

# ATTIVITÀ EXTRA



Qui trovi attività aggiuntive che puoi usare ogni volta che hai bisogno di qualcosa in più da offrire ai tuoi membri. Potrebbe avvenire dopo il completamento del pacchetto principale, o se è presente solo una parte del club.

Le attività incluse in questo pacchetto sono divise in contenuti di Warhammer Age of Sigmar e contenuti di Warhammer 40,000.

## I contenuti di Warhammer Age of Sigmar includono:

- Ideare lo schema di colori del tuo Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta
- Ideare lo schema di colori del tuo Zventrapanze dei Krudelazzi
- Ideare uno scudo per la tua Schiera Tempesta
- Creare un diario per il tuo personaggio dei Figli Eterni della Tempesta
- Creare un Vascello Celeste

## I contenuti di Warhammer 40,000 includono:

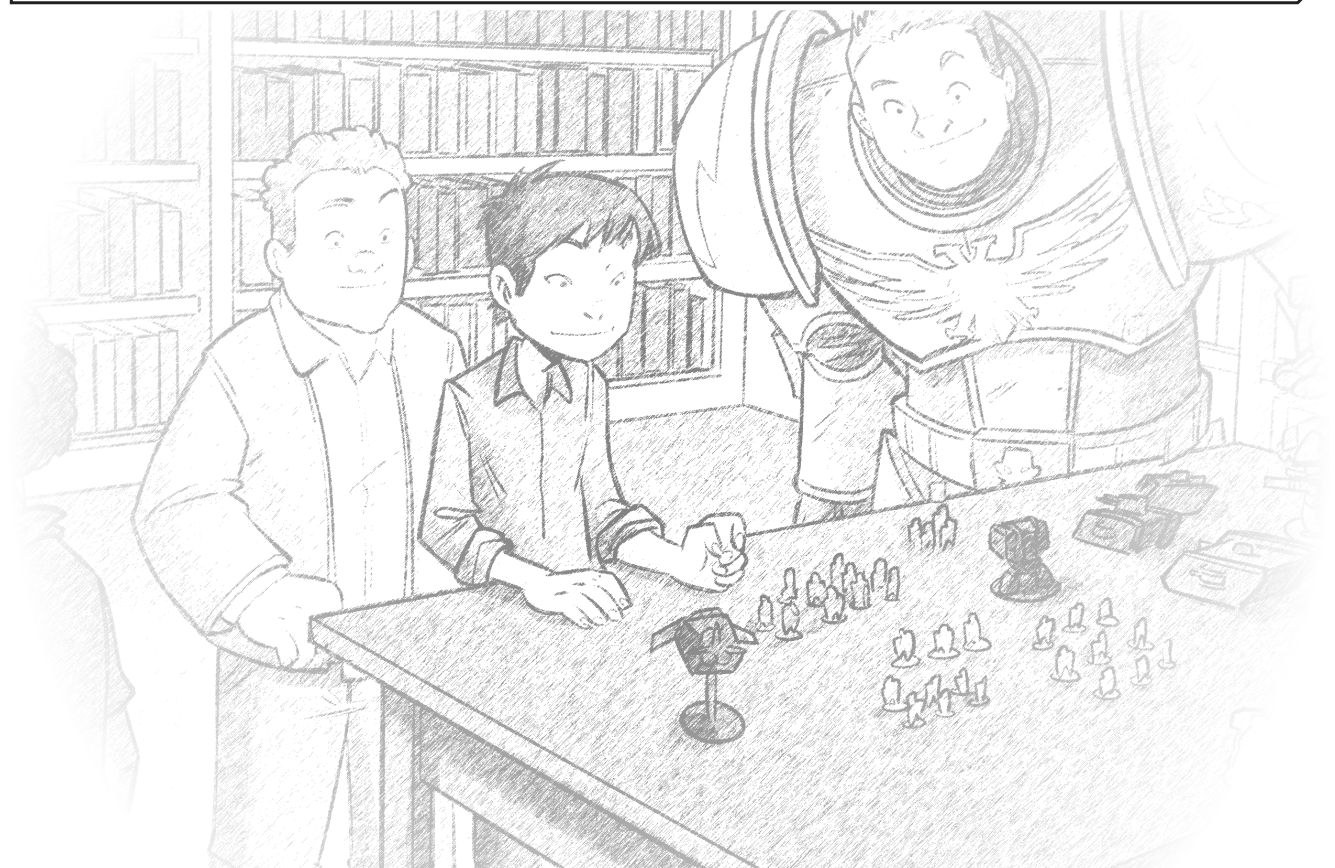
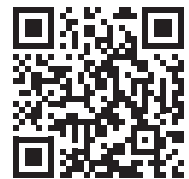
- Ideare lo schema di colori del tuo Intercessor d'Assalto degli Space Marines
- Ideare lo schema di colori del tuo Necron Guerriero
- Creare una mappa del settore galattico del tuo Capitolo
- Scrivere la storia del tuo Capitolo
- Creare il tuo veicolo degli Orki

## HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# SCRITTURA CREATIVA: SCHEDA PER LA STORIA DELL'ARMATA

Scrivere una storia per la tua armata, e continuarla mentre giochi una serie di partite, viene chiamato partita narrativa. Puoi usare la scheda in basso per inventare la saga eroica del tuo esercito.

## DOVE?

Dove si svolge la storia?

- Si svolge nell'universo di Warhammer 40,000 o in quello di Warhammer Age of Sigmar?
- Su che tipo di pianeta/in quale Reame Mortale è ambientata?
- Com'è il paesaggio? Tropicale, sabbioso, piovoso, nevoso o altro ancora?
- Com'è la temperatura?

## NOTE:

## COSA?

Quali luoghi e oggetti vi si trovano?

- Ci sono autoctoni? Insediamenti, accampamenti, villaggi o città?
- Ci sono civiltà abbandonate o rovine?
- Quali luoghi/risorse/armi importanti vi si trovano?
- Ci sono tesori da scoprire?

## NOTE:

## PERCHÉ?

Perché la tua armata combatte? Domande da tenere in considerazione:

- Cosa vuole fare in questo luogo?
- Vuole proteggere o distruggere qualcosa?
- Cosa succede se fallisce o se trionfa?
- Per chi combatte e perché?
- È l'incipit di una storia più lunga?

## NOTE:

## CHI?

Contro chi combatte la tua armata?

- Cos'ha fatto il nemico di tanto spregevole?
- Si tratta di un nuovo nemico o di un rivale di vecchia data?
- Il nemico è allo stesso livello o la tua armata è in inferiorità numerica?

## NOTE:

## CONTINUA

Una volta inventata la tua storia, usa un foglio di carta bianca o il computer per creare una mappa che mostri il paesaggio e i punti strategici in cui si combatte, oppure un poster collegato alla narrazione, come un manifesto propagandistico dell'Imperium o di Hammerhal.

## VINDICTOR DEI FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Figlio Eterno della Tempesta. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione. Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Un tempo i Figli Eterni della Tempesta erano eroi mortali, ora sono stati trasformati in guerrieri sovranaturali per servire Sigmar, il signore di Azyr. Ogni volta che vengono uccisi in battaglia, vengono trasportati in una camera di forgiatura nel Regno di Cieli e ricreati, pronti a combattere ancora per la libertà dei Reami Mortali. Con ogni resurrezione, però, c'è la possibilità che il Figlio Eterno perda una parte del proprio io passato.

### RIFORGIATURA

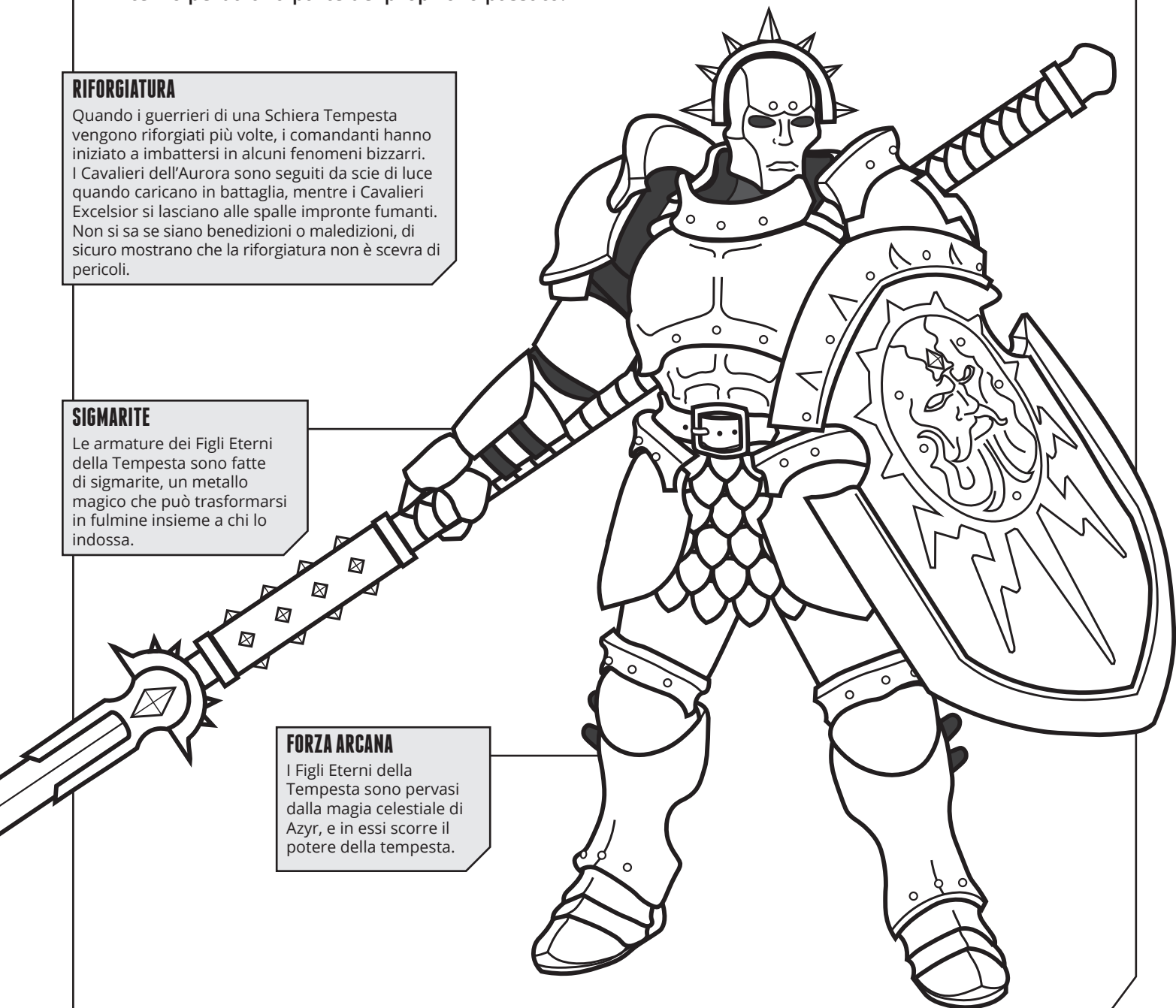
Quando i guerrieri di una Schiera Tempesta vengono riforgiati più volte, i comandanti hanno iniziato a imbattersi in alcuni fenomeni bizzarri. I Cavalieri dell'Aurora sono seguiti da scie di luce quando caricano in battaglia, mentre i Cavalieri Excelsior si lasciano alle spalle impronte fumanti. Non si sa se siano benedizioni o maledizioni, di sicuro mostrano che la riforgiatura non è scevra di pericoli.

### SIGMARITE

Le armature dei Figli Eterni della Tempesta sono fatte di sigmarite, un metallo magico che può trasformarsi in fulmine insieme a chi lo indossa.

### FORZA ARCANA

I Figli Eterni della Tempesta sono pervasi dalla magia celestiale di Azyr, e in essi scorre il potere della tempesta.



## ZVENTRAPANZE DEI KRUDELAZZI

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Krudelazzo. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Di tutti i clan da guerra degli orruk, i Krudelazzi sono i più aztuti. Sono adoratori di Mork e danno gran valore ai 'penzieri gozzi' che spesso vengono disapprovati dai loro simili. Questo li aiuta a escogitare piani malvagi e a tormentare le altre creature in maniera efficace. Imbracciano zkudo zpaventozo su cui spiccano volti che, quando appaiono dalla nebbia, sembrano quasi vivi.

### CLAN DA GUERRA

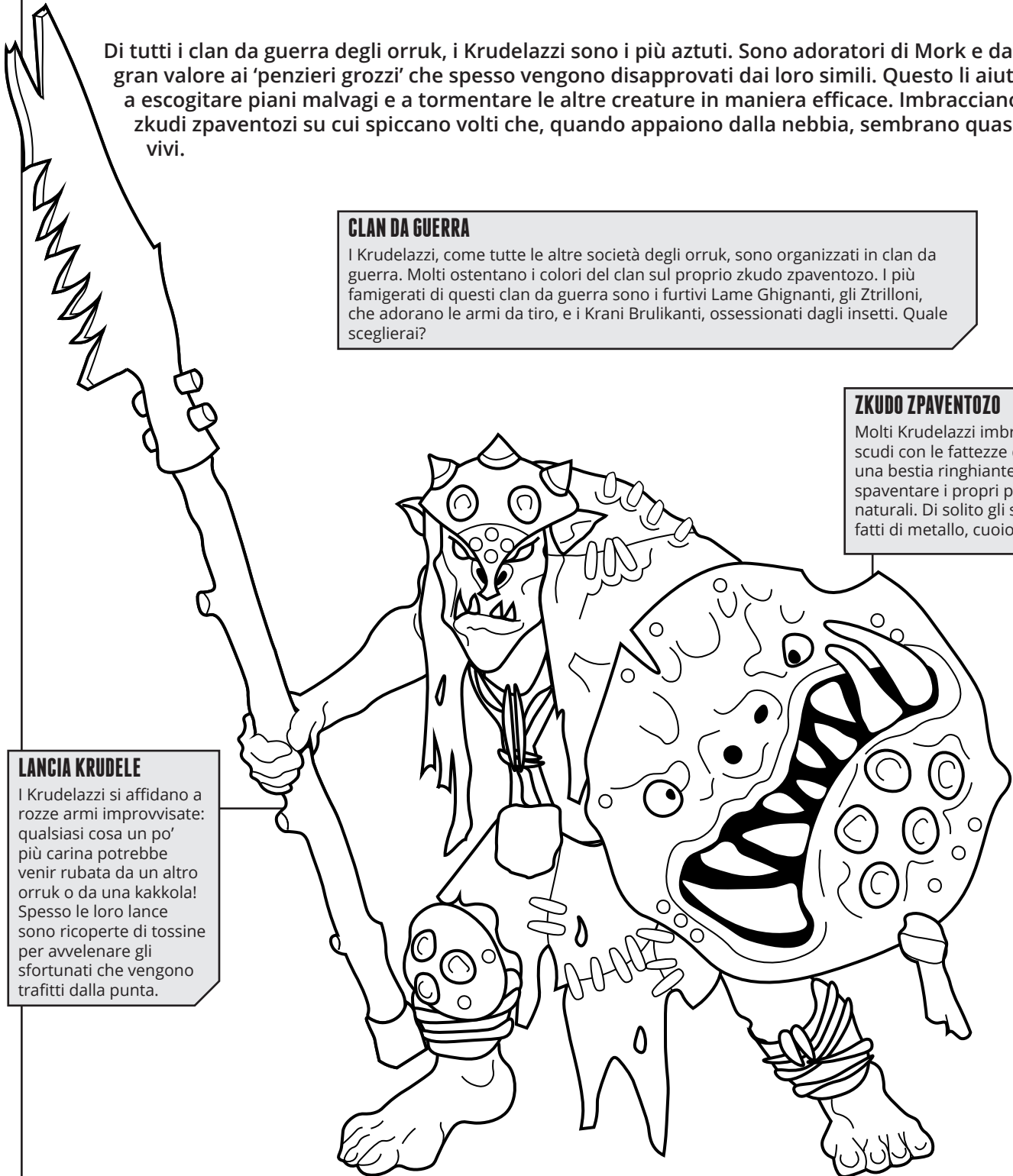
I Krudelazzi, come tutte le altre società degli orruk, sono organizzati in clan da guerra. Molti ostentano i colori del clan sul proprio zkudo zpaventozo. I più famigerati di questi clan da guerra sono i furtivi Lame Ghignanti, gli Ztrilloni, che adorano le armi da tiro, e i Krani Brulikanti, ossessionati dagli insetti. Quale sceglierai?

### ZKUDO ZPAVENTOZO

Molti Krudelazzi imbracciano scudi con le fattezze di una bestia ringhiante per spaventare i propri predatori naturali. Di solito gli scudi sono fatti di metallo, cuoio o legno.

### LANCIA KRUDELE

I Krudelazzi si affidano a rozze armi improvvisate: qualsiasi cosa un po' più carina potrebbe venir rubata da un altro orruk o da una kakkola! Spesso le loro lance sono ricoperte di tossine per avvelenare gli sfortunati che vengono trafitti dalla punta.

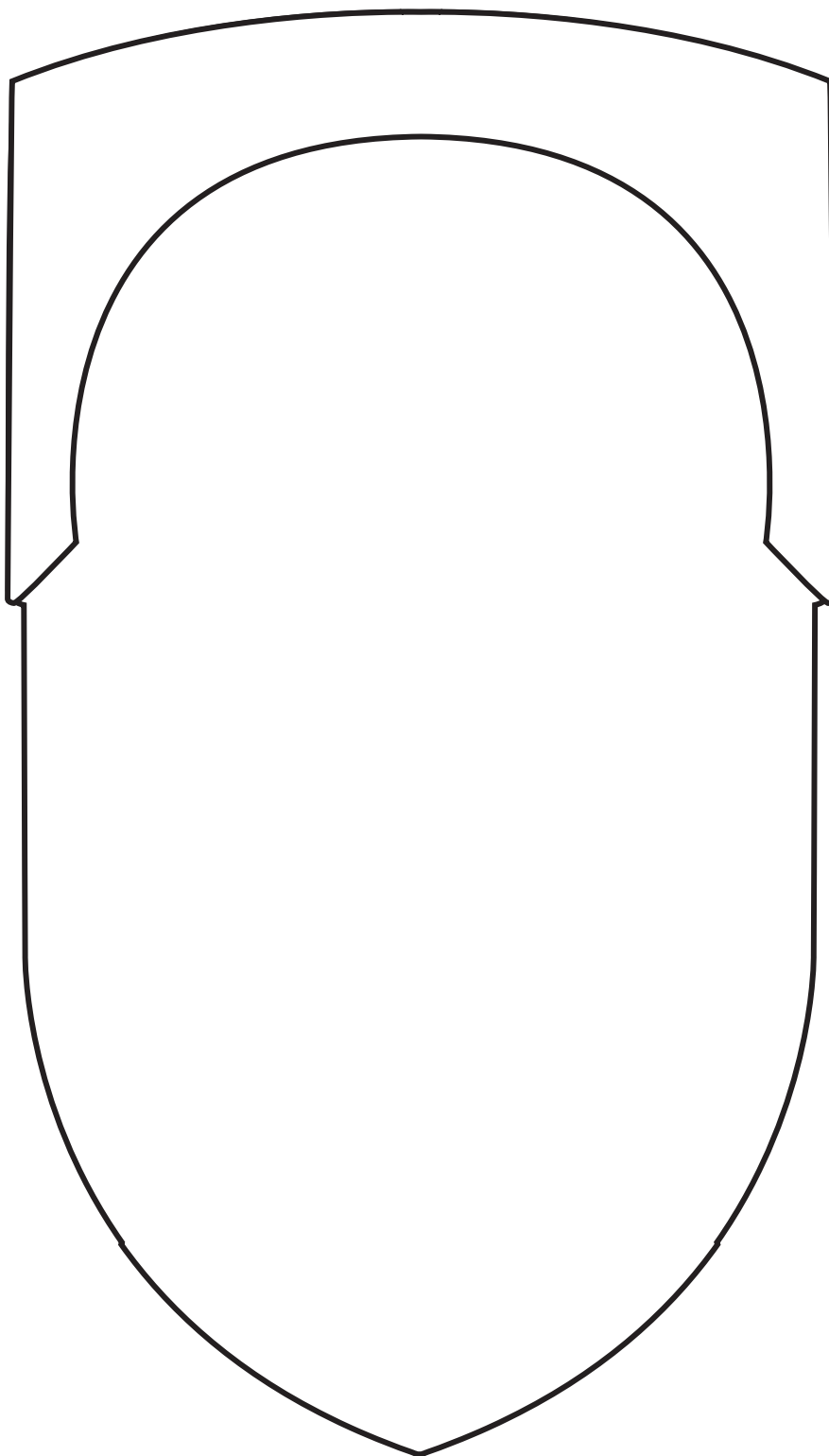


# IDEARE LO SCUDO DI UNA SCHIERA TEMPESTA

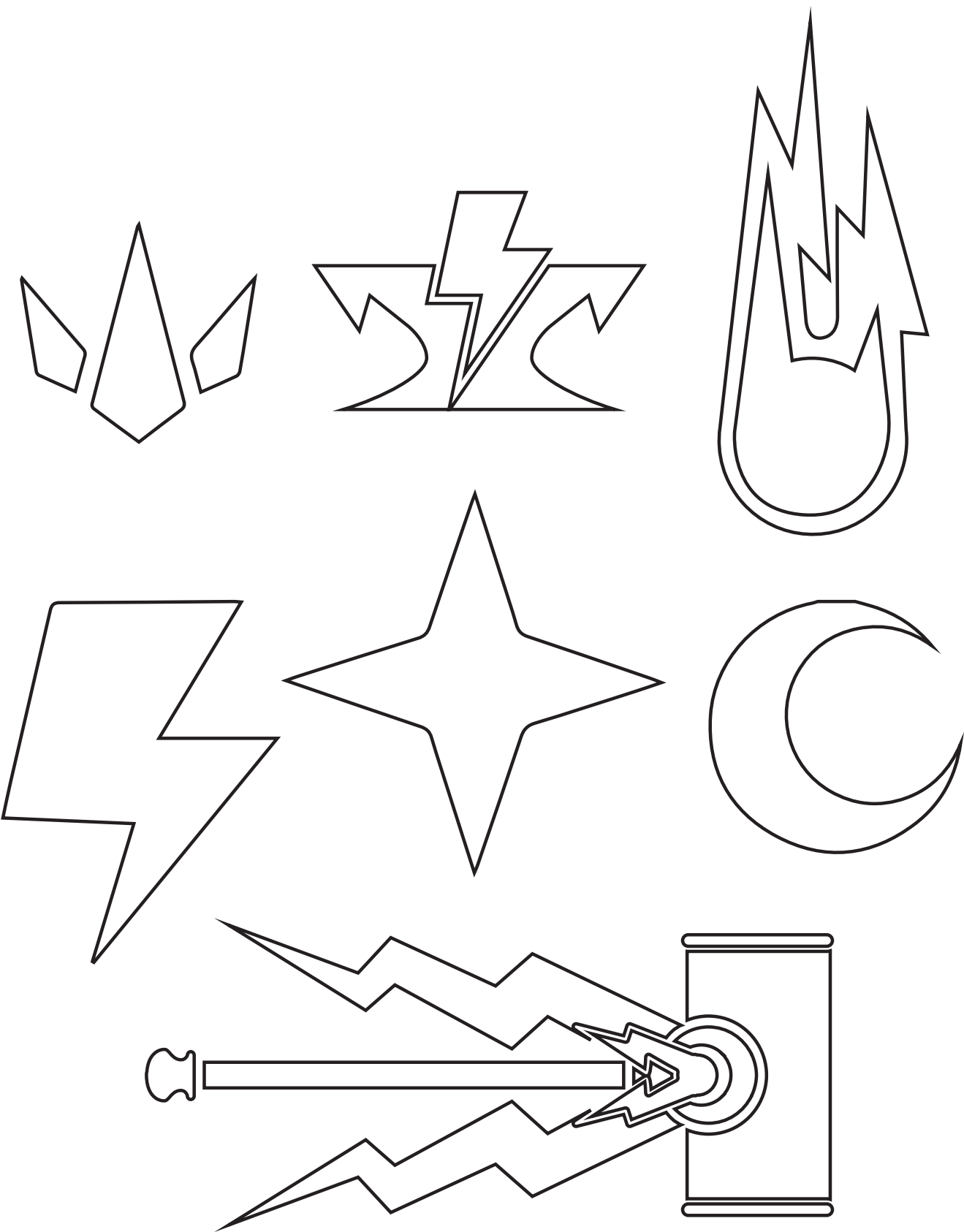


Ogni Schiera Tempesta ha il proprio simbolo che spesso appare come emblema sullo scudo. Usa la sagoma in basso per creare la tua icona.

Pensa come potresti rappresentare visivamente il nome e le caratteristiche della tua Schiera Tempesta, e come accompagnare lo schema di colori che hai scelto.



Ritaglia e incorpora queste sagome nel tuo design, oppure usale come punto di partenza per inventarne uno personale.



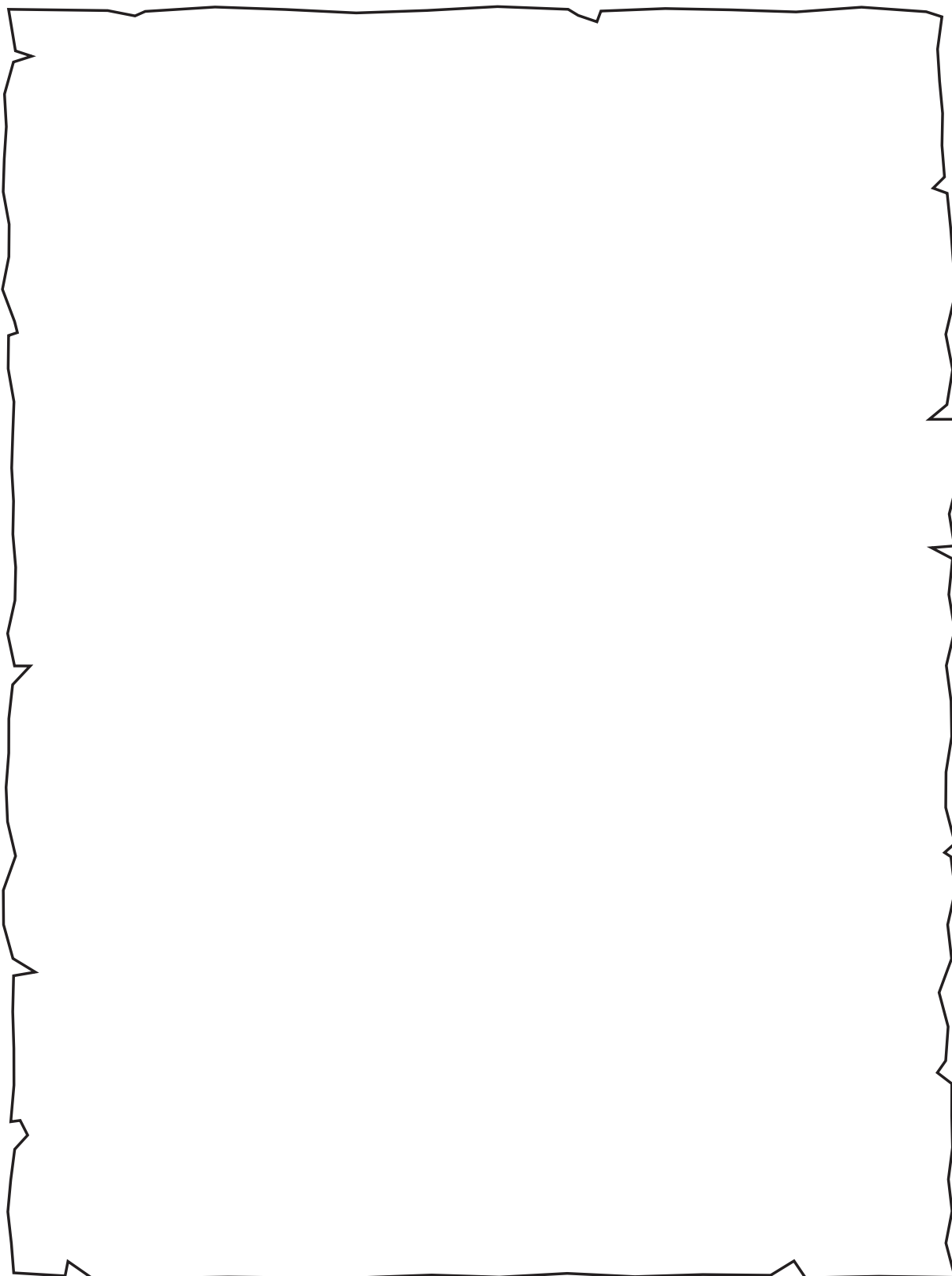
# CREA IL DIARIO DI UN FIGLIO ETERNO



Pensa a tutte le esistenze che il tuo Figlio Eterno della Tempesta può aver vissuto, dalla sua originaria forma umana a ogni volta che è stato riforgiato. Usa varie copie di questa pagina per creare un diario del tuo Figlio Eterno della Tempesta.

Documenta la sua vita e rifletti con le tue parole e gli aggettivi che scegli i suoi sentimenti riguardo la perdita di memoria.

Quando scrivi il diario, pensa a come inserire immagini e altri tocchi artistici per renderlo più autentico.



# CREARE UN VASCELLO CELESTE DEI KHARADRON



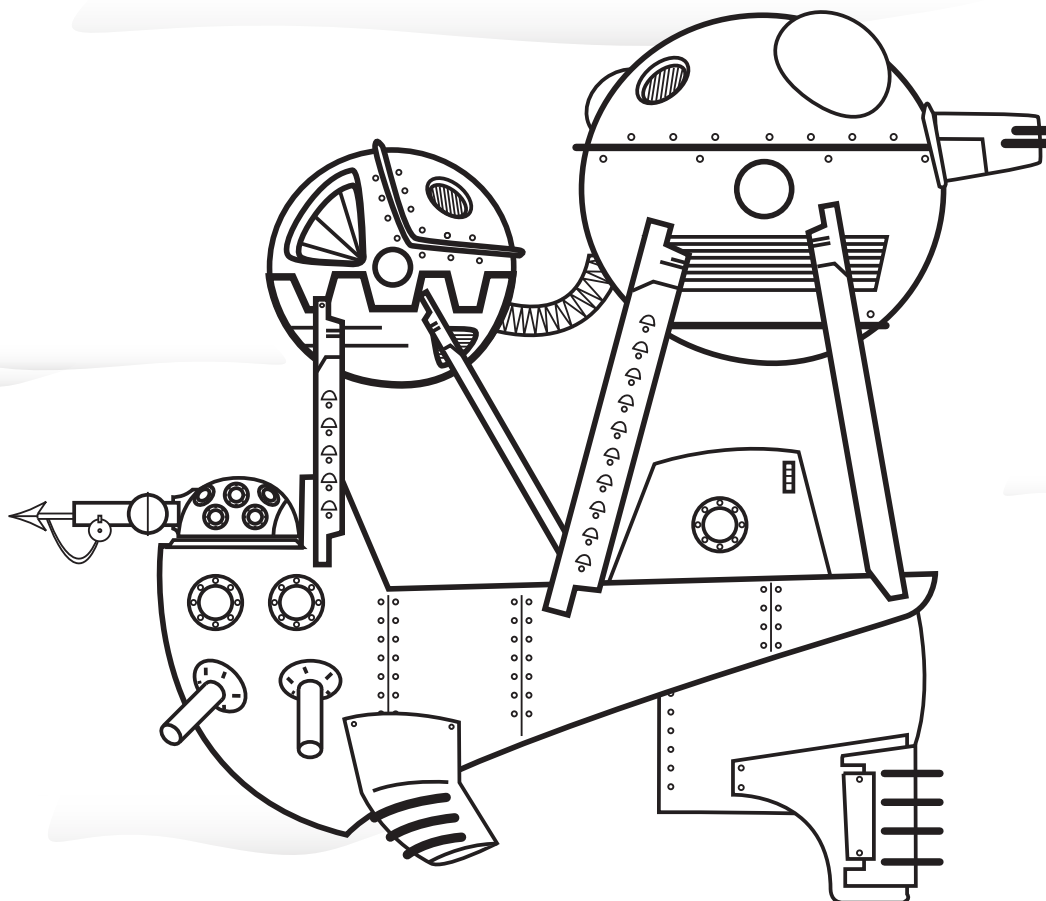
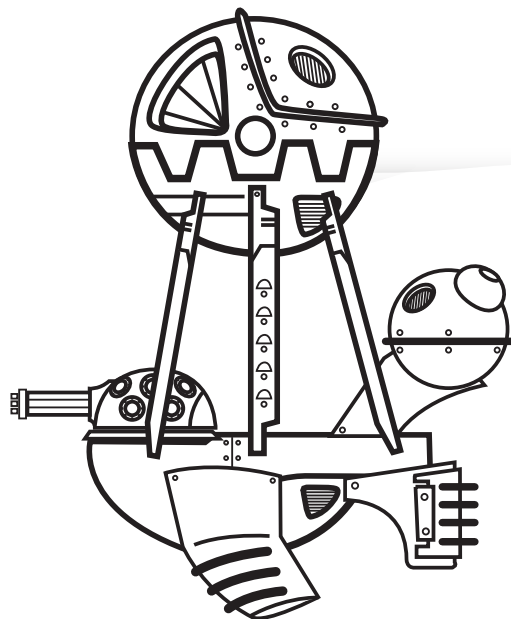
I Kharadron Dominatori sono signori dei cieli, intrepidi aeronauti duardin che seguono innanzitutto il profitto. Solcano le nubi in vascelli d'acciaio armati fino ai denti di cannoni, bombe e fucili a raffica brandeggiabili, affrontando con una potenza di tiro sconvolgente la furia grezza di demoni e mostri. Queste meraviglie tecnologiche sono alimentate dal minerale più leggero dell'aria chiamato oro eterico, la linfa vitale del grande impero dei Kharadron.

Usa le tue abilità ingegneristiche per creare il tuo Vascello Celeste. Pensa a come aggiungere componenti speciali per agevolare l'estrazione dell'oro eterico.

## ISTRUZIONI

1. Scegli i componenti che vorresti usare per il tuo vascello e colorali.
2. Una volta stabilito lo schema di colori, ritagliali con cura. Chiedi il permesso a un adulto prima di usare le forbici.
3. Posiziona sulla pagina i componenti e, una volta soddisfatto dell'aspetto del vascello, incollali.

Esempi di vascelli:





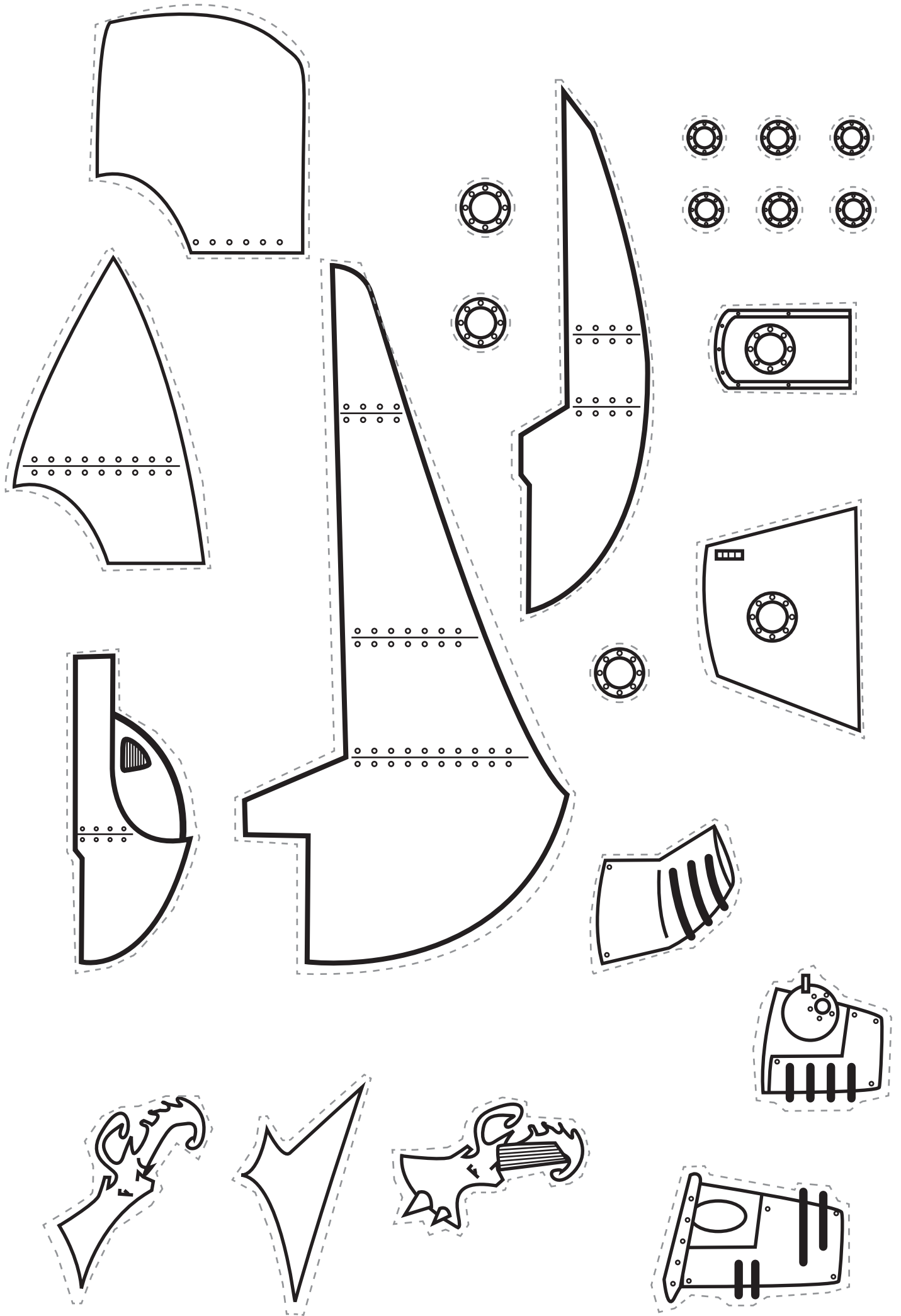


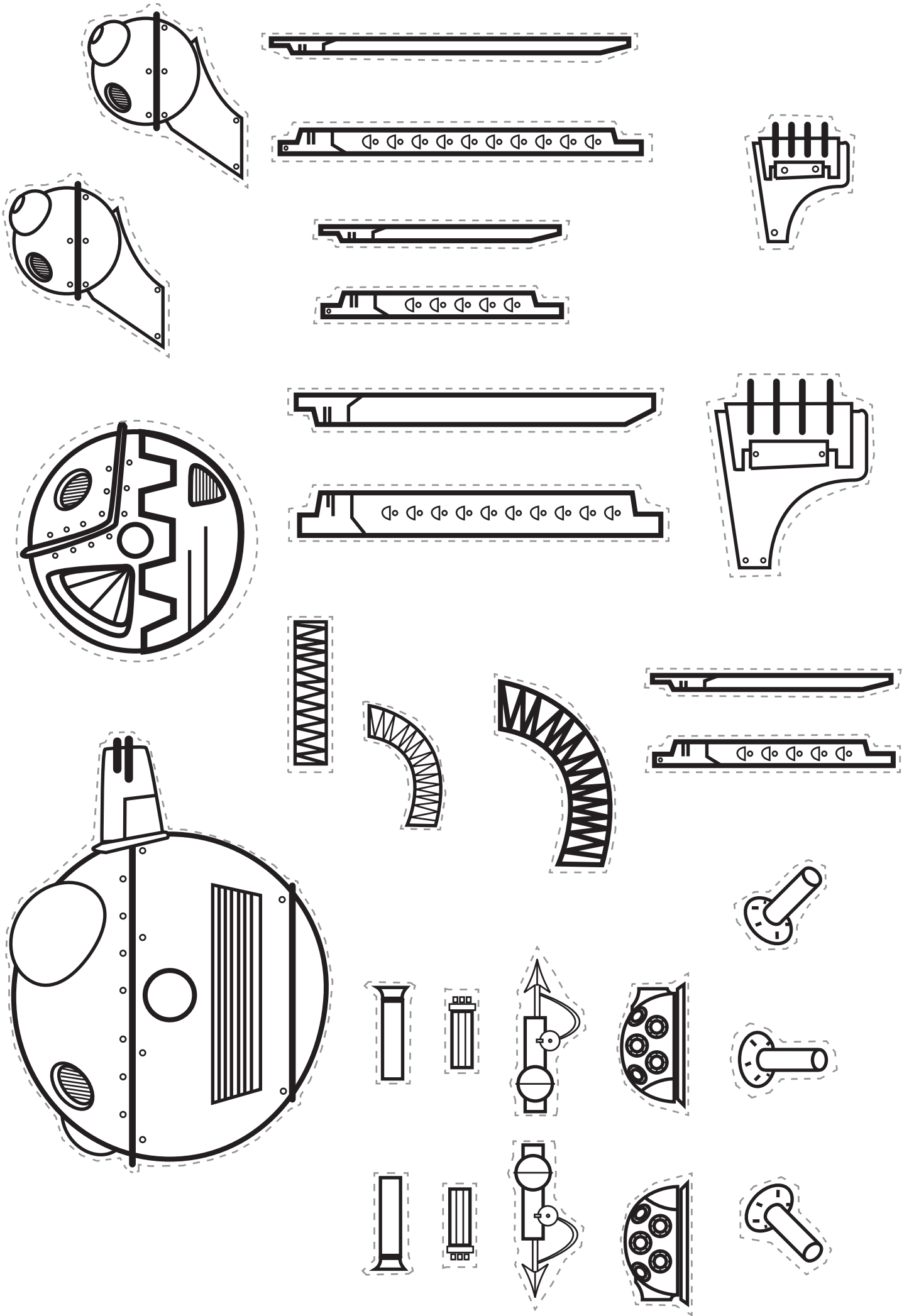
# CREARE UN VASCELLO CELESTE DEI KHARADRON

NOME DEL CAPITANO:

NOME DEL VASCELLO:

DI:





# DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

## SPACE MARINE INTERCESSOR D'ASSALTO

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Space Marine. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Armati e corazzati con i migliori equipaggiamenti a disposizione dell'Imperium, gli Space Marines combattono le battaglie più disperate e cruciali del Genere Umano, mantenendo la posizione anche quando gli altri fuggono e sconfiggendo condottieri xeno e abomini demoniaci.

### ELMO MK X

Questo elmo ospita componenti tecnologici che aiutano lo Space Marine a respirare in ambienti ostili, oltre a un comunicatore vox che gli permette di dare e ricevere ordini.

### BIOLOGIA POTENZIATA

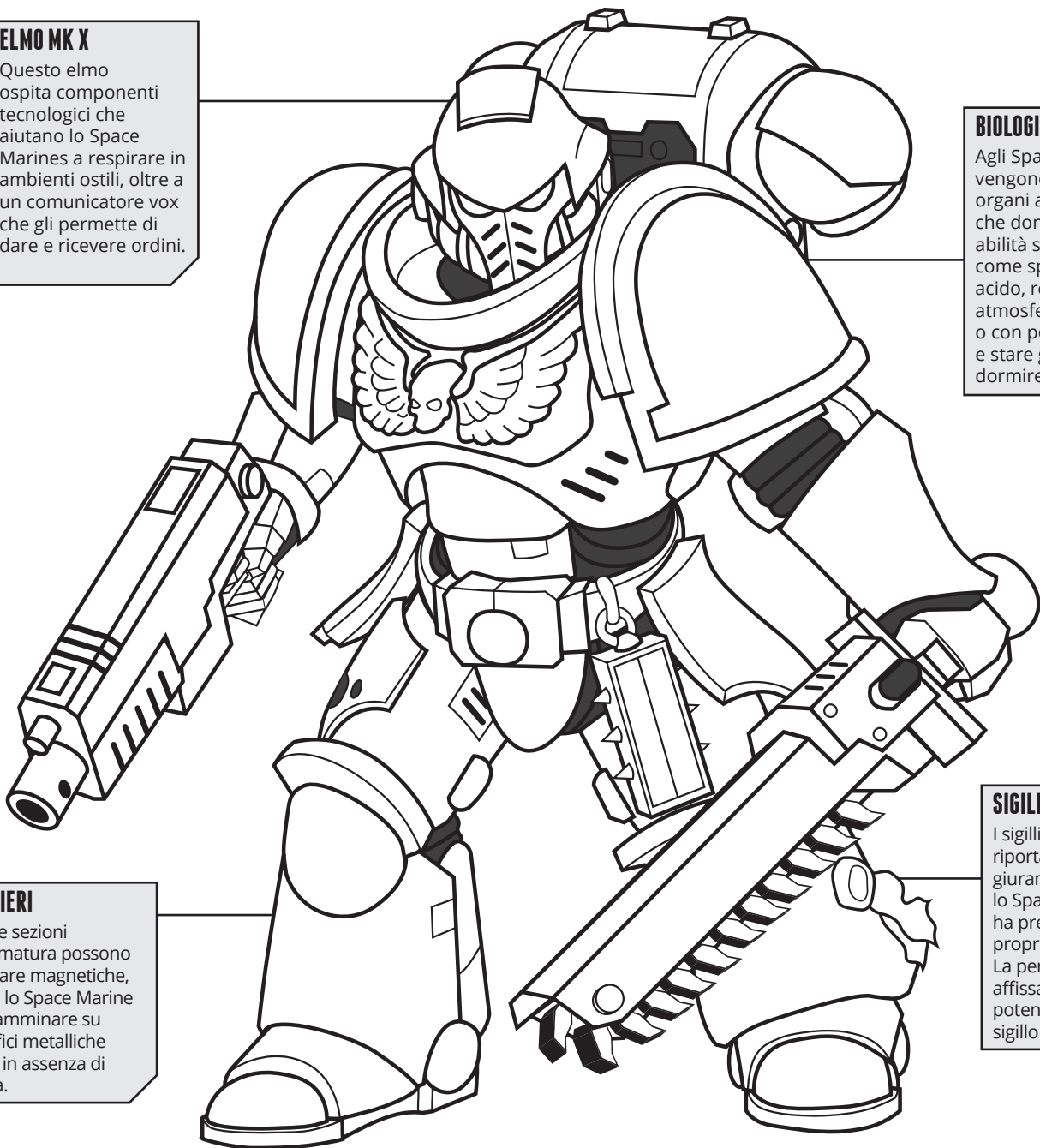
Agli Space Marines vengono impiantati organi addizionali che donano loro abilità sovrumane, come sputare veleno acido, respirare in atmosfere tossiche o con poco ossigeno e stare giorni senza dormire.

### SIGILLI DI PUREZZA

I sigilli di purezza riportano i giuramenti che lo Space Marine ha prestato al proprio Capitolo. La pergamena è affissa all'armatura potenziata con un sigillo di cera.

### SCHINIERI

Queste sezioni dell'armatura possono diventare magnetiche, quindi lo Space Marine può camminare su superfici metalliche anche in assenza di gravità.



# DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

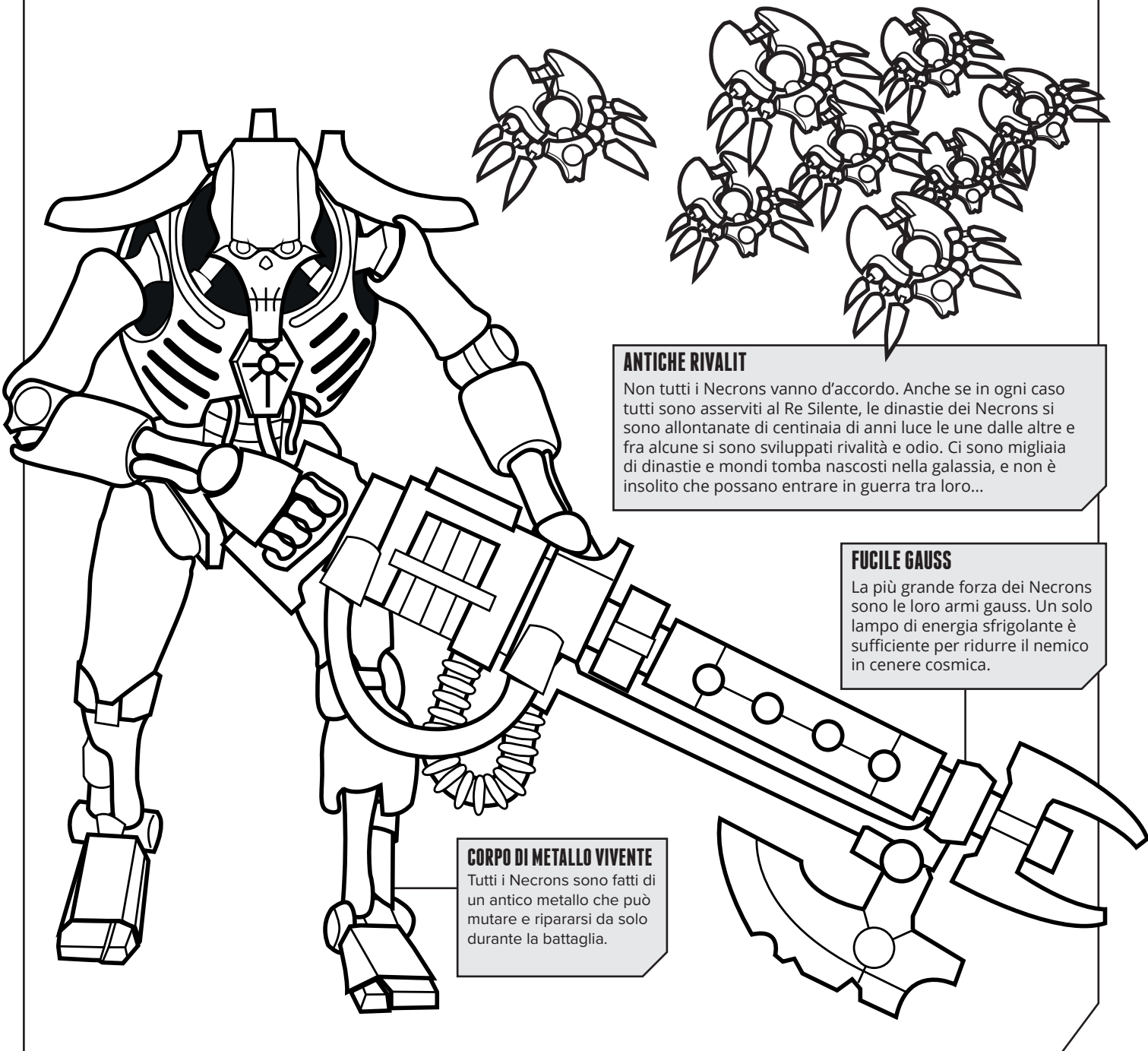


## NECRON GUERRIERO

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Necron. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

In un'epoca antichissima i Necrons dominavano la galassia. Erano conosciuti come Necrontyr, finché non strinsero un patto con una razza di divinità cosmiche per ricevere corpi immortali di metallo in cambio delle proprie anime. Ora sono androidi simili a scheletri e possono ripararsi da soli, superando così lo scoglio della morte.



### ANTICHE RIVALIT

Non tutti i Necrons vanno d'accordo. Anche se in ogni caso tutti sono asserviti al Re Silente, le dinastie dei Necrons si sono allontanate di centinaia di anni luce le une dalle altre e fra alcune si sono sviluppati rivalità e odio. Ci sono migliaia di dinastie e mondi tomba nascosti nella galassia, e non è insolito che possano entrare in guerra tra loro...

### FUCILE GAUSS

La più grande forza dei Necrons sono le loro armi gauss. Un solo lampo di energia sfrigolante è sufficiente per ridurre il nemico in cenere cosmica.

### CORPO DI METALLO VIVENTE

Tutti i Necrons sono fatti di un antico metallo che può mutare e ripararsi da solo durante la battaglia.

# CREARE UN SETTORE GALATTICO

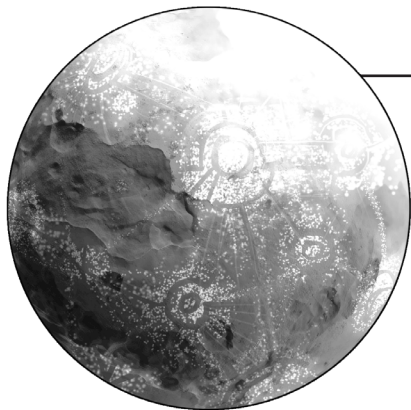


Crea una mappa del settore dove si trova il pianeta capitolare dei tuoi Space Marines. Includi i mondi circostanti e specifica il nome e la tipologia. Ad esempio, il tuo settore galattico potrebbe includere diversi mondi formicaio ottimi per reclutare nuovi soldati per il tuo Capitolo.

Quando disegni i pianeti, pensa ai colori che userai e dove si trovano anomalie spaziali, stelle o lune.

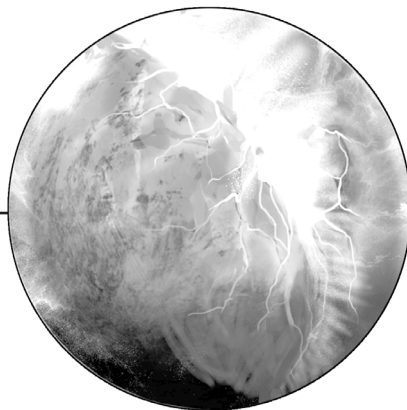
**NOME DEL SETTORE GALATTICO:**

A large rectangular area filled with a fine grid, intended for drawing a galactic sector map. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the title.



**MONDI FORMICAIO**

Mondi densamente popolati ricoperti da città enormi, perfetti per reclutare soldati.

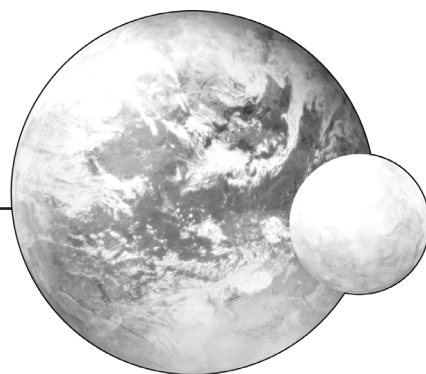


**PIANETI DISTRUTTI**



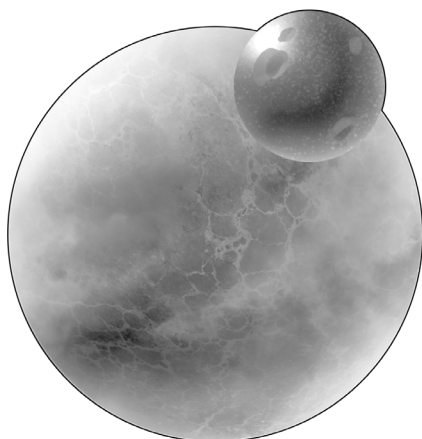
**MONDI FORGIA**

Pianeti industriali che producono armi e veicoli per gli eserciti dell'Imperium.



**MONDI AGRICOLI**

Enormi strutture di produzione alimentare il cui unico scopo è sfamare i miliardi di cittadini imperiali.



**MONDI ASSASSINI**

Pianeti ritenuti troppo pericolosi per ospitare i tradizionali insediamenti o fabbriche umani.

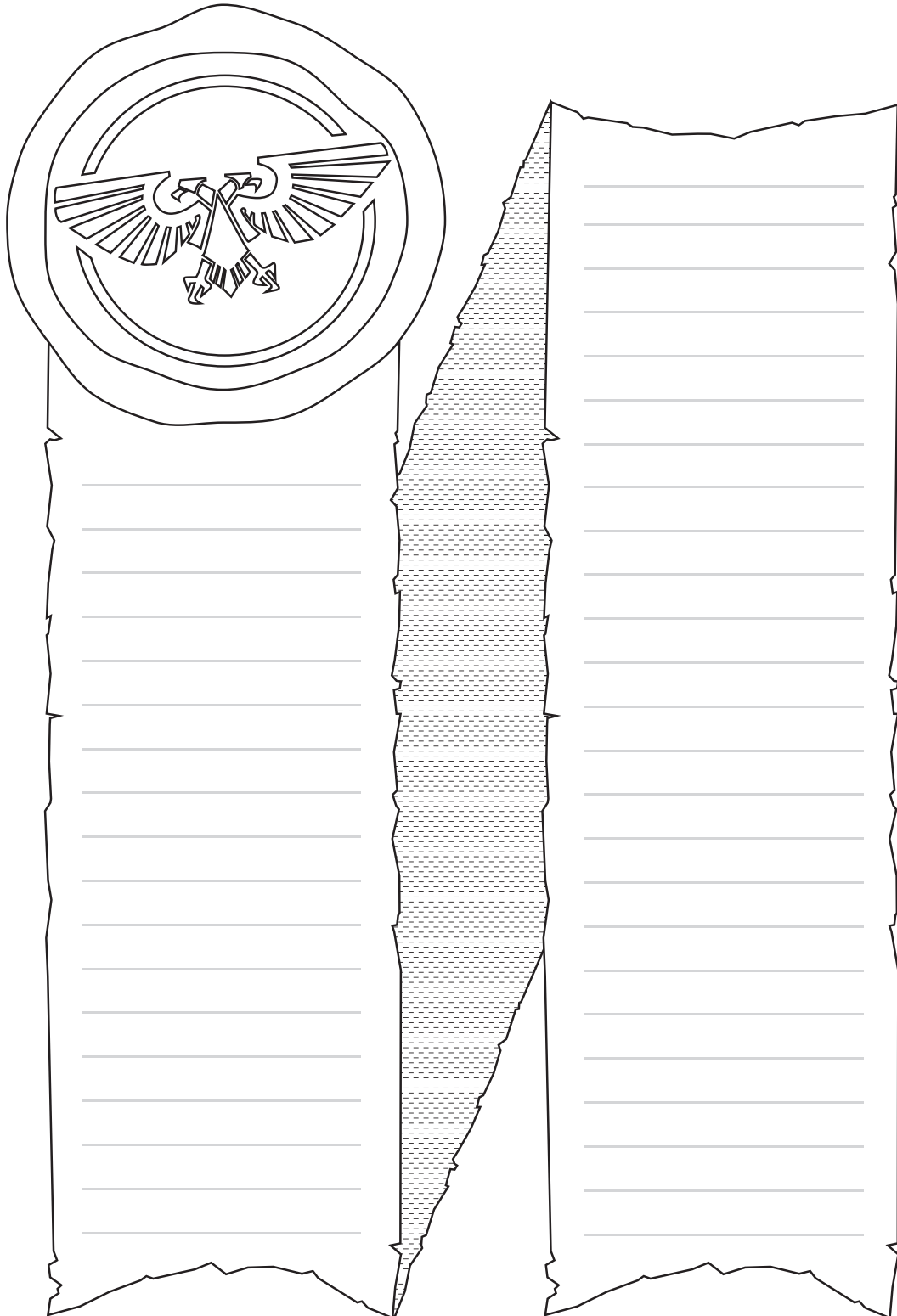
# SCRIVERE LA STORIA DEL TUO CAPITOLO



Ogni Capitolo di Space Marines include ranghi di Bibliotecari, membri anziani che occupano una posizione chiave. Tra gli altri compiti, documentano e proteggono la storia del proprio Capitolo.

Immagina di essere uno Space Marine Bibliotecario e, usando varie copie di questa pagina, crea una cronologia scritta della storia del tuo Capitolo. Può essere stata iniziata agli albori del Capitolo, o riguardare un evento avvenuto negli ultimi mesi.

Le cronologie sono spesso stilate in terza persona, ma possono anche includere commenti o osservazioni in prima persona.





# CREARE UN VEICOLO DEGLI ORKI

Quando la Grande Fenditura si è aperta in cielo, ha sputato una flotta di raffazzonati veicoli orkeschi che è atterrata nelle distese deserte di Vigilus. Ben presto i pezzi sono stati usati da Mek intraprendenti e poco dopo orde di veicoli improbabili di tutte le forme e dimensioni hanno iniziato a scorrazzare in lungo e in largo per il pianeta.

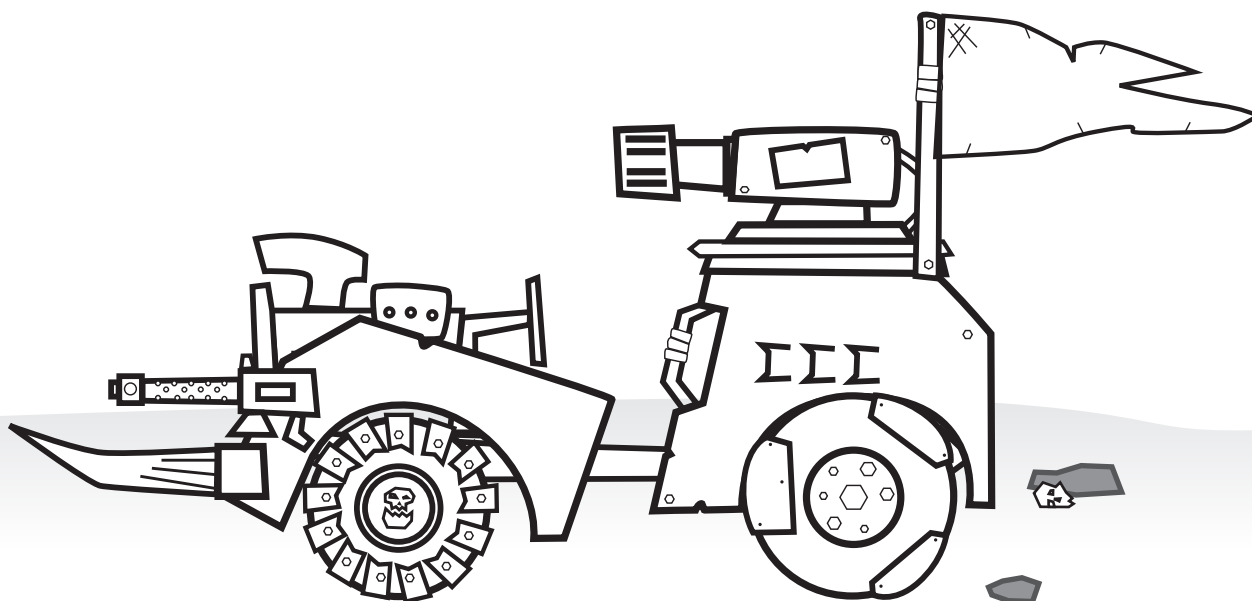
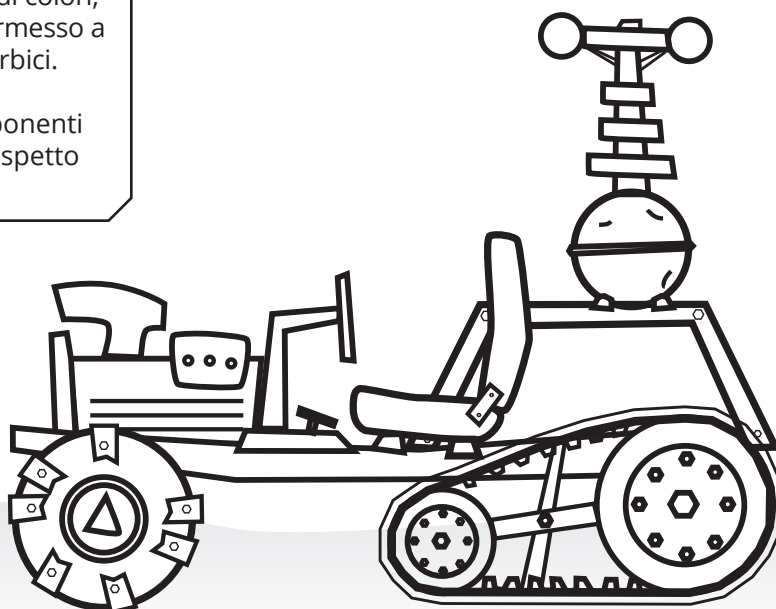
Gli Orki sono noti per essere brutali e aztuti, e le loro corse mettono alla prova entrambe queste qualità. Se un Orko vince andando tanto, tanto veloce è ok, ma se riesce a eliminare gli avversari con armi imponenti o trappole è ancora meglio!

Usa le tue abilità di Mek per creare il tuo veicolo degli Orki. Pensa a come aggiungere componenti personalizzati per renderlo ancora più zubbolo e pieno di trappole aztute!

## ISTRUZIONI

1. Scegli i componenti che vuoi usare per la tua buggy e colorali.
2. Una volta stabilito lo schema di colori, ritagliali con cura. Chiedi il permesso a un adulto prima di usare le forbici.
3. Posiziona sulla pagina i componenti e, una volta soddisfatto dell'aspetto della buggy, incollali.

Esempi di buggy:



# CREARE IL TUO VEICOLO DEGLI ORKI



NOME DEL PILOTA:

NOME DEL VEICOLO:

DI:



