto, con impugnature in organo e lenti telescopiche bordate di verde. I pantaloni e gli stivali sono neri opachi. I guanti sono neri o grigio scuro. L'armatura che copre la schiena è color ferro. I tubi sul loro petto rossi.

A prima vista la sola cosa che differenzia i Necromutanti delle differenti Coorti sono il colore dei loro spallacci e le maniche sottostanti, che viene ripreso nelle due bande sui guanti. Ci sono anche altre sottili differenze.

LIBRO DELLE REGOLE E DELLE MISSIONI

Questo libro contiene tutte le regole necessarie per giocare a *Fury of the Clansmen*, oltre a una serie di missioni pronte per essere giocate. La prima parte del libro presenta il gioco di base. Una volta appreso il gioco di base, si può passare alle regole avanzate che renderanno le partite più dettagliate e daranno ai guerrieri più opzioni. In fondo al libro troverete una serie di missioni di gioco che possono essere giocate con entrambe le versioni del regolamento.

TABELLONE DI GIOCO

Il gioco include nove plance del tabellone. Rappresentano il campo di battaglia di rovine su cui si svolge il gioco. Possono essere allestiti in molti modi diversi a seconda della missione che si sta giocando. Si noti che nell'angolo di ogni tabellone c'è un numero da 1 a 9. Per vedere come sono disposti i tabelloni, consultate la descrizione della missione e prestate particolare attenzione a che tabellone numerato è posizionato e in quale direzione. Alcune missioni sono impostate in modo che le tavole siano disposte casualmente in un particolare schema. Le possibilità sono infinite!

ES. Plancia 7



CARATTERISTICHE DEL TERRENO Ci sono molti tipi diversi di di terreno sul tabellone. Le caratteristiche del terreno hanno effetti drastici sul movimento e sul combattimento. Uno dei segreti di *Fury of the Clansmen* è imparare a usare il terreno al meglio.

Ogni casella ha soltanto una caratteristica del terreno, e questo terreno occupa l'intera casella, anche se l'illustrazione non copre l'intero quadrato.

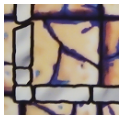
I diversi tipi di terreno sono i seguenti:



TERRENO APERTO. Si tratta di spazi aperti che non hanno caratteristiche distintive. Allo stesso modo, non hanno alcun effetto sul movimento o sul combattimento.

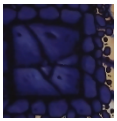
GIUNGLA. Su Venere ci sono molte aree di densa vegetazione. I guerrieri che si muovono in profondità nella giungla non possono essere visti o colpiti. I guerrieri che si trovano ai margini della giungla possono essere colpiti, ma la giungla offre loro una copertura extra.

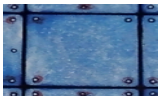




MURI IN ROVINA. Queste rovine sono i resti delle città un tempo fiorenti che punteggiavano il paesaggio di Venere. Le mura diroccate possono essere scavalcate, ma offrono copertura perché bloccano una buona parte del bersaglio del guerriero.

CUMULI DI MACERIE. Questi cumuli di roccia e metallo spuntano dal terreno come ossa frantumate attraverso una pelle a brandelli. Sono abbastanza alti da poter essere scalati e, oltre a fornire vantaggi di tiro grazie all'aumento di altezza, offrono anche una copertura extra quando si spara.

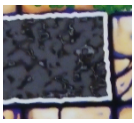




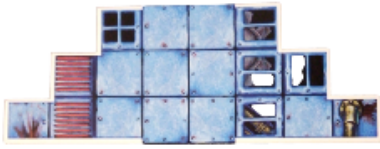
PONTI. Tra i segnalini sono inclusi due ponti. Vengono utilizzati per attraversare una voragine o un fiume. Sono considerati spazi liberi a tutti gli effetti.

TRINCEE. Il gioco include quattro buche di trincee che possono essere posizionate sul tabellone in aree strategiche. Un singolo guerriero può saltare in una buca di trincea per avere una copertura aggiuntiva nelle aree libere.





MASSI. Si tratta di massi incredibilmente grandi sparsi sul campo di battaglia. I massi sono grandi, lisci e invalicabili. I modelli non possono entrare negli spazi occupati dai massi. Inoltre bloccano ogni linea di vista.



EDIFICIO. Il gioco include anche un edificio da posizionare sul tabellone. Gli spazi dell'edificio sono considerati spazi liberi, ma le pareti dell'edificio non possono essere attraversate né è possibile spararci attraverso. Si noti che l'edificio ha due aperture da cui si può entrare o sparare attraverso.

SCHEDE DI RIFERIMENTO

Ogni fazione del gioco ha la sua scheda di riferimento. Su queste schede sono elencate le abilità dei personaggi, oltre a una serie di comode tabelle per facilitare il gioco.

SQUADRE

In *Fury of the Clansmen*, i personaggi sono raggruppati in squadre di guerrieri addestrati a combattere insieme come una singola unità. Una squadra di Clansmen è composta da un Capitano, due Regolari e un mitragliere Charger. Una squadra di guerrieri dell'Oscura Legione è composta da un leader Centurione e tre Necromutanti. Dopo aver inserito ogni figura in un supporto, organizzate le miniature in squadre in base al loro colore.

SEGNALINI

Durante il gioco *Fury of the Clansmen* si impiegano diversi segnalini e marcatori di cartone. Molti vengono utilizzati solo con le regole avanzate.

SEGNALINI INIZIATIVA

Fury of the Clansmen include 8 segnalini iniziativa. Ognuno rappresenta una diversa squadra. Ci sono tre squadre di Clansmen e cinque squadre di forze della dell'Oscura Legione. Questi segnalini vengono utilizzati per determinare quando una squadra può muovere e attaccare.

CASELLE DI PARTENZA/OBIETTIVO

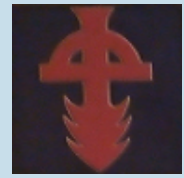
Ci sono otto caselle con una griglia di spazi 2x2. Ognuna ha un disegno che corrisponde al segnalino iniziativa di una particolare squadra. Queste sono utilizzate come punti di partenza per le squadre (una casella per spazio) o come caselle obiettivo da raggiungere per completare la missione. La descrizione di ogni missione indica come devono essere utilizzate.



SEGNALINI INIZIATIVA



IMPERIALI



OSCURA LEGIONE



CASELLE DI PARTENZA/OBIETTIVO



CENTURIONI

I Centurioni hanno una capelli scuri (biondo scuri, grigio scuri o neri), occhi blu ghiaccio o rossi (di nuovo, stranamente senza pupille) e una pelle pallida, morta e verdastra. Le loro spade e pistole sono del colore del ferro di battuto con impugnature arancioni e lenti telescopiche bordate di verde. I loro pantaloni e stivali sono neri opachi. Indossano guanti neri o grigio scuro con borchie d'oro o d'argento sulla mano sinistra, lasciando la destra nuda, così da esporre la loro carne verde slavata e unghie nere. Le loro fasce per la testa sono di metallo vecchio. Gli zaini sulle loro spalle sono color ferro e le tribù che serpeggiano lungo i loro petti sono rosse.

LA GUARDIA D'ELITE DI ALAKHAI

Necromutanti della Guardia d'Elite indossano spallacci neri. Il loro Centurione Orkol un'armatura corporea, bracciali e protezioni neri. Invece che del solito arancione le impugnature delle loro armi sono grigio ferro.

I BLOOD FISTS

I Necromutanti dei Pugni Sanguinari (Blood Fists) portano spallacci e guanti rossi, e hanno disgustosi denti rosso sangue. Il loro Centurione Korax ha un'armatura corporea e bracciali rossi. Le sue unghie e denti dono dello stesso color cremisi delle protezioni.



REGOLE BASE

Per mantenere queste regole di base semplici, assumeremo che ci siano due giocatori, ciascuno al comando di tutte le squadre di uno schieramento.

Per iniziare, consultate la sezione Missioni di questo libro e scegliete una missione da giocare. Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare alla Missione Uno: Sfondamento!

Seguite le istruzioni per la missione, compresa la preparazione del tabellone e il posizionamento delle caselle di partenza/obiettivo. Poi sistemate le vostre figure come descritto nella missione. Ora prendete i segnalini Iniziativa e metteteli in un contenitore opaco, come una tazza da caffè o il coperchio di una scatola. Ogni giocatore prende la carta di riferimento per il suo schieramento e siete pronti a giocare!

ORDINE DI GIOCO

Ogni turno, i segnalini iniziativa vengono estratti dalla tazza, uno alla volta. Quando il segnalino di una squadra viene estratto, inizia il suo turno. Durante il turno della squadra, ogni figura della squadra ha un certo numero di azioni che può eseguire, come muovere e combattere. Se il leader della squadra è ancora in gioco, può dare azioni extra ai membri della sua squadra. Una volta che tutte le squadre hanno svolto un turno, i segnalini iniziativa vengono riposizionati nella

come movimento e combattimento. Se il leader della squadra è ancora in gioco, può dare azioni extra ai membri della sua squadra. Una volta che tutte le squadre hanno svolto un turno, i segnalini iniziativa vengono rimessi nella tazza e si inizia un nuovo turno. Il gioco continua in questo modo finché una delle due squadre non completa la propria missione.

INIZIATIVA

A differenza di altri giochi, in *Fury of the Clansmen* l'ordine in cui ogni squadra si muove e combatte cambia di turno in turno. Mettete tutti gli otto segnalini iniziativa in una tazza e mescolateli. Quindi pescate un segnalino dalla tazza. La squadra rappresentata dal segnalino estratto inizia il suo turno. Una volta che tutte le miniature di quella squadra hanno esaurito le loro azioni, si estrae un altro segnalino e questa squadra passa al suo turno. Ripetete questa procedura fino a quando tutte le squadre hanno fatto il loro turno. A questo punto, inizia un nuovo turno di gioco. Rimettete tutti i segnalini iniziativa nella tazza e ricominciate la sequenza. Se tutte le figure di una squadra vengono eliminate, rimuovete il suo segnalino iniziativa.

AZIONI

Quando una squadra inizia il suo turno, ogni modello della squadra può eseguire delle azioni. Normalmente, ogni miniatura può compiere tre azioni per turno, come indicato nella Tabella delle Azioni sulla Scheda di Riferimento. Nel gioco base, le uniche azioni che si possono compiere sono MOVIMENTO e ATTACCO. Esistono due tipi di azioni di ATTACCO: Attacco Corpo a Corpo e Attacco con Armi da Fuoco. Un modello non è obbligato a utilizzare tutte le azioni disponibili. Può anche non fare nulla.

Esempio: Nel suo turno, un personaggio può MUOVERSI tre volte, MUOVERSI due volte e ATTACCARE una; MUOVERSI una e ATTACCARE due; o ATTACCARE tre volte. Può anche MUOVERSI, ATTACCARE e poi MUOVERSI di nuovo. È consentita qualsiasi combinazione di tre azioni. Queste azioni possono essere eseguite nell'ordine desiderato dal giocatore.

Non è necessario che un modello usi tutte le sue azioni di seguito. Si può eseguire un'azione con una miniatura, due azioni con un'altra e poi tornare e completare le due azioni rimanenti della prima. Tuttavia, l'intera squadra deve aver completato tutte le azioni prima di passare alla squadra successiva.

AZIONI EXTRA

Se il leader della squadra (un Capitano dei Clansmen o un Centurione della Legione Oscura) è ancora in gioco all'inizio del suo turno, quel leader può dare azioni extra alle sue truppe. Prima che ogni membro della squadra inizi il proprio turno, il giocatore può effettuare un tiro di Leadership per vedere se la squadra ottiene qualche azione extra. Per le squadre del Clan, tirare tre dadi neri. Per le squadre della Legione Oscura, tirare tre dadi bianchi. Per ogni Successo (Hits) uscito, si può assegnare un'azione extra alle miniature di quella squadra.

Nessun modello di una squadra può ricevere più di due azioni extra per turno, e le azioni extra non possono essere usate in altri turni o da altre squadre. Se il leader di una squadra è stato eliminato, questa non può ricevere azioni extra.





I VENUSIAN REAPER

I Necromutanti dei I Mietitori Venusiani indossano spallacci verdi.
e le estremità posteriori delle cartucce delle loro armi da fuoco sono rosse. Il loro centurione, il Havoc. ha un'armatura e bracciali arancioni e protezioni verdi.

GLI EROI DI HOKHAR

I Necromutanti degli Eroi di Hokhar, i indossano spallacci spalline blu, e le cartucce delle loro armi sono completamente blu.
Il loro Centurione Hokar, ha un'armatura blu, con bracciali e protezioni blu.

I BURNING SUNS

I Necromutanti dei Soli Ardenti hanno spallacci giallo-arancio e le loro armi sono color ferro. Il loro centurione, Regor, ha un'armatura e bracciali arancioni, protezioni nere e un berretto nero. Come i Necromutanti sotto di lui, la sua pistola è color ferro.



LE CRONACHE MUTANTI

Molto tempo fa, di fronte alla crescente concorrenza delle prime tre megacorporazioni, Capitol, Mishima e Bauhaus, i Clan firmarono un contratto sacro, unendosi per formare la potente megacorporazione Imperiale. Sotto la guida di Sua Serenità, gli imperiali si lanciarono nell'esplorazione e nello sviluppo di mondi sconosciuti. La Capitol aveva Marte, la Mishima Mercurio e la Bauhaus aveva Venere. Gli Imperiali si diressero verso i pianeti esterni, arrivando a superare i confini del nostro sistema solare.

Per loro eterna vergogna, scoprirono Nero, il decimo pianeta e, sotto la sua superficie, il Primo Sigillo di Repulsione che, nella loro insaziabile curiosità, ruppero, liberando la Grande Oscurità su un'umanità senza speranza.

Nei secoli successivi, gli Imperiali, insieme alle altre megacorporazioni e in collaborazione con la Santa Fratellanza, hanno lottato a lungo e duramente per sconfiggere l'Anima Oscura e la sua orribile Oscura Legione. Di tutte le battaglie, le più dure sono quelle che infuriano sulla superficie di Venere: come quelle che contrappongono la Legione Dannata del Nefarita Alakhay, fedele servitore dell'Apostolo delle Tenebre Algeroth, contro i migliori guerrieri dei Clan imperiali, i Wolfbanes.

MOVIMENTO

Una miniatura esegue un'azione di MOVIMENTO spostandosi di un certo numero di spazi sul tabellone. Di norma, una miniatura può compiere quattro passi per ogni azione di MOVIMENTO. La miniatura può muoversi in avanti, indietro, lateralmente o in diagonale. Può cambiare direzione in qualsiasi momento e non deve muovere tutti i passi consentiti. Una figura non può entrare o muoversi attraverso una casella che contiene un'altra miniatura, ma può muoversi in diagonale tra due figure. Se una miniatura esce dal tabellone, è fuori gioco per il resto della partita.

SOMMARE LE AZIONI DI MOVIMENTO. Se un modello esegue delle azioni di MOVIMENTO in sequenza, può sommare i passi. Per esempio, tre azioni di MOVIMENTO consecutive danno un totale di 12 passi. Sommare i passi di movimento è utile quando si attraversano molti elementi del terreno, poiché una singola azione di MOVIMENTO potrebbe non fornire abbastanza passi per attraversarli.

Esempio: Un modello che compie due azioni di MOVIMENTO di fila ha 8 passi totali da compiere. Se dopo un'azione di MOVIMENTO una figura non ha abbastanza passi per salire su un cumulo di macerie (vedi sotto), può usare i passi della sua prossima azione di MOVIMENTO per completare il movimento. Una seconda azione di MOVIMENTO non può contribuire a completare un movimento se tra le due mosse viene eseguita un'azione di tipo diverso.

TERRENO E MOVIMENTO

Sulle plance di gioco sono presenti diversi tipi di terreno. Ognuna di questi terreni ha effetti differenti sul movimento:

TERRENO APERTO. Un modello che si muove in una casella libera spende semplicemente un passo per muoversi di una casella.

GIUNGLA. Un modello che si muove in una casella giungla deve spendere 2 passi per entrare nella casella. Se la figura non ha abbastanza passi a disposizione, non può muoversi in quella casella. Una figura che si muove da una casella giungla a una casella libera spende solo un passo.

Esempio: Un Regolare del Clan si muove di uno spazio vicino a una giungla e di uno spazio nella giungla. Il guerriero ha utilizzato tre passi: uno per entrare nello spazio libero e due per entrare nello spazio della giungla. Al Clansman rimane un solo passo. Può tornare nello spazio libero (un passo), ma non può entrare in un altro spazio della giungla, perché costa due passi. Se vuole fare immediatamente un altro MOVIMENTO, può aggiungere i suo passo rimanente ai 4 che ottiene per il MOVIMENTO e continuare attraverso la giungla (vedi sopra).

CUMULI DI MACERIE. Un modello che si muove in un quadrato di cumuli di macerie deve spendere 2 passi per entrare nel quadrato. Se il modello attraversa il BORDO del cumulo di macerie mentre sale, il costo aumenta di uno, fino a 3 passi. Il bordo di un cumulo di macerie è chiaramente definito tra le due caselle. Se la figura non ha abbastanza passi a disposizione, non può salire sul cumulo di macerie.

Esempio: Un Necromutante inizia il suo turno a uno spazio libero di distanza da un cumulo di macerie. Esegue due azioni di MOVIMENTO consecutive, per un totale di 8 passi. Il Necromutante si muove di uno spazio verso il Cumulo di Macerie (un passo), si arrampica sul cumulo

(tre passi) e si muove di due spazi attraverso le macerie (due passi ciascuno). Il Necroniutante ha usato tutti gli otto passi.

MURI IN ROVINA. Sono i resti di città gloriose ormai completamente distrutte. Una figura può saltare o arrampicarsi su un muro in rovina al costo di un passo in più. Se una figura non ha abbastanza passi a disposizione, non può muoversi oltre il muro in rovina.

MASSI. Una figura non può entrare in una casella che contiene un Masso. Queste caselle sono off limits.

EDIFICIO. Gli spazi aperti all'interno di un edificio sono considerati spazi liberi. Le figure possono entrare negli edifici attraverso le porte. Una figura non può muoversi attraverso il muro di un edificio.

PROSSIMITÀ

Una squadra deve rimanere unita per combattere al massimo delle sue prestazioni. Se, all'inizio del turno, un membro della squadra si trova a più di tre caselle di distanza da un altro membro della squadra, non si può effettuare il tiro Leadership per le azioni extra. Le figure possono trovarsi dall'altra parte di un muro rovinato, o addirittura isolate da massi, ma finché si trovano tutte entro tre caselle l'una dall'altra, il tiro Leadership può essere effettuato.

ATTACCO

Esistono due diversi tipi di azioni di ATTACCO: Attacco Corpo a Corpo e Attacco con Armi da Fuoco. Un Attacco Corpo a Corpo avviene quando una miniatura si trova in una casella accanto a un nemico e lo ATTACCA con una spada o un coltello. Un Attacco con Arma da Fuoco avviene quando una miniatura spara con la sua arma da fuoco a una figura nemica da una certa distanza. Una miniatura può eseguire un'azione solo se ha l'equipaggiamento adatto, quindi un Capitano Clansmen non può usare un Attacco con Armi da Fuoco perché non ha un'arma da fuoco. Un Mitragliere con Charger del Clan può effettuare un Attacco Ravvicinato, ma essendo limitato ai pugni, le sue abilità sono molto limitate. I Regolari del Clan e tutte le forze della Legione Oscura possono effettuare entrambi i tipi di ATTACCO.

RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

Quando un guerriero attacca un nemico, entrambe le parti tirano i dadi. Il giocatore che attacca effettua un tiro Attacco e il giocatore che si difende effettua un tiro Armatura. Più Successi (hits - simboli di esplosione) il giocatore tira, meglio è.





I WOLFBANES

I Wolfbanes sono una delle più grandi forze speciali degli Imperiali, rivaleggiata solo con dagli Highlanders Clan Warrriors.

Formalmente vengono amministrati dal Clan MacGuire - Lady Madeleine MacGuire, 48 anni, è il loro aelgenor (comandante supremo) - ma reclutano rinnegati di qualsiasi clan. La loro ferocia in battaglia è quasi impareggiabile e, prima di entrare in battaglia, si dipingono il volto con simboli di guerra.

Qualsiasi clan può chiedere ai Wolfbanes di svolgere un incarico per loro, ma devono pagare per questo. L'unica eccezione è rappresentata dal Clan MacGuire, che ha già investito molto nella fondazione dei Wolfbanes.

I Wolfbanes sono facilmente riconoscibili per il loro emblema e per le loro cinture con enormi teschi.

Gli Wolfbanes si specializzano in tecniche di combattimento corpo a corpo – nel quale sono impareggiabili- che vengono insegnate esclusivamente ai loro membri. Alcuni dicono che combattono sporco. Loro dicono che combattono per vincere.



L'EMBLEMA DEI WOLFBANE

Il simbolo distintivo dei Wolfbanes e la loro famosa versione del tradizionale emblema delle Forze Armate Imperiali (IAF) è nato per un semplice motivo. Il disegno di sfondo rosso, bianco e blu del distintivo IAF rappresenta l'Imperiale nel suo complesso, mentre la forma a mezzaluna che di solito viene sovrimpressa è il simbolo dell'unità dei clan, ognuno che forma un anello separato sul mezzo-scudo, di cui ne viene mostrata solo la metà per raffigurare come le parti del gruppo valgano molto meno che la sua interezza.

Quando i soldati si uniscono ai Wolfbanes, rinunciano ai legami dei loro clan, dedicandosi comlpetamente alla corporazione Imperiale nella sua interezza. Perciò, i loro distintivi IAF riportano solo il simbolo che rappresenta l'intera megacorporazione. Essi portano il mezzo-cerchio sull'altro paraspalle, con da una Claymore stilizzata. Questo rappresenta la loro sacra missione di difendere i Clan con ogni mezzo necessario. Il teschio simbolizza il fatto che sono più che contenti di usare la forza letale per raggiungere i loro obiettivi.

Diversi fattori possono permettere a uno dei due giocatori di tirare dadi extra per aumentare la possibilità di eliminare o salvare il guerriero in difesa. Questi fattori sono noti come Bonus al Tiro in l'Attacco e Bonus al Tiro Armatura. Le schede di riferimento contengono una tabella con i dettagli di tutti i bonus in attacco e ai tiri armatura presenti nel gioco, che vengono illustrati anche qui di seguito.

ATTACCHI CORPO A CORPO

Una miniatura può effettuare un Attacco Corpo a Corpo se una miniatura nemica si trova in una casella adiacente.

Per attaccare il nemico, tirate il numero e il colore di dadi elencati alla voce Attacco Corpo a Corpo sulla Scheda di Riferimento di quella miniatura. Tirate anche ogni dado Bonus di Attacco eventualmente applicabile. Contate il numero di Successi (Hits) ottenuti. Il giocatore nemico effettua quindi un Tiro Armatura per la miniatura attaccata. Lancia il numero e il colore di dadi elencati sotto Armatura sulla sua Scheda di Riferimento, più eventuali ogni dado Bonus al Tiro Armatura applicabile. Contate il numero di successi messi a segno. Se il numero di successi (Hits) in Attacco è maggiore del numero di successi (Hits) in Armatura, la miniatura viene eliminata e rimossa dal tabellone.

Esempio: Un Capitano dei Clan attacca da vicino un Necromutante dell'Oscura Legione. Il Necromutante si trova su un Cumulo di Macerie, quindi ottiene un bonus al tiro armatura grazie al suo vantaggio in altezza. Il giocatore del Clanl legge la Scheda di Riferimento e vede che il Capitano usa tre dadi neri quando attacca da vicino. Lancia i dadi e ottiene due successi. Ora tocca al giocatore dell'Oscura Legione cercare di salvare il Necromutante da un sicuro annientamento. Il giocatore della Legione guarda la sua Scheda di Riferimento e vede che un Necromutante tira tre dadi bianchi come Tiro Armatura base. Poiché il Necromutante si trova in cima al Cumulo di Macerie, il giocatore della Legione tira anche un ulteriore dado nero come bonus al tiro armatura. Lancia tutti e quattro i dadi e ottiene tre successi. Il Necromutante non solo è sfuggito alla morte, ma ha avuto un successo in più!

SPADA VIOLATOR E SCIABOLATA. I Capitani dei Clansmen sono armati della letale Spada Violator, una tremenda lama elettro-caricata che è la rovina di molte forze dell'Oscura Legione. I Capitani sono appositamente addestrati a utilizzare la Violator nel folto delle truppe nemiche e sono in grado di abbattere molti Legionari con un singolo colpo. Un Capitano può brandire la sua Violator in un "cerchio" completo, attaccando ogni modello in ogni casella adiacente alla sua. Trattate ogni attacco come un normale Attacco Corpo a Corpo separato. Se c'è anche un Clansman in una casella adiacente, il Capitano non può roteare la sua Violator in un cerchio completo, visto che questo lo porterebbe ad attaccare il suo compagno. Deve invece interrompere l'attacco quando raggiunge il Clansman. L'attacco si interrompe se la sciabolata colpisce un masso o il muro di un edificio.

ATTACCHI CON ARMI DA FUOCO

Una miniatura può effettuare un attacco con arma da fuoco contro un nemico che NON si trova in una casella adiacente, A CONDIZIONE che la figura che attacca abbia una linea di vista sul nemico. Si noti che se una figura nemica si trova in uno spazio adiacente alla figura, questa non

può usare un Attacco con arma da fuoco. Può solo attaccare da vicino il nemico accanto a lui.



Sciabolata con la Violator: la rotazione deve fermarsi una volta raggiunta una miniatura amica o una casella con MASSI. Si effettuano tiri di attacco separati contro ogni nemico.

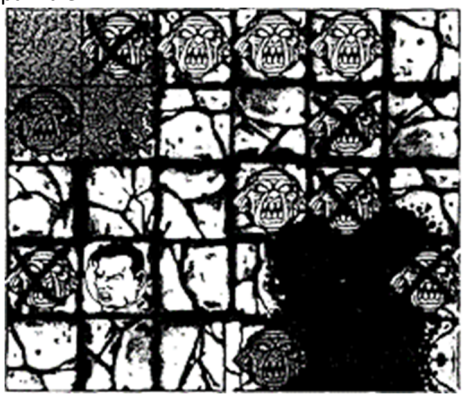
LINEA DI VISTA

Per poter sparare a un nemico, una miniatura deve essere in grado di vederlo. Immaginate una linea retta dal centro esatto del quadrato della vostra miniatura al centro esatto del quadrato del bersaglio. Questo si chiama tracciare una LINEA DI VISTA. Se qualcosa ostacola questa linea, la linea di vista può essere bloccata. In tal caso, il nemico non può essere colpito. Le miniature e le caratteristiche del terreno hanno un effetto sulla linea di vista:

MINIATURE. Se la linea passa attraverso un quadrato contenente un'altra miniatura, la linea di vista è bloccata e il nemico non può essere colpito. Se la linea passa attraverso il punto di due caselle diagonali con due miniature, la linea di vista è ancora libera e il nemico può essere colpito (questo può avvenire quando si spara lungo la linea diagonale di caselle).

TERRENO APERTO. Una casella libera non ha effetto sulla linea di vista.

GIUNGLA. Se la linea di vista passa attraverso una casella contenente giungla, la linea di vista è bloccata. Se la figura bersaglio si trova ai margini di un'area di giungla, la linea di vista non è bloccata, ma la figura ottiene un bonus di tre dadi bianchi al tiro armatura grazie alla copertura parziale.



Linea di vista: il Clansman ha una chiara linea di vista sulle figure bianche. Quelle scure ricevono un bonus di armatura grazie alla giungla (quella di sinistra) e a un muro in rovina (quella di destra). Le altre figure non sono in linea di vista.



IN LINEA DI VISTA



GLI SI PUÓ SPARARE, MA GUADAGNA UN BONUS ARMATURA



NON È POSSIBILE SPARARGLI



LE CLAYMORE

Queste temibili spade a due mani hanno un significato quasi religioso tra i membri del Clan, che spesso le portano in battaglia al posto delle armi d'ordinanza. Non sembra esserci una ragione logica per questo, ma si dice che proteggano dall'influenza dell'Oscura Simmetria. vengono prodotte da diverse aziende. Le migliori erano realizzate dall'ora decimato Clan dei Gallagher, ma attualmente molte tra quelle di miglior qualità sono prodotte dalla Lyon&Atkinson del Clan Murray.

CUMULI DI MACERIE. Se la linea di vista attraversa il bordo di un cumulo di macerie, la linea di vista è bloccata a meno che una delle due miniature non si trovi in cima al cumulo di macerie E sul suo bordo. Se sia l'attaccante che il bersaglio si trovano sopra ai cumuli di macerie, nessun modello o terreno tra i due può bloccare la linea di vista (i colpi passano sopra al terreno).

ECCEZIONE: le miniature e il terreno in cima a un cumulo di macerie possono bloccare la linea di vista (sono abbastanza in alto).

MURI IN ROVINA. I muri in rovina non bloccano la linea di vista, ma se la linea di vista ne attraversa uno, il modello nemico ottiene un bonus al suo tiro armatura grazie alla copertura. Ottiene un dado rosso di bonus al tiro armatura per il primo muro in rovina e un ulteriore dado bianco per ogni altro muro in rovina attraversato dalla linea di vista.

ECCEZIONE: se una delle due figure si trova su un cumulo di macerie, i muri in rovina non danno bonus al tiro armatura, A MENO CHE il bersaglio non si trovi proprio accanto al muro in rovina. Inoltre, se un attaccante si trova adiacente al muro in rovina ed effettua un attacco con armi da fuoco, la copertura non si applica.

MASSI. I massi bloccano sempre la linea di vista.

ECCEZIONE: se l'attaccante e il difensore si trovano in cima a cumuli di macerie, i loro colpi superano i massi.

EDIFICI. Le porte non bloccano la linea di vista, anche se le figure all'interno di un edificio ottengono un bonus al tiro armatura grazie alla copertura, A MENO CHE l'attaccante non si trovi anch'esso nell'edificio o proprio accanto alla porta. I muri di un edificio bloccano sempre la linea di vista. Le figure su cumuli di macerie possono sparare a una miniatura in un edificio solo se il bersaglio è vicino a una porta. In caso contrario, l'attaccante è troppo in alto per vedere l'edificio.

COME SPARARE

Una volta stabilito che si può sparare al nemico, è il momento di sparare! Effettuare un tiro di attacco. Tirate il numero e il colore dei dadi elencati sotto Armi da Fuoco sulla vostra Scheda di Riferimento, più eventuali bonus di attacco. Contate il numero di successi ottenuti. L'altro giocatore effettua un Tiro Armatura per il nemico. Ci sono diversi bonus al tiro armatura elencati sulle Schede di Riferimento. Ricordate che la copertura si somma, quindi se la linea di vista, ad esempio, attraversa un muro in rovina e il nemico si trova in una casella della giungla, tutti quei dadi vengono aggiunti al tiro armatura! Se la linea di vista attraversa più di un muro in rovina, il bonus al tiro armatura per il primo muro viene applicato normalmente. Ogni muro successivo al primo dà un ulteriore dado bianco come bonus al tiro armatura.

Contate il numero di successi ottenuti. Se il numero di successi per l'attacco è superiore al numero di successi del tiro armatura, il modello viene eliminato e rimosso dal tabellone.

Esempio: Un Centurione sta sparando a un Regolare. Il Centurione è in cima a un cumulo di macerie e il Regolare si trova in una casella giungla ai margini.

Il Centurione traccia una linea di vista dal centro della sua casella al

centro della casella del Regolare. La linea passa attraverso il bordo del mucchio di macerie, un muro in rovina a metà strada, e la casella giungla in cui si trova il Regolare. Il Centurione può sparare al Regolare. Tira per attaccare. Il giocatore della Legione lancia tutti e quattro i dadi e ottiene quattro successi! Il giocatore del Clan effettua ora un tiro Armatura. Il Regolare ottiene tre dadi rossi per l'armatura, più tre dadi bianchi perché si trova nella giungla. Non ottiene un dado rosso extra per la linea di vista che attraversa il muro in rovina perché l'attaccante si trova su un cumulo di macerie e può sparare oltre (se il regolare fosse stato proprio accanto al muro, il bonus sarebbe stato applicato). Il giocatore dei Clansmen tira tutti e sei i dadi e ottiene tre successi. Non è sufficiente! Il Regolare viene eliminato.

È IL MOMENTO DI GIOCARE!

Questo è tutto quello che c'è da sapere sul gioco base *Fury of the Clansmen*. Provate qualche missione per prendere confidenza con il gioco e, quando vi sentite a vostro agio, passate alle regole avanzate, dove vi aspetta un mondo di nuove possibilità!





MUNIZIONI AL PLASMA

I produttori di armi Imperiali Lyon&Atkinson hanno sviluppato una carabina che spara non solo tradizionali proiettili di piombo, ma anche munizioni al plasma super riscaldato. All'impatto, questi proiettili hanno quasi lo stesso effetto di una granata Brainbuster, ma il loro metodo di tiro conferisce loro una precisione e una gittata superiori. Purtroppo, queste armi superbe non sono economiche. Tuttavia, la Carabina al Plasma L&A è diventata un'arma di successo per tutti i tipi di forze speciali Imperiali, Wolfbanes inclusi.



LA FRATELLANZA

Il più potente alleato degli imperiali nel combattere la buona battaglia contro l'Oscura Legione è il Cardinale e la sua sacra Fratellanza. Questa organizzazione si dedica alla sopravvivenza dell'umanità e a tal fine, non ci sono mezzi che la Fratellanza sia troppo schizzinosa da impiegare.

Guidata dal cardinale Durand XVII, la Fratellanza fa tutto il possibile per arginare la marea inesorabile dell'Oscurità delle tenebre, lavorando sia nelle retrovie che sul campo di battaglia per salvare quante più anime riesca dal passare dalla Luce nelle Tenebre.

Mentre i fratelli più comuni sono i Missionari del Terzo Direttorato (che posson essere visti agli angoli delle strade di ogni grande città a predicare la dottrida del Cardinale). I più temuti da coloro che sono disposti a fre del male all'umanità sono gli appartenenti al Secondo Direttorato, l'Inquisizione. Queste truppe d'assalto della salvezza possono essere trovate sia nelle profondità delle strade di Luna, per estirpare i culti eretici, sia nelle giungle venusiane per combattere l'Oscura Legione a fianco dei loro amici imperiali. Ovunque l'Oscurità minacci di fare una nuova incursione contro l'umanità, l'Inquisizione è presente.

REGOLE AVANZATE

ATTACCO MIRATO

Quando una miniatura attacca un nemico, si può scegliere di farle prendere del tempo per mirare al nemico. È possibile mirare sia con gli attacchi con Armi da Fuoco che con gli attacchi Corpo a Corpo. Questo migliorerà notevolmente la qualità del colpo. Un Attacco Mirato consuma 2 azioni. Quando si usa un Attacco con arma da fuoco o un Attacco Corpo a Corpo con un Attacco Mirato, si guadagna un bonus al tiro per colpire. Un guerriero non può prendere la mira se spara in automatico (vedi sotto) o se è in Allerta (vedi sotto), né si può prendere la mira quando si effettua una Sciabolata (es. con una Violator).



GRANATE BRAINBUSTER



I Capitani dei Clansmen all'inizio della partita hanno tre Brainbuster, una sorta di speciale granata neurale. Un buon modo per tenerne traccia è quello di posizionare tre segnalini Brainbuster sulla casella di Partenza di ogni Squadra Clansmen all'inizio della partita. Conservateli qui durante la partita. Quando un Capitano ne lancia una, rimuovete un segnalino Brainbuster. Una volta che un Capitano ha lanciato tutti e tre i Brainbuster, non può lanciarne altri.

Il lancio di una Granata Brainbuster consuma una o due azioni, a seconda che il Capitano prenda la mira o meno. I Brainbuster possono essere lanciati in qualsiasi casella del tabellone fino a otto spazi di distanza dal Capitano. Il Capitano può anche lanciare il Brainbuster in una casella che non vede! Il Capitano può lanciarli oltre dei massi, ma non può lanciarli attraverso i muri. Per lanciare un Brainbuster, scegliete una casella qualsiasi del tabellone entro 8 caselle dal Capitano. La casella può contenere una miniatura o essere vuoto. Sebbene un Capitano possa lanciare un Brainbuster sopra un masso, un Brainbuster non può mai atterrare su una casella masso. Posizionate un segnalino Brainbuster sullo spazio bersaglio.

PRECISIONE DEL LANCIO. Ora il giocatore del Clan deve tirare per la precisione del lancio. Tracciate una Linea di Vista dalla casella del Capitano alla casella bersaglio. Se la Linea di Vista attraversa QUALSIASI COSA - miniature, massi, muri diroccati, edifici, giungla, ecc… - si tratta di un Tiro Cieco. Se nulla attraversa la Linea di Vista, si tratta di un Tiro a Vista. Notate che se la casella bersaglio contiene una miniatura o è una casella ai margini della giungla, è comunque un Lancio Libero. Se il Capitano può vedere la casella in cui sta lanciando il Brainbuster, è un Tiro a Vista. Se il Capitano sta effettuando un Tiro a Vista e non ha mirato (un attacco a un'azione), tira due dadi neri. Se il Capitano ha mirato (un attacco a due azioni), tira solo un dado. Se invece sta effettuando un Lancio alla Cieca, tira due dadi bianchi per un lancio normale e un dado bianco per un attacco mirato.
Se il giocatore del Capitano ottiene tutti i successi nei tiri di precisione richiesti, il Brainbuster esplode sulla casella che ha bersagliato. Tuttavia, per ogni fallimento (senza Hits, simbolo di esplosione), il giocatore della Legione può spostare il Brainbuster di una casella! Quindi, per esempio, se il giocatore del Clan non ha preso la mira e tira due miss, il giocatore della Legione può spostare il segnalino Brainbuster fino a due caselle in qualsiasi direzione lontano dal bersaglio. La casella dove il giocatore della Legione muove il Brainbuster è lo spazio in cui cade e detona. Se il giocatore della Legione sposta il Brainbuster in una casella masso, esplode in modo innocuo.

DANNI DEI BRAINBUSTER. Quando un Brainbuster esplode, può ferire le figure nello spazio in cui atterra e in tutti gli spazi circostanti. Se una figura si trova nello spazio in cui atterra il Brainbuster, subisce un attacco con tre dadi neri. Se la figura si trova in uno spazio adiacente subisce un attacco con tre dadi rossi. Per il Brainbuster si effettuano solo due tiri di attacco: uno per la casella bersaglio e uno che ha effetto su tutte le caselle adiacenti in egual misura!
Ogni combattente effettua un tiro armatura separato e si applicano i bonus al tiro armatura dovuti all'essere nella giungla o su di un cumulo di macerie. Inoltre, se c'è un muro in rovina tra la casella di detonazione e una casella adiacente, un personaggio in quello spazio guadagna l'appropriato Bonus ai Tiri Armatura.
I Brainbuster non conoscono lealtà. Se un Clansmen si trova in una casella colpita dall'esplosione di un Brainbuster, ha la stessa probabilità di essere ucciso di un Necromutante!
Un Brainbuster che esplode in una Trincea uccide automaticamente qualsiasi figura all'interno della Trincea, ma non ha effetto sulle caselle adiacenti.



L'ALLEANZA

Una volta che l'orrenda minaccia della Grande Oscurità venne finalmente e pienamente riconosciuta per quello che era, i leader delle cinque megacorporazioni Capitol, Mishima, Bauhaus, Imperial e la neonata Cybertronic videro la necessità di un'organizzazione per coordinare i loro sforzi contro il nemico comune. Per la prima volta, le megacorporazioni riuscirono a mettersi d'accordo su qualcosa e così venne fondata l'Alleanza. Lavorando dai suoi uffici di Luna, l'Alleanza riesce in qualche modo a far sì che questi rivali di lunga data lavorino per un obiettivo comune, ma i rapporti sono a malapena migliorati.
Nonostante il fatto che rischino lo sterminio collettivo da parte dell'Oscura Legione, le corporazioni continuano a bisticciare tra loro come ufficiali che litigano su chi prenderà il comando di una nave che sta rapidamente colando a picco. Scaramucce vengono combattute costantemente in ogni dove le sfere di influenza delle megacorporazioni si sovrappongano. Battaglie che contano poco se paragonate alla situazione disperata che l'umanità deve affrontare ogni qualvolta si trova di fronte all'Anima Oscura. Eppure l'Oscura Legione è spesso lontana e fino a quando non inizieranno a bussare alla porta degli uffici del Cartello i battibecchi continuano.



L' OSCURA LEGIONE

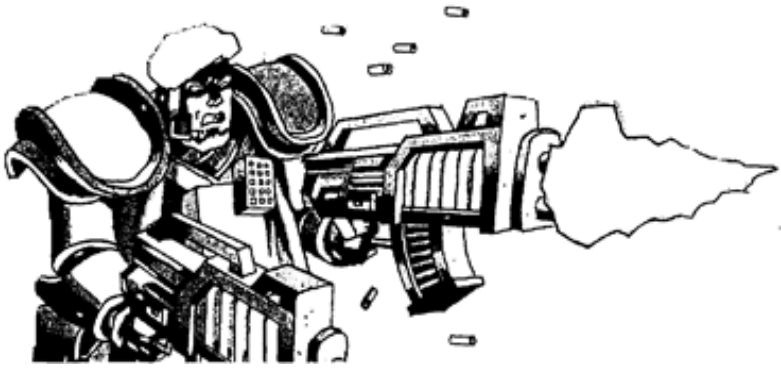
L'Oscura Legione è il male incarnato, inconsapevolmente liberato sulla sfortunata umanità da un Imperiale fin troppo curioso. La Legione è guidata dall'Anima Oscura, una creatura su cui nessuno ha mai posato gli occhi (si dice che il suo volto sia troppo orribile da sopportare). Le più potenti creazioni della Grande Tenebra sono i cinque Apostoli delle Tenebre: Ilian, la Padrona Oscura; Muawijhe, il Signore delle Visioni; Semai, il Signore della Menzogna;
Demnogonis, il Corruttore; e Algeroth, l'Apostolo della Guerra.
Di questi, Algeroth è l'Apostolo Oscuro che si vede più spesso sul campo di battaglia, ed è contro i suoi Nefariti e i loro tirapiedi che l'umanità conduce la sua guerra aperta per la sopravvivenza. Di questi, il Nefarita Alakhai è il più attivo e conosciuto, la creatura più meschina e corrotta che abbia mai camminato sui pianeti. Tra i suoi avversari più odiati ci sono avversari sono gli uomini e le donne degli inarrestabili Wolfbanes.

AUTO FIRE/FUOCO AUTOMATICO

Tutte le miniature possono sparare automaticamente con le loro armi da fuoco (tranne il Capitano dei Clansmen, che non ha armi da fuoco). Ciò significa che invece di sparare un singolo colpo, possono sparare una raffica prolungata contro uno o più nemici. Esistono tre tipi di fuoco automatico: AUTO FIRE BURST, in cui si concentra una raffica di proiettili su un singolo nemico, AUTO FIRE SPREAD, in cui si spara una raffica sparsa su diversi nemici contemporaneamente, e infine FULL AUTO, che può essere eseguito solo dal Mitragliere con Charger. Entrambi i tipi normali di Fuoco Automatico richiedono due azioni. Se una figura ha solo un'azione rimanente in un turno, non può eseguire il Fuoco automatico.

AUTO FIRE BURST. Quando si concentra il fuoco automatico su un singolo nemica, si applicano tutte le regole di tiro standard (ad esempio, la linea di vista). Basta dichiarare che si sta per sparare una raffica contro la figura nemica. Questo attacco consuma due azioni. Quando si spara una raffica, si ottiene un bonus al tiro di attacco (vedete le Schede di Riferimento).
Dopo aver sparato una raffica a fuoco automatico, c'è la possibilità di esaurire le munizioni. (Vedere regole più avanti).

AUTO FIRE SPREAD. Quando si spara una Raffica Sparsa, si può sparare a un numero quasi illimitato di nemici entro la Linea di Vista. Immaginate un soldato con la pistola al fianco, che la sventaglia da un lato all'altro, sputando continuamente piombo caldo. Questa è Auto Fire Spread! Tuttavia, non appena il vostro arco di fuoco raggiunge una figura amica, dovete cessare il fuoco. Inoltre, a più figure sparano, maggiore è il rischio per la vostra arma e per il vostro guerriero!
Annunciate che la figura che sta sparando un Auto Fire Spread e quali nemici attaccherà. Ci può essere un numero qualsiasi di bersagli all'interno di quell'arco, ma non ci devono essere figure amiche. Le figure che entrano nella Linea di Vista dell'attaccante solo dopo l'eliminazione di una figura intermedia NON possono essere colpite. Tutte le figure che vengono colpite ricevono un bonus al tiro armatura.
Per ogni bersaglio si effettuano Tiri Attacco e Tiri Armatura separati.
Dopo aver fatto fuoco automatico, c'è la possibilità di esaurire le munizioni e forse anche di far esplodere l'arma per surriscaldamento! (Vedere regole più avanti).



FULL AUTO. Solo i Mitraglieri con Charger dei Clansmen possono attaccare in modalità "Full Auto". Il Charger è stato progettato appositamente per scaricare una grande quantità di potenza di fuoco in una volta. Un Mitragliere può sparare con il suo Charger per un periodo di tempo incredibilmente lungo, sparando a tutti i nemici che riesce a vedere. L'attacco è esattamente come l'Auto Fire Spread, tranne per il fatto che si riceve un bonus al Tiro di Attacco di un dado rosso e i bersagli non ricevono un bonus al Tiro Armatura per questo tipo di attacco. In sostanza, questo attacco permette al Charger di effettuare un attacco contro ogni nemico che riesce a vedere. Inoltre, se un altro nemico entra nella linea di vista dell'attaccante dopo che un modello è stata eliminato, il Charger può sparare anche contro di esso. Un attacco Full Auto consuma tre azioni. Dopo aver finito di sparare, effettuare un test di fallimento dell'arma (vedi sotto). I Charger non possono esplodere come le altre armi da fuoco.

TEST CONTROLLO FUOCO AUTOMATICO

Un attacco AUTO (Burst, Spread o Full Auto) richiede molto ad un'arma, soprattutto per quanto riguarda le munizioni! Dopo che tutti i nemici sono stati colpiti, tirare tre dadi NERI per un numero di volte pari al numero di nemici a cui avete sparato. Se si ottengono tre Successi in un solo tiro, l'arma è SENZA MUNIZIONI.

Posizionate un segnalino SENZA MUNIZIONI accanto alla miniatura. Se dovete fare ancora dei tiri, continuate a tirare! Se per altre due volte si tirano tre Successi (Hits) in un solo tiro, l'arma si surriscalda ed esplode, uccidendo il soldato!

Si noti che il Charger non corre il rischio di esplodere, è progettato per questo tipo di funzione e non si surriscalda. Tuttavia, possono comunque esaurire le munizioni, quindi devono tirare i tre dadi neri.

Esempio: Un Necromutante attacca con AUTO FIRE SPREAD un gruppo di quattro Clansmen. Il combattimento si svolge normalmente, con l'eccezione che il Necromutante effettua quattro tiri di Attacco separati, uno contro ciascun nemico, e che i Clansmen ricevono ciascuno un dado nero in più come bonus al tiro armatura. Dopo che i combattimenti sono stati risolti, indipendentemente dall'esito, il giocatore dell'Oscura Legione deve tirare tre dadi neri per quattro volte per verificare l'eventuale esaurimento di munizioni. Tira una volta e ottiene tre successi! Non è un buon segno, perché deve tirare i dadi ancora tre volte. Il giocatore posiziona un segnalino SENZA MUNIZIONI accanto al Necronmutante e continua a tirare. Col secondo lancio e ottiene solo due Successi, e tira un sospiro di sollievo. Mancano solo due tiri. Esegue un terzo tiro e ottiene di nuovo tre Successi! Il giocatore della Legione effettua il quarto tiro e fa una smorfia quando riceve tre colpi. Il suo Necromutante si spegne in una vampata di fuoco mentre l'arma gli esplode tra le mani.

RICARICARE. Se l'arma di un soldato ha esaurito le munizioni, assicuratevi che un segnalino SENZA MUNIZIONI sia posizionato accanto alla miniatura. Non può attaccare con Armi da Fuoco finché non ricarica l'arma con un nuovo caricatore. La ricarica consuma un'azione. Una volta ricaricata l'arma, rimuovere il segnalino SENZA MUNIZIONI, il modello può ora utilizzare gli Attacchi con Armi da Fuoco come di consueto.

Tutti i personaggi hanno un sacco di munizioni extra per superare la battaglia. Non finiscono mai i caricatori!



I DOOMTROOPERS

Uno dei risultati più visibili dell'Alleanza è stata la fondazione dei leggendari Doomhoopers. Composti interamente da soldati selezionati da unità delle forze speciali di ciascuna delle Megacorporazioni, i Doomtroopers costituiscono la forza di combattimento più elitaria che l'umanità possa offrire. Sfortunatamente, non possono essere ovunque contemporaneamente.

REGOLA OPZIONALE

Se per DUE VOLTE tiri tre Successi mentre esegui i tuoi tiri SENZA MUNIZIONI, l'arma si rompe, ma il guerriero sopravvive. Comunque per il resto della missione può soltanto attaccare in Corpo a Corpo.

Questa è una regola opzionale, pertanto i giocatori si devono accordare prima dell'inizio della missione se utilizzarla o meno.



SEGNALINO SENZA MUNIZIONI



ALLERTA

Solo un Regolare dei Clansmen può entrare in Allerta. Sono addestrati in modo speciale per le reazioni rapide necessarie ad essere efficaci in questa manovra. Un Regolare in Allerta ha la possibilità di sparare ai nemici quando nonè il suo turno.

Un Regolare può entrare in Allerta al costo di 2 azioni. Posizionare un segnalino ALLERTA accanto al Regolare. Il Regolare rimane in Allerta fino al turno successivo della sua squadra, viene eliminato od è costretto a uscire dall'Allerta.

Se un nemico termina un'azione all'interno della Linea di Vista di un Regolare in Allerta, il Regolare può sparare al nemico. Si tratta di un tiro rapido e di riflesso, quindi il nemico ottiene un bonus al tiro armatura. Il Regolare può sparare al nemico ogni volta che termina un'azione.

Esempio: Un Centurione termina un movimento nella linea di vista di un Regolare. Il Regolare può quindi sparare al Centurione con un colpo dall'Allerta. Supponendo che il Regolare lo manchi, il Centurione spara a un altro Clansmen. Dopo che l'Attacco è stato risolto, il Regolare può nuovamente sparare al Centurione. Sempre supponendo che il Regolare manchi il bersaglio, il Centurione spara al Regolare. L'attacco viene eseguito e, se il Regolare sopravvive, può nuovamente sparare al Centurione.



SEGNALINO ALLERTA

Essere in allerta istantanea è uno sforzo difficile e faticoso per un Regolare. Ogni volta che un Regolare spara dall'Allerta, si tirano dei dadi per determinare se il Regolare ha perso la concentrazione ed è uscito dall'Allerta. Dopo che ogni colpo è stato risolto, il giocatore dei Clansmen tira tre dadi neri. Se tira tre successi, il regolare ha perso la concentrazione. Rimuovete il segnalino di Allerta. Il Regolare può entrare nuovamente in Allerta il suo prossimo turno.

Se un guerriero dell'Oscura Legione attacca un Regolare in Allerta, questo non ha alcun effetto sulla concentrazione del Regolare (a meno che, ovviamente, non venga eliminato).

TRINCEE

A nessun guerriero piace essere preso allo scoperto, un bersaglio facile. Alcuni soldati possono saltare in una trincea per ridurre le probabilità di essere colpiti. Un modello in una trincea non può MOVIMENTO finché non esce, ma può comunque sparare e riceve un bonus al tiro armatura quando viene attaccato perché è più difficile da colpire. Entrare in una trincea conta come un passo quando ci si muove. Un modello non può muoversi su di una casella di trincea a meno che non intenda entrarci. Una volta che un modello entra in trincea, la sua azione MOVIMENTO è terminata e tutti i passi extra vengono persi. Un modello in trincea può attaccare con Armi da Fuoco normalmente, ma se effettua un attacco ravvicinato, il difensore riceve un bonus all'armatura come se fosse in cima a un cumulo di macerie, ovvero un dado nero. Tuttavia, un modello che esegue un attacco Corpo a Corpo su un nemico in trincea ottiene un bonus al tiro di attacco. La linea di vista verso una figura in una trincea è completamente bloccata se la linea attraversa un muro in rovina (è completamente nascosta dal muro in rovina),

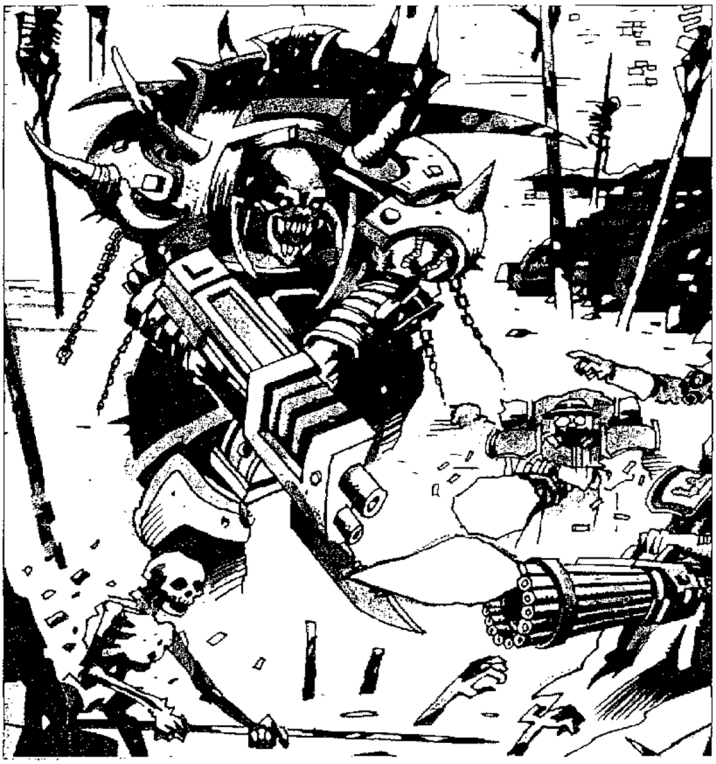


SEGNALINO TRINCEA

a meno che l'attaccante non si trovi proprio accanto a quel muro in rovina. Se un modello su un cumulo di macerie attacca un nemico in una trincea sottostante, i muri in rovina non hanno alcun effetto sulla linea di vista (il bonus al tiro armatura per essere nella trincea si applica comunque) a meno che il modello bersaglio non si trovi proprio accanto al muro in rovina intermedio, nel qual caso la linea di vista è bloccata. Ovviamente, la situazione inversa vale per la miniatura nella trincea, quando attacca. Le miniature nelle trincee non bloccano mai la linea di vista.

CARICA SECTIONER

La Sectioner è un'enorme baionetta fissata a tutte le armi dei Necromutanti. Può essere usata per effettuare devastanti Attacchi Corpo a Corpo. Solo i Necromutanti possono effettuare una Carica Sectioner. È uno speciale Attacco Corpo a Corpo con partenza in corsa e aumenta le possibilità di ferire. Per iniziarla, il Necromutante deve prima avere una Linea di Vista libera verso la sua vittima designata. Una Carica Sectioner incorpora un'azione MOVIMENTO e un'azione ATTACCO in un attacco devastante. Il Necromutante può impiegare fino a 4 passi per muoversi accanto a un nemico e attaccarlo immediatamente con un Attacco Corpo a Corpo. Questo darà al Necromutante un bonus al Tiro di Attacco molto interessante! Una Carica Sectioner utilizza 3 azioni. Il Necromutante deve muoversi di almeno un passo. Non può effettuare una Carica Sectioner se si trova già accanto a un nemico.





ALAKHAI

Il comandante della Legione Dannata è davvero un mostro trai i mostri. Spesso visto camminare sul campo di battaglia con la sua armatura piena di spuntoni, nera e dai bordi cremisi, urlando ordini ai suoi mutanti infestati dai vermi e dirigendo la loro terrificante avanzata, questa creatura ripugnante e dalla pelle morta è alta quasi quattro metri, senza contare le corna malvage che sporgono dalle sue tempie e dalla corona, e torreggia su tutto ciò che lo circonda. Alakhai trae una gioia ripugnante dal prendere i corpi dei nemici caduti e utilizzare i poteri dell'Oscura Simmetria per trasformarli nei suoi servi perversi. Più di un soldato ha perso la vita in una battaglia, solo per ritrovarsi impotente a combattere per conto della Grande Oscurità nella successiva.



MISSIONI

Quando giocate a *Fury of the Clansmen*, vi immergete in una missione disperata. Ogni missione è progettata per introdurre una nuova sfaccettatura del gioco e sbloccare le numerose possibilità offerte da questo gioco. Noterete che in ogni missione entrambe le parti hanno degli obiettivi da raggiungere. Spesso non sono altro che impedire agli avversari di portare a termine i loro obiettivi, ma in alcune partite, entrambe le parti hanno istruzioni specifiche. La fazione che completa per prima gli obiettivi della missione vince la partita.

Le otto descrizioni delle missioni seguono tutte lo stesso formato, dettagliato come segue.

BACKGROUND. La storia dietro la missione e il motivo della partita.

SET UP. Questo schema indica come disporre le plance del tabellone. Alcune volte può venire richiesto di disporle in modo casuale. In questo caso, girate le tavole a faccia in giù e mescolatele, quindi disponetele nella disposizione stabilita dalla missione. Dopodiché, girate le plance a faccia in su. In questo modo si può giocare una missione più volte e sarà diversa ogni volta!

Potrebbero esserci ulteriori istruzioni su come sistemare il tabellone di gioco.

SCHIERAMENTO. Indica come disporre i modelli all'inizio della partita.

OBIETTIVO DEI CLAN. Questo è l'obiettivo della missione per le truppe dei Clansmen. Se completano i loro obiettivi prima che la l'Oscura Legione completi i suoi, vincono la partita.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Questo è l'obiettivo della missione per le truppe dell'Oscura Legione. Se completano i loro obiettivi prima che i Clansmen completino i loro, vincono la partita.

I SERVI DI ALAKHAY

I Capitani dei Necromutanti di Alakhay, i suoi Centurioni, erano una volta i leadere dei soldati che ancora combattono contro le sue forze. Sono stati abbastanza sfortunati da essere catturati vivi dalle creature di Alakhai e trascinati nelle sue dannabili camere di distorsione per essere trasformati in creature di male puro.



TRINCEA

EDIFICIO



CASELLE PARTENZA/OBIETTIVO



PLANCIA DEL TABELLONE



TORRE



PONTE

MISSIONE UNO: SFONDAMENTO

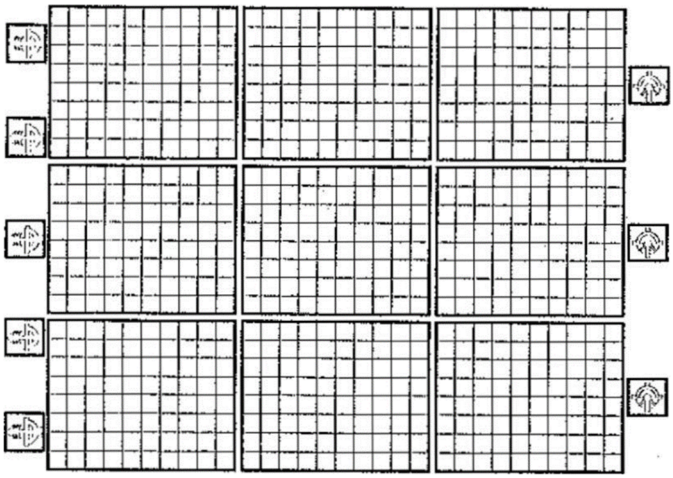
BACKGROUND. È stata una dura giornata di battaglia. Le truppe stremate di entrambe le parti hanno attaccato con una raffica dopo l'altra. È giunto il momento di porre fine a tutto questo, il tempo di un ultimo scontro, un disperato tentativo di sfondare in territorio nemico. Chiunque riesca a infiltrarsi nelle installazioni dei propri nemici giurati avrà sicuramente la meglio.

SET UP. Disporre a caso le plance nella disposizione indicata. Posizionare le tre caselle di Partenza/Obiettivo dei Clan e le cinque caselle di Partenza/Obiettivo dell'Oscura Legione nelle posizioni indicate.

SCHIERAMENTO. Ciascuna fazione le proprie squadre sulle rispettive caselle di Partenza/Obiettivo, una miniatura per casella.

OBIETTIVO DEI CLAN. Posizionare almeno una miniatura Imperiale diversa su ogni casella di Partenza/Obiettivo dell'Oscura Legione.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Posizionare almeno una miniatura dell'Oscura Legione diversa su ogni casella di Partenza/Obiettivo Imperiale.



MISSIONE DUE: FUGA

BACKGROUND. La battaglia di New Bocca non è andata bene per gli Imperiali. Fiduciosi che lo scontro sarebbe stato una facile vittoria, gli uomini del clan si sono precipitati sul campo di battaglia. Poco dopo, sebbene le migliori apparecchiature di previsione avessero previsto una giornata di sole perfetto, misteriosamente iniziò a piovere. Le truppe imperiali si trovarono ben presto a trascinarsi attraverso acquazzoni torrenziali e fango fino alle ginocchia. A peggiorare le cose, i Legionari Oscuri riuscirono in qualche modo a ignorare del tutto le orribili condizioni. Le rimanenti truppe dei Clan hanno solo un'opzione: ritirarsi! Le navi da trasporto sono atterrate in posizioni casuali ai margini del campo di battaglia e sono riuscite a formare un perimetro difensivo. I Clansmen devono raggiungere i rispettivi trasporti e fuggire dal campo di battaglia o andare incontro a una morte certa.



Ora, invece di guidare la carica contro i soldati dell'Anima Oscura, queste cose contorte sono incaricate di radunare le orde dell'Oscurità in una guerra aperta contro i loro ex compagni.

Anche i Necromutanti nascono dalle vasche degli oscuri laboratori di Alakhai, sono stati riprogrammati geneticamente in dei perfetti combattenti, ostacolati solo dal danno irreparabile arrecato alle loro menti un tempo umane.

Sebbene cadano sotto il comando dei Centurioni, i Necromutanti spesso guidano coorti proprie, composte dalle più basse creazioni di Algeroth, i Legionari Non Morti. I Centurioni usano una spada che i membri del Clan sono soliti chiamare "apri-cranio" e una pistola comunemente chiamata "Midge-gat". Il cannone automatico dei Neceromutanti viene chiamato "Snapper" e la loro baionetta "Centurion Sectioner" o semplicemente "Sectioner". La terminologia propria dell'Oscura Legione oscura per questi oggetti non è conosciuta.



LE CITTADELLE

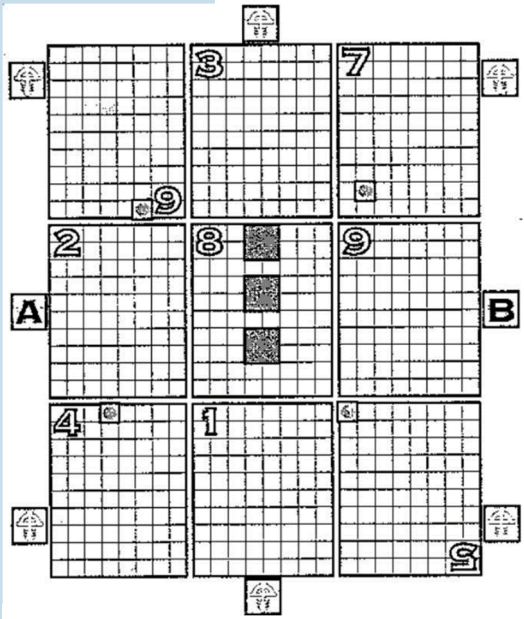
Sebbene tutte le cittadelle che qualsiasi umano abbia mai avuto il dispiacere di vedere siano un vacuo riflesso della fortezza dell'Anima Oscura su Nero, sono comunque sufficienti a instillare sgomento anche negli animi più forti.

SET UP. Preparate il tabellone esattamente come illustrato. Prendete due caselle di Partenza/Obiettivo dell'Oscura Legione e posizionarle nelle aree A e B. Mescolate le rimanenti sei caselle di partenza/obiettivo e disponetele a faccia in giù nelle
posizioni indicate sullo schema. Posizionate le truppe dei Clan (vedi sotto) e poi girate le caselle.

SCHIERAMENTO. Prima di girare le sei caselle di Partenza/Obiettivo posizionate a caso, posizionate tutte e tre le squadre dei Clan
nella sezione centrale del tabellone, una squadra per ogni area designata sullo schema. Poi girate le caselle. Posizionate i modelli
della Legione sulle rispettive caselle di Partenza/Obiettivo.

OBIETTIVO DEI CLAN. Ciascuna squadra dei Clan deve riportare il maggior numero di uomini sulle rispettive caselle di Partenza/Obiettivo. Queste rappresentano l'area in cui le loro navi da trasporto sono in attesa.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Distruggere il maggior numero di Clansmen possibile. Se la Legione elimina 9-12 Clansmen il Nefarita Overseer sarà davvero soddisfatto e considererà i loro sforzi come una vittoria maggiore. Se distruggono 5-8 membri dei Clan, la battaglia sarà vinta, ma verrà assegnata solo una vittoria minore e la missione deve essere considerata un pareggio. Se vengono eliminati solo 0-4 membri del clan, la missione è un fallimento, e la vittoria maggiore viene assegnata al giocatore del Clan.



Posizionate le forze dei Clan nelle aree grigie.

REGOLE SPECIALI. Le forze dell'Oscura Legione hanno un turno extra gratuito all'inizio della partita. Questo turno è limitato a due azioni di MOVIMENTO per figura e non sono consentite azioni extra per la leadership. Dopo questo movimento libero, la partita procede come di consueto. A causa della pioggia torrenziale che sembra colpire solo le truppe dei Clan, i Clansmen possono fare solo TRE passi per ogni azione di MOVIM-ENTO. Grazie ai dispositivi di puntamento high-tech, il combattimento non ne risente.

MISSIONE TRE:
NEI GIARDINI DELL'OVERLORD

BACKGROUND. Dopo una dura battaglia attraverso la Cittadella di Alakhai, tre squadre di Clansmen Imperiali hanno scoperto quello che sembra essere un enorme cortile. I sensori indicano che al di là di questa distesa si trova una delle sacre camere di meditazione, che si dice sia la fonte di gran parte del potere dei Nefariti. Ci sono molte porte che si aprono sul cortile e dietro una di esse si trova questa camera.

I membri del clan devono scoprire dietro quale porta si trova la camera, distruggere la stanza con una granata BrainBuster e uscire da dove sono entrati.

SET UP. Preparate il tabellone esattamente come indicato. I due spazi aperti al centro del cortile sono degli enormi pilastri che raggiungono un soffitto invisibile, mascherato da una fonte di luce sconosciuta. Posizionate due caselle di Partenza/Obiettivo dei Clan capovolti in questi spazi per rappresentare i pilastri. Prendete la terza casella dei Clan e mescolatela con le cinque dell'Oscura Legione. Disponete a caso le sei caselle a faccia in giù negli spazi indicati sul diagramma. Nessuno dei due giocatori può girare le tessere. Queste rappresentano le sei porte che si aprono sul cortile. La casella dei Clan rappresenta la stanza che contiene la camera di meditazione.

SCHIERAMENTO. Le miniature dei Clan sono posizionate all'interno dell'edificio, come nello schema. Il giocatore della Legione può schierare le sue forze sopra le cinque caselle di Partenza/Obiettivo (tranne le due che fungono da pilastri) come se fossero voltate in alto.

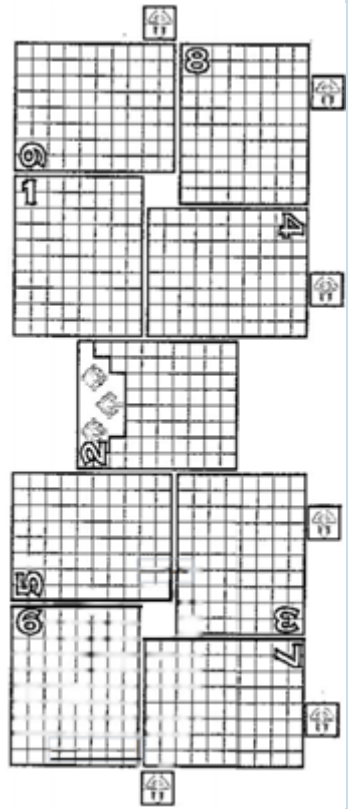
OBIETTIVO DEI CLAN. Scoprire quale delle sei porte si apre sulla camera di meditazione (sarà la casella di Partenza/Obiettivo dei Clan). Una volta individuata la stanza, un Capitano deve muoversi adiacente alla stanza e lanciarvi un Brainbuster (successo automatico). Dopo di che, la missione è un successo, ma per un a vittoria maggiore, almeno 4 Clansmen devono uscire dal cortile da dove sono entrati.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Impedire a tutti i costi la distruzione della camera di meditazione.

REGOLE SPECIALI. Un modello dei Clan può aprire una porta muovendosi accanto alla casella di Partenza/Obiettivo e spendere un'azione per girarla. Se la casella è quella dei Clan, ha trovato la camera di meditazione. Un Capitanto deve mettersi ADIACENTE alla casella e spendere un'azione per lanciare un Brainbuster nella camera.

Una granata Brainbuster distrugge automaticamente la camera. Non sono necessari tiri di precisione.

I due pilastri al centro del cortile sono completamente invalicabili. Bloccano la linea di vista e non possono essere attraversati. Inoltre, un Capitano non può lanciare un Brainbuster oltre i pilastri, poiché questi proseguono verso l'alto oltre la visuale.





Una volta che un gruppo di sbarco dell'Oscura Legione riesce a rivendicare un tratto di terra, sciami di tekron di Algeroth e dei loro schiavi invadono la zona appena conquistata. Le fondamenta contorte vengono gettate in un solo giorno e la cattedrale corrotta viene completata in meno di una settimana. Ognuna governata da un proprio Nefarita, le cittadelle sono avamposti del male, rifugi in cui i loro turpi signori possono ritirarsi per tramare, arsenali da cui la feccia dell'Oscura Legione può riversarsi per insozzare le aree circostanti. Ospitano sinistre caserme e campi di addestramento, terrificanti prigioni e camere di tortura, empie biblioteche e diabolici templi e le perverse camere di trasformazione da cui nascono i Legionari. Pochi umani che sono entrati in una di esse sono riusciti a tornare, almeno non nella stessa forma in cui sono entrati.



LA FURIA DEI CLANSMEN

Sean Gallagher, comandante in capo dei potenti Wolfbanes, era esausto. Mentre si dirigevano verso la cittadella di Alakhai, lui e i suoi uomini avevano incontrato ad ogni svolta Centurione dopo Necromutante, dopo Legionario Non Morto. Li avevano affrontati tutti e ne erano usciti praticamente indenni, avevano perso solo Michaels a causa dell'orda famelica di creature malvagie che avevano affrontato per farsi strada.

Coperto dal fluido cancrenoso che scorreva nelle vene dei suoi nemici, Sean si voltò indietro per esaminare i tre uomini che gli erano rimasti, quei pochi coraggiosi che erano rimasti con lui fino a quel momento. "Hadnsome" James Keegan lo guardò accigliato, la sua espressione che gli rovinava i suoi lineamenti perfetti. Non vedeva l'ora di cominciare, e non faceva mistero del fatto che era pronto a fare di tutto.

Il giovane Rowan O'Neill era un po' scosso. Conosceva Michaels dai tempi del campo di addestramento MacGuire. Sean pensò di poter contare su di lui. A questo punto, non aveva molta scelta. Non c'era nessuno oltre a loro quattro lì attorno.

(continua…)

MISSIONE QUATTRO: LA FORTEZZA SULLA MONTAGNA

BACKGROUND. I Veggenti della dell'Oscura Legione hanno scoperto una fortezza segreta sulla montagna che funge da quartier generale per una piccola forza di Clan Imperiali. Hanno deciso che questa fortezza deve essere completamente distrutta e che tutti i suoi abitanti devono essere spazzati via. Le forze della Legione si sono avvicinate di soppiatto alla fortezza dal lato opposto della montagna e sono riuscite a infiltrarsi fin qui senza essere scoperte. Ora devono solo fare il giro della montagna ed entrare nella fortezza stessa. Sfortunatamente, un Necromutante sbadato ha attivato un dispositivo di allarme, e quello che doveva essere un facile attacco furtivo si è trasformato in una dura battaglia.

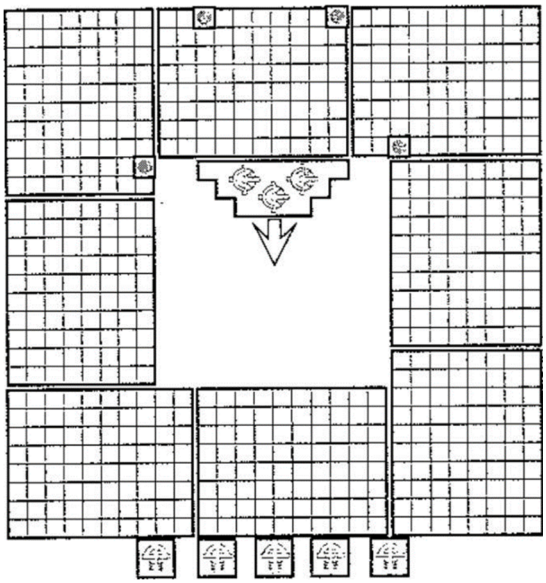
SET UP. Disponete a caso le plance come mostrato. Il grande spazio aperto al centro è la montagna. Posizionate le cinque caselle di partenza/goal della Legione e l'edificio come indicato sulla mappa.

SCHIERAMENTO. Le truppe della Legione vengono posizionate sulle loro caselle di Partenza/Obiettivo. Le truppe dei Clan iniziano nell'edificio nelle aree indicate.

OBIETTIVO DEI CLAN. Impedire all'Oscura Legione di conquistare la fortezza distruggendo tutti i guerrieri dell'Oscura Legione.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Far entrare almeno un Centurione nella fortezza attraverso il portale indicato dalla freccia sulla mappa. Inoltre, tutte le forze dei Clan devono essere distrutte. Se un Centurione entra nella fortezza e il resto dell'Oscura Legione viene distrutta, la missione è un pareggio. Se le squadre del Clan uccidono tutti i Centurioni, ma vengono a loro volta distrutte, la partita è un pareggio.

REGOLE SPECIALI. Data l'urgenza di questa missione, i Centurioni sono autorizzati a lanciare tre dadi rossi per determinare le azioni extra dovute alla Leadership, invece dei normali tre dadi bianchi.



Le trincee non possono essere spostate.

MISSIONE CINQUE: IMBOSCATA

BACKGROUND. Tutto è tranquillo, troppo tranquillo. Le truppe dei Clan fanno una ricognizione in un'ampia valle; ripide scogliere si ergono da ogni lato, le loro cime incombono sulle coraggiose truppe. All'improvviso, si sente un enorme brontolio dall'alto. Una frana! Enormi rocce e mucchi di terra piovono sulle forze che si disperdono. Tre squadre riescono a correre avanti abbastanza da sfuggire alla frana, ma non sono ancora al sicuro. L'Oscura Legione ha teso un'imboscata in questo punto, aiutata dalla frana provocata dai Legionari in alto. Squadre di servitori della Grande Oscurità si riversano fuori da caverne nascoste nelle pareti rocciose. Con alle spalle tonnellate di detriti di terra, le forze dei Clan devono raggiungere il lato più lontano della valle dove le navi da trasporto, incapaci di atterrare tra le scogliere, li stanno aspettando. Tuttavia, questo compito difficile è ulteriormente ostacolato dai Legionari Oscuri sulla scogliera in alto che sparano con un enorme Cannone Gehenna, sputando plasma infuocato sui coraggiosi membri del Clan molto più in basso.

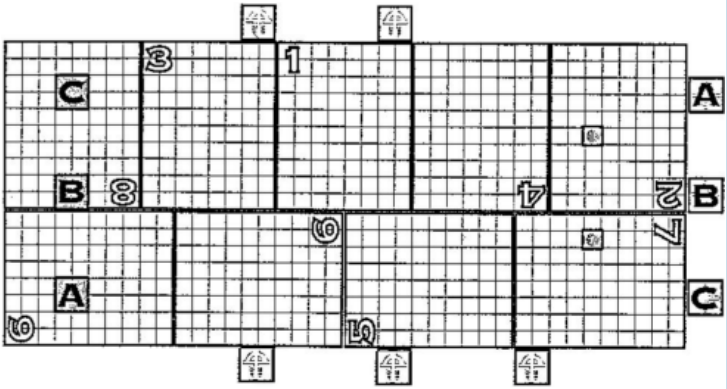
SET UP. Disponete le plance esattamente come mostrato. Posizionate le caselle di Partenza/Obiettivo su ogni lato negli spazi mostrati.

SCHIERAMENTO. Le forze dei Clan si schierano nelle aree grigie mostrate sulla mappa, una squadra per area. La squadra rappresentata dalla casella Partenza/obiettivo A deve schierarsi nell'area contrassegnata con A, la squadra B deve schierarsi nell'area B e la squadra C nell'area C. Le forze dell'Oscura Legione si posizionano nelle rispettive caselle di Partenza/Obiettivo.

OBIETTIVO DEI CLAN. Attraversare la vallate e raggiungere la rispettiva casella di Partenza/Obiettivo, che rappresenta la nave da trasporto di ogni squadra. Se 9-12 soldati scappano, la missione è un successo. Se 5-8 soldati scappano, la missione è un pareggio. Se 0-4 soldati scappano, la missione è un fallimento e la Legione è vittoriosa!

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Distruggere quanti più guerrieri dei Clan possibili.

REGOLE SPECIALI. Le caverne rappresentate dalle caselle di Partenza/Obiettivo della Legione sono off-limits per i Clan per l'intera partita. Una volta che una squadra della Legione lascia completamente la sua caverna, rimuovi la casella dal tabellone. Nessuna miniatura può





Liam Greywolf dai capelli grigio acciaio ringhiò come l'animale del nome della sua famiglia e sputò sangue a terra. «Bene, Gallagher», ringhiò attraverso la barba macchiata di sangue, uno sguardo folle che danzava nei suoi occhi dipinti di cremisi mentre sollevava il suo Mega-Charger in modo significativo, «cosa stiamo aspettando, in nome di Nero?».

Sean guardò oltre le mura in rovina di New Bocca verso la folle architettura delle torri della cittadella che trafiggeva la terra venusiana e il cielo carico di tempesta. Un lampo crepitò in lontananza. La pioggia sarebbe arrivata presto.

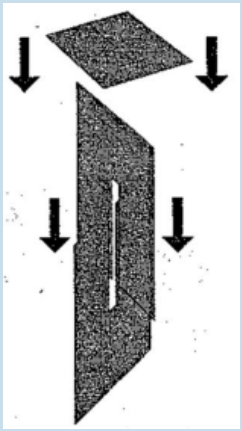
Poi, come se fosse stato un segnale, uno squadrone di Legionari Non Morti, guidato da un enorme Centurione alto quasi il doppio dei suoi compagni barcollanti, raggiunse la cima della collina che i Wolfbane avevano appena conquistato.

Il muto silenzio dei legionari era accompagnato solo dal grattare assieme dei loro pezzi di armatura di recupero scompagnati e dal brusio metallico delle loro armi.

(continua…)



ASSEMBLAGGIO DELLA TORRE



Sean si voltò verso i suoi uomini e rivolgendo loro un sorriso dolceamaro. Non importa cosa quello che cercava di dirsi nei suoi momenti di calma, scaldandosi davanti al fuoco di un pub imperiale, era questo. Era per questo che viveva. «Niente, amico Liam. Niente di niente.»

(continua…)

lasciare il tabellone tranne i soldati del Clan, e solo per salire sui loro trasporti. Una volta per turno, dopo che tutte le squadre hanno eseguito le loro azioni, le forze dell'Oscura Legione, in alto sopra lo scontro, sparano il loro Cannone Gehenna sul campo di battaglia. A causa della gittata, i colpi potrebbero non essere troppo precisi e devono essere effettuati tiri di precisione, proprio come con le granate Brainbuster. Il giocatore dell'Oscura Legione sceglie una casella OVUNQUE sul tabellone come bersaglio centrale del fuoco al plasma del Gehenna Cannon. Il giocatore della Legione quindi tira due dadi ROSSI per la precisione. Se tira due Successi, il Gehenna Cannon colpisce lo spazio bersaglio. Se tira un fallimento, il giocatore dei Clan può spostare il bersaglio di una casella. Se entrambi i dadi mancano, il giocatore dei Clan può spostare il bersaglio fino a due caselle. Una volta determinato la casella centrale, il giocatore della Legione tira per i danni. Qualsiasi modello nella casella centrale subisce un colpo da tre dadi NERI e i modelli sui quadrati adiacenti subiscono un colpo da tre dadi ROSSI. Rileggi le regole per i Brainbusters se non è chiaro. Le forze dei Clan non sono in grado di attaccare o distruggere il Cannone Gehenna (non riescono nemmeno a vederlo!).

MISSIONE SEI: DIFENDETE LA TORRE

BACKGROUND. Gli ingegneri Iimperiali hanno costruito un'enorme torre ai margini del loro quartier generale permanente su Venere per sorvegliare i movimenti nemici. Finché questa torre rimarrà in piedi, l'Oscura Legione non sarà mai in grado di assicurarsi una solida posizione su questa parte del pianeta. Il Nefarita Alakhai ha deciso di inviare una piccola compagnia di Legionari Oscuri nel complesso per prendere o distruggere la torre.

SET UP. Disponi il tabellone esattamente come mostrato. Posiziona le cinque caselle di Partenza/Obiettivo della Legione nelle aree indicate nel diagramma. Posiziona la torre e l'edificio sulla plancia dove indicato.

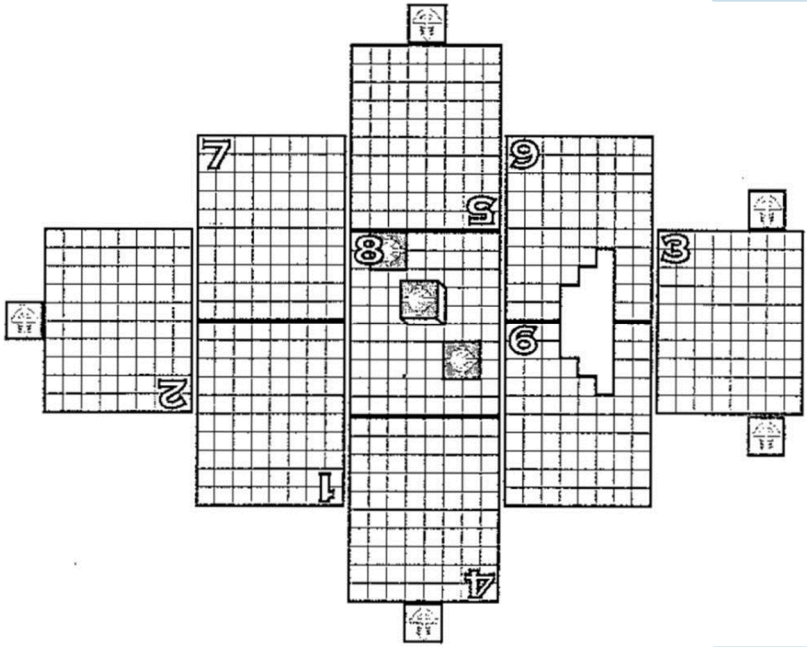
SCHIERAMENTO. Le forze dei Clan si schierano nelle tre aree del diagramma. Le forze della Legione iniziano nei loro riquadri di partenza/obiettivo.

OBIETTIVO DEL CLAN. Distruggi i Legionari prima che prendano il controllo o distruggano la torre.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Metti in sicurezza la torre per ottenere una vittoria maggiore. Per farlo, almeno due miniature della Legione devono occupare la torre (senza miniature del Clan lì sopra con loro) per tre turni completi. Per una vittoria minore, fai semplicemente saltare in aria la torre spostando due Centurioni accanto alla torre e trascorrendo l'intero turno successivo a piazzare gli esplosivi. Mentre i Centurioni piazzano gli esplosivi, non possono assegnare azioni extra (non sono consentiti tiri di dado per la leadership per quel turno).

REGOLE SPECIALI. La torre è un possente monumento in pietra al potere e alla gloria della sovranità imperiale. Si estende in alto, i suoi occupanti sono pronti a inondare di fuoco pesante qualsiasi incursione. Ai fini del gioco, una figura in piedi sulla torre è trattata come se fosse in cima a un cumulo di macerie in termini di bonus di attacco e tiro armatura, ma una

figura sulla torre può anche vedere qualsiasi spazio sull'intera plancia senza penalità alla Linea di Vista. Anche il centro di una foresta! Non può essere attaccato in combattimento ravvicinato, a meno che l'attaccante non sia anche lui nella torre. Un Brainbuster che cade fuori dalla torre non infligge danni ai guerrieri al suo interno. Ci vogliono otto passi per occupare uno spazio della torre. Ognuno dei quattro spazi rappresenta uno dei turboascensori della torre. Se tutte le caselle della torre sono occupate, non ci sono turboascensori disponibili, poiché ogni guerriero impedisce al proprio turboascensore di funzionare. Se una figura nella torre viene eliminata, il suo spazio diventa immediatamente disponibile e qualsiasi guerriero può occuparlo.



MISSIONE SETTE: ATTRAVERSO L'ABISSO

BACKGROUND. Le spie dei Clan hanno scoperto un'installazione segreta dell'Oscura Legione arroccata sul bordo di un'alta montagna. L'installazione è protetta da roccia solida su tre lati e da un profondo abisso sul davanti. L'unico mezzo di accesso alla fortezza sono due ponti che oltrepassano l'abisso. Le forze dei Clan sono state trasportate al margine del perimetro della Legione ed ora è il momento dell'un assalto finale. Gli ordini sono di entrare nell'installazione, farla saltare in aria con due Brainbuster e ripiegare sulle navi da trasporto in attesa.

SET UP. Disponi casualmente le plance come mostrato nel diagramma. Posiziona i ponti e l'edificio dove indicato.

E detto questo lanciò un agghiacciante grido di battaglia e si scagliò contro i suoi nemici, la spada dei suoi antenati che danzava leggera nelle sue mani. Greywolf riversò una scia di fuoco di soppressione attraverso cui persino nemici così privi di cervello non potevano avanzare, e Kergan e O'Neill si buttarono dietro al loro comandant, le loro Aggressori raffreddate già impazienti di combattere.

(continua…)



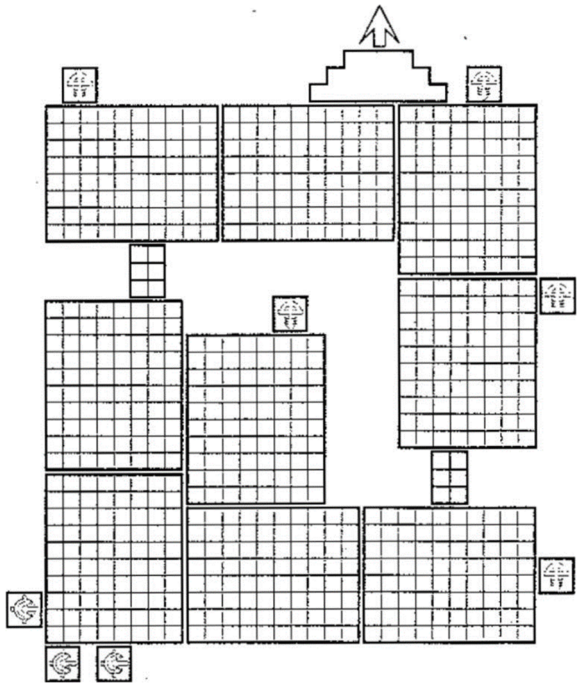
La schiera di Legionari Non Morti fu improvvisamente supportata da un'enorme ondata di Necromutanti, e le orde della Grande Oscurità si lanciarono in avanti. Poi la battaglia iniziò.
Sean disegnò una ragnatela di acciaio scintillante attorno a sé mentre buttava il suo corpo nella mischia, tagliando una scia di morte mentre avanzava. Rowan e "Handosme" James resistettero stolidamente dietro le loro armi, eliminando i loro nemici a destra e a manca. E Greywolf semplicemente mandò il suo Charger in modalità fuoco automatico e sghignazzò come un pazzo mentre falciava le creature maledette a dozzine. Gallagher sorrise follemente mentre un'ondata dopo l'altra di creature si riversava nella piazza al centro di New Bocca. Sapeva che ce ne erano troppe e che questa sarebbe stata probabilmente la sua ultima resistenza. Ma, oh, che modo per morire, pensò. Che modo glorioso di morire.

SCHIERAMENTO. Tutte le forze iniziano la missione nelle rispettive Caselle di Partenza/Obiettivo.

OBIETTIVO DEI CLAN. Porta almeno un Capitano dei Clan nell'edificio e lancia due Brainbuster all'interno del complesso attraverso l'apertura indicata dalla freccia sulla mappa. Il Capitano dei Clan deve essere adiacente al bordo dell'apertura per poter utilizzare con successo i Brainbuster. Non sono richiesti tiri di precisione. Far saltare in aria il complesso assegnerà una vittoria minore alle forze del Clan. Una vittoria maggiore verrà assegnata se lo stesso/i Capo Clan che hanno fatto saltare in aria l'installazione riesce a uscire dal tabellone dalla sua casella di Partenza/Obiettivo.

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Impedire la distruzione dell'installazione. Una vittoria minore verrà assegnata eliminando tutti e tre i Capitani dei Clan. Una vittoria maggiore verrà assegnata eliminando ulteriori altri 8 Clansmen.

REGOLE SPECIALI. Né l'abisso né i ponti bloccano la Linea di Vista. Le miniature possono sparare alle forze nemiche dall'altra parte del baratro.



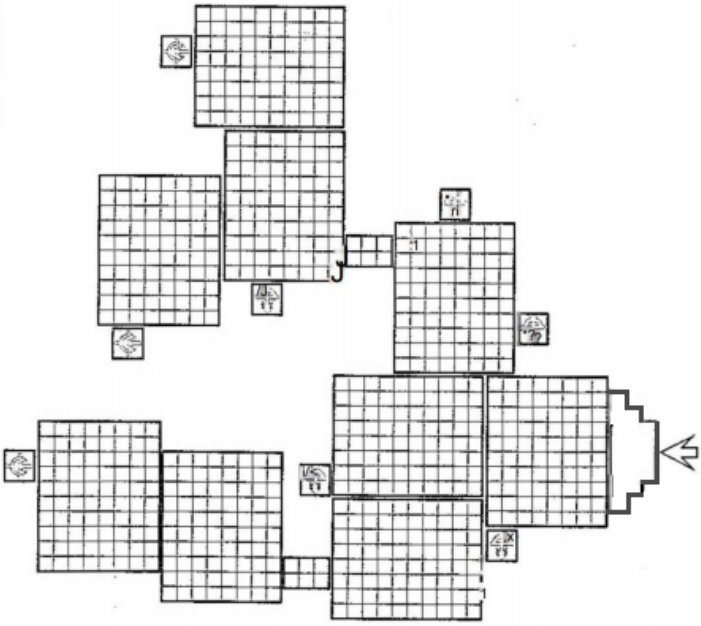
MISSIONE OTTO: ISOLE DI OSCURITÀ

BACKGROUND. La Cittadella del Nefarita Alakhay è davvero enorme, si spinge verso l'alto e in fuori dalla terra come un selvaggio tumore maligno che si erge verso il cielo. Come un iceberg, ciò che si vede dall'alto è solo una frazione delle sue dimensioni reali. I passaggi sotterranei si estendono per miglia in ogni direzione. Alcuni di questi terminano in piccoli punti di ingresso in superficie, completamente camuffati all'interno di una città o nascosti nella giungla. Uno di questi ingressi remoti è stato scoperto dagli Imperiali. Le spie hanno stabilito che è poco utilizzato ed è protetto solo da una piccola compagnia di squadre dell'Oscura Legione. Questo remoto ingresso remoto è stato identificato come «Backdoor» dalla commissione di pianificazione e tattica. La Backdoor si trova tra una serie di piccole isole in un vicino arcipelago. È un edificio piccolo e discreto e dovrebbe essere facile da infiltrare. Se un piccolo gruppo di squadre del Clan potesse proteggere quell'edificio, potrebbe essere utilizzato come punto di accesso per le squadre di invasione della Cittadella. Il tempo è essenziale. Se le squadre dell'Oscura Legione riescono a dare l'allarme, i rinforzi arriveranno sicuramente!

SET UP. Disponete le plance in modo casuale come mostrato nel diagramma. Posizionate i ponti e l'edificio nelle aree indicate.

SCHIERAMENTO. Tutte le forze iniziano la partita nelle rispettive Caselle di partenza/obiettivo.

OBIETTIVO DEI CLAN. Distruggere fino all'ultimo Legionario. Almeno uno dei Clansmen deve entrare e rimanere nell'edificio. Questo garantirà che nessun rinforzo (aggiuntivo) dell'Oscura Legione entri in gioco. I rinforzi dell'Oscura Legione possono iniziare a entrare sul tabellone dopo cinque turni, quindi più velocemente un soldato entra nell'edificio, meno rinforzi ci saranno (vedere le regole speciali di seguito).





"Ma, oh, che modo per morire, pensò. Che modo glorioso di morire."

OBIETTIVO DELL'OSCURA LEGIONE. Distruggere fino all'ultimo dei Clansmen.

REGOLE SPECIALI. Tieni traccia di quanti turni sono trascorsi. All'inizio del SESTO turno, i rinforzi dei Necromutanti possono entrare nel tabellone tramite l'edificio. Il primo passo di un rinforzo lo fa entrare nell'edificio, come indicato dalla freccia. All'inizio di ogni turno, prima che vengano pescati i segnalini iniziativa, il giocatore della Legione tira tre dadi bianchi per determinare quanti rinforzi ottiene. Il giocatore della Legione può far entrare tanti rinforzi per turno quanti sono i successi tirati su tre dadi BIANCHI, ma solo finché ci sono miniature eliminate da utilizzare pescare. Se non ci sono tante miniature disponibili quanti sono i successi tirati, quei rinforzi extra vengono persi. Il giocatore della Legione sceglie quali miniature rimettere in gioco. I rinforzi si muovono quando viene pescato il segnalino iniziativa della loro squadra, come indicato dal colore della miniatura. I rinforzi possono spendere solo azioni MOVIMENTO finché non si trovano entro tre spazi dal resto della loro squadra. Una volta che si sono uniti alla loro squadra, possono anche eseguire azioni di ATTACCO. I Clansmen all'interno dell'edificio possono tenere chiuse le porte blindate e impedire ai rinforzi di entrare nel tabellone. Se c'è almeno un Clansmen da qualche parte all'interno dell'edificio all'inizio del turno, nessun rinforzo può entrare nel tabellone. Se all'inizio del turno non ci sono Clansmen all'interno dell'edificio, è possibile effettuare un tiro di rinforzo (dal turno 6 in avanti, ovviamente). Solo i Necromutanti possono tornare come rinforzi, i Centurioni no.

COMBINARE *FURY OF THE CLANSMEN* e *SIEGE OF THE CITADEL*

Ricorda che puoi utlizzare *Fury of the Clansmen* e *Siege of the Citadel* insieme! Questo ti darà un mega-gioco con 18 plance di tabellone, e oltre 60 miniature in plastica! Cerca per la conversione nei prossimi supplementi del Gioco di Ruolo di *Mutant Chronicles*. Il manuale Imperial non solo contiene delle regole di conversione dal Gioco di Ruolo a *Fury of the Clansmen*, ma anche sei nuove complete, colorate Schede di Riferimento (più segnalini iniziativa e caselle di Partenza/Obiettivo) rappresentando i famosi Blood Berets, i valorosi Golden Lions, l'indimenticabile 32°Battaglione Trench, i volanti Twin-Barracuda, il veicolo da battaglia motordiesel 220hp Necromower e lo stesso Sean Gallagher!

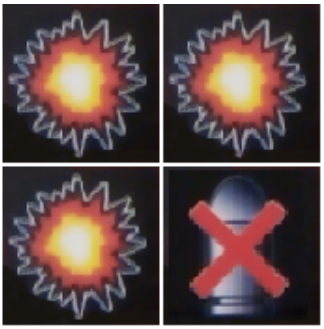
Miniature di metallo e tutti gli altri prodotti per hobby *Mutant Chronicles* sono disponibili presso Heartbreaker Hobbies.

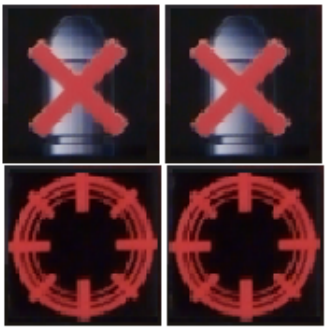
Siege of the Citadel è disponibile presso Pressman.





















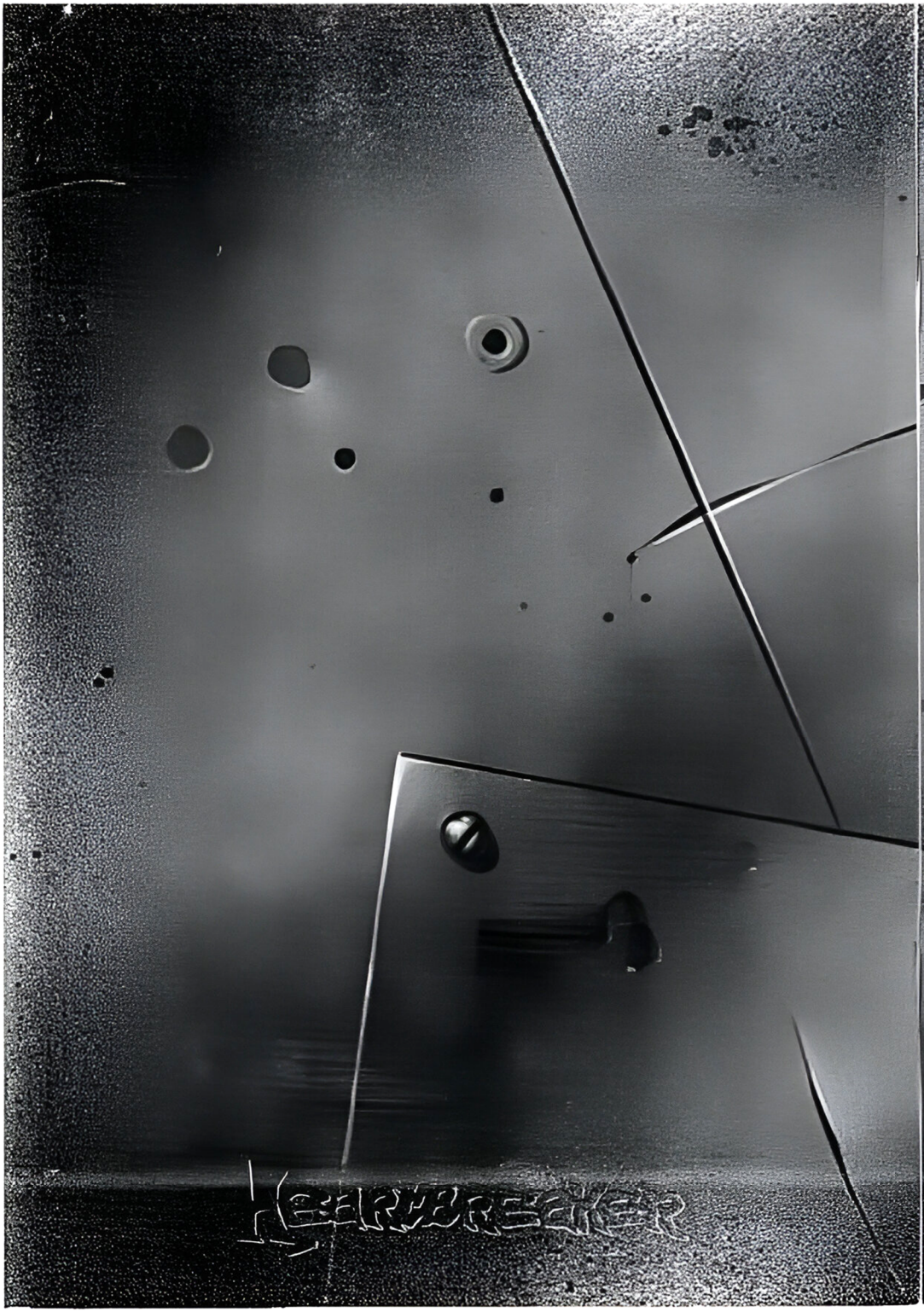


SEGNALINI PER COPIE

Questa pagina contiene diversi segnalini che possono essere usati se vuoi inventare le tue unità per Fury of the Clansmen. Puoi fotocopiare questa pagina solo per uso personale, non commerciale.

Design: Bryan Winter

Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. Mutant Chronicles, The Fury of the Clansmen and all character names and likenesses thereof are trademarks of Target Games AB. Heartbreaker is an authorized user. Miniatures supplied by Heartbreaker. Contains parts from several countries. For more information contact: Heartbreaker, P. a Box 105, Folsom, PA, 19033 USA


HERRSCHER