

GUIDA ALLE ATTIVITÀ DI WARHAMMER ALLIANCE



IL TUO HOBBY DI WARHAMMER INIZIA QUI

Benvenuto nei mondi di Warhammer, dove eroi leggendari e malvagi antagonisti si affrontano in una battaglia senza fine. Immergiti nei nostri mondi fantasy e fantascientifici e scegli fra migliaia di miniature stupefacenti da collezionare, assemblare e dipingere, poi schierale in battaglie epiche. Con questo libretto scoprirai tutto su Warhammer e muoverai i primi passi nelle varie e interessanti attività che offre.



Nel XLI millennio l'Umanità deve combattere per sopravvivere contro potenti nemici alieni e le diaboliche forze del Caos. Tutto ciò che si erge tra il Genere Umano e l'annientamento totale sono le armate dell'Imperium e i guerrieri sovrumani chiamati Space Marines.



Nell'Età di Sigmar i guerrieri dell'Ordine lottano contro le forze di Morte, Distruzione e Caos. Per riprendersi i Reami Mortali avranno bisogno di eroi di tutti i tipi!

L'hobby di Warhammer ha qualcosa per tutti, quindi che ti piaccia organizzare e adunare fantastiche collezioni, assemblare modelli complessi per mettere alla prova il tuo talento creativo o voglia mostrare la tua abilità artistica tramite la pittura, troverai ciò di cui hai bisogno. C'è anche un intero mondo di gioco, nel quale potrai stringere nuove amicizie mettendo in campo le tue tattiche migliori.

La tua nuova avventura hobbistica inizia qui!



BENVENUTO NEI NOSTRI MONDI

- 1- Scopri tutto sulle cinque chiavi che costituiscono l'hobby di Warhammer.

COLLEZIONA

- 2- Scopri le fazioni di Warhammer 40,000.
- 4- Scopri le Grandi Alleanze di Warhammer Age of Sigmar.

ASSEMBLA

- 6- Assembla il tuo Space Marine Intercessor.
- 7- Assembla il tuo Necron Guerriero.
- 8- Assembla il tuo Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta.
- 9- Assembla il tuo Zventrapanze dei Krudelazzi.

DIPINGI

- 10- Scegli il tuo schema di colori e scopri come ricrearlo con le sagome dei vari modelli.
- 14- Scopri come dipingere nella sezione didattica Dipingi i tuoi modelli.
- 16- Segui le guide passo a passo per dipingere le varie fazioni.

GIOCARE

- 18- Scopri i vari giochi ambientati negli universi di Warhammer e come funzionano.
- 19- Impara a giocare a Warhammer 40,000 con il minigioco 'Recuperare il frammento SPM'.
- 23- Impara a giocare a Warhammer Age of Sigmar con il minigioco 'Violare la Cripta della Tempesta'.

LEGGERE

- 26- Leggi questi estratti per scoprire di più sui mondi di Warhammer.
- 28- Esplora la galassia con la mappa galattica di Warhammer 40,000.
- 30- Immergiti nel mondo di Warhammer Age of Sigmar con la mappa dei regni.

BATTLE HONOURS

- 32- Scopri come proseguire la tua avventura partecipando al nostro programma Battle Honours.

BENVENUTO NEI NOSTRI MONDI



L'hobby di Warhammer è composto da cinque chiavi: Collezione, Assembla, Dipingi, Gioca e Leggi. Sta a te decidere quale parte dell'hobby ti piace di più!
Alcuni hobbisti collezionano i modelli solo per dipingerli, mentre ad altri piace soprattutto leggere le storie di questi mondi. Non esiste un modo giusto o sbagliato di procedere.

COLLEZIONA

Ogni collezione di Warhammer è unica e personale. Spetta solo a te come dare vita alla tua: puoi ricreare una storia epica perché le miniature hanno un aspetto spettacolare, oppure scegliere i modelli che pensi saranno più divertenti da dipingere o da schierare sul tavolo da gioco.



ASSEMBLA

Quasi tutte le miniature di Warhammer devono essere assemblate, e trasformare una pila di componenti in un modello completo è un hobby di per sé! Dalla kakkola più piccola al mostro più alto, l'hobby di Warhammer ti metterà alla prova e ti incoraggerà ad affinare le tue abilità creative.



DIPINGI

Dipingere le miniature è una delle parti più soddisfacenti dell'hobby di Warhammer. Scoprirai che le tue abilità cresceranno con la pratica, e presto avrai appreso un sacco di tecniche pittoriche con cui portare in vita le tue miniature.



GIOCARE

Molte persone adorano giocare contro amici, familiari e membri della comunità di Warhammer. Ci sono molte opzioni di gioco diverse, dalle grandi partite di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar a schermaglie rapide e adrenaliniche con bande da guerra più piccole.



LEGGI

Warhammer è pieno di fantastiche storie di azione, eroismo, astuzia e coraggio! Nel Codex o Tomo da Guerra della fazione che hai scelto troverai molto da leggere sul suo background, ma puoi anche immergerti negli emozionanti romanzi di Black Library per esplorare il resto dei nostri universi.



INIZIA LA TUA AVVENTURA

Questa rivista ti fornisce una panoramica sui giochi di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar, oltre a un'introduzione a ciascuna di queste 5 parti chiave dell'hobby. Iniziare non è mai stato così facile: ti basta girare pagina...



Se vedi questo simbolo, significa che con le attività di questa pagina potresti guadagnare un bollino di Battle Honours!

Battle Honours è la guida definitiva per i novizi di Warhammer. Completando le attività e mostrando i tuoi progressi allo staff del negozio Warhammer più vicino a te puoi ottenere le ricompense gratuite del libretto Battle Honours. Chiedi allo staff del tuo negozio se vuoi saperne di più.



WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000 è ambientato nel lontano futuro della nostra galassia, in un tempo in cui l'Umanità deve combattere per sopravvivere a innumerevoli orrori. Alien, mostri e traditori cercano costantemente di distruggere il Genere Umano, e le armate dell'Umanità possono sperare di resistere solo grazie a coraggio e forza.

L'Umanità ora fa parte di un enorme impero chiamato Imperium. Fondato diecimila anni or sono da un leader leggendario conosciuto solo con il nome di Imperatore, l'Imperium si è espanso tra le stelle e ha annesso migliaia di mondi. Tuttavia, un terribile tradimento ha dato inizio a una brutale guerra civile che ha scosso l'intera galassia. Anche se i traditori alla fine sono stati sconfitti a caro prezzo, quell'antico conflitto globale ha reso l'Imperium debole e frazionato.

Nei dieci millenni successivi l'Umanità è sopravvissuta in uno stato di guerra perenne, circondata da avversari di vario tipo. I suoi acerrimi nemici sono le forze del Caos, empi traditori che si sono ribellati ai compagni nella speranza di ottenere spaventosi poteri. La loro brama di gloria ha portato i seguaci del Caos a stringere patti

oscuri con i Demoni del Caos, esseri sovranaturali che attendono solo l'occasione di invadere la realtà dalla loro dimensione da incubo, chiamata Warp. Il Caos è ovunque nella galassia, e l'Umanità deve essere sempre pronta a contrastarlo.

Tuttavia, il Caos non è la sola minaccia al Genere Umano, perché entrambi condividono la galassia con innumerevoli alieni, molto più antichi dell'Umanità. Gli Aeldari sono i resti di un'antica razza xeno che un tempo governava le stelle, e vogliono riconquistarla. I Necrons sono vecchi nemici degli Aeldari che hanno barattato le loro anime e la loro mortalità con corpi quasi indistruttibili fatti di metallo vivente. Gli Orki sono barbari selvaggi che esistono solo per la gioia della battaglia e la possibilità di azzuffarsi, mentre le flotte alveare dei Tiranidi attraversano il vuoto come uno sciame gigante, divorando tutto ciò che si trovano davanti. L'Impero T'au si sta affacciando nella galassia grazie alla sua tecnologia avanzata e sta costruendo un regno ai confini dell'Imperium. L'Umanità è circondata da nemici grandi e piccoli, e deve combattere ogni giorno per sopravvivere.

Non è tutto perduto, però, perché il

grande punto di forza dell'Umanità è il coraggio delle sue genti e la voglia di continuare ad esistere, nonostante i terrori che devono affrontare. I fedeli Space Marines difendono l'Imperium da qualsiasi minaccia. Ciascuno è un super soldato potenziato geneticamente, molto più robusto e possente di un semplice mortale. Indossano le migliori armature, brandiscono le armi più letali del Genere Umano e non conoscono la paura. Anche se esiste meno di uno Space Marine per ogni mondo dell'Imperium, essi continuano a combattere ispirati dall'onore e dal valore di chi li ha preceduti.

Neanche gli Space Marines lottano da soli: le armate più ampie del Genere Umano sono quelle dell'Astra Militarum, vasti reggimenti di uomini e donne pronti a combattere i pericoli della galassia. Sono supportati da truppe specialistiche, come le devote Sorelle Guerriere, i torreggianti Cavalieri Imperiali e altri ancora.

Per sopravvivere nella tetra oscurità del lontano futuro, l'Umanità ha bisogno di tutti i guerrieri disponibili... perché ci sono milioni di battaglie da combattere e milioni di storie da raccontare.



MINIATURE GRATUITE

Le miniature sono il cuore dell'hobby di Warhammer, e tu potrai portartene una a casa gratuitamente!

Chiedi allo staff del negozio.

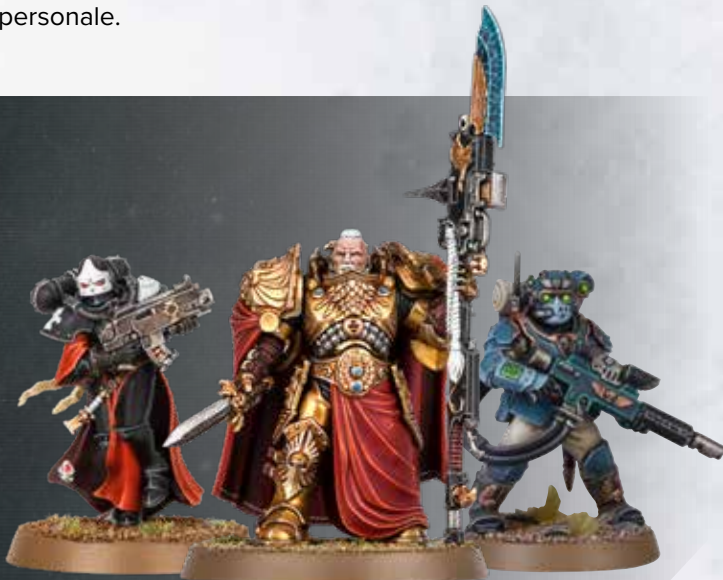


FAZIONI

Warhammer 40,000 è un universo grande e ricco, pieno di eroi epici, mostruosi antagonisti e una schiera di personaggi unici. Al suo cuore si trovano le fazioni, che lottano per il potere, il territorio e la gloria in tutta la galassia. L'hobby ti trasforma nel narratore delle loro storie. Ciò che collezioni e assembli, nonché il modo in cui dipingi e giochi con le tue armate, racconta la tua saga personale.

L'IMPERIUM

La guerra costante ha affinato l'enorme possanza militare dell'Umanità, dato che la galassia è un luogo ostile pieno di nemici. Solo con grandi sforzi l'Imperium è riuscito a restare unito per diecimila anni. Il XXI millennio è un'epoca di conflitti perenni e solo i forti possono sperare di resistere. Tra le stelle non c'è pietà, né debolezza o tregua dall'eterna lotta per la sopravvivenza.



XENO

Il Genere Umano non è l'unica razza a popolare le stelle. Sin da quando gli uomini si sono avventurati per la prima volta fuori dal proprio sistema, si sono imbattuti in molte specie aliene, gran parte delle quali si è dimostrata ostile. Mentre alcune sono estremamente antiche, altre sono civiltà nascenti che hanno appena lasciato i pianeti natii, e altre ancora sono simili a forze della natura. Indipendentemente dagli scopi, tutte vogliono conquistare la galassia.



CAOS

Nel Warp risiedono quattro Dei del Caos, assieme ai loro immortali servitori demoniaci, che cercano di invadere e corrompere la galassia. La loro causa viene portata avanti nello spazio reale dagli Space Marines del Caos, traditori che si sono allontanati dalla luce dell'Imperatore e hanno abbracciato la gloria maledetta del Caos. Consumati da un odio cocente, questi campioni della rovina attaccano l'Imperium che un tempo avevano giurato di difendere.



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

I Reami Mortali sono luoghi di magia, meraviglia e avventura.

Ogni regno ospita fantastiche creature e ciascun paesaggio è più incredibile del precedente. Nel Regno del Metallo fiumi di argento liquido scorrono da montagne avvolte da fumo, mentre nel Regno della Vita radure di fiori melodiosi sbocciano in un caleidoscopio di colori e musica. Anche se i reami sono meravigliosi da vedere, per eoni sono stati sottomessi dalle legioni demoniache del Caos. Tutto pareva perduto, ma mentre la risata tonante degli Dei Oscuri echeggiava nel cosmo, i loro piani stavano per essere sabotati.

I tuoni rombarono quando Sigmar, leader immortale delle forze dell'Ordine, scatenò i suoi campioni celesti: i Figli Eterni della Tempesta. Ognuno un tempo era un grande eroe dei Reami Mortali, prelevato al momento della morte e riforgiato con la magia,

conferendogli forza sovrumana e armi sfrigolanti. Ora sono pronti a vendicarsi dei seguaci delle tenebre e a liberare i regni dalla morsa della tirannia.

Tuttavia, i servitori degli Dei Oscuri non sono gli unici nemici determinati a esercitare un'empia influenza sui reami. Le armate della Distruzione sciamano in orde infinite. Gli orruk bellicosi e brutali e i loro selvaggi alleati tracciano un solco di devastazione in tutte le terre e travolgono tutto ciò che si trovano davanti.

A Shyish, il Regno della Morte, antichi scheletri e spettri ululanti emergono dalle tombe per rispondere al richiamo della stregoneria di Nagash, Sommo Signore dei Nonmorti. Crudele e incredibilmente subdolo, Nagash vuole trasformare i regni in un impero di servi privi di senno vincolati al suo volere spietato.

Da soli, neanche i Figli Eterni della Tempesta avrebbero potuto sconfiggere così tanti avversari, ma nei reami hanno trovato alcuni alleati. In battaglia sono supportati dai Pyrosventratori, i feroci duardin che non infrangono mai un giuramento, e dagli arborei Sylvaneth che combattono per difendere le proprie case nel Regno della Vita. Assieme hanno già conseguito numerose vittorie. Le creature dell'Ordine vedono ovunque un'occasione di liberare i regni dal Caos una volta per tutte.

È una nuova epoca, un'era di potenti scontri e guerra incessante, un periodo di eroi e mostri.

Questa è l'Età di Sigmar!



MINIATURE GRATUITE

Le miniature sono il cuore dell'hobby di Warhammer, e tu potrai portartene una a casa gratuitamente!

Chiedi allo staff del negozio.



FAZIONI

Gli abitanti dei Reami Mortali sono tanto vari quanto i venti della magia che li collegano. Dalla più piccola kakkola al gargant più grande, di certo troverai qualcosa di tuo gradimento.

Ognuna delle fazioni in guerra nei Reami Mortali fa parte di una delle Grandi Alleanze, antichi patti che risalgono all'Età del Mito. Che siano strenui difensori dell'Ordine, temibili forze del Caos, sinistri servitori della Morte o selvaggi guerrieri della Distruzione, Warhammer Age of Sigmar ti consente di controllarne il destino.

ORDINE

Nei Reami Mortali i seguaci dell'Ordine si ergono contro le tenebre del Caos e proteggono tutto ciò che è giusto e nobile. Questa alleanza di umani, aelfi e duardin, oltre ad altre razze misteriose, combatte la follia e l'orrore a qualsiasi costo.



CAOS

Le forze del Caos scorrazzano per i Reami Mortali e bruciano tutto ciò che si trovano davanti per estendere i propri terribili domini. Legioni di demoni, mortali corrotti e orde di Skaven si impegnano a conquistare la realtà in nome degli Dei Oscuri.



MORTE

L'unica certezza nei Reami Mortali è che tutti muoiono, anche se ciò non è sempre la fine. Nagash governa i morti e li incarica di svolgere il suo volere. Armate di legioni scheletriche marciano assieme a turbinanti spiriti a caccia delle anime sfuggite alla morsa di Nagash per creare un impero di polvere e ossa.



DISTRUZIONE

Le armate della Distruzione travolgono i Reami Mortali come una forza della natura e si gettano in battaglia a testa bassa alla minima provocazione. Orde di orruk e kakkole dalla pelle verde, tribù di brutali ogor e possenti bestie come i torreggianti gargant cercano di portare la rovina in ogni luogo devastando la civiltà.





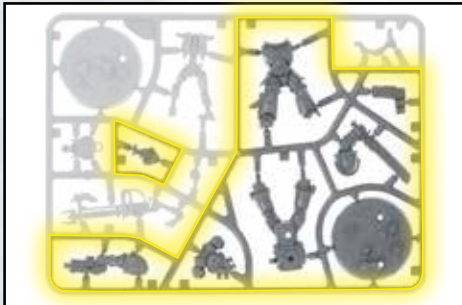
ASSEMBLA LA TUA MINIATURA



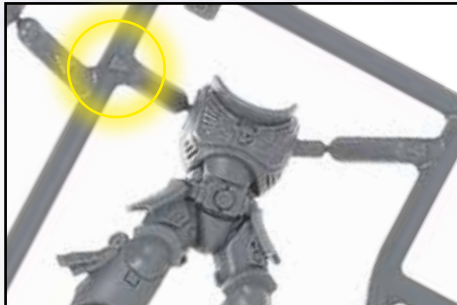
SPACE MARINE INTERCESSOR D'ASSALTO

Non esiste un teatro operativo in cui gli Space Marines non siano i migliori, nessun nemico che non possano sconfiggere e nessun pericolo che non osino affrontare. Ci sono centinaia di Capitoli di Space Marines diversi, ognuno con una propria storia di onore e conseguimenti bellici. Le campagne fulminee degli Space Marines vengono combattute con una brutalità così spettacolare da avergli fatto guadagnare il soprannome di Angeli della Morte.

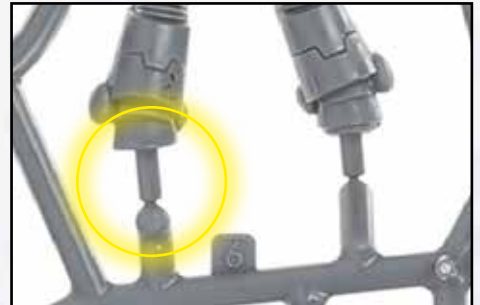
Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. È il momento di assemblare la tua prima miniatura! Segui le istruzioni in basso per realizzare il tuo Space Marine Intercessor. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



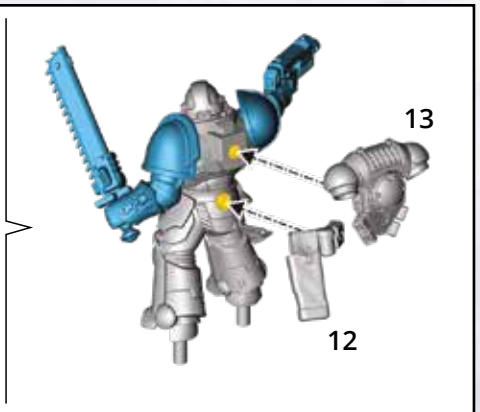
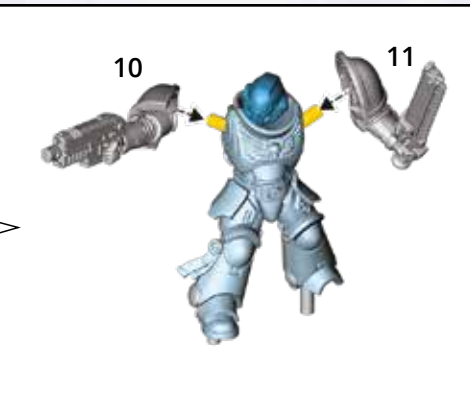
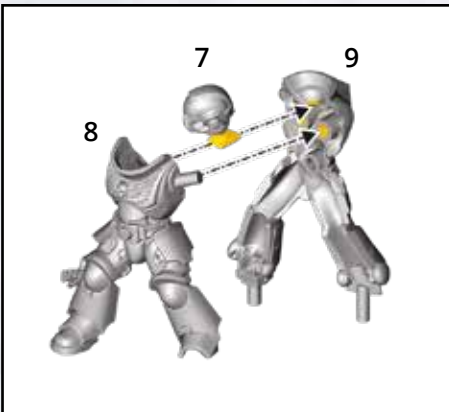
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



Il tuo Intercessor è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.

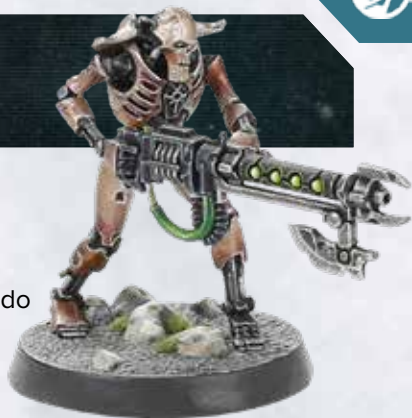




ASSEMBLA LA TUA MINIATURA

NECRON GUERRIERO

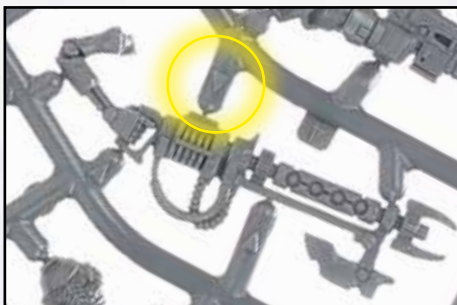
I Necrons sono una razza di androidi immortali che dominavano la galassia in un'epoca dimenticata. Ora, dopo aver dormito in stasi per millenni, si stanno risvegliando per rivendicarla. Grazie ai corpi in grado di ripararsi da soli e le armi dalla potenza devastante, i Necrons sono un nemico terrificante. Si mormora che il lungo sonno abbia danneggiato la loro sanità mentale, trasformandone molti in mostri dissennati.



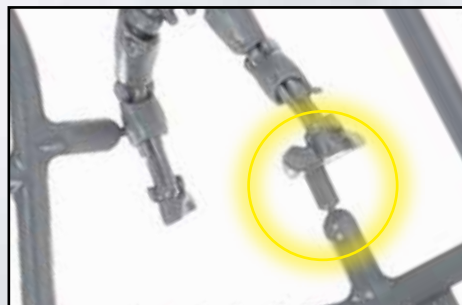
Per assemblare questo Necron Guerriero, segui le istruzioni in basso. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



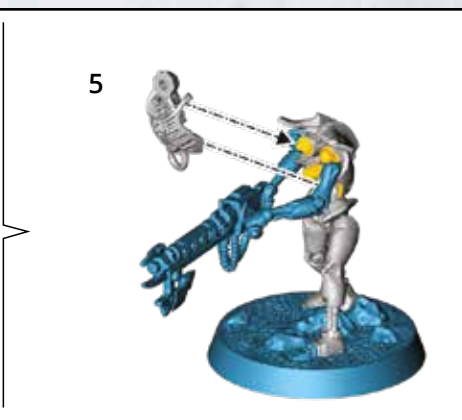
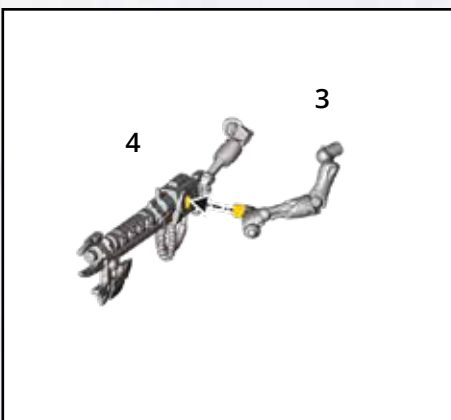
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



Il tuo Necron Guerriero è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.



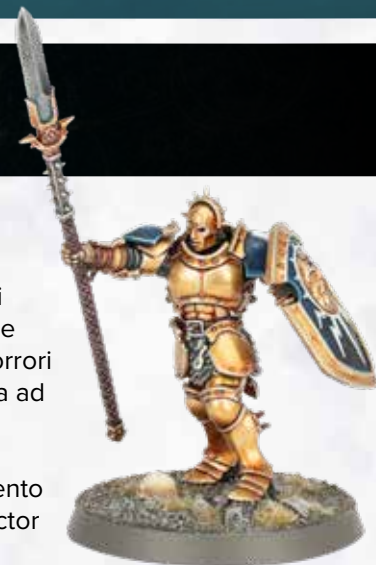


ASSEMBLA LA TUA MINIATURA

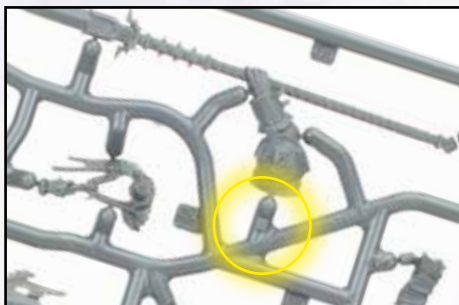
VINDICTOR DEI FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA

I Figli Eterni della Tempesta sono scelti da Sigmar e potenziati dalla tempesta celeste: essi sono la più grande speranza del Dio-Re di riconquistare i regni. Combattono alla testa delle crociate, e la loro possanza e abilità marziale vengono messe a dura prova contro i molti orrori che affrontano. Nemmeno la morte può fermarli: se cadono in battaglia, la loro anima torna ad Azyr per essere Riforgiata e nuovamente inviata in guerra.

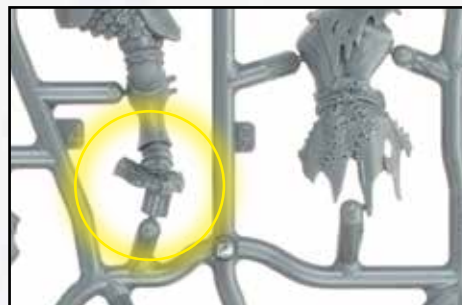
Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. È il momento di assemblare la tua prima miniatura! Segui le istruzioni in basso per realizzare il tuo Vindictor dei Figli Eterni della Tempesta. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



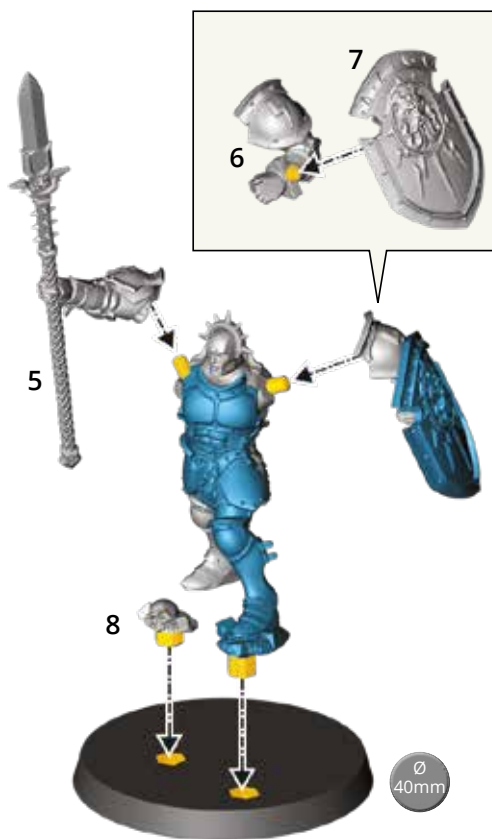
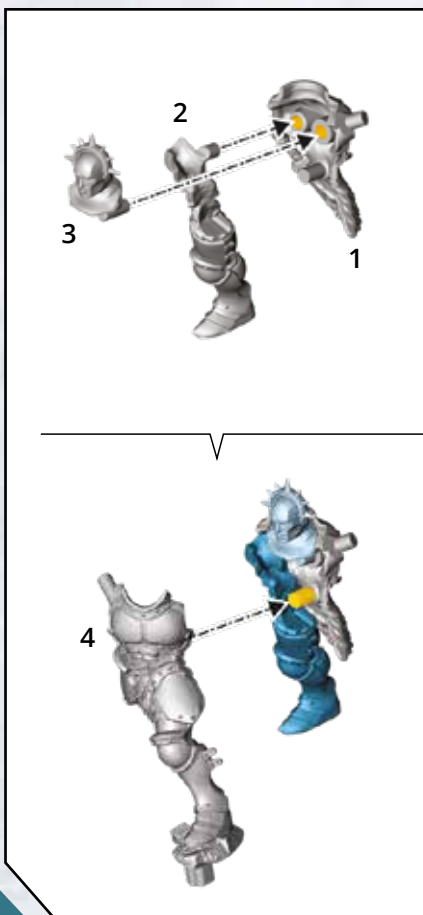
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



Il tuo Vindictor è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.





ASSEMBLA LA TUA MINIATURA

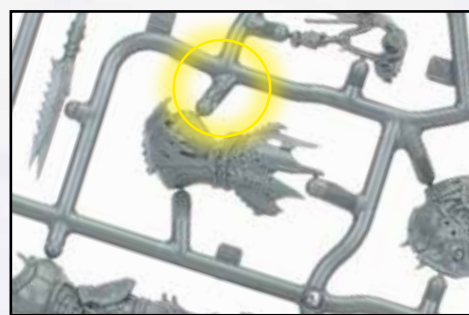
ZVENTRANPENZE DEI KRUDELAZZI

Le armate degli orruk Krudelazzi emergono dagli acquitrini e dalle paludi puzzolenti dei reami. Per questi pelletterde, la battaglia non è solo un modo per dimostrare quanto sono tozzi, ma anche un mezzo per umiliare gli avversari, e i molti trucchi aztuti che impiegano sono tanto maligni quanto efficaci.

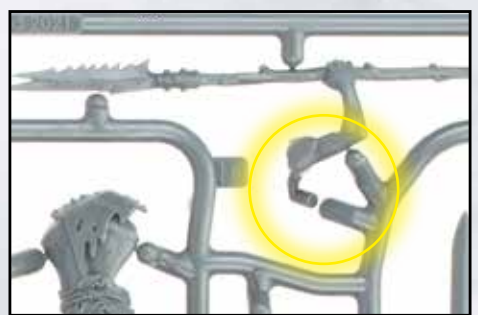
Per assemblare questo Zventrapanze dei Krudelazzi, segui le istruzioni in basso. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



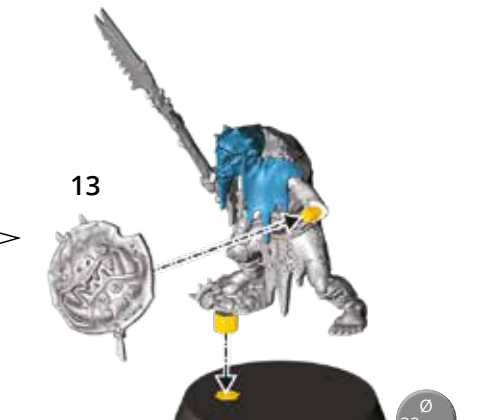
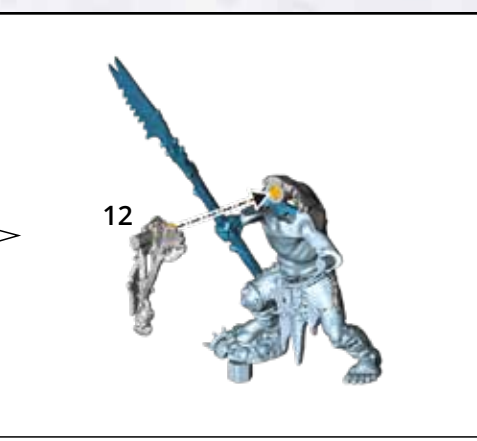
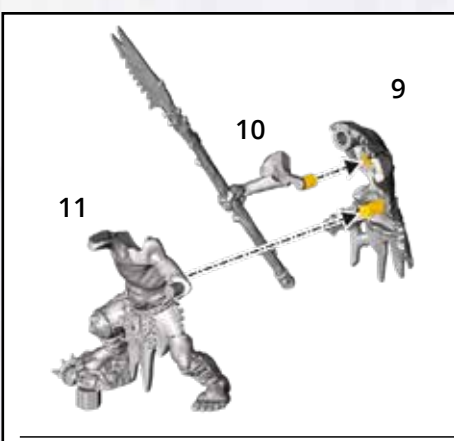
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



Il tuo Zventrapanze è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.



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 Marines a respirare in ambienti ostili, oltre a un comunicatore vox che gli permette di dare e ricevere ordini.

BIOLOGIA POTENZIATA

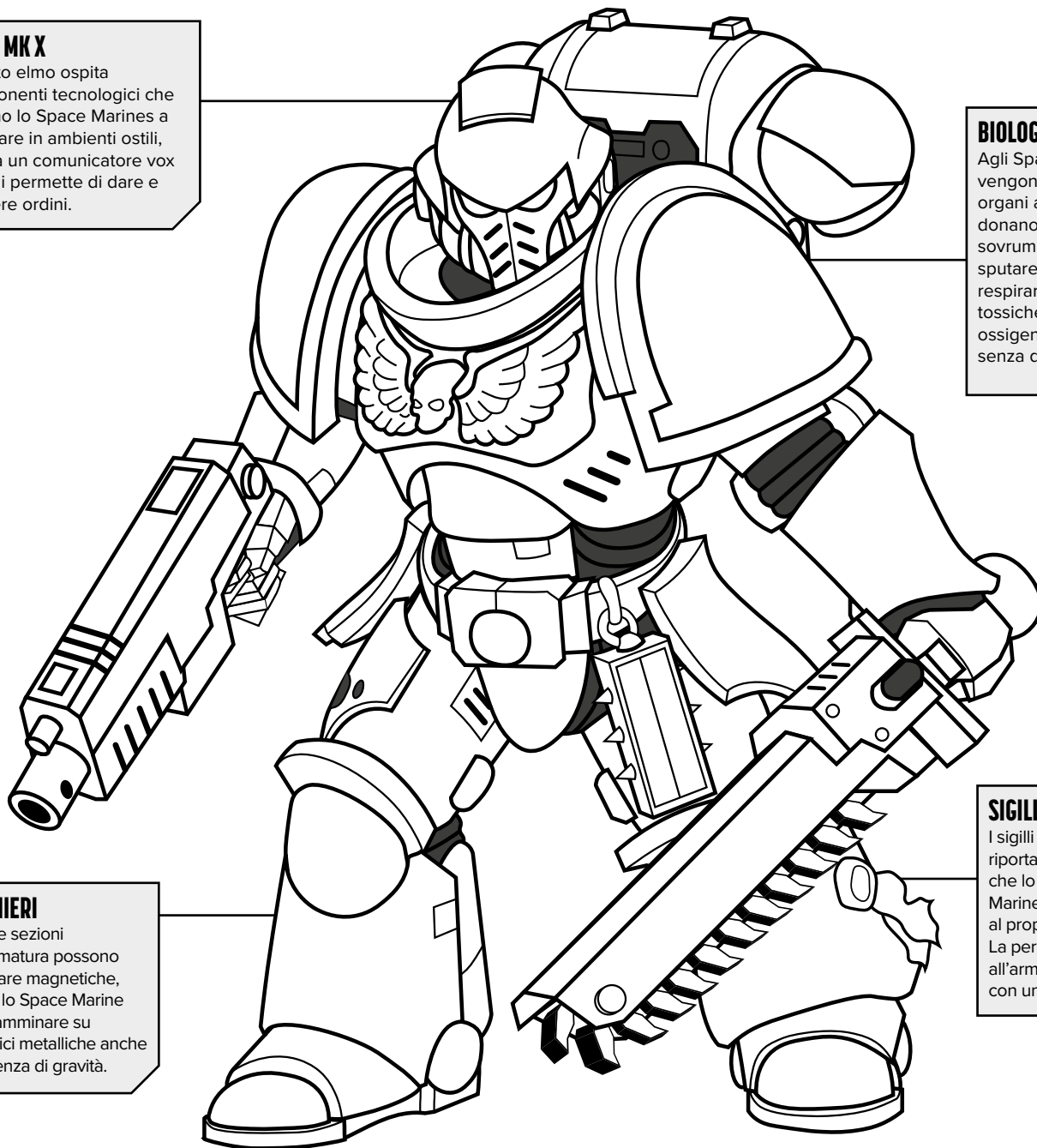
Agli Space Marines vengono impiantati organi addizionali che donano loro abilità sovrumane, come sputare veleno acido, respirare in atmosfere tossiche o con poco ossigeno e stare giorni senza dormire.

SCHINIERI

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

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.



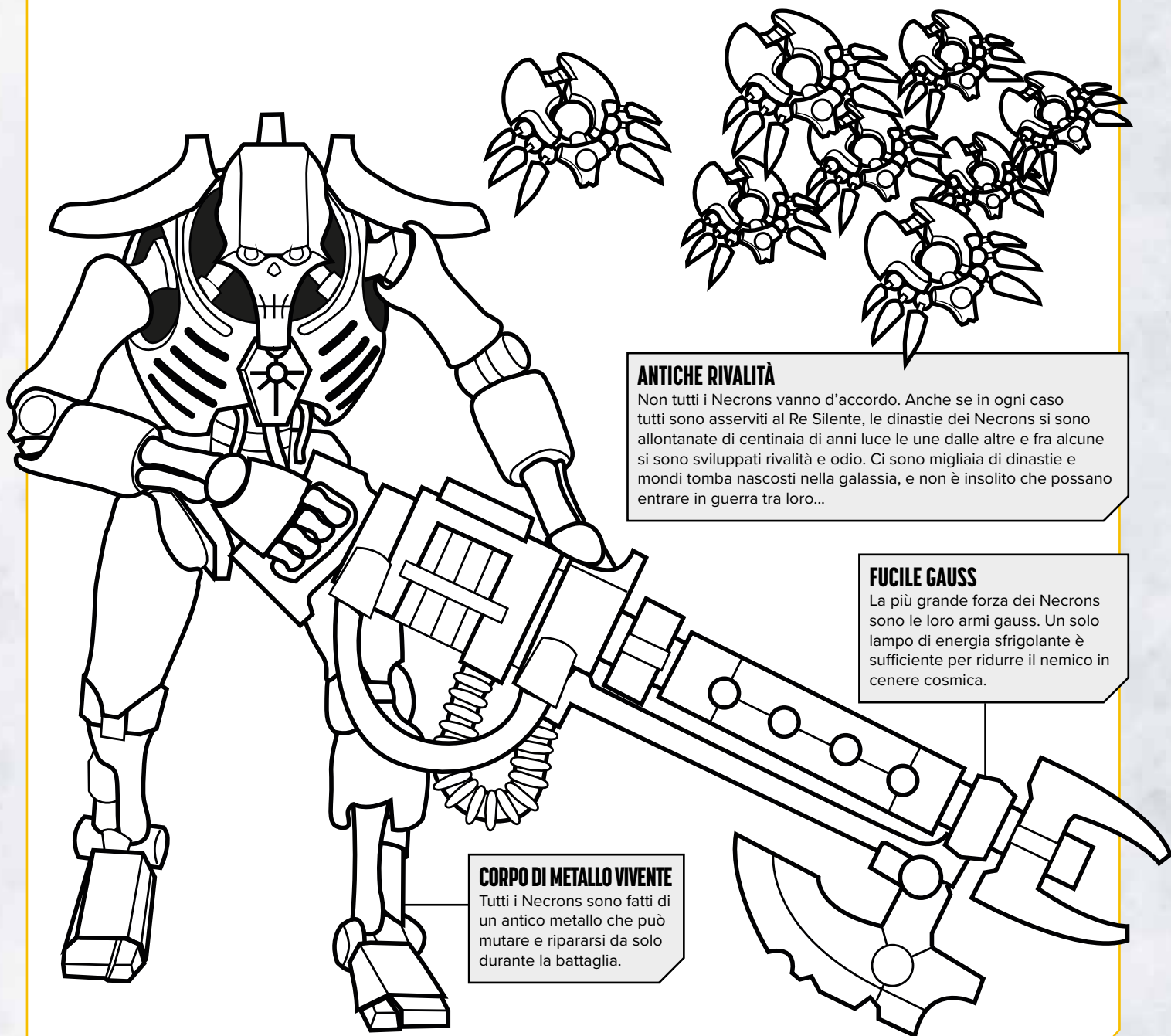
DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

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 RIVALITÀ

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.

DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

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 'penziersi 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

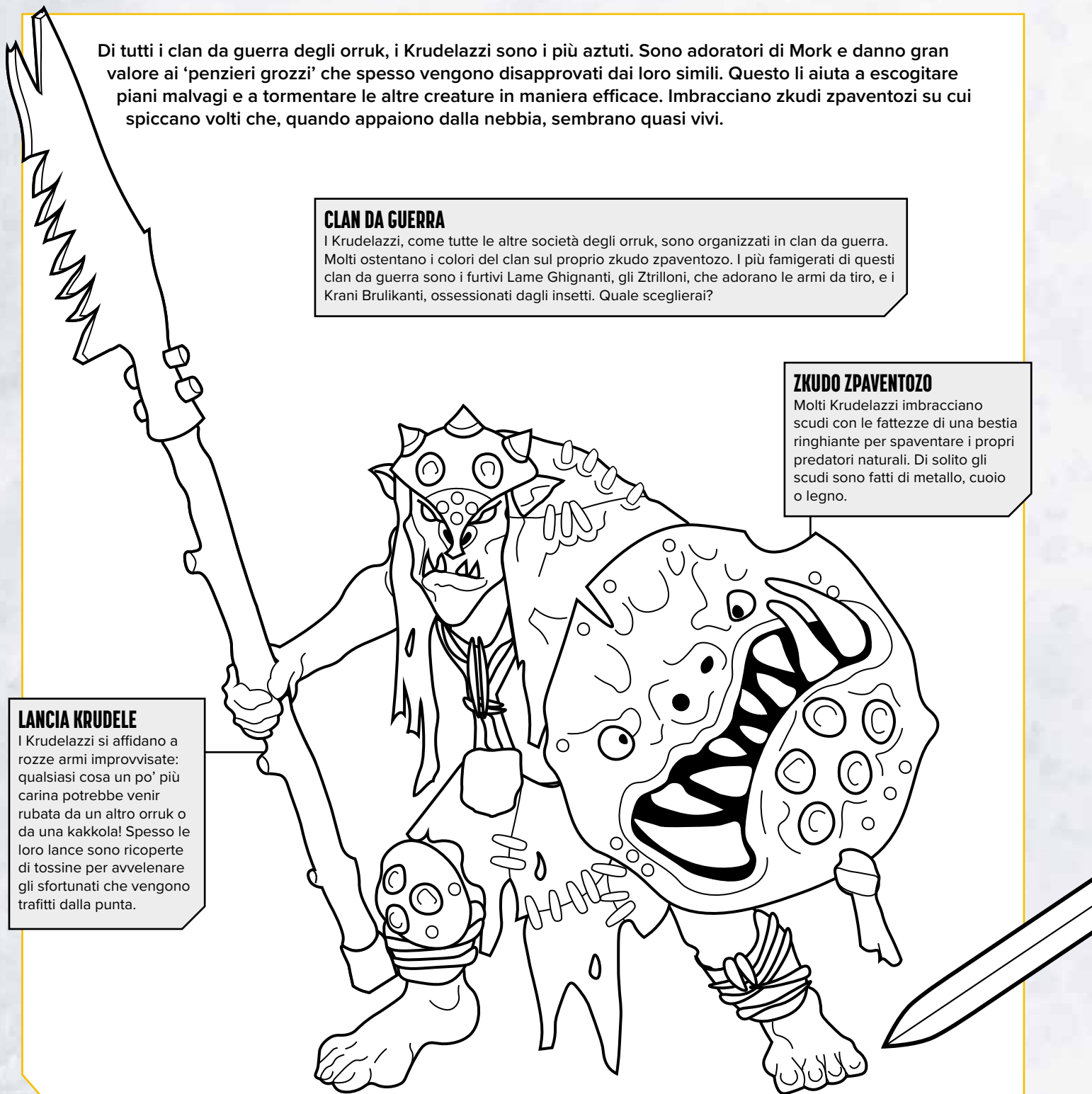
I Krudelazzi, come tutte le altre società degli orruk, sono organizzati in clan da guerra. Molti ostentano i colori del clan sul proprio zkudo zpaventozo. I più famigerati di questi clan da guerra sono i furtivi *Lame Ghignanti*, gli *Ztrilloni*, che adorano le armi da tiro, e i *Krani Brulikanti*, ossessionati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



DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

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.

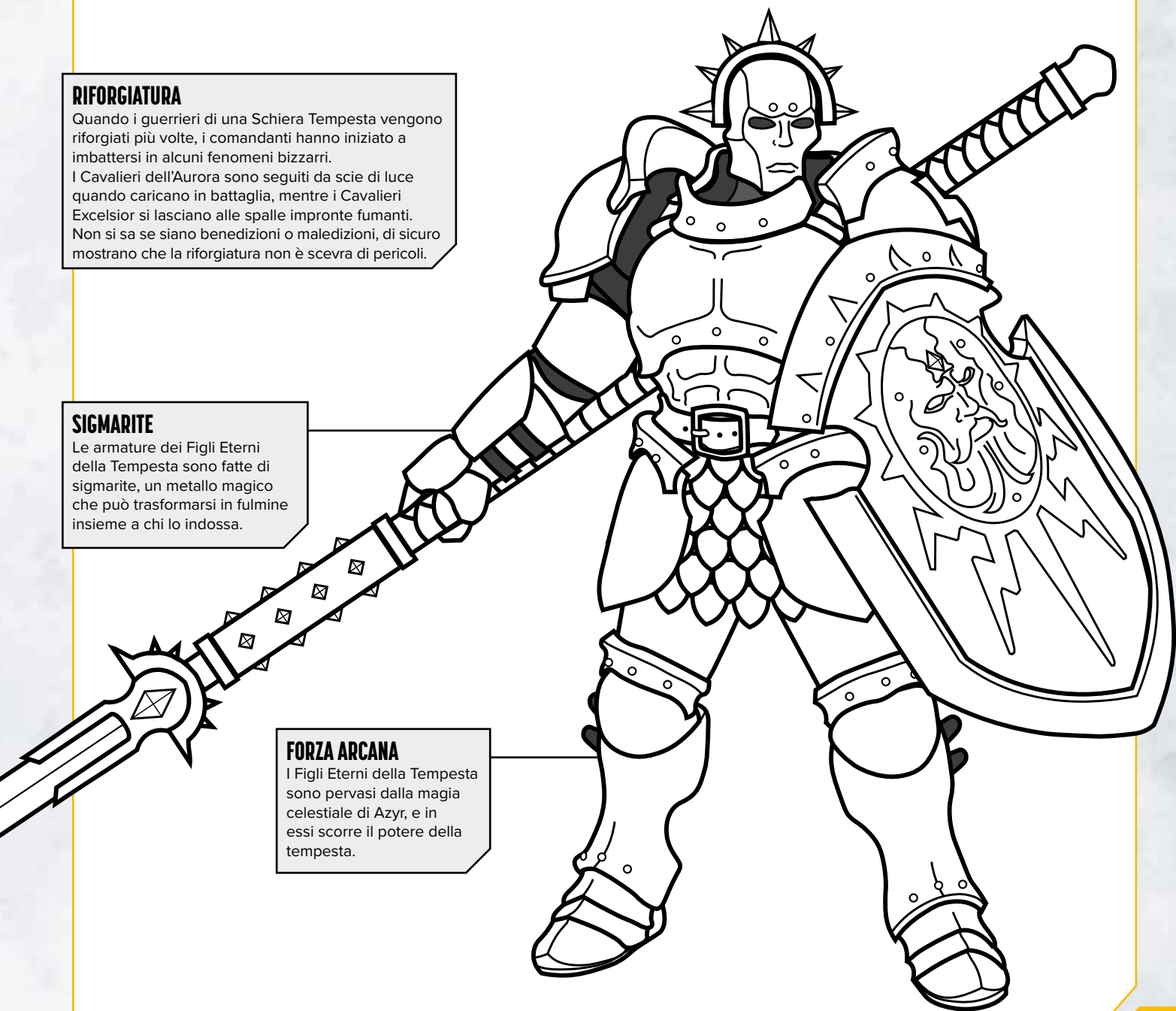
I Cavalieri dell'Aurora sono seguiti da scie di luce quando caricano in battaglia, mentre i Cavalieri Excelsior si lasciano alle spalle impronte fumanti. Non si sa se siano benedizioni o maledizioni, di sicuro mostrano che la riforgiatura non è scevra di pericoli.

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.



DIPINGERE LE TUE MINIATURE

È il momento di dipingere il tuo primo modello! Dipingere è una delle parti più gratificanti dell'hobby di Warhammer, e qualcuno gioca a Warhammer solo per poter realizzare stupefacenti eroi e antagonisti. Richiede un po' di pratica, ma imparare è facile e divertente. Sul campo di battaglia non esiste nulla di più impressionante di un'armata interamente dipinta!

Segui le istruzioni in basso passo dopo passo. Non avere fretta e continua finché il tuo modello non è finito. Chiedi aiuto al responsabile del club per trovare i colori giusti per ricreare lo schema che hai ideato alle pagine precedenti. Alle pagine 16-17 trovi le guide alla pittura per ciascuno dei quattro modelli del Pacchetto Alliance.

Accertati che il tappo del colore che hai scelto sia ben chiuso e scuoti velocemente la boccetta.

Questa operazione va svolta per tutti i colori Citadel prima di usarli.



Prendi un pennello pulito e metti un pochino di colore sulla tavolozza fornita.

Grazie a essa, più persone potranno usare lo stesso colore nello stesso momento.



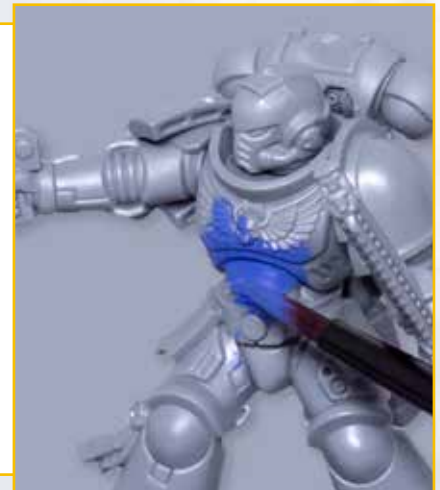
Prima di immergere il pennello nel colore, bagnane le setole.

I colori Citadel devono essere diluiti un po', in modo che il colore scorra meglio sulla miniatura.



Applica sul modello i colori che hai scelto.

Comincia dal colore che appare sull'area più estesa. Fai asciugare ogni colore prima di passare al successivo.



Non dimenticare di lavare bene il pennello tra l'utilizzo di un colore e l'altro.

Eliminare il colore dalle setole mantiene la pittura pulita e protegge il pennello.



Dopo aver dipinto tutte le aree, completa il modello correggendo le sezioni che ne hanno bisogno.

Va bene tornare indietro e modificare le aree che pensi vadano migliorate.





TROVARE L'ISPIRAZIONE

Tutti i modelli di questa pagina sono stati dipinti usando il set di pittura di Warhammer Alliance. Non esistono due modelli uguali: crea il tuo Capitolo o Schiera Tempesta personale con una combinazione di colori unica. Puoi usare questi schemi come ispirazione; se vuoi altre idee, ammira le armate di dozzine di giocatori su White Dwarf, la rivista ufficiale di Warhammer, disponibile in negozio e online.

WARHAMMER
40.000



CITADEL COLOUR

Sei alla ricerca di altri colori? La gamma Citadel Colour include centinaia di tonalità diverse. Il nostro staff è sempre pronto ad aiutarti a trovare proprio ciò che ti serve.

Se necessiti di istruzioni più dettagliate, trovi tutto il necessario sul sito web Citadel Colour.



CITADELCOLOUR.COM

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



DIPINGI LA TUA PRIMA MINIATURA

Impara ad assemblare e dipingere la tua miniatura gratuita: è più facile di quel che pensi!

Ti mostreremo tutto quello che devi sapere.



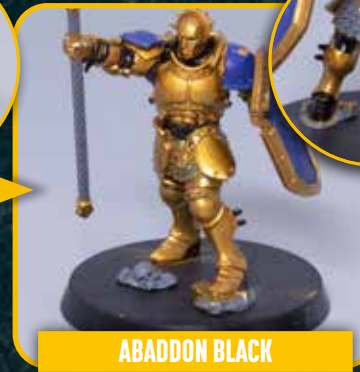
SPACE MARINE INTERCESSOR D'ASSALTO



NECRON GUERRIERO



VINDICTOR DEI FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA



ZVENTRAPANZE DEI KRUDELAZZI



CAPITOLO ULTRAMARINES



RETRIBUTOR ARMOUR



RAKARTH FLESH



DINASTIA SAUTEKH



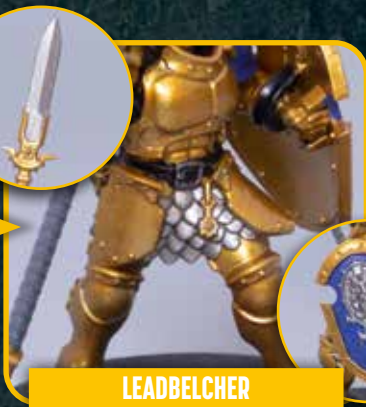
ORRUK FLESH



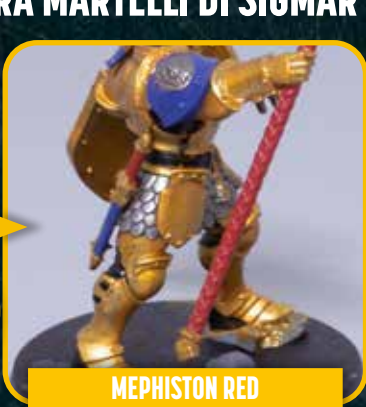
RAKARTH FLESH



CAMERA MARTELLI DI SIGMAR



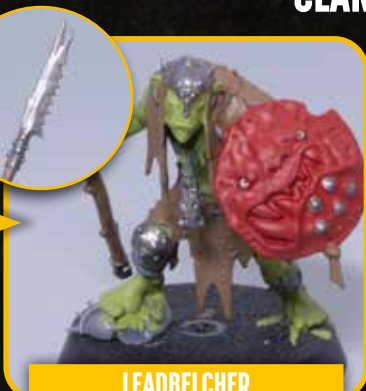
LEADBELCHER



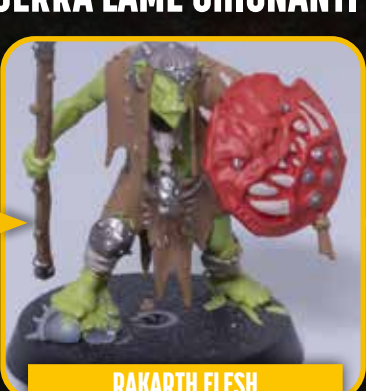
MEPHISTON RED



CLAN DA GUERRA LAME GHIGNANTI



LEADBELCHER



RAKARTH FLESH



GIOCARE

Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar sono wargame da tavolo, cioè giochi che possono essere svolti sul tuo tavolo e in cui comandi possenti armate con cui sfidare i tuoi amici. Che tu stia giocando per divertimento o sia impegnato in un grande torneo, ogni partita è segnata da eventi emozionanti e astute strategie.

Nei sistemi di gioco di Warhammer i giocatori fanno a turno a impartire comandi o lanciare magie (a seconda del sistema scelto), a muovere i modelli, tirare e combattere. Tutto, dalla velocità di movimento al successo degli attacchi, viene determinato dai dadi.

Dopo aver assemblato e dipinto alcuni modelli, potrai farli scontrare con quelli dei tuoi amici. Prendete il comando di piccole bande da guerra o di possenti armate, a seconda delle vostre preferenze, e fate a turno per svolgere le fasi del gioco, seguendo le regole. Spetta a voi scegliere la dimensione della partita, da un livello di potenza o un limite in punti basso e una manciata di modelli a centinaia di miniature su un campo di battaglia gigantesco. Ammirare un'armata di Warhammer completamente dipinta in azione è uno spettacolo incredibile!

Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar hanno regole leggermente diverse, ma i regolamenti sono facili da imparare e divertenti da mettere in pratica.

Grazie alle nostre missioni introduttive puoi divertirti con i modelli del pacchetto Warhammer Alliance e iniziare a scoprire le regole nel modo migliore possibile: giocando con i tuoi amici!

COMINCIARE



Puoi cominciare a giocare con qualsiasi miniatura tu abbia: ti basta decidere con l'avversario cosa usare, poi mettete le miniature sul tavolo e iniziate a tirare i dadi!

AVANGUARDIA E PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO



Una scatola Avanguardia di Warhammer Age of Sigmar o una Pattuglia da Combattimento di Warhammer 40,000 ti forniscono una forza perfetta per giocare partite non troppo grandi, ma molto emozionanti.

PARTITE NARRATIVE



Le partite narrative possono raccontare una storia o far parte di una campagna Strada per la Gloria o Crociata, durante la quale ottieni ricompense per le armate che potranno usare nelle battaglie successive, mentre vedi i tuoi comandanti assurgere al potere man mano che giochi partite.

PARTITE BILANCIATE



Le partite bilanciate stabiliscono regole ben precise per selezionare le armate e gli scenari. Ciò fa in modo che entrambe le fazioni siano equilibrate e debbano usare piani accurati e decisioni astute per prevalere, dunque è l'ideale per le battaglie competitive e gli eventi.



PARTITA INTRODUTTIVA GRATUITA

Scendi in battaglia con un'emozionante esperienza sul tavolo da gioco.

Lo staff del negozio ti fornirà tutto quello di cui hai bisogno e ti spiegherà come giocare.





COME GIOCARE

WARHAMMER 40,000

Una delle cose migliori di Warhammer 40,000 è la possibilità di giocare con amici e famigliari. Questa adrenalinica missione introduttiva è perfetta per iniziare e ti farà scoprire la fase di movimento.

SCHEDE TECNICHE

Ogni modello ha una scheda tecnica che indica cosa è in grado di fare. Alcune usano simboli per rappresentare ogni valore, mentre altre usano parole. In questa partita useremo i simboli.

Per questa missione ci concentreremo sui valori cerchiati. In quarta di copertina puoi trovare le schede tecniche per lo Space Marine Intercessor e il Necron Guerriero.

Puoi scoprire di più sugli altri simboli nelle regole base di Warhammer 40,000, disponibili su warhammer40000.com o scansionando il codice QR a pagina 22.

INTERCESSOR D'ASSALTO

6" 4 3+ 2 6+ 2

1	[PISTOL]	18"	1	3+	4	-1	1
2			4	3+	4	-1	1

1 2

MOVIMENTO NORMALE

INTERCESSOR

6" 4 3+

Consulta la caratteristica Movimento sulla scheda tecnica di quel modello.

Usa un misuratore per muovere il modello fino al numero di pollici indicato dalla caratteristica Movimento.

Quando si muove, un modello non può attraversare elementi scenici o altri modelli.

AVANZARE

Tira un dado. Per questo turno somma il risultato, in pollici, alla tua caratteristica Movimento.

TIRI SALVEZZA ARMATURA

Per effettuare un Tiro Salvezza Armatura, tira un dado e consulta la scheda tecnica di quel modello.

INTERCESSOR D'ASSALTO

4 3+ 2

Se il risultato del tiro di dado è uguale o superiore alla caratteristica Salvezza di quella scheda tecnica, l'attacco viene fermato dall'armatura.

INTERCESSOR D'ASSALTO

4 3+ 2

Se il risultato del tiro di dado è inferiore alla caratteristica Salvezza di quella scheda tecnica, il modello subisce una ferita.

INTERCESSOR D'ASSALTO

2 6+ 2

Se il numero di ferite subite è uguale al numero sulla scheda tecnica, il modello viene catturato e rimosso dal gioco.

MISSIONE: RECUPERARE IL FRAMMENTO SPM

BRIEFING DI MISSIONE

Le leggende parlano di un macchinario dell'Era della Tecnologia in grado di creare qualsiasi oggetto conosciuto all'uomo. Era chiamato Sistema di Produzione Modulare, e veniva usato dagli umani che colonizzarono la galassia in un'epoca molto antica. Questa tecnologia è andata persa migliaia di anni fa, ma perfino il più piccolo frammento di questo macchinario è considerato un manufatto dal valore inestimabile.

La tua unità di Space Marines è stata inviata a trovare un frammento SPM in una valle desertica. I sensori indicano che sei molto vicino alla reliquia, ma ben presto scopri che non sei solo nel deserto, e vedi lampi verdi balenare intorno ad alcuni muri in rovina in lontananza. Anche i Necrons vogliono mettere le mani sul frammento SPM, e non ti permetteranno di interferire con i loro piani...

Per completare questa missione devi recuperare il frammento SPM e raggiungere il punto di estrazione per fuggire evitando i letali nemici necron.



TI SERVIRANNO



1 Space Marine Interceptor per giocatore



1 Necron Guerriero per giocatore



1 o più dadi



1 o più misuratori



Tappetino da gioco



Rovine/barricate



Segnalini Obiettivo

PREPARAZIONE

Ti serviranno i seguenti segnalini obiettivo



1 segnalino frammento



2 segnalini vuoti



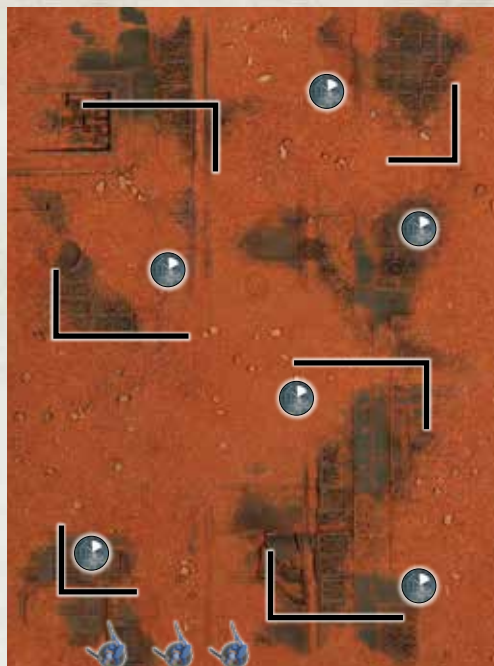
1 segnalino punto di estrazione



1 segnalino portale necron per giocatore (massimo 6)

1. Posiziona le barricate sul tappetino da gioco. Per ora, tieni da parte il segnalino **punto di estrazione**.
2. Mescola i segnalini rimanenti a faccia in giù. I giocatori fanno a turno a collocare i segnalini a faccia in giù sul tappetino, uno alla volta, almeno a 3" dal bordo e almeno a 6" dagli altri segnalini. Durante la partita i giocatori potranno ispezionare questi segnalini per cercare di trovare il frammento.
3. I giocatori schierano i loro Space Marines in modo che siano a contatto con lo stesso bordo del tappetino da gioco.

Esempio di schieramento

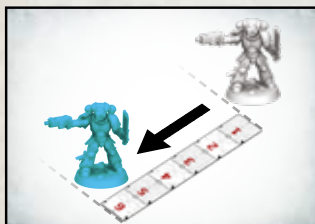




MISSIONE: RECUPERARE IL FRAMMENTO SPM

REGOLE DELLA MISSIONE

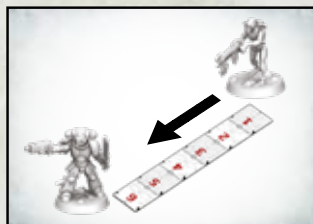
La partita è divisa in round di battaglia. In ciascun round di battaglia il giocatore più giovane agisce per primo, poi si prosegue in senso orario.



Durante un round di battaglia, ogni giocatore muove il suo Space Marine Intercessor, effettuando un Movimento Normale oppure Avanzando.



Se lo Space Marine ha effettuato un Movimento Normale, può svolgere l'azione "cercare il frammento" (vedi sotto). Non può farlo se ha Avanzato.






Poi, se ci sono uno o più Necrons Guerrieri sul campo, ognuno effettua un movimento seguendo i Protocolli dei Guardiani Necron.



Quando tutti i giocatori hanno mosso i propri Space Marines e tutti i Necrons Guerrieri si sono mossi, inizia un nuovo round di battaglia.

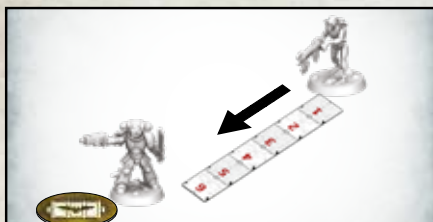
AZIONE: CERCARE IL FRAMMENTO

Se la basetta di uno Space Marine Intercessor tocca un segnalino obiettivo che non è ancora stato esaminato, tira un dado. Con 3+ volta il segnalino obiettivo:

SEGNALINO	CONSEGUENZA
 Vuoto	Non succede nulla.
 Portale Necron	Colloca una miniatura di Necron Guerriero sul segnalino. Sei stato attaccato!
 Frammento	Questo Space Marine ha individuato il frammento SPM! Dai il segnalino al giocatore che l'ha trovato.

Una volta individuato il frammento, colloca il segnalino **estrazione** accanto al segnalino più lontano da dove è stato trovato il frammento. Devi anche voltare immediatamente i segnalini ancora da esaminare, collocando gli eventuali Necrons Guerrieri se vengono rivelati segnalini Portale Necron.

PROTOCOLLI DEI GUARDIANI NECRON



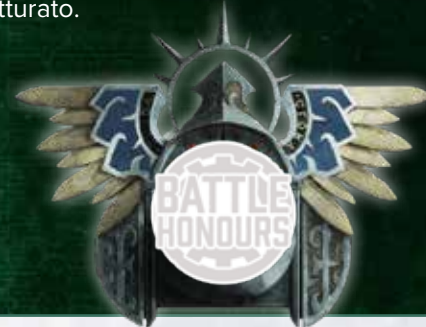
Scegli un Necron Guerriero e muovi la miniatura della sua intera velocità di movimento in pollici verso lo Space Marine che sta trasportando il frammento oppure, se il frammento non è ancora stato trovato, verso lo Space Marine più vicino.



Se la basetta del Necron Guerriero tocca uno Space Marine, si ferma e tenta di catturarlo. Il giocatore che controlla l'Intercessor effettua un Tiro Salvezza Armatura.

COME SI VINCE?

Per vincere la partita, lo Space Marine che trasporta il frammento deve raggiungere il segnalino estrazione senza essere catturato.



PASSI SUCCESSIVI

MINIGIOCHI DI WARHAMMER ALLIANCE

Puoi divertirti ancora molto con i nostri minigiochi di Warhammer Alliance. Ora che hai imparato le basi, perché non chiedi al responsabile del club se ti fa provare uno dei nostri giochi più complessi? Scopri le altre fasi del gioco e impara a usare nuove armi e strategie per portare la tua armata al livello successivo.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM



SCOPRI LE REGOLE BASE

I mondi di Warhammer ospitano molti altri giochi da esplorare. Puoi scoprire le regole complete di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar scansionando il codice QR a destra o visitando i rispettivi siti web: warhammer40000.com e ageofsigmar.com.

Se cerchi obiettivi più impegnativi, oppure vuoi provare nuovi modi di giocare ai nostri giochi, perché non acquisti una copia fisica dei nostri Libri Base? Questi libri sono disponibili nel negozio Warhammer più vicino a te e contengono nuovissimi piani di battaglia e missioni da affrontare.

Trova il negozio più vicino a te:
STORES.WARHAMMER.COM



WARHAMMER40000.COM/RULES



AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES





COME GIOCARE

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Immergiti in Warhammer Age of Sigmar e scopri racconti fantastici di eroismo e infamia. Questo piano di battaglia tattico ambientato in una fosca palude è il punto di partenza ideale se non hai mai giocato prima, e ti metterà alla prova con la fase di movimento.

PERGAMENE DA GUERRA

Ogni modello ha una pergamena da guerra che indica cosa è in grado di fare. Alcune usano simboli per rappresentare ogni valore, mentre altre usano parole. In questa partita useremo i simboli. Per questa missione ci concentreremo sui valori cerchiati. In quarta di copertina puoi trovare le pergamene da guerra per il Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta e il Krudelazzo Zventrapanze.

Puoi scoprire di più sugli altri simboli nelle regole base di Age of Sigmar, disponibili su ageofsigmar.com o scansionando il codice QR a pagina 22.




VINDICTOR

1	2"	2	3+	3+	-1	1



MOVIMENTO NORMALE



Consulta la caratteristica Movimento sulla pergamena da guerra di quel modello.




Usa un misuratore per muovere il modello fino al numero di pollici indicato dalla caratteristica Movimento.




Quando si muove, un modello non può attraversare elementi scenici o altri modelli.

CORRERE




Tira un dado. Per questo turno, somma il risultato, in pollici, alla tua caratteristica Movimento.


TIRI SALVEZZA ARMATURA




Per effettuare un Tiro Salvezza Armatura, tira un dado e consulta la pergamena da guerra di quel modello.



Se il risultato del tiro di dado è uguale o superiore alla caratteristica Salvezza di quella pergamena da guerra, l'attacco viene fermato dall'armatura.



Se il risultato del tiro di dado è inferiore alla caratteristica Salvezza di quella pergamena da guerra, il modello subisce una ferita.



Se il numero di ferite subite è uguale al numero sulla pergamena da guerra, il modello viene catturato e rimosso dal gioco.

PIANO DI BATTAGLIA: VIOLARE LA CRIPTA DELLA TEMPESTA

BRIEFING DEL PIANO DI BATTAGLIA

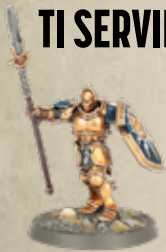
Secoli fa Sigmar ha nascosto alcuni dei suoi tesori più preziosi in Cripte della Tempesta sigillate per impedire che cadessero in mani sbagliate. Nelle paludi di Ghur, dopo alcuni violenti terremoti, una Cripta della Tempesta è venuta alla luce. Si dice che custodisca un tesoro antico e incredibilmente potente, quindi ha attirato le attenzioni dei Figli Eterni della Tempesta. I Krudelazzi della palude, però, sono determinati a impedirgli di accedere alla Cripta.

La tua unità di Figli Eterni della Tempesta è stata inviata per cercare di aprire la Cripta della Tempesta. La gigantesca struttura è protetta da un grande rompicapo, e per risolverlo i guerrieri devono trovare una serie di piastre a pressione nascoste. Fai attenzione, alcuni Zventranze sono in agguato nella palude!

Per completare questa missione devi aprire la Cripta della Tempesta trovando quattro piastre a pressione e poi entrare nella struttura per vincere.



TI SERVIRANNO



1 Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta per giocatore



1 Krudelazzo Zventranze per giocatore



1 o più dadi



1 o più misuratori



Tappetino da gioco



Rovine/barricate



Segnalini Obiettivo

PREPARAZIONE

Ti serviranno i seguenti segnalini obiettivo



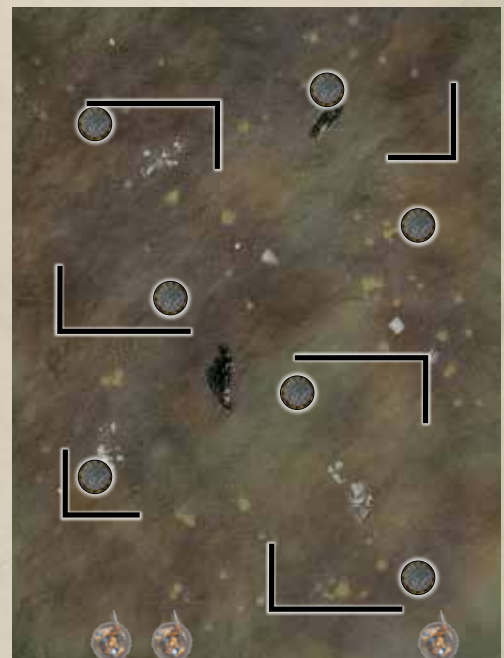
4 segnalini piastra a pressione



1 segnalino Imboscata dei Krudelazzi per giocatore (massimo 6)

1. Posiziona le barricate sul tappetino da gioco.
2. Mescola i segnalini a faccia in giù. I giocatori fanno a turno a collocare i segnalini a faccia in giù sul tappetino, uno alla volta, almeno a 3" dal bordo e almeno a 6" dagli altri segnalini. Durante la partita i giocatori potranno ispezionare questi segnalini per cercare di trovare le piastre a pressione.
1. I giocatori schierano i loro Figli Eterni della Tempesta in modo che siano a contatto con lo stesso bordo del tappetino da gioco (qualsiasi bordo). Il bordo opposto è l'ingresso della Cripta della Tempesta.

Esempio di schieramento





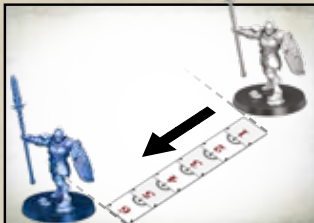
PIANO DI BATTAGLIA: VIOLARE LA CRIPTA DELLA TEMPESTA

REGOLE DEL PIANO DI BATTAGLIA

La partita è divisa in round di battaglia. In ciascun round di battaglia il giocatore più giovane agisce per primo, poi si prosegue in senso orario.



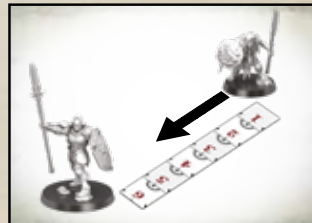
Prima di muovere il suo Vindicator, il giocatore sceglie un segnalino obiettivo non ancora svelato e lo volta, rivelando un Krudelazzo Zventrapanze o una piastra a pressione. Se è uno Zventrapanze, sostituisci il segnalino con il modello.



Poi ogni giocatore muove il suo Vindicator, effettuando un Movimento Normale oppure Correndo.

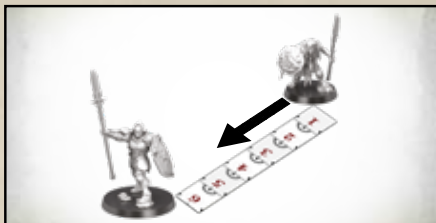


Se il Vindicator ha effettuato un Movimento Normale, può attivare una piastra a pressione terminando un movimento sopra di essa. Non può farlo se ha deciso di Correre.

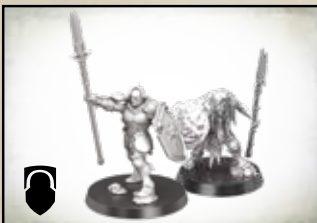


Poi, se ci sono uno o più Zventrapanze sul campo di battaglia, ognuno effettua un movimento seguendo le regole di movimento dei Krudelazzi. Poi inizia immediatamente un nuovo round di battaglia.

REGOLE DI MOVIMENTO DEI KRUDELAZZI



Scegli un Krudelazzo Zventrapanze e muovi la miniatura della sua intera velocità di movimento in pollice verso il Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta più vicino.



Se la basetta del Krudelazzo tocca un Vindicator, si ferma e tenta di catturarlo. Il giocatore che controlla il Vindicator effettua un Tiro Salvezza Armatura.



COME SI VINCE?

Una volta che tutte e 4 le piastre a pressione sono state attivate, i Vindicator possono vincere la partita entrando nella Cripta della Tempesta attraverso l'ingresso (il bordo opposto a quello lungo cui si sono schierati).



L'OMBRA CALA

sparati in rapida successione e guardò a sinistra. Là, il Dreadnought Fratello Julianos stava rilasciando una raffica di testate a frammentazione nello sciame, esplosivi che scoppiarono tra gli alberi riempiendo l'aria di icore tiranide e schegge di legno.

'Le fiamme spingono gli xeno nella mia visuale', disse il pilota inumato del Dreadnought Ballistus. 'Cercano di affiancarci. Ne sono grato, più nemici da uccidere per ciò che i loro simili fecero su Macragge'.

'Precisamente, fratello, noi...' iniziò Agemman, ma fu interrotto da un grido penetrante che diventava sempre più acuto e forte, tanto che il Primo Capitano temette che le lenti dell'elmo si infrangessero. Invece gli mostrarono una sfera di bioplasma luminescente salire tra gli alberi come una stella nascente. La sua luce accecante illuminò il torreggiante mostro alieno che stava generando il micidiale proiettile dentro un campo bioelettrico.

'Assassino Urlante!' gridò il Terminator Sergente Decius. Gli Space Marines rivolsero le armi verso l'enorme Carnefice, ma era troppo tardi. La bestia rilasciò il dardo di bioplasma con uno schiocco. La sfera luminosa schizzò nell'oscurità arborea e colpì il Fratello

Julianos dritto sul sarcofago corazzato, sciogliendo plastacciaio e ceramite. Archi di forza motrice guizzarono dai sistemi distrutti, il fumò salì denso e nero mentre il Dreadnought vacillava e finiva di spalle contro un albero.

'Fratello Julianos, rapporto' ordinò Agemman. Ricevette solo interferenze statiche come risposta. Il terreno tremò quando l'Assassino Urlante, una delle tre le sottospecie del Carnefice più conosciute e odiate, accelerò in una carica. Agemman si sentì pervadere da una tetra risolutezza nel vedere la bestia puntare dritta verso il Fratello Tyvus. In qualche modo pensava che non avrebbe esitato a divorare i Terminator della Squadra Decius per raggiungere la preda. Se lasciato incontrollato, il mostro avrebbe distrutto il cuore della sua forza d'attacco, e Agemman non poteva permetterlo.

Stringendo i denti, il Primo Capitano mormorò una benedizione d'ira allo spirito macchina della sua spada potenziata e si mise sul percorso della bestia alla carica.

Prima che il Carnefice lo raggiungesse, due colonne di energia laser penetrarono l'oscurità falciando gli alberi e facendo cadere le

cime infuocate sui Tiranidi. I colpi perforarono la testa dell'enorme creatura. Agemman vide chiaramente gli occhi della bestia diventare scarlatti e poi scoppiare con le fiamme che ardevano nelle orbite.

Le gambe dell'Assassino Urlante cedettero e la creatura, cadendo di testa, si lasciò dietro un profondo solco nella terra argillosa.

'Sono...vivo...fratello Capitano...' rispose il Dreadnought, con le canne dei cannoni laser ancora incandescenti e la voce artificiale scossa dal dolore.

'Ti ringrazio per quel colpo esemplare, Fratello Julianos' disse Agemman. 'Adesso ripiega verso il punto di estrazione; hai sostenuto troppi danni e non intendo mettere a rischio te né la tua saggezza'.

'Come...comandi...' rispose Julianos. Un passo pesante dopo l'altro si ritirò fino alla calma pozza di luce che indicava la radura nei boschi bui. Il resto degli Ultramarines si mosse con il Dreadnought danneggiato, concentrandosi sul proteggere l'Apotecario e mantenendo il fuoco difensivo. Fratello Calastus morì per un uncino di straziacarni conficcatosi nell'occhio attraverso le lenti dell'elmo proprio mentre raggiungeva la luce. I fratelli Terminator Agrista e Palatus fecero pochi altri passi prima che qualcosa di enorme e serpentino con fauci piene di zanne e tentacoli sbucasse dall'oscurità facendoli a pezzi. Mentre i fratelli vendicativi facevano a pezzi il mostro, lo spostamento d'aria delle turbine dell'Aquila di Macragge smosse selvaggiamente la volta arborea.

'Cannoniera, siamo pronti all'estrazione in combattimento e abbiamo il campione diciassette', disse Agemman nel vox.



L'ETÀ DI SIGMAR

Il Re-Dio non avrebbe più combattuto con pugni e martello. La sua arma di scelta non sarebbe un artefatto, ma una nuova civiltà - le schiere celesti di Azyr. In prima linea ci sarebbe un esercito come nessun altro, uno che potrebbe combattere mille battaglie in una volta sola.

Nell'Alto Azyr, dal suo palazzo di Sigmaron, il Re-Dio guardava con cuore pesante coloro che aveva abbandonato. Ogni città e nazione che cadeva davanti al flagello del Caos era una nuova ferita nella sua anima. Eppure, nelle ultime, disperate battaglie di ogni popolo, ha trovato i semi del vero eroismo. Dalla soglia del disastro ha strappato quei pochi eroici che hanno combattuto contro il Caos fino al loro ultimo respiro, sollevandoli nel Regno dei Cieli in una vampata di luce. Con l'aiuto di Grungni il Grande Creatore, che considerava ancora il suo debito con Sigmar non pagato, una nuova razza di superuomini fu creata da queste anime valorose. Insieme hanno creato un esercito di miracoli, una schiera di angeli corazzati forgiati dalle anime dei migliori uomini e donne che ancora combattono nei Regni Mortali. Sigmar li chiamò Eterni Stormcast, paladini guerrieri che avevano il fulmine nel sangue e che sarebbero rinati in un tripudio di energia anche se fossero morti nella lunga guerra contro il Caos. Col tempo avrebbero fatto proprio questo, tornando ad Azyr in un'esplosione di luce ad ogni morte - lì per essere riforgiati

e rimandati in battaglia di volta in volta, fino a quando la loro natura eterna vide le loro stesse identità lentamente erodersi.

La rottura della Tempesta di Sigmar non conosceva tali tribolazioni, perché era un tempo di pura speranza. Dopo un'intera notte di canti di guerra e di preparativi finali, in cui l'aria era elettrizzata dalla promessa del castigo a venire, la Lunga Attesa era finita e gli Eterni Stormcast furono liberati. Le prime colonne di fulmini scattarono da Sigmaron verso il basso per esplodere nella terra macchiata di sangue dei Reami Mortali. Su di essi si trovavano le prime confraternite degli Eterni Stormcast. Si infransero nelle terre devastate del Caos come colonne di brillante energia celeste, ogni cupola di fulmini si dissipò per rivelare guerrieri torreggianti, dalle spalle larghe, armati e corazzati con il magico metallo sigmarite - la stessa materia del Mondo-che-C'era che Sigmar un tempo chiamava casa sua. Pesanti spadoni e martelli avvolti dall'energia si infransero contro elmi cornuti, pettorali scolpiti dalle rune e scudi ricoperti di pelle umana. Per la prima volta nella memoria dell'uomo, le orde del Caos conobbero la paura.

Questa nuova forza nel cosmo colpì i servitori del Caos come una lancia di fulmini lanciata da un dio arrabbiato. La vendetta di Sigmar contro gli dei del Caos era stata lenta a venire, ma quando finalmente era arrivata, l'aveva fatto con una furia

epocale. Un tempo convinti della propria supremazia, sono stati mandati allo sbando.

Nel giro di poche ore un centinaio di teste di ponte si sono formate in tutte le terre, ciascuna un'isola di potenziale dorato e luminoso in mezzo a un mare di oscurità e disperazione. Erano solo puntini di speranza, e molti sarebbero stati sommersi quando i seguaci del Caos si radunarono e portarono la lotta ai nuovi arrivati con un grande ruggito desideroso di battaglia. Ma molti altri divennero i primi nuclei di una nuova civiltà che doveva estendersi nei regni e dare speranza ai brandelli di umanità che avrebbero potuto combattere - e forse, con la forza degli dei alle spalle, emergere vittoriosi.



MAPPA GALATTICA

Nella galassia ci sono più di un milione di pianeti rivendicati nel nome dell'Imperium. È un numero immenso, ma nel vuoto ve ne sono molti altri ancora inesplorati. Alcuni mondi sono vicini tra loro, mentre altri sono separati da ampie distanze e dal vuoto dello spazio. La maggior parte è libera di governarsi da sola, fintanto che paga la Decima Imperiale, una tassa imposta a ogni pianeta: in un impero così grande ed espanso, i pericoli e le incertezze dei viaggi e delle comunicazioni impediscono di stabilire una struttura di governo unica. Tuttavia, un sistema di classificazione assegna a ogni mondo il suo valore per l'Imperium.

IN EVIDENZA SULLA MAPPA: TERRA

La Terra è il luogo di nascita dell'umanità e il centro del potere dell'Imperatore. Dopo aver regnato per millenni, ora l'Imperatore è assiso su un trono d'oro che ne preserva il corpo in decomposizione.

IN EVIDENZA SULLA MAPPA: MARTE

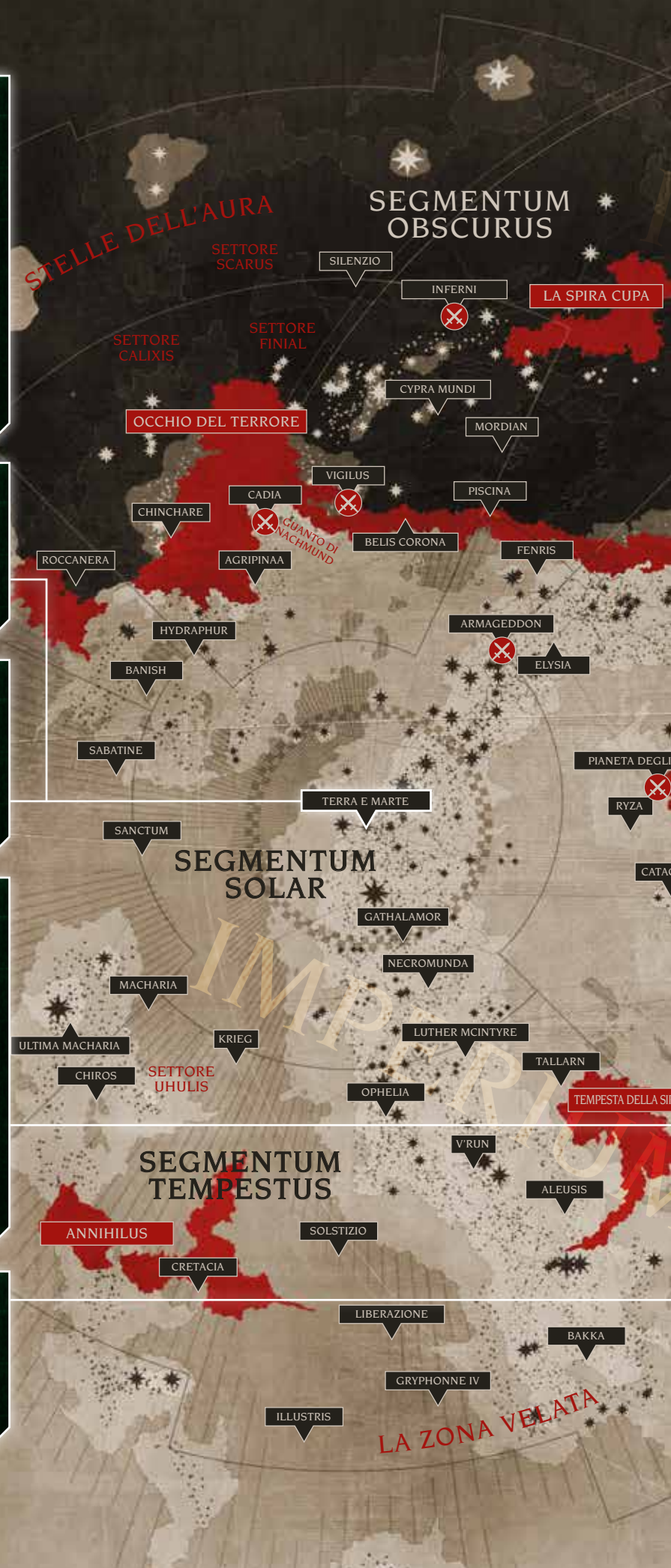
Marte è la dimora dell'Adeptus Mechanicus, ed è il più antico e grande dei suoi mondi forgia. Il pianeta non è altro che una super fabbrica dalla dimensione inimmaginabile, e viene usato per creare meraviglie tecnologiche di ogni tipo.

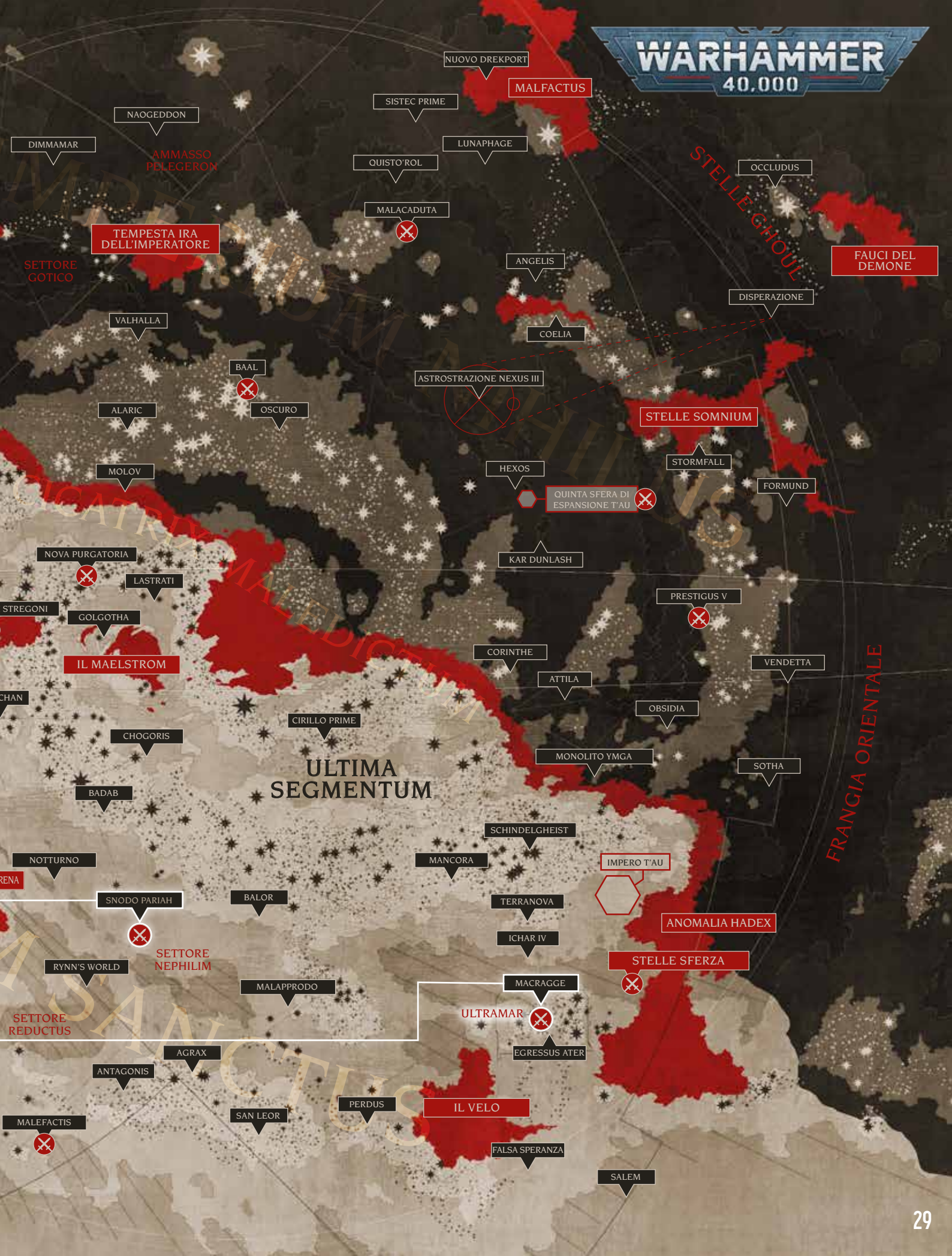
IN EVIDENZA SULLA MAPPA: SNODO PARIAH

Questa zona di spazio un tempo era prospera e produttiva. Ora è nota come Zona di Guerra Pariah ed è stata ridotta a una rovina infestata dai Necrons. Le forze imperiali che hanno risposto all'improvviso silenzio radio della regione hanno trovato un mondo dopo l'altro con città e fabbriche abbandonate. Macchine da guerra e androidi guerrieri necron erano in agguato fra le rovine, pronti a scatenare le loro terribili armi sulle armate imperiali che, dopo lo shock iniziale, hanno contrattaccato con un misto di furia e orrore. Il conflitto infiamma ancora la regione, e viene combattuto sotto un oppressivo sudario di energie antipsioniche che minaccia di strappare perfino l'anima dei guerrieri dell'Imperatore.

IN EVIDENZA SULLA MAPPA: ULTRAMAR

Il Regno di Ultramar è una coalizione di mondi che forma un impero all'interno dell'Ultima Segmentum. Viene governato dagli Ultramarines e qui si trova Macragge, il pianeta natale del Primarca Roboute Guilliman.





DIMMAMAR

NAOGEDDON

AMMASSO PELEGERON

NUOVO DREKPORT

MALFACTUS

SISTEC PRIME

LUNAPHAGE

QUISTO'ROL

MALACADUTA

OCCLUDUS

TEMPESTA IRA DELL'IMPERATORE

ANGELIS

FAUCI DEL DEMONE

SETTORE GOTICO

DISPERAZIONE

VALHALLA

COELIA

BAAL

ASTROSTRAZIONE NEXUS III

STELLE SOMNIUM

ALARIC

OSCURO

HEXOS

STORMFALL

MOLOV

QUINTA SFERA DI ESPANSIONE T'AU

FORMUND

NOVA PURGATORIA

KAR DUNLASH

LASTRATI

PRESTIGUS V

STREGONI

GOLGOTHA

IL MAELSTROM

CORINTHE

VENDETTA

CHAN

ATTILA

OBSIDIA

CHOGORIS

CIRILLO PRIME

MONOLITO YMGA

SOTHA

BADAB

ULTIMA SEGMENTUM

SCHINDELGHEIST

IMPERO T'AU

ANOMALIA HADEx

NOTTURNO

MANCORA

TERRANOVA

STELLE SFERZA

RENA

SNODO PARIAH

BALOR

ICHAR IV

RYNN'S WORLD

SETTORE NEPHILIM

MALAPPRODO

MACRAGGE

ULTRAMAR

EGRESSUS ATER

SETTORE REDUCTUS

ANTAGONIS

AGRAX

PERDUS

IL VELO

FALSA SPERANZA

SALEM

MALEFACTIS

SAN LEOR

FRANGIA ORIENTALE

I REAMI MORTALI

Fra le irrequiete magie dell'universo si trovano gli otto Reami Mortali, mondi diversi e quasi illimitati che contengono qualsiasi tipo di paesaggio immaginabile. I viaggi fra i Reami Mortali sono possibili tramite i Cancelli Passaregni, e i luoghi dove si trovano questi portali mistici sono teatro di alcune delle battaglie più feroci, dato che le armate li usano per invadere o proteggere i vari regni. Anche se i Reami Mortali sono diversi per dimensioni e forma, sono tutti contenuti in orbì di energia noti come sfere del regno. Le terre interne sono il dominio di uomini, duardin, aelfi e molte altre razze, dagli insignificanti zkarakki ai mostruosi gargant. Nessuno dei regni è stato risparmiato dalla guerra.

Il Regno della Luce

Il Regno della Luce, conosciuto come Hysh, è un luogo di conoscenza e illuminazione sconfinata.

Il Regno dei Cieli

Azyr, il glorioso Regno dei Cieli, è governato solo da Sigmar.

Il Regno delle Ombre

Ulgu è un luogo di segreti e indovinelli trasportati dal vento. È noto anche come Regno Grigio.

L'Ottopunte

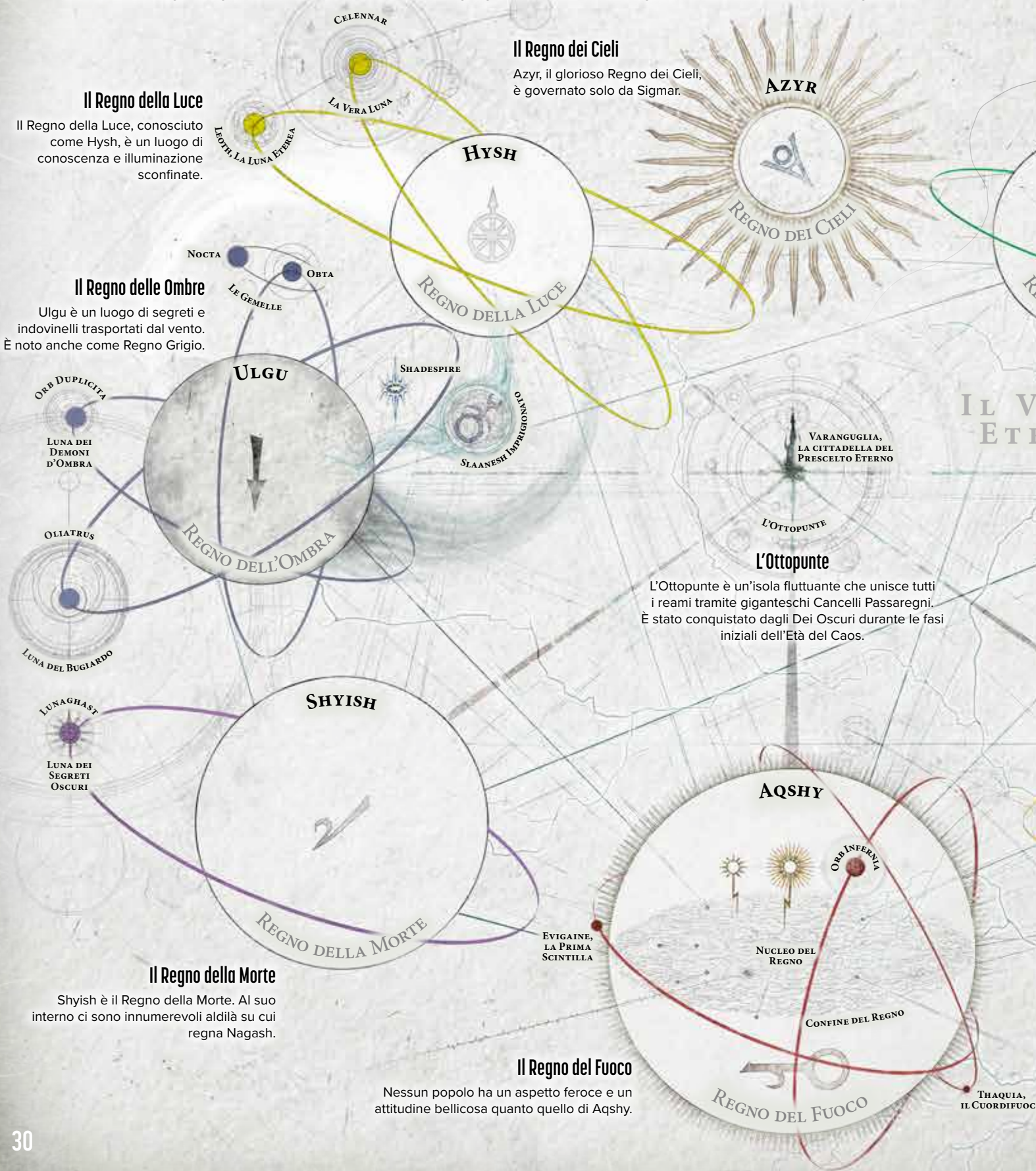
L'Ottopunte è un'isola fluttuante che unisce tutti i reami tramite giganteschi Cancelli Passaregni. È stato conquistato dagli Dei Oscuri durante le fasi iniziali dell'Età del Caos.

Il Regno della Morte

Shyish è il Regno della Morte. Al suo interno ci sono innumerevoli aldilà su cui regna Nagash.

Il Regno del Fuoco

Nessun popolo ha un aspetto feroce e un'attitudine bellicosa quanto quello di Aqshy.



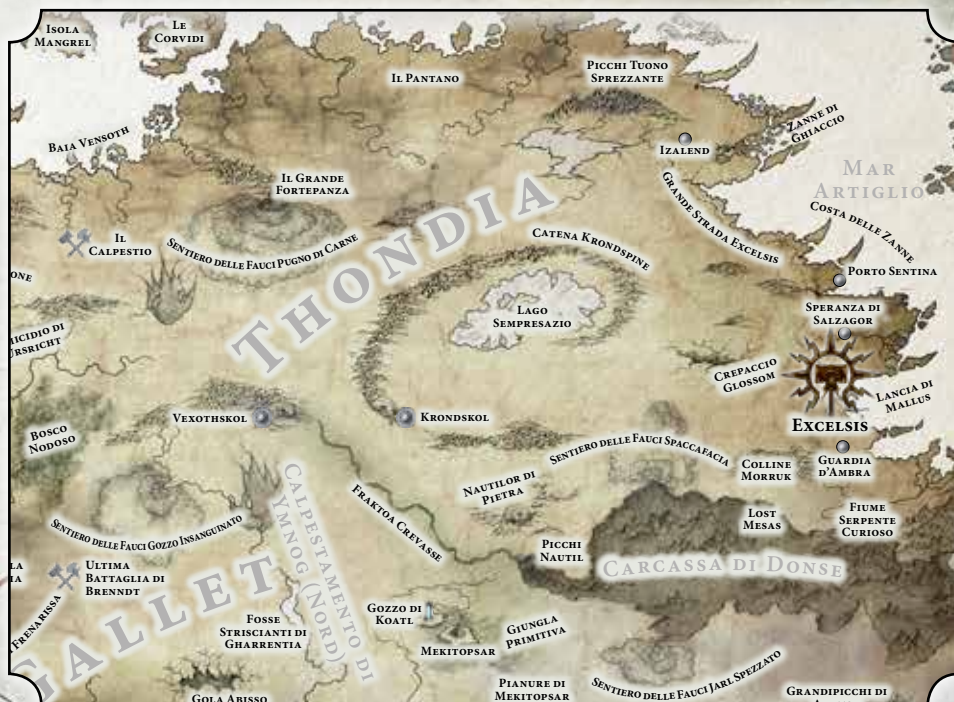
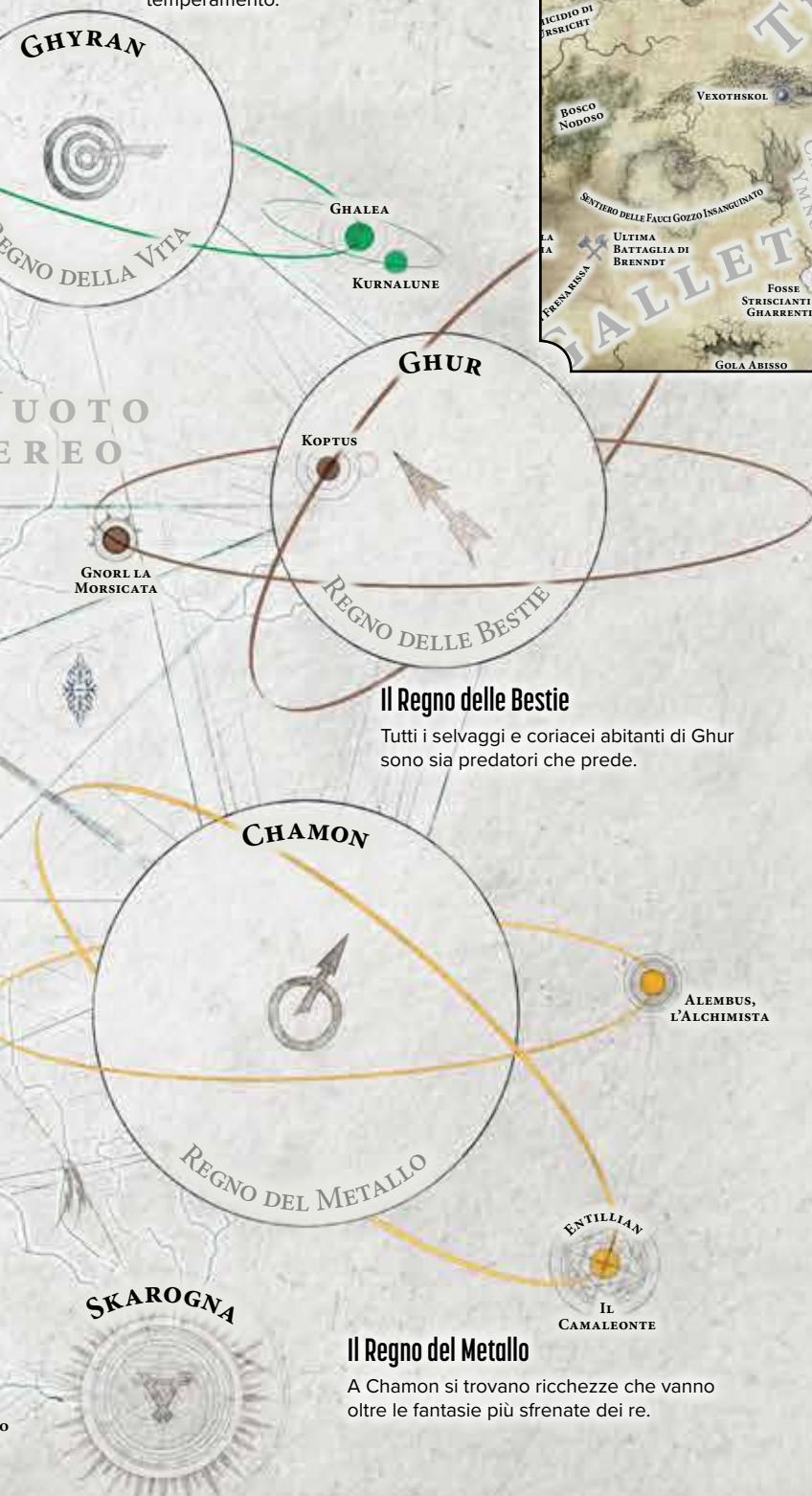
La Luna Kattiva

Il malevolo planetoide noto come Luna Kattiva erra per il cosmo in maniera apparentemente casuale.



Il Regno della Vita

Gli abitanti dei Regni di Giada variano moltissimo per forma e temperamento.



IN EVIDENZA SULLA MAPPA: GHUR THONDIA

Fra i continenti mutevoli di Ghur, Thondia è una delle terre stabili più ampie. Le sue vaste tundre sono così grandi da non poter essere comprese a pieno, e sono interrotte solo da catene di montagne aguzze. Queste terre selvagge sono il luogo perfetto per i clan da guerra degli orruk, che prosperano in una vita di violenza bestiale. Qui si trova anche Excelsis, la più grande delle città libere di Sigmar a Ghur. Ogni giorno, per sopravvivere, le armate di Excelsis devono costantemente respingere orde di pelleverde.

IN EVIDENZA SULLA MAPPA: EXCELSIS

La città libera di Excelsis è sia la maggiore testa di ponte di Sigmar a Ghur che il più grande polo commerciale della regione. Gode dell'attenta protezione della Schiera Tempesta dei Cavalieri Excelsior. La gente di Excelsis commercia in Scorci, pezzi cristallizzati della Lancia di Mallus, una scheggia del Mondo Che Fu. I cittadini usano gli Scorci anche per formulare profezie, dato che possono dare visioni del futuro.

Quando si è risvegliato, Kragnos ha tentato di distruggere la città, ma è stato respinto dagli sforzi combinati di Lord Kroak e della volubile Morathi. Nonostante la sconfitta del Dio dei Terremoti, i pelleverde rimasti continuano ad attaccare la città in suo nome, rendendo la vita per il popolo di Excelsis una sfida costante.



BATTLE HONOURS

Vuoi ampliare la tua armata E ricevere ricompense impegnandoti nell'hobby che ami? Potrebbe interessarti il Battle Honours Programme.

Il Battle Honours Programme ti insegna a sviluppare le tue abilità creative in diversi ambiti, fra cui la pianificazione, l'assemblaggio dei modelli e la pittura. Il libretto Battle Honours può essere completato anche insieme all'Alliance Magazine, dato che molte attività corrispondono a quelle di Battle Honours. Cerca il simbolo di Battle Honours nel tuo Alliance Magazine: completando le pagine contrassegnate potrai ottenere fino a 6 dei 30 bollini richiesti per rivendicare la ricompensa finale!



OTTENERE LE RICOMPENSE

Fai un salto nel negozio Warhammer più vicino a te e parla con lo staff per ricevere gratuitamente il tuo libretto Battle Honours. Per ogni sezione di attività che completi puoi rivendicare una ricompensa addizionale, e se ne completi 30 ti attende un grande premio per celebrare i tuoi progressi.



BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

TROVA IL NEGOZIO PIÙ VICINO A TE

Nei negozi Warhammer lo staff è sempre a disposizione per consigli, suggerimenti e per aiutarti. Puoi anche portare un amico per un'esperienza di gioco introduttiva gratuita.

Trova subito il negozio Warhammer più vicino a te su:

STORES.WARHAMMER.COM





Usa queste pergamene da guerra per il minigioco di pagina 23. Per ulteriori informazioni, su come giocare partite a Warhammer Age of Sigmar scarica gratuitamente le regole su ageofsigmar.com oppure scansionando il codice QR a destra.







1		2"		2		3+		3+		-1		1
---	--	----	--	---	--	----	--	----	--	----	--	---

VINDICTOR







1		2"		2		4+		4+		-		1
---	--	----	--	---	--	----	--	----	--	---	--	---

ZVENTRAPANZE



Usa queste schede tecniche per il minigioco di pagina 20. Per ulteriori informazioni, su come giocare partite a Warhammer 40,000 scarica gratuitamente le regole su warhammer40000.com oppure scansionando il codice QR a destra.



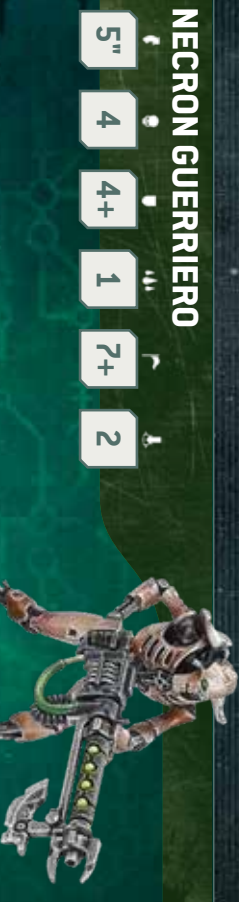


INTERCESSOR D'ASSALTO

6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---

1		[Pistol]	18"		1	3+		4	-1		1
2					4	3+		4	-1		1





NECRON GUERRIERO

5"	4	4+	1	7+	2
----	---	----	---	----	---

1		[LETHAL HITS, RAPID FIRE 1]	24"		1	4+		4	0		1
2					1	4+		4	0		1

