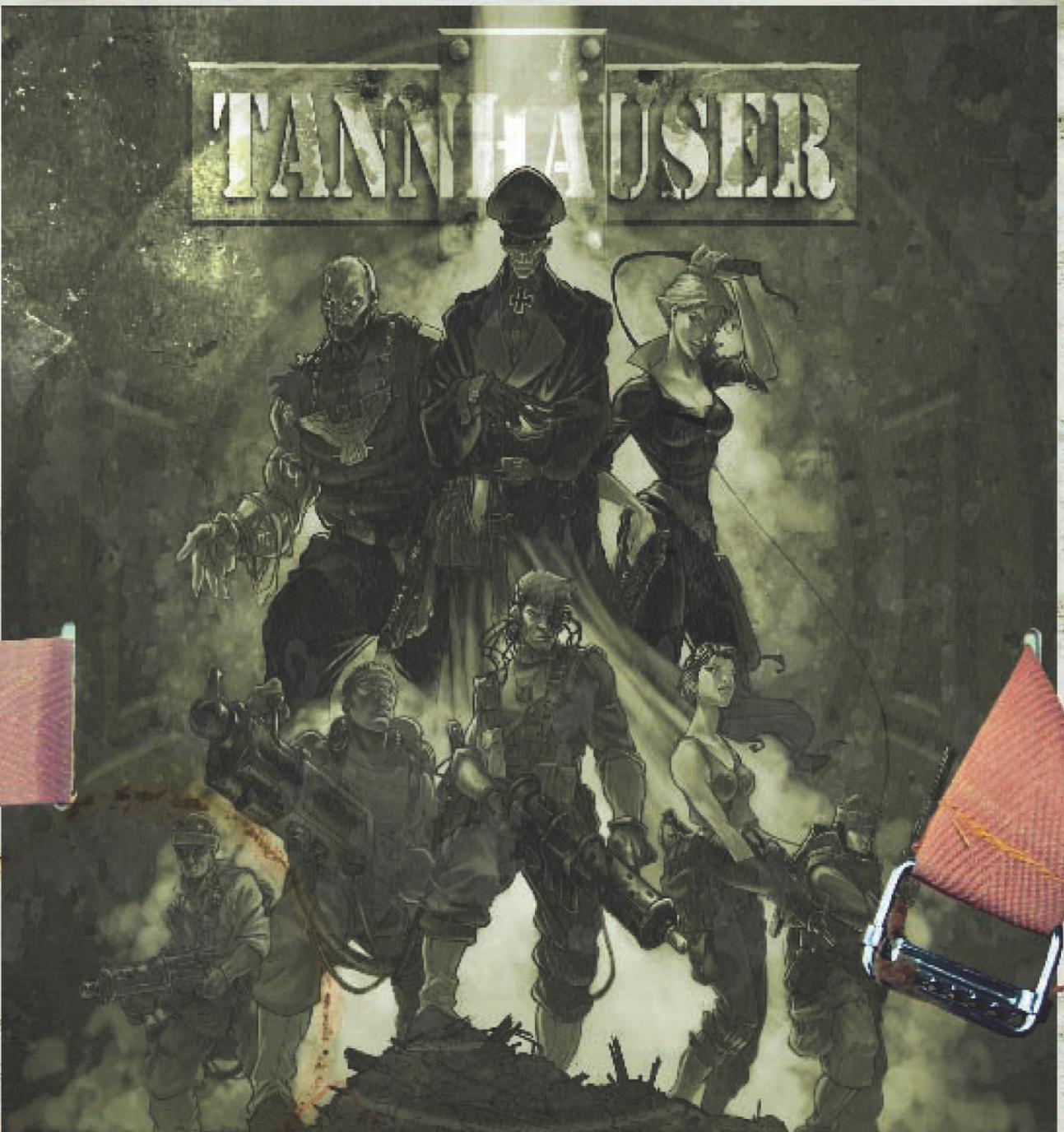


TANNHAUSER



Intervention Report
Operation TANNHÄUSER
Regolamento

Traduzione by Gylas - v1.0 Settembre 2007

Tannhäuser

Riconoscimenti:

Direttore Editoriale: William Grosselin

Direttore Artistico e Grafica: Didier Poli

Produzione: Benjamin Maillet

Illustrazioni: Tarik Bellaoui, Thibault Descamps,
Didier Poli e Grégory Regeste

Mappa del Gioco: Guillaume Bichet e Didier Poli

Miniature: Cyril Abati, Alan Carasco, Yannick Hennebo
e Benjamin maillet

Traduzione inglese: Kurt MxClung

Traduzione italiana: Maurizio Bignoli (Gylas)

Montaggio Inglese dello Staff della Fantasy Flight
Games: Dan Clark, Jeremy Stomberg, Jeff Tidball e
James Torr

Un ringraziamento speciale a: Yann Chapus,
Christine Chatal, Laetitia Laracca, Viviane Peng e
Kurt McClung

Un grazie anche a: Patrick Bichet, Boris le Baillou,
Eric Curnier, Laurent Duclos, Vincent Gaineux,
Laurent Nialon, Nicolas Raoult, Sydney.B, Vinao
Trang e a tutti quelli che ci hanno aiutato durante
i test del gioco.

Dedicato a Mixime, Rodolphe e Lillie.

TANNHÄUSER è un gioco originale di Take On You
Ltd.

Queste regole, le illustrazioni, i personaggi e
le altre immagini sono copyright 2007 di Take On
You Ltd. Il nome e il logo Take On You sono marchi
Take On You, tutti i diritti riservati. TANNHÄUSER
è un marchio di Take On You Ltd., tutti i diritti
riservati.

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere
riprodotta in alcun modo (elettronico, digitale,
meccanico, fotocopia, registrato, o altro) senza
autorizzazione scritta della Take On You Ltd.

Edizione Inglese pubblicata e distribuita da
Fantasy Flight Games, Inc.,
Editore: Christian T. Peterson

© Take On You Ltd.



TAKE ON YOU

Benvenuti a TANNHÄUSER, un gioco tattico che
utilizza l'innovativo sistema di gioco "Pathfinding"
("Riconoscimento del Percorso").

Che cos'è un gioco di tipo Pathfinding ?

Questo sistema è un meccanismo che utilizza delle
mappe speciali. Ogni mappa è formata da "Percorsi"
- gruppi di cerchi adiacenti contrassegnati con
lo stesso colore - che consentono ai personaggi di
spostarsi permettendo ai giocatori di determinare
subito cosa essi possono vedere.

Che cos'è TANNHÄUSER ?

Innanzitutto è un gioco, e il suo obiettivo
principale è quello di far passare ai giocatori
qualche ora di divertimento.

Ma TANNHÄUSER forma anche una serie di giochi. Si
modifica ogni volta, introducendo regolarmente nuovi,
supplementi ed espansioni con altri personaggi,
mappe, missioni, livelli, medaglie ed armi. Ogni volta
potrete personalizzare i vostri eroi esplorando e
sviluppando nuove strategie, ereditando lo stile
di gioco dei vostri avversari, e mettendo insieme
una squadra di personaggi per ottenere i migliori
risultati durante delle pericolose missioni sempre
diverse.

Ogni supplemento di TANNHÄUSER è disegnato per
essere completamente compatibile con il resto della
serie, quindi la componentistica delle espansioni
future sarà sempre utilizzabile con i precedenti
rilasci, e gli elementi esistenti potranno essere
inglobati anche nelle nuove espansioni. Questa
grande versatilità manterrà la serie di questi
giochi sempre fresca ed interessante.

Inoltre, quando esce sul mercato una nuova
espansione, imparerete sempre di più sui misteri
e i segreti che si intrecciano nell'universo di
TANNHÄUSER. Poco alla volta imparerete ogni cosa
che c'è da sapere, o almeno, ogni cosa che pensate di
dover sapere.

In che periodo è ambientato TANNHÄUSER ?

Vi siete mai chiesti "Cosa può ancora succedere?"
oppure "Se il passato fosse stato diverso, dove
potremmo essere oggi?" Ognuna di queste domande
è l'inizio di una nuova realtà, dove un singolo
granello di sabbia rubato da una duna della
storia sposta un gruppo di altri granelli. Prima
di ritrovarvi sepolti, navigate attraverso gli
universi paralleli della storia a tal punto che
verrete proiettati così lontano dalla realtà da
perdervi con la vostra immaginazione.

TANNHÄUSER è ambientato in un universo utopico.

In TANNHÄUSER, siamo nel 1949, e la Prima Guerra
Mondiale non è mai finita. Negli ultimi 35 anni,
nessuna grande potenza - né l'Unione né l'Impero
Tedesco - ha vinto quello che fu il bilanciamento
di potere che reclamò migliaia di vittime. Ma ora,
gli alleati oscuri si sono risvegliati e gli antichi
segreti della guerra, dimenticati da tempo, esplodono
sul campo di battaglia. Nel cuore dell'Europa
Centrale, le cripte secolari che nascondono le
Obscure Cardinal Cornerstones sono state appena
riaperte.

La fine è vicina, ma questo è solo l'inizio ...

Introduzione

Appunti sull'Incontro del Comitato S.H.U.E.F.	4
I. Introduzione	5
A. Le Schede dei Personaggi	5
1. Le Caratteristiche dei Personaggi	6
2. I Valori dei Personaggi	6
3. Gli Spazi per l'Equipaggiamento	6
B. I Segnalini del Gioco	6
1. Gli Indicatori della Salute	6
2. I Segnalini Equipaggiamento	6
3. I Segnalini Equipaggiamento Mobile	6
4. Le Campagne	7
5. I Segnalini di Registrazione dei Punti Vittoria	7
6. I Segnalini Cassa	7
7. I Segnalini Obiettivo	7
8. I Segnalini Bandiera	7
9. I Segnalini dei Punti Vittoria	7
II. La Mappa di Gioco	8
A. Come interpretare un Percorso	8
B. Come Interpretare un Cerchio	9
1. I Cerchi Modificati	9
2. I Cerchi Obiettivo	10
3. I Cerchi Azione	10
4. I Punti d'Entrata	10

Regole

III. I Dadi	10
1. I Dadi a 10 Facce	10
2. I Dadi da Lanciare	10
3. Il Risultato da Ottenere	10
4. Vincere un Lancio di Dadi	10
5. Ottenere un "10" Naturale	10
6. Ottenere un "1" Naturale	10
IV. La Sequenza di Gioco	11
A. Le Basi del Gioco	11
1. Da Cosa é Formata una Partita	11
2. Il Lancio per lo Schieramento	11
3. Il Lancio per l'Iniziativa	11
4. Ordine della Sequenza di Gioco	11
B. L'Ordine e le Sequenze	11
1. La Fase di Movimento	11
2. Spostare un Personaggio	11
3. La Fase delle Azioni	12
4. Duellare con un Nemico	12
5. Usare un Oggetto dell'Equipaggiamento	12
6. Abbandonare un'Equipaggiamento	12
7. Scambiarsi un Equipaggiamento	13
8. Raccogliere un Equipaggiamento	13
9. Aprire una Cassa	13
10. Attaccare un Avversario	13
11. Risolvere un Duello	13
V. Preparazione della Partita	14
A. I Livelli di Difficoltà	14
1. A cosa servono i Livelli di Difficoltà?	14
2. I Rinforzi	14

B. Le Modalità di Gioco	14
1. La Modalità "Storica"	14
2. La Modalità "Death Match"	14
3. La Modalità "Cattura la Bandiera"	14
4. La Modalità "Dominio"	15
C. Preparare la partita	15
1. Scegliere i Segnalini Obiettivo	15
2. Lanciare i Dadi per la Preparazione	15
3. Scegliere i Personaggi	15
4. Equipaggiare i Personaggi	16
5. Piazzare le Miniature	16
6. Numero dei Giocatori	16
VI. Il Combattimento	16
1. Cosa Succede Durante un Combattimento?	16
2. Lanciare i Dadi in un Combattimento?	16
3. Risultati per Colpire	16
4. Che Fare Quando un Personaggio é Ferito	16
5. Esempio di Combattimento 1.	17
6. Esempio di Combattimento 2.	17
7. Esempio di Combattimento 3.	18
8. Esempio di Combattimento 4.	18
VII. Condizioni di Vittoria	19
1. Le Regole Base	19
2. Utilizzare i Punti Vittoria	19
3. Come Usare i Punti Vittoria	19
4. Come Guadagnare i Punti Vittoria	19
5. Come Registrare i Punti Vittoria Totali	19
VIII. Le Abilità	20
IX. I Tipi di Arma	22
1. Armi per il Corpo a Corpo	22
2. Armi per il Combattimento Ravvicinato	22
3. Armi Automatiche	22
4. Armi Pesanti	22
5. Granate	22
6. Armi Ermetiche	22
7. Granate Fumogene	22

Personaggi

Rapporti di Trasmissione Interrotti	23
X. Le Schede dei Personaggi	24
Eva Krämer	24
Hermann Von Heizinger	26
Karl Zermann	28
Schocktruppen	30
Stosstruppen	32
John MacNeal	34
Barry Daniel Brown	36
Tala Aponi	38
Commandos Alpha	40
Commandos Deltha	42

Note

Prossime Uscite	44
Conferenza Ilirium	46
XI. Glossario	47
XII. Note di Servizio	48

Per maggiori informazioni su TANNHÄUSER, visitate il sito della Fantasy Flight Games:

www.fantasyflightgames.com/tannhauser.html

4 INTRODUZIONE

Dipartimento di Guerra e degli Sforzi Uniti
Sotto Segretario della Difesa dei Territori dell'Unione

Zona segreta vicino a Washington, D.C.
8 Ottobre, 1949, trentacinquesimo anno di guerra

Nota sull'Incontro del Comitato S.H.U.E.F.

ORATORE: Generale George S. Patton
OGGETTO: Operazione Tannhäuser

Potete stare seduti!

Signori,

Questo incontro di emergenza, a quest'ora del mattino, riguarda ancora una volta le attività allarmanti del Reich Tedesco e dei suoi Obscura Corps. Meno di tre settimane fa, la loro scoperta di una reliquia occulta sull'isola di Patmos nel Mar Egeo, potrebbe portarci verso l'orrore.

Nel 1943, il Professor Hans Kamler con la 13^a Divisione Occulta ha iniziato degli scavi archeologici. A quell'epoca, i nostri Servizi Segreti dichiararono che quella non era una minaccia, se si paragonava specialmente alle incursioni della Quinta Colonna Paranormale guidata dalla Contessa Krankenschwarz che avvenivano allora nella regione delle Deadland. Tali attacchi infami nella New Loiusiana avvennero durante lo stesso periodo degli scavi.

Tuttavia, cinque settimane fa, nella parte nord dell'isola fu scoperta una necropoli. Il Marchese Generale Hermann Von Heizinger spostò subito la sua forza di Dinu Hill nella zona, per prendere il controllo degli scavi e piazzarci un'amministrazione militare speciale. Posso ricordarvi che nel 1925, i doni occulti che ricevette Heizinger lo aiutarono a riportare alla luce una parte del Corpus Hermeticus, scoperta che incoraggiò il Reich a lanciare un suo programma di investigazione esoterica, con l'obiettivo di scoprire e controllare l'Axis Mundi.

Uno dei nostri agenti speciali che si trovava nel bacino orientale del Mediterraneo riuscì ad avvicinarsi sufficientemente al sito degli scavi per confermare le attività sospette di Heizinger. Sembra che in una delle tombe siano stati scoperti gli antichi corpi dei Cavalieri di St. Jhon di Gerusalemme, che alcuni conoscono con il nome di Cavalieri di Malta. Ora, la loro presenza è un affare problematico e pericoloso, perché sappiamo che assieme ad una di quelle reliquie fu trovato anche un misterioso amuleto. La prima stima sulla sua data di origine, il 4500 p.C., è stata eseguita da Hans Kamler. Se tale data fosse confermata, l'amuleto potrebbe essere datato oltre 1000 anni prima dell'Inondazione.

Anche se non conosciamo ancora la sua vera natura e il suo potere occulto, questo amuleto sembra superare di gran lunga le aspettative di Heizinger. Le ragioni della sua presenza sul luogo degli scavi, o dovrei dire prigionia, la necropoli ci è ancora sconosciuta. È stato impossibile per il nostro agente, Diana Lexter, di saperne di più.

Alcuni giorni dopo, il Kaiser, sotto "raccomandazione" del Dottor Hass Horbringer, la mente più potente degli Obscura Korps, ha ordinato l'invio di una spedizione verso la regione boschiva di Ksiaz, in Polonia. Heizinger e il Prof. Kamler ubbidirono, e subito dopo gran parte della spedizione archeologica si spostò a Patmos in gran fretta. Diverse dozzine di casse furono caricate sulla corazzata Zeppelin Wagners. La loro destinazione: la base militare di Wroclaw nell'Europa Centrale. Lì è dove alcuni giorni fa abbiamo perso ogni traccia.

Signori, questo è un momento importante! È ovvio che Heizinger ha trovato nell'Amuleto di Patmos un artefatto estremamente potente. Tutte le informazioni che vi sto dando sono già state trasmesse al nostro onorabile Cardinale Templare di Valencio, la mente dei Servizi Segreti. Se i timori delle Forze Vaticane sono confermati, il Reich sta per scoprire una delle quattro Obscura Cardinal Cornerstones, i portali che proteggono il nostro pianeta dall'Inferno. L'intera Unione - e oserei dire tutta l'umanità - potrebbe andare incontro allo sterminio.

È ora imperativo porre fine alle attività di Heizinger, e fermarlo prima che possa aprire questi bastioni anti-demoniaci. Dovremo agire velocemente e con tutte le forze necessarie. Solo le forze speciali del 42^o Corpo dei Marines potrà intervenire fin dietro le linee nemiche, specialmente in questa missione così delicata. I Commandos verranno mandati nel teatro delle operazioni tra esattamente 16 ore, con l'obiettivo di localizzare ed eliminare Heizinger. Poi dovranno localizzare e distruggere la Obscura Cardinal Cornerstone, e quindi ritornare alla loro base in Norvegia. In questo momento un B-29E si sta preparando al decollo nella nostra base a Portland, Maine.

Il nome in codice di questa operazione è Tannhäuser.

Signori, ancora una volta il nostro destino è nelle mani degli uomini. Io conto su di voi per dare ai nostri eroi tutto il supporto di cui avranno bisogno. Potete iniziare a pregare! Possa Dio proteggerci tutti!

George S. Patton



I. Introduzione

Avete in mano il manuale delle istruzioni di TANNHÄUSER. Questo libretto vi aiuterà a familiarizzare con l'universo e le regole di questo mondo, in modo che voi e i vostri amici possiate divertirvi da subito.

I principali termini del gioco che appaiono nel regolamento per la prima volta sono stati scritti in verde, e gli stessi termini li ritroverete al termine del manuale, nel Glossario a pagina 47.

Una parola o una frase scritta in rosso indica una parte essenziale delle regole, che dovrà essere ben memorizzata.

In queste pagine troverete anche dei Memo, questi sono dei punti molto importanti del regolamento.

A. Le Schede dei Personaggi

In TANNHÄUSER, controllate due tipi di personaggi: gli **Eroi**, che sono figure emblematiche alla guida delle armate della vostra nazione, e le **Truppe**, che rappresentano i soldati del paese. Gli Eroi sono facili da riconoscere perché hanno un nome sulla loro Scheda del Personaggio, mentre le Truppe sono riconosciute solo dal loro grado.

Le **Miniature** vengono usate per rappresentare questi personaggi durante i loro spostamenti sulla mappa.

Le **Schede dei Personaggi** sono usate per registrare le loro caratteristiche, e tutte le informazioni necessarie per la partita. Su tali Schede potrete piazzare i Segnalini Equipaggiamento che trasportano i vari Personaggi.



1. Illustrazione

È una rappresentazione grafica del Personaggio (l'equipaggiamento illustrato non è necessariamente quello effettivamente trasportato dal Personaggio).

2. Caratteristiche

Le Caratteristiche sono (da sinistra a destra): Combattimento, Resistenza, Sanità Mentale e Movimento. Ogni Caratteristica corrisponde ad una colonna della griglia più sotto.

3. Valori

Le righe nella griglia decrementano i valori di ogni Caratteristica, a seconda delle ferite subite dal Personaggio.

4. Indicatore di Salute

È l'area in cui viene piazzato l'Indicatore della Salute. L'orientamento dell'indicatore permette di registrare il livello di salute del Personaggio.

5. Affiliazione

Questi timbri militari indicano con quali Unità gioca quel Personaggio.

6. Abilità

Queste sono le capacità possedute dal Personaggio.

7. Equipaggiamento

Questi spazi sono riservati ai segnalini Equipaggiamento.

8. Nome, Numero di Serie ed Espansione

Queste informazioni indicano il nome (dell'Eroe) o il grado (della Truppa), il numero di serie, e il nome dell'espansione del gioco in cui si trova.

1. Le Caratteristiche dei Personaggi

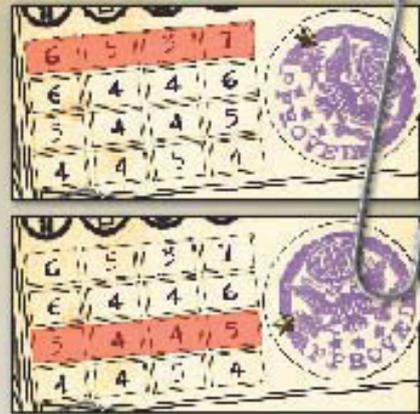
Ogni Personaggio ha quattro caratteristiche:

Combattimento: rappresenta l'abilità nel combattimento del Personaggio, sia con armi a distanza, sia con armi corpo a corpo.

Resistenza: rappresenta la costituzione, la coordinazione e la resistenza del Personaggio.

Sanità Mentale: è l'unione di tutte le caratteristiche intellettuali del Personaggio, come il suo quoziente di intelligenza, la forza di volontà, il potere extra-sensoriale, e la sua capacità di controllare la paura.

Movimento: è la caratteristica di velocità, e rappresenta il numero di Punti Movimento che il Personaggio può usare ogni turno.



2. I Valori dei Personaggi

Il termine **Valore** indica la quantità di una determinata **Caratteristica**:

Esempio: il primo Valore di Movimento di John è 7, il secondo è 6, il terzo è 5 e l'ultimo è 4.

3. Gli spazi per l'Equipaggiamento

Gli **Spazi per l'Equipaggiamento** sono le zone dove verranno piazzati i segnalini Equipaggiamento, per indicare quelli pronti all'uso. Tali spazi possono contenere oggetti fisici, come armi o munizioni, ma anche oggetti intangibili, come gradi militari e capacità speciali.

B. I Segnalini del Gioco

Per rappresentare i vari obiettivi, TANNHÄUSER utilizza dei segnalini, equipaggiamenti, ed **Abilità**. Questa sezione li identifica e li descrive.

1. Gli Indicatori della Salute

All'inizio di ogni partita, piazzate un segnalino Indicatore di Salute su ogni Tabella del Personaggio utilizzata, nello spazio apposito. **Orientatelo verso la riga più alta.** Ogni volta che un Personaggio viene ferito, i suoi valori di salute si deteriorano e si abbassano. Un Personaggio ferito non è più nelle migliori condizioni di salute.

Per ogni ferita, spostate l'Indicatore di Salute di una tacca verso il basso, in modo da indicare i nuovi Valori. Tali Valori diventano così i **Valori Attuali** del Personaggio.

Nell'esempio della prossima colonna, John MacNeal è stato ferito due volte e il suo Indicatore di Salute è stato spostato di due righe verso il basso. I suoi Valori Attuali sono 5 (Combattimento), 4 (Resistenza), 4 (Sanità Mentale) e 5 (Movimento).

MEMO

Il vantaggio dell'Indicatore di Salute è quello di semplificare il calcolo sugli effetti delle ferite. Questo significa la possibilità di buttare carta e penna. Non dovrete registrare dei punti danno e dell'equipaggiamento, perché tutte le informazioni che vi servono si trovano direttamente sulla Scheda del vostro Personaggio.

2. I Segnalino Equipaggiamento

A disposizione dei Personaggi sono stati previsti degli equipaggiamenti base, chiamati **Pacchetti Standard**. Ogni **Pacchetto Standard** è formato da **tre oggetti dell'equipaggiamento**. I giocatori possono anche scegliere di personalizzare i loro Pacchetti (vedere a pagina 16 per maggiori informazioni). Una delle parti più interessanti del gioco è quella di personalizzare una squadra secondo il vostro stile di gioco. Per ogni Personaggio non riuscirete a scegliere due volte lo stesso equipaggiamento, perché ci sono un gran numero di possibilità di scelta.



Gli Eroi possono scegliere tra un Pacchetto Combattimento, Pacchetto Resistenza o Pacchetto Mentale. Le Truppe possono scegliere solo tra un Pacchetto Combattimento o uno Resistenza.

3. I Segnalini Equipaggiamento Mobili

Certi equipaggiamenti sono **Mobili**, e possono essere dati, scambiati o semplicemente lasciati **sulla mappa** e raccolti dagli altri Personaggi. Quando un Personaggio viene ucciso, il suo Equipaggiamento Mobile viene lasciato automaticamente sulla mappa. Potete riconoscere un Equipaggiamento Mobile dal contorno tratteggiato che corre intorno all'immagine dell'oggetto, sul Lato A.



4. Le Campagne

Certi segnalini Equipaggiamento contengono la Data di una Campagna, per indicare la loro appartenenza ad un particolare Pacchetto. Per saperne di più, fate riferimento al nostro sito Internet, sulle regole base:

www.fantasyflightgames.com

Qui, troverete i dettagli su come acquistare ed usare questi Pacchetti estremamente rari.



5. I Segnalini di Registrazione dei Punti Vittoria

Ogni giocatore possiede 5 segnalini di Registrazione dei Punti Vittoria, che sono usati per registrare il totale dei Punti Vittoria che si possiedono in un dato turno.

LATO A

LATO B



6. I Segnalini Cassa

I segnalini Cassa sono piazzati sulla mappa direttamente nei Cerchi Azione. Rappresentano le cose che possono essere scoperte dai Personaggi durante la ricerca in scrivanie, armadietti, o altri luoghi nascosti. Le Casse contengono oggetti di Equipaggiamento oppure dei Punti Vittoria.

LATO A

LATO B



7. I Segnalini Obiettivo

I segnalini Obiettivo rappresentano le missioni che i Personaggi devono completare durante la Modalità "Storica". Ci sono Obiettivi Principali (con un bordo dorato) e Obiettivi Secondari (con un bordo argentato). Un Personaggio deve possedere le due Abilità indicate per poter completare un Obiettivo Principale, e solo una per completare un Obiettivo Secondario.

LATO A

LATO A



La più grande delle due icone di un Obiettivo Principale è chiamata Categoria dell'Obiettivo, ed indica in quale cerchio dovrà essere piazzato il segnalino, sulla mappa.

Ogni segnalino Obiettivo è specifico per una determinata armata o Unità. Il Lato B di ogni segnalino Obiettivo ne indica la sua Affiliazione.

LATO A

LATO B



8. I Segnalini Bandiera

I segnalini Bandiera sono usati nelle modalità "Cattura la Bandiera" e "Dominio". Ogni armata ha la propria bandiera.

LATO A

LATO A

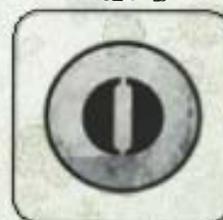


9. I Segnalini dei Punti Vittoria

Alcune Modalità di Gioco permettono ai giocatori di guadagnare dei Punti Vittoria. Essi sono aggiunti al totale già guadagnato, e potranno essere utilizzati in situazioni di maggiore importanza tattica.

LATO A

LATO B



II. La Mappa di Gioco

La mappa di TANNHÄUSER è una vista dall'alto della zona nella quale i Personaggi si spostano e combattono.

La mappa è divisa in una serie di Percorsi.

A. Come Interpretare un Percorso

Un Percorso è formato da un insieme di cerchi dello stesso colore. Ogni Percorso è un sistema grafico intuitivo, che visualizza chiaramente quello che i Personaggi possono vedere (la loro "Linea di Vista", e la zona nella quale possono agire).



In questo esempio, tutti i cerchi grigi (evidenziati) sono parte dello stesso percorso.

Certi cerchi sono di vari colori, e questo indica che sono parte di più Percorsi. Ad esempio, un cerchio di tre colori, appartiene a tre Percorsi diversi. Questo è presente nelle zone più strategiche, come le porte tra due stanze, e le intersezioni.



I cerchi di colore rosso e grigio sono parte di due Percorsi diversi.



Tala, che in questo esempio si trova in un cerchio di entrambi i colori rosso e grigio, vede tutti i Personaggi presenti nel Percorso grigio e in quelli del Percorso rosso. In modo specifico, Tala vede sia Schoktruppen (che si trova in un cerchio tutto rosso) sia Eva (che si trova in un cerchio tutto grigio).

Lo Schoktruppen vede solo Tala, che è l'unico Personaggio nel Percorso rosso. Per lo stesso motivo, Eva vede solo Tala.

John MacNeal, che non si trova nè nel Percorso rosso né in quello grigio, non vede nessuno, e nessuno può vedere lui.

MEMO

Perché la mappa rimanga coerente, qualche volta si dovranno utilizzare Percorsi diversi ma dello stesso colore. In questo caso, i Percorsi dello stesso colore che non si trovano adiacenti l'uno con l'altro, dovranno ovviamente essere considerati dei Percorsi diversi.



Un Personaggio è considerato avere una visione a 360°, e nessun amico o nemico può bloccare la sua Linea di Vista. Quindi, i Personaggi vedono tutto intorno al cerchio in cui si trovano. Ciò permette loro di attaccare qualsiasi nemico presente nel loro Percorso (sempre che siano rispettate le limitazioni delle sue armi), senza considerarne la posizione, quindi anche restando dietro un alleato o un nemico.



In questo esempio, tutti i Personaggi si trovano nello stesso Percorso rosso. Quindi, ognuno è nella Linea di Vista degli altri.

Potete notare che, dove la visibilità è limitata (come le aree nascoste, la tromba delle scale, o le porte) i Percorsi sono già stati colorati in modo adeguato alla situazione.



Hermann Von Heizinger si trovava in un cerchio grigio e viola, ma poi si sposta nella tromba delle scale, trovandosi in un cerchio solo viola.



Barry Daniel Brown si trova in un cerchio giallo e inizia ad entrare in una stanza. Non appena lo fa, cambia Percorso e si viene a trovare in un cerchio rosso e grigio, dal quale non può più vedere il cerchio dal quale ha iniziato il suo movimento.

MEMO
In alcune aree è stata mantenuta una certa libertà strategica in modo da intensificare l'azione!

B. Come Interpretare un Cerchio

Alcuni cerchi indicano che certi effetti del gioco devono avvenire ogni volta che un Personaggio si trova in uno o più cerchi adiacenti.

1. I Cerchi Modificati

Alcuni cerchi sono più difficili da attraversare rispetto ad altri (come le scale o i rottami), mentre altri cerchi offrono una copertura (ad esempio, i buchi o le poltrone) oppure un bonus sul combattimento perché delle armi speciali sono utilizzabili solo da quel cerchio.

Questi **Cerchi Modificati** sono identificati da icone verdi o rosse al loro centro, che sono gli stessi colori usati per identificare le Caratteristiche su una Tabella del Personaggio.

Per ogni simbolo verde presente nel cerchio, il vostro Personaggio guadagna 1 Punto Bonus sul suo Valore Attuale in quella caratteristica. Al contrario, per ogni simbolo rosso, il vostro Personaggio riceve 1 Punto di penalità in quella Caratteristica.



Questo è un simbolo verde. Se un Personaggio si trova in un Cerchio Modificato con questo simbolo, riceve 1 Punto Bonus sul suo Valore Attuale di Combattimento.



Un Personaggio che si trova in un Cerchio Modificato con questo simbolo rosso, riceve 1 Punto di penalità sul suo Valore Attuale di Movimento (i cerchi che modificano il movimento, sono un caso speciale. La penalità non è sottratta dal Valore di Movimento Attuale. Invece, spostarsi fuori da un cerchio con questa penalità costa 1 Punto Movimento in più. Perciò, un Personaggio deve spendere 2 Punti Movimento per superare un cerchio come questo. Per fermarsi in questo cerchio, ha bisogno di 1 solo Punto Movimento).

MEMO
Le penalità sul movimento che arrivano da diverse sorgenti non sono cumulative. In questo caso, verrà considerata solo la penalità che tra tutte è la maggiore.



Come i Cerchi Modificati, alcuni segnalini (ad esempio i segnalini Debris), contengono dei simboli verdi o rossi. Quando sono piazzati in un cerchio, in esso il loro Bonus o penalità avrà effetto immediato.

2. I Cerchi Obiettivo

Nella Modalità "Storica", i Cerchi Obiettivo sono i luoghi in cui devono andare i Personaggi per completare le loro missioni. Questi cerchi "neri" non sono parte di nessun Percorso. Per completare queste missioni, i Personaggi non possono attraversarli e nemmeno fermarcisi sopra, ma invece devono rimanere a loro adiacenti. Ogni Cerchio Obiettivo contiene un'icona Abilità, ad indicare che qui possono essere piazzati i segnalini Obiettivo. Se un simbolo Obiettivo è dorato, significa che lì si può piazzare un Obiettivo Principale, e se è d'argento può essere piazzato solo un Obiettivo Secondario.



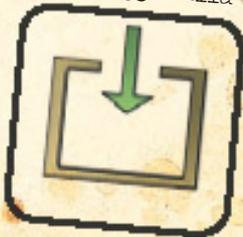
3. I Cerchi Azione

Anche i Cerchi Azione sono neri, e non fanno parte di nessun Percorso. I Personaggi non possono né attraversarli, né terminare in essi il loro movimento. I segnalini Cassa sono piazzati nei Cerchi Azione durante la preparazione della partita (pagine 14-15), e quando un Personaggio spende un'azione in un cerchio adiacente ad un Cerchio Obiettivo (senza far niente), può cercare in tali Casse. Altre usi dei Cerchi Azioni saranno introdotti nelle future espansioni.



4. I Punti di Entrata

I Punti di Entrata sono dei cerchi che appartengono a dei Percorsi. Indicano dove i giocatori possono piazzare i loro Personaggi sulla mappa.



MEMO

Ora che i Percorsi non sono più un mistero, avete capito come sono intuitivi. In passato c'erano regole complesse sulla Linea di Vista che potevano causare confusione e discussioni inutili. Ora non è più necessario capire chi è nascosto, e non è necessario nemmeno discutere di quanto può spostarsi un Personaggio. Con i Percorsi ogni cosa è indicata sulla mappa; i Bonus, le penalità, le Linee di Vista, e dove e come potete spostarvi!

III. I Dadi

TANNHÄUSER prevede un gran numero di situazioni, elementi inevitabili che hanno cambiato il corso della storia. Gli Eroi, monumenti mutevoli, e gli imbrogli spietati del fato sono tutti simulati con i dadi. Mentre giocate, la casualità può essere limitata grazie all'utilizzo della strategia.

1. I Dadi a 10 Facce

Il gioco utilizza dei dadi a 10 facce, che abbrevieremo d10. Il numero "1" è il risultato più basso, e il "10" il più alto (molti dadi a 10 facce rappresentano il "10" con lo "0").

2. I Dadi da Lanciare

Tutti i dadi lanciati simultaneamente formano un gruppo di dadi. I risultati di quelli lanciati come gruppo devono essere considerati separatamente, e non sommati. Se ottenete "3", "5" e "9", non ottenete "17".

3. Il Risultato da Ottenere

Il Risultato da Ottenere è il numero che si deve ottenere o superare con d10.

Maggiore è il risultato che si deve ottenere, più difficile sarà l'azione da eseguire e maggiori saranno le possibilità di insuccesso. Al contrario, minore è il risultato da ottenere, più facile sarà l'azione da eseguire.

4. Vincere un Lancio di Dadi

Ogni volta che lanciate i dadi, dovete usarli tutti insieme. Per ogni risultato uguale o superiore al Risultato da Ottenere, avrete un successo. Il numero totale di successi è importante da ricordare, come verrà spiegato meglio più avanti.

5. Ottenere un "10" Naturale

Si ha un "10" naturale ogni volta che si ottiene un 10 come risultato di un dado (senza aggiungere nessun Bonus). Ai "10" naturali non si dovrà applicare nessuna penalità. Un risultato di "9" con un Bonus di +1 è un totale di "10" ed è un successo, ma non è un "10" naturale.

Esempio: lanciate 3 dadi, ai quali dovete applicare 1 Punto di penalità. Ottenere un "5", un "6" e un "10" naturale. Il "10" non viene modificato, mentre gli altri due risultati diventano rispettivamente un "4" e un "5".

6. Ottenere un "1" Naturale

Ogni risultato di "1" con un lancio dei dadi (senza applicare le penalità) è sempre considerato un "1" naturale. Agli "1" naturali non si deve mai aggiungere nessun Bonus.

Esempio: avete 2 Punti Bonus su un lancio di 2 dadi. Ottenete un "1" e un "5". Il "1" non è modificato, mentre il "5" diventa un "6".



IV. La Sequenza di Gioco

A. Le Basi del Gioco

1. Da Cosa é Formata una Partita

Una partita é formata da un certo numero di **Turni**, a seconda della Modalità di Gioco utilizzata.

Ogni Turno é diviso in **Sequenze**. In una singola Sequenza viene attivato un **Personaggio**. La Sequenza di ogni Personaggio é interrotta da una **Fase delle Azioni** e una **Fase di Movimento**, che assieme rappresentano quello che può fare un Personaggio durante un Turno di gioco.

2. Il Lancio per lo Schieramento

Per iniziare la partita, ogni giocatore deve determinare il Punto di Entrata della sua squadra, facendo un **Lancio per lo Schieramento**. Ognuno lancia un dado. Chi ha ottenuto il risultato più alto scegliere il suo Punto d'Entrata tra quelli ancora liberi. In caso di pareggio, lanciate ancora i dadi.

3. Il Lancio per l'Iniziativa

All'inizio di ogni Turno di Gioco, incluso il primo, ognuno lancia un dado, applicando **1 Punto Bonus per ogni suo Personaggio morto**. Chi ha ottenuto il risultato più alto vince **l'Iniziativa** e decide quale squadra agirà per prima nel turno attuale. In caso di pareggio, rilanciate i dadi.

4. Ordine della Sequenza di Gioco

I giocatori si alternano per attivare i loro Personaggi, uno alla volta. Il primo giocatore (determinato dal Lancio per l'Iniziativa) attiva uno dei suoi Personaggi, facendo la sua Sequenza. Poi, l'altro giocatore attiva uno dei suoi, quindi il primo giocatore attiva un altro Personaggio, e così via, fino a che tutti i Personaggi sono stati attivati.

Un giocatore può attivare i suoi Personaggi in qualsiasi ordine, ma ogni Personaggio può essere attivato solo una volta per Turno. Mentre la partita procede e i Personaggi muoiono, un giocatore potrebbe poter attivare un Personaggio dopo l'altro, senza l'intervento dell'avversario con meno Personaggi.

Quando tutti i Personaggi sono stati attivati, inizia un nuovo Turno di Gioco, con un nuovo Lancio per l'Iniziativa. Nel nuovo Turno, i Personaggi possono essere attivati facendo la loro Sequenza anche in un ordine completamente diverso dal precedente.

B. L'Ordine e le Sequenze

Una Sequenza coinvolge un Personaggio, ed ha due Fasi:

- . Fase di Movimento
- . Fase delle Azioni

1. La Fase di Movimento

Durante una Sequenza, il Personaggio attivato ha a disposizione un numero di **Punti Movimento**, che può usare durante la sua Fase di Movimento. Questo numero é uguale al suo Valore di Movimento Attuale.

In qualunque momento durante la Fase di Movimento, il giocatore può interrompere il movimento del suo Personaggio ed eseguire la Fase delle Azioni. Quando questa Fase é stata completata, se il Personaggio é ancora vivo, può completare il suo spostamento.

Esempio: Tala ha un Valore di Movimento Attuale pari a "7". Dopo aver speso 4 Punti Movimento esegue la sua Fase delle Azioni, e quindi usa i suoi ultimi 3 Punti Movimento.

MEMO

É possibile che il Valore di Movimento Attuale di un Personaggio possa cambiare durante la Fase delle Azioni (e quindi, se cambia il totale cambia anche il numero di Punti Movimento disponibili nella Sequenza). Notate anche che un Personaggio non é obbligato sempre a spostarsi.

Esempio 1: Barry Daniel Brown ha il suo Valore di Movimento Attuale pari a "6". Durante il Turno egli può quindi usare fino a 6 Punti Movimento, oppure può semplicemente restare fermo.

Esempio 2: Barry é stato ferito 3 volte, cosa che ha ridotto il suo Valore di Movimento Attuale a "4". Quindi, durante la Sequenza può usare un massimo di 4 Punti Movimento.

Esempio 3: se con il suo Kit Medico, Barry é guarito di una riga, il numero totale dei suoi Punti Movimento che può usare nella Sequenza risale a "5".

2. Spostare un Personaggio

I Personaggi si spostano tra cerchi adiacenti. Normalmente, spostarsi da un cerchio ad un altro richiede l'uso di **1 Punto Movimento**, che é sottratto dal totale dei Punti Movimento a disposizione per quel Turno.

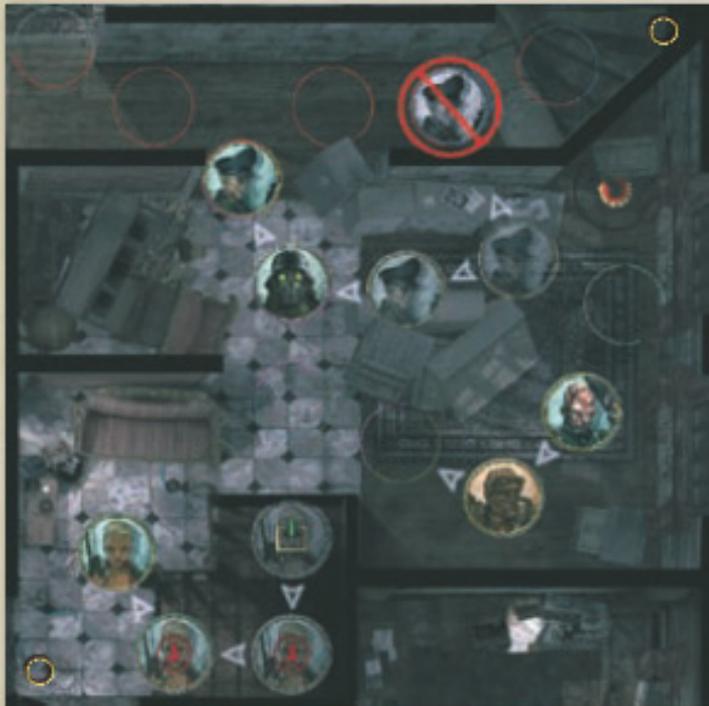
Il movimento deve essere fatto in maniera logica. I Personaggi non possono passare attraverso i muri, gli ostacoli, o cose simili. I Cerchi Obiettivo ed Azione non fanno parte dei Percorsi, quindi i Personaggi non possono passarci attraverso. L'Equipaggiamento che é stato abbandonato non blocca il movimento dei Personaggi. Però, i Personaggi possono passare attraverso le porte (anche se bloccano la Linea di Vista, cosa evidenziata dal diverso colore nei cerchi).

Un Personaggio può passare attraverso un'altro Personaggio. Se quest'ultimo é un alleato, i costi per il movimento in quel cerchio sono calcolati normalmente. Se il cerchio é occupato da un nemico, il Personaggio si deve prima fermare in un cerchio adiacente, e poi **Duellare** con l'avversario (vedere a pagina 12): ci sarà subito un Duello di Resistenza che sarà considerato un'Azione. Se il Personaggio in movimento vince quel duello, il suo spostamento può continuare.

Un Personaggio deve terminare il suo movimento in un cerchio vuoto (cioé, che non contiene nessun altro Personaggio, amico o nemico). Per entrare da fuori mappa in un Punto di Entrata si deve spendere 1 Punto Movimento. Un Personaggio non può terminare il suo movimento in un Punto di Entrata.



Tala Aponi può spostarsi in un cerchio adiacente qualsiasi, spendendo 1 Punto Movimento



Eva entra sulla mappa da un Punto di Entrata (al costo di 1 Punto Movimento). Poi, continua in un cerchio che la rallenta (contiene un simbolo di movimento rosso, quindi per spostarsi attraverso dovrà usare 2 Punti Movimento). Anche per il cerchio successivo deve spendere altri 2 Punti Movimento (un altro simbolo di movimento rosso). Decide quindi di fermarsi nel cerchio seguente. Perciò ha usato un totale di 6 Punti Movimento.

Karl Zermann vuole avvicinarsi ad Eva, ma Barry Daniel Brown, un Personaggio nemico, si trova nel tragitto, e per poter passare, Karl deve Duellare con il suo avversario.

Von Heizinger, che ha iniziato il suo movimento vicino ad un Cerchio Azione, vuole risalire il corridoio. Non può entrarci direttamente perché può spostarsi solo nei cerchi adiacenti. Inizia quindi un percorso che lo porta intorno a delle Casse, passando attraverso un cerchio occupato da un suo alleato (che costa solo 1 Punto Movimento).

3. La Fase delle Azioni

Un Personaggio può fare UNA sola azione per ogni sua Fase delle Azioni. Le sei possibilità di una Fase delle Azioni sono le seguenti:

- . Fare un'Azione
- . Duellare con un Nemico (vedere più avanti)
- . Usare un Pezzo dell'Equipaggiamento
- . Spostare un Oggetto dell'Equipaggiamento
- . Aprire una Cassa (vedere nella prossima pagina)
- . Attaccare un Avversario (vedere a pagina 16)

4. Duellare con un Nemico

Se il vostro Personaggio vuole Duellare con un nemico (per attraversare il suo spazio), deve batterlo in un Duello di Resistenza (vedere a pagina 13). Un fallimento non permette al vostro Personaggio di passare, ma comunque egli può fare altre cose. Duellare con un nemico richiede un'azione, non importa il risultato ottenuto.

Se vincete un Duello, il vostro Personaggio è libero di passare attraverso il cerchio occupato (spendendo il costo normale per il movimento), continuando il suo spostamento.

Un Personaggio può Duellare con un solo Personaggio per ogni Sequenza, ma se più Personaggi sono adiacenti l'uno con l'altro, può essere fatto solo un Duello. Il Personaggio attivo dovrebbe battere solo il primo nemico sul suo percorso per poter passare attraverso tutti i cerchi adiacenti occupati, ma comunque dovrà spendere 1 Punto Movimento per ogni cerchio.

MEMO

Dato che un Personaggio può fare una sola azione in ogni Sequenza, è impossibile sfidare un nemico (o una catena di nemici) e poi fare un'altra azione.

5. Usare un Oggetto dell'Equipaggiamento

Ogni oggetto dell'Equipaggiamento ha il proprio utilizzo, limite, ed effetto. Ogni Equipaggiamento specifico dei Personaggi è dettagliato nelle parti descrittive (pagine 24-43).

Potete notare che durante la partita alcuni oggetti seguono le stesse regole di utilizzo. Questi Tipi di Armi sono descritti a pagina 22.

6. Abbandonare un'Equipaggiamento

I Personaggi possono abbandonare solo i segnalini Equipaggiamento Mobili (cioè, quelli che hanno un bordo tratteggiato). Per farlo, come azione potete piazzare un segnalino Equipaggiamento o quello che volete abbandonare in un cerchio adiacente qualsiasi, che si trova nello stesso Percorso del vostro Personaggio. Se non ci sono cerchi adiacenti liberi, non potete abbandonare quel segnalino. Un Personaggio può abbandonare un Equipaggiamento usando un'azione. Se un Personaggio muore, lasciate tutti i suoi Equipaggiamenti Mobili nel cerchio dove è morto.

MEMO

Quando termina la Sequenza del Personaggio che ha lasciato un Equipaggiamento, qualsiasi altro Personaggio può raccogliertelo, sempre che abbia uno spazio libero sulla sua Tabella del Personaggio.

7. Scambiarsi un Equipaggiamento

Durante la Fase delle Azioni, il Personaggio attivato può passare ad un altro Personaggio tutto l'Equipaggiamento che desidera, **ma solo i Personaggi nello stesso Percorso che si trovano nei cerchi a lui adiacenti possono prenderli.**

Solo gli Equipaggiamenti Mobili possono essere passati, e i beneficiari devono avere tanti spazi liberi sulla loro Scheda quanti sono gli oggetti che ricevono. **I Personaggi che ricevono l'Equipaggiamento possono usarlo a partire dalla loro prossima Sequenza.**

8. Raccogliere un Equipaggiamento

Un Personaggio può raccogliere un Equipaggiamento durante la sua Fase delle Azioni solo se si trova nello stesso cerchio in cui c'è quell'Equipaggiamento, oppure in un cerchio adiacente che si trova in quello stesso Percorso. Per raccogliere un Equipaggiamento, nessun Personaggio - amico o nemico - deve trovarsi nel cerchio in cui c'è quell'Equipaggiamento.

Un segnalino Equipaggiamento che viene raccolto, deve essere piazzato sulla Scheda del Personaggio che lo riceve, in un riquadro vuoto. Se non c'è alcun riquadro vuoto, il Personaggio non può raccogliere nessun Equipaggiamento.

In una singola Fase delle Azioni, un Personaggio può raccogliere più pezzi di Equipaggiamento da diversi cerchi.

9. Aprire una Cassa

Un Personaggio può aprire una Cassa solo se si trova in un cerchio adiacente a quella Cassa, e nessun Personaggio nemico si trova in un cerchio adiacente a tale Cassa.

Ogni volta che il vostro Personaggio apre una Cassa, voltate il segnalino Cassa in modo da rivelare quale Equipaggiamento o quanti Punti Vittoria ci sono.

Una volta scoperto, quell'Equipaggiamento può essere piazzato direttamente in uno spazio vuoto sulla Tabella del Personaggio.

Un Personaggio può raggruppare nello stesso spazio più segnalini Equipaggiamento dello stesso Tipo di Arma (Granate, Armi per il Corpo a Corpo, Armi Automatiche, ecc. - vedere a pagina 22).

Un Personaggio può anche mettere l'Equipaggiamento in una Cassa. Questo verrà piazzato nella Cassa e potrà essere raccolto in seguito da un altro Personaggio.

10. Attaccare un Avversario

Durante la Fase delle Azioni, il vostro Personaggio può attaccare un nemico. Vedere il Capitolo VI: Il Combattimento (a pagina 16).

11. Risolvere un Duello

Alcune circostanze obbligano i Personaggi a fare dei Duelli di Resistenza o dei Duelli Mentali.

Per risolvere un Duello, controllate il corrispondente Valore del vostro Personaggio ("Stamina" o "Mental"). Questo è il numero dei dadi che potrete lanciare, e il numero minimo di successi che deve ottenere il vostro avversario. L'avversario utilizza il Valore Attuale della corrispondente caratteristica per determinare i suoi dadi e il Livello di Difficoltà. Poi, il Duello può iniziare:

Entrambi i giocatori lanciano i loro dadi, sommando il numero dei successi ottenuti rispetto al proprio Livello di Difficoltà. Vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di successi.

In caso di parità, perde il Personaggio che ha scatenato il Duello (cioè, i pareggi sono vinti dal difensore).



V. Preparazione della Partita

Prima di iniziare la partita, raccogliete tutti gli elementi necessari per il gioco. Questo Capitolo vi aiuterà in tale processo.

A. I Livelli di Difficoltà

TANNHÄUSER offre tre Livelli di Difficoltà. I Livelli più facili permettono alle Truppe di ritornare in gioco come Rinforzo, ma se aumentate il Livello, ogni uccisione sul campo è più costosa, con conseguente impatto sull'esito della partita.

1. A Cosa Servono i Livelli di Difficoltà

Prima di iniziare la partita, decidete il Livello di Difficoltà da usare.

FACILE: due delle vostre Truppe possono rientrare come Rinforzo.

NORMALE: una delle vostre Truppe può rientrare come Rinforzo.

DIFFICILE: non avete nessun Rinforzo.

2. I Rinforzi

A seconda del Livello di Difficoltà scelto, una o due Truppe uccise possono rientrare come Rinforzo durante la partita. Ciò significa che una delle vostre Truppe uccise (non è necessario che sia quella uccisa più di recente) può, in un Turno seguente a quello in cui è stata uccisa, rientrare sulla mappa da un Punto di Entrata. Non è più ferita, e possiede un Pacchetto di Equipaggiamento completo. Se volete, potete anche scegliere il Pacchetto posseduto in precedenza da quella Truppa.

MEMO

Solo le Truppe (non gli Eroi) possono ritornare in gioco come Rinforzo. Quando un Eroe muore, si conclude una pagina della storia!

B. Le Modalità di Gioco

TANNHÄUSER ha quattro diverse Modalità di Gioco, che offrono differenti modi di giocare. Ogni modalità ha le proprie condizioni di vittoria.

In qualsiasi delle modalità, voi e il vostro avversario potete decidere di fermarvi in qualunque momento e decretare il vincitore, oppure optare per una patta.

1. La Modalità "Storica"

La Modalità "Storica" ha delle missioni che specificano gli Obiettivi che i vostri Personaggi dovranno completare.

Una partita in Modalità "Storica" termina quando i giocatori hanno completato due dei loro Obiettivi Principali, oppure un suo obiettivo Principale e due suoi Obiettivi Secondari. Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita.

Preparazione

Piazzate i segnalini Obiettivo nei Cerchi Obiettivo come indicato nelle Regole per la Preparazione (vedere a pagina 15, C.2).

Raccogliete tutti i segnalini che contengono dei Punti Vittoria e mescolateli coperti. Senza rivelarli, piazzate un segnalino (con il lato che presenta una Cassa verso l'alto) in ogni Cerchio Azione.

Regole Speciali

Per completare un Obiettivo, quando un Persoangio si trova in un cerchio adiacente a tale Obiettivo, deve usare la sua Fase delle Azioni. Nessun Personaggio nemico deve essere adiacente a quel segnalino Obiettivo, e durante quella Fase delle Azioni il Personaggio attivo non deve fare nulla.

Un Obiettivo Secondario richiede solo un'Abilità. Se il vostro Personaggio ha quell'Abilità, al termine della Fase delle Azioni togliete il segnalino Obiettivo dalla mappa. Quindi guadagnate 1 Punto Vittoria. Se il vostro Personaggio non ha l'Abilità richiesta, può acquistarla temporaneamente (vedere a pagina 19) al costo di 1 Punto Vittoria, e dato che ne guadagnerà poi uno, non ci saranno variazioni sui suoi Punti Vittoria.

Un Obiettivo Principale richiede due Abilità diverse. Tuttavia, un Personaggio può usare solo un'Abilità per ogni Sequenza, e completare una singola Abilità richiede l'intera Fase delle Azioni. Quindi, devono lavorare assieme due Personaggi, uno dopo l'altro, per completare un Obiettivo Principale in un singolo Turno di Gioco, oppure un unico Personaggio deve usare due Turni di Gioco (anche non in sequenza) per completare un Obiettivo Principale.

Completare la prima metà di un Obiettivo Principale permette di guadagnare 2 Punti Vittoria, immediatamente. Quando verrà completata la seconda metà dell'Obiettivo Principale, si guadagneranno altri 2 Punti Vittoria, e il segnalino Obiettivo andrà rimosso dalla mappa. Come con gli Obiettivi Secondari, i Personaggi possono acquistare le Abilità necessarie all'Obiettivo Principale (vedere a pagina 19). Tuttavia, nel caso degli Obiettivi Principali, l'acquisto di un'Abilità richiede la spesa di 2 Punti Vittoria. Inoltre, almeno la metà di ogni Obiettivo Principale deve essere completata normalmente, senza acquistare l'abilità richiesta.

Notate che durante una singola Sequenza, solo gli Eroi possono spendere 2 Punti Vittoria (vedere a pagina 19), e quindi solo loro possono comprare le Abilità per completare gli Obiettivi Principali.

Per finire, non potete completare le missioni dell'avversario.

2. La Modalità "Death Match"

Come il nome fa capire, questa Modalità è molto violenta, nella quale l'obiettivo è quello di uccidere tutti i Personaggi avversari. Vince il giocatore che ci riesce.

Preparazione

Mescolate tutti i segnalini Cassa. Senza guardarli, piazzatene uno in ogni Cerchio Azione e Cerchio Obiettivo (in questa Modalità, i Cerchi Obiettivo sono trattati come se fossero dei Cerchi Azione, e non si possono fare ricerche).

3. La Modalità "Cattura la Bandiera"

In questa Modalità, il primo giocatore che cattura due bandiere nemiche e le porta nel proprio Punto di Entrata oppure in uno o entrambi i Cerchi Obiettivo che contengono le sue bandiere, vince immediatamente.

Preparazione

Seguite le regole sulla preparazione (vedere più avanti), e piazzate i segnalini Bandiera negli appropriati Cerchi Obiettivo.

Raccogliete tutti i segnalini Cassa che contengono dell'Equipaggiamento e mescolateli coperti. Senza rivelarli, piazzate un segnalino in ogni Cerchio Azione.

Regole Speciali

Per raccogliere una bandiera nemica, un Personaggio deve trovarsi in un cerchio adiacente e spendere la sua Fase delle Azioni per prenderla (in quella Fase delle Azioni non deve fare nulla). Una bandiera può essere raccolta solo se nei cerchi adiacenti ad essa non ci sono nemici. Le bandiere sono degli Equipaggiamenti Mobili. Possono essere passati oppure raccolti, e finiscono sulla mappa se chi li trasporta dovesse essere ucciso. Per riportare una bandiera nemica e quindi ricevere i Punti Vittoria, un Personaggio con la bandiera deve usare la sua Fase delle Azioni quando si trova in un cerchio adiacente al suo Punto di Entrata, oppure quando è adiacente ad uno dei Cerchi Obiettivo della squadra.

Non potete raccogliere una bandiera della vostra squadra, anche se fosse stata abbandonata sulla mappa dagli avversari.

Le bandiere non richiedono degli spazi sulle Tabelle dei Personaggi, quindi questi possono trasportare un qualsiasi numero di bandiere.

4. La Modalità "Dominio"

Per vincere in questa Modalità, un giocatore deve controllare quattro zone simultaneamente. Ciò si ottiene avendo 4 bandiere in quattro Cerchi Obiettivo da qualsiasi parte sulla mappa. Un giocatore vince la partita non appena posizione l'ultima delle quattro bandiere.

Preparazione

Entrambi i giocatori prendono i rispettivi segnalini Bandiera e li piazzano di fronte a loro, sul tavolo. Questi potranno essere piazzati durante la partita, sui Cerchi Obiettivo.

Mescolate tutti i segnalini Cassa, e senza guardarli piazzatene uno per ogni Cerchio Azione.

Regole Speciali

Un Personaggio in un cerchio adiacente ad un Cerchio Obiettivo può usare la Fase delle Azioni per piazzare uno dei segnalini Bandiera della sua squadra sul Cerchio Obiettivo. Se qui c'era un segnalino Bandiera obiettivo, questo viene rimosso e riportato di fronte all'avversario. Se in un cerchio adiacente ad un Cerchio Obiettivo si trova un nemico, la bandiera non può essere piazzata.

C. Preparare la Partita

1. Scegliere i Segnalini Obiettivo

Quando usate la Modalità "Storica", determinate per prima cosa quali sono i segnalini che utilizzerete nella partita. Per farlo, prendete tutti i segnalini Obiettivo con i Simboli di Affiliazione della vostra Unità. Se ci sono più di 4 segnalini Obiettivo di una particolare Categoria, sceglietene solo quattro, e rimettete nella scatola i rimanenti. Poi, dividete i segnalini Obiettivo presi tra Obiettivi Principali e Secondari. Infine, divideteli in sottogruppi, in base alla Categoria.

2. Lanciare i Dadi per la Preparazione

Nella Modalità "Storica" dovrà essere fatto un Lancio per la Preparazione in modo da determinare dove verranno piazzati i segnalini Obiettivo, mentre nella Modalità "Cattura la Bandiera" il lancio dei dadi servirà per determinare dove andranno piazzati i segnalini Bandiera. Seguite la prossima procedura.

1) Ogni giocatore lancia 1d10.

2) Il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto (rilanciare i dadi in caso di pareggio) sceglie un Cerchio Obiettivo Principale sulla mappa.

Nella Modalità "Storica", quel giocatore sceglie poi a caso uno dei suoi segnalini Obiettivo Principale che corrisponde alla Categoria sul cerchio scelto e lo piazza scoperto, rivelando le due Abilità richieste.

Nella Modalità "Cattura la Bandiera", quel giocatore piazza uno dei suoi segnalini Bandiera nel cerchio scelto.

3) Il giocatore che ha ottenuto il risultato più basso sceglie un cerchio e ci piazza sopra un segnalino, come già descritto.

4) Se devono essere piazzati più segnalini Obiettivo Principale o segnalini Bandiera, i giocatori ripetono i passi dall'1 al 3. Nella Modalità "Storica" quando tutti gli Obiettivi Principali sono stati piazzati, i passi dall'1 al 3 sono ripetuti per gli Obiettivi Secondari, fino a che non sono stati piazzati tutti (nella Modalità "Cattura la Bandiera", i giocatori continueranno fino a che tutte le bandiere non sono state piazzate).

3. Scegliere i Personaggi

TANNHÄUSER viene giocato con 5 Personaggi per squadra. Ogni squadra deve essere formata da un massimo di 3 Eroi e 2 Truppe, oppure da 2 Eroi e da 3 Truppe. Inoltre, tutti e 5 i Personaggi devono essere compatibili tra di loro, cioè devono avere almeno un Simbolo di Affiliazione in comune.

Nelle future espansioni, verranno introdotti nuovi Personaggi. Avrete quindi maggiori possibilità di scelta per comporre le vostre squadre.

Esempi di Simboli di Affiliazioni:



Heavenly Division



Paranormal Division



Obscura Corps



Ambrose Distraction Squad



Card Motus, Special Forces

CONFIDENTIAL

MEMO
Nella modalità "Dominio", i Personaggi non possiedono fisicamente le bandiere (come avviene nella Modalità "Cattura la Bandiera"). Quindi, in tale Modalità le bandiere non possono essere scambiate, date o raccolte. Inoltre, dopo la morte non sono abbandonate sulla mappa.

4. Equipaggiare i Personaggi

L'insieme dell'Equipaggiamento di un Personaggio è chiamato Pacchetto.

Per ogni Personaggio, potete scegliere uno dei Pacchetti Standard indicati per quel Personaggio. Se lo fate, prendete anche l'Oggetto Speciale di quel Personaggio. Piazzate questi quattro segnalini Equipaggiamento sulla Tabella del Personaggio.

In alternativa, potete scegliere di comporre un Pacchetto su misura. Mescolate e scegliete i segnalini Equipaggiamento tra quelli di tutti e tre i Pacchetti Standard. Se lo fate, non ricevete però l'Oggetto Speciale del Personaggio. Benché i Personaggi che hanno un Pacchetto creato su misura possiedono meno Equipaggiamento, questa scelta potrebbe essere comunque favorevole, perché le nuove combinazioni strategiche possono spesso confondere gli avversari (ricordate anche che i Personaggi possono trovare un quarto pezzo dell'Equipaggiamento durante la partita). Durante l'equipaggiamento dei Personaggi, ricordatevi di mantenere un bilanciamento tra il Combattimento, la Resistenza e la Sanità Mentale, per creare una squadra ben equilibrata. In alternativa, potete specializzare un'Unità per certe aree.

5. Piazzare le Miniature

All'inizio della partita, piazzate tutte le miniature a lato del tavolo, fuori dalla mappa. Prima di iniziare a giocare, ogni giocatore effettua un Lancio sullo Schieramento (vedere a pagina 11), per scegliere il proprio Punto di Entrata. Dopo aver iniziato la partita, i Personaggi entreranno da quei Punti di Entrata.

6. Numero dei Giocatori

TANNHÄUSER è stato creato per essere giocato in due, ma nulla vi vieta di giocare in numero maggiore.

Sono state fornite cinque Schede dei Personaggi per ogni squadra, quindi in teoria, fino a dieci giocatori possono partecipare alla sfida, dove ognuno controlla uno o più Personaggi.

VI. IL Combattimento

In TANNHÄUSER, il combattimento rivela il coraggio e l'esperienza tattica di ogni giocatore. Durante i momenti cruciali di un attacco, incorrono una moltitudine di fattori per determinare il successo o il fallimento del vostro piano di battaglia.

Ma non preoccupatevi! Con una buona dose di adrenalina, un po' di strategia, e un pizzico di fortuna, i vostri Personaggi potranno migliorare la loro reputazione, in terribili macchine da guerra.

1. Cosa Succede Durante un Combattimento

Per attaccare un nemico, il vostro Personaggio deve usare la Fase delle Azioni durante la sua Sequenza. Voi dovrete fare un Lancio sul Combattimento, e il vostro avversario dovrà fare un Lancio sullo Shock.

2. Lanciare i Dadi in un Combattimento

Nel Combattimento Standard (cioè, un combattimento che non sia di corpo a corpo):

- Il Valore Attuale di Combattimento del Personaggio in attacco sarà il numero di dadi che lancerà.
- Il Valore Attuale di Combattimento dell'obiettivo nemico è il risultato da ottenere.

Nel Combattimento corpo a corpo (cioè, nei combattimenti tra Personaggi che occupano due cerchi adiacenti):

- Se entrambi i Personaggi hanno armi corpo a corpo, le regole per il combattimento sono le stesse di quelle per i Combattimenti Standard.
- Un attaccante di un combattimento corpo a corpo che non possiede armi per il corpo a corpo, per determinare il numero di dadi che lancia, utilizzate il Valore di Combattimento indicato nella linea più bassa sulla sua Tabella del Personaggio, indipendentemente dal numero di ferite che ha ricevuto.
- Un difensore di un combattimento corpo a corpo che non possiede armi per il corpo a corpo, per determinare i risultati da ottenere utilizzate il Valore di Combattimento indicato nella linea più bassa sulla sua Tabella del Personaggio.

3. Risultati per Colpire

Se si ottiene almeno un colpo a segno, allora il difensore deve fare un Lancio sullo Shock per tentare di deviare i colpi ricevuti.

- Il valore Attuale di Resistenza è il numero di dadi che si devono lanciare.
- Il Valore di Combattimento dell'attaccante è il risultato da ottenere.

Ogni successo annulla gli effetti di un colpo a segno.

4. Che Fare Quando un Personaggio è Ferito

Ogni colpo a segno che non viene annullato è una ferita. Ogni ferita richiede di spostare l'Indicatore della Salute del Personaggio di una riga verso il basso, sempre più vicino alla morte.

Qualsiasi Personaggio il cui Indicatore della Salute viene spostato oltre l'ultima riga, muore. La sua miniatura viene tolta dalla mappa.

MEMO

Gli esempi seguenti assumono che all'inizio della loro Fase delle Azioni tutti i Personaggi sono in piena salute. I risultati non ricevono i Bonus sull'Equipaggiamento e sulle armi, per concentrarsi sul sistema di combattimento. Inoltre, per semplicità, dopo la Fase delle Azioni, nessun Personaggio si può spostare.





Esempio 2

E' il turno del vostro avversario. Egli attacca il vostro Commando con la sua Stosstruppen. Questa Truppa particolare non possiede nessun'arma, quindi per attaccare deve farlo a mani vuote. Si sposta di due cerchi per portarsi adiacente al vostro Commando, per un combattimento corpo a corpo.

Il Lancio sul Combattimento:

Dato che questo è un combattimento corpo a corpo, e nessuna Truppa ha armi per questo tipo di scontro, il Valore di Combattimento della Stosstruppen ("4") indica il numero di dadi da lanciare, e il Valore di Combattimento del vostro Commando ("4") è il Grado di Difficoltà.

L'avversario lancia 4 dadi, con un Grado di Difficoltà di "4", e ottiene "5", "7", "8" e "10", che sono 4 colpi a segno!

Il Lancio sullo Shock:

Il vostro Commando ha un Valore di Combattimento Attuale di "5", che gli permette di lanciare 5 dadi. Il vostro Grado di Difficoltà è il più basso Valore di Combattimento delle Stosstruppen, che è "4". Ottenete "1", "1", "3", "8" e "9", che sono due successi. Questi successi annullano due colpi a segno dell'avversario. Quindi avete parato 2 colpi a segno, ma gli altri due vi hanno raggiunto. L'Indicatore della Salute del vostro Commando viene spostato di 2 tacche verso il basso.

Esempio 1

Per la sua posizione di partenza, il vostro Commando potrebbe attaccare Eva o la Stosstruppen, dato che entrambi si trovano nel Percorso giallo. Invece, decidete di spostarlo e attaccare Karl Zermann. Vi spostate di un cerchio in modo da trovarvi nel Percorso rosso, dal quale avete la Linea di Vista verso Zermann, perché anche lui si trova nel Percorso rosso.

Il Lancio per il Combattimento:

Il Valore di Combattimento Attuale del vostro Commando è "5", che vi permette di lanciare 5 dadi.

Karl ha un Valore di Combattimento Attuale di "6", quindi il Grado di Difficoltà per questo combattimento è 6.

Lanciate 5 dadi, sperando di eguagliare o superare il Grado di Difficoltà di "6". Ottenete "2", "3", "6", "7" e "9", quindi colpite Karl 3 volte (con i risultati "6", "7" e "9").

Il Lancio sullo Shock:

Il Valore di Resistenza Attuale di Karl è "5", quindi il difensore può lanciare 5 dadi.

Il vostro Valore di Combattimento Attuale è "5", quindi il Grado di Difficoltà di Karl è 5, che deve eguagliare o superare per contrastare i colpi ricevuti.

L'avversario ottiene "2", "3", "6", "6" e "9" che sono tre successi (i due "6" e il "9"), che annullano tutti e tre i colpi a segno che avevate ottenuto.



Esempio 3

Ora è il vostro turno, e attivate John MacNeal. Quando inizia la sua Sequenza, egli non si trova nel Percorso giallo, quindi non può vedere i suoi nemici. Si sposta di un cerchio, entrando in una stanza, e ora può attaccare Eva o la Stosstruppen. John decide per la Stosstruppen, ignorando Eva (anche se essa si trova sulla linea di tiro).

Il Lancio sul Combattimento:

Il Valore di Combattimento Attuale di John e della Stosstruppen è "6". Quindi lanciate 6 dadi, contro un Grado di Difficoltà di "6". Ottenete "1", "6", "7", "8", "9" e "10", che sono 5 colpi a segno!

Il Lancio sullo Shock:

Il Valore di Resistenza Attuale della Stosstruppen è "5", e il vostro Valore di Combattimento Attuale è "6". L'avversario lancia 5 dadi e ottiene "1", "3", "4", "6" e "7". Sono due successi. La Stosstruppen riceve quindi 3 ferite. Dato che ha solo 3 livelli di salute, muore e viene tolto dalla mappa.

**Esempio 4**

Karl Zermann vuole vendicare lo Stosstruppen e per farlo a solo bisogno di spostarsi in un cerchio giallo e rosso, e quindi trovarsi in Linea di Vista con John Mac-Neal. Lancia una granata (vedere a pagina 22) nel cerchio vuoto tra John e il tavolo delle conferenze. Quindi, viene piazzato un segnalino Rottami in quel cerchio, e si esegue un Lancio sul Combattimento.

Lancio sul Combattimento:

Il Valore di Combattimento Attuale di Karl e di John è "6". L'avversario ottiene "6", "7", "7", "8", "9" e "10". Sei successi!

Il Valore di Combattimento Attuale di John è "6", ed Eva, coinvolta nell'esplosione, ha un valore di "5". Karl lancia 6 dadi perché il suo Valore di Combattimento Attuale è "6".

L'avversario esegue ancora un Lancio sul Combattimento contro John ed ottiene "7", "9", "9", "6", "8" e "10". Sei colpi a segno!

Lancio sullo Shock di John:

Il Valore di Resistenza Attuale di John è "5". Ottiene "6", "8", "8" e "10" - cinque successi. Benché abbiate fatto un lancio di dadi perfetto, ricevete comunque una ferita da Karl. Ricevete anche una ferita automatica per le regole speciali delle Granate (vedere a pagina 22). Dovete far scendere di due tacche l'Indicatore della Salute.

Il Combattimento contro Eva:

Ora, il vostro avversario deve fare ancora un Lancio sul Combattimento contro il suo Personaggio, Eva. Con i sei dadi lanciati ottiene "1", "1", "2", "3", "4" e "4". Questo è un lancio fortunato - la Granata non la colpisce - ed Eva non deve fare quindi il Lancio sullo Shock. Inoltre, a causa della Granata, Eva riceve una ferita automatica e sposta in giù di una tacca il suo Indicatore delle Ferite.



VII. Condizioni di Vittoria

1. Le Regole Base

In alcune Modalità di Gioco, i Punti Vittoria determinano il vincitore della partita. Questi possono anche essere utilizzati durante la partita - in qualunque Modalità - per guadagnare dei Bonus speciali. Ciò dovrà essere fatto con cautela, perché un solo Punto Vittoria può fare la differenza.

All'inizio di ogni partita, ogni giocatore ha già 2 Punti Vittoria.

I Punti Vittoria non appartengono ad un Personaggio particolare, ma sono a disposizione dell'intera Unità.

2. Utilizzare i Punti Vittoria

Prima di fare un'azione (vedere più avanti), un giocatore può dichiarare di voler utilizzare uno o più Punti Vittoria. Riducete il totale dei Punti Vittoria spostando il segnalino dei Punti Vittoria. Che abbia successo o meno l'azione seguente, i Punti Vittoria utilizzati sono comunque spesi.

Durante una singola Sequenza, un Eroe può spendere un massimo di 2 Punti Vittoria, mentre una Truppa ne può spendere solo 1.

3. Come Usare i Punti Vittoria

I Punti Vittoria possono essere usati per incrementare temporaneamente il Valore di Movimento Attuale di un Personaggio:

In certe situazioni, il vostro Personaggio potrebbe aver bisogno di andare un po' più veloce del normale. Ogni Punto Vittoria utilizzato permette al Personaggio di incrementare il suo Valore di Movimento Attuale di 1 punto. Questo Bonus è valido solo per quella Sequenza.

Esempio: il Valore di Movimento Attuale del vostro Eroe è "7", quindi egli ha a disposizione 7 Punti Movimento. Spendendo 1 Punto Vittoria, quel Valore viene incrementato a 8, mentre spendendone 2 il Valore è incrementato a 9.

I Punti Vittoria possono essere usati per lanciare un Contrattacco.

Quando un avversario ha attaccato un vostro Personaggio, assumendo che tale Personaggio sia sopravvissuto, quest'ultimo può contrattaccare usando 1 Punto Vittoria della sua Unità.

Solo i Personaggi nemici che attaccano possono essere l'obiettivo di un Contrattacco.

Un Contrattacco è risolto come un attacco normale, con alcune eccezioni: i Contrattacchi usano il Valore di Combattimento più basso, indipendentemente dallo stato di salute; nessun Personaggio può usare dei Punti Vittoria per influenzare l'esito dello scontro; i Personaggi non possono usare Extra Munizioni; ed è anche impossibile per un Personaggio contrattaccare un Contrattacco. Tutte le altre regole rimangono le stesse. Quando un Contrattacco è stato risolto e se l'attaccante originale è ancora vivo, la Sequenza continua da dove è stata interrotta e i restanti Punti Movimento possono essere ancora usati.

I Punti Vittoria possono essere usati per fare un nuovo lancio per l'Iniziativa:

Se non riuscite a vincere l'iniziativa, potete spendere 1 Punto Vittoria per rilanciare il vostro dado. Ciò può essere fatto solo una volta per Turno. Se il vostro secondo lancio è maggiore del primo, allora l'avversario non potrà rilanciare il dado (anche se spende dei Punti Vittoria), ma in caso di parità dopo il secondo lancio, entrambi i giocatori dovranno rilanciare i dadi senza spendere Punti Vittoria, fino a che non ci sarà un vincitore dell'iniziativa.

I Punti Vittoria possono essere spesi per guarire le ferite:

Dopo aver fatto un Lancio sullo Shock, se il vostro Personaggio non muore potete guarirlo di una o più ferite. Ogni Punto Vittoria speso vi permette di spostare il vostro Indicatore della Salute di una riga verso l'alto. Un Personaggio che viene guarito in questo modo non può fare un Contrattacco a risposta dell'attacco che l'aveva ferito.

I Punti Vittoria possono essere usati per comprare temporaneamente delle Abilità:

Nella Modalità "Storica", un Eroe può comprare un'Abilità per completare un Obiettivo Secondario, oppure metà Obiettivo Principale. Acquistare un'Abilità per l'Obiettivo Secondario costa 1 Punto Vittoria, mentre costa 2 Punti Vittoria per gli Obiettivi Principali. Le Abilità acquistate in questo modo sono disponibili solo per la Sequenza attuale. Non si possono acquistare le Abilità per soddisfare entrambe le richieste di un Obiettivo Principale; almeno metà deve essere completato normalmente.

4. Come Guadagnare i Punti Vittoria

Nelle diverse Modalità di Gioco si possono guadagnare i Punti Vittoria in modi diversi (vedere a pagina 14): in qualsiasi Modalità di Gioco potete guadagnare dei Punti Vittoria eliminando i Personaggi nemici. Se eliminate tutti gli Eroi nemici, guadagnate subito 2 Punti Vittoria. Inoltre, eliminando 2 Truppe nemiche (anche rientrate come Rinforzo) guadagnate 1 Punto Vittoria. Nel Livello Difficile, ricevete 2 Punti Vittoria per aver eliminato 4 Truppe.

5. Come registrare i Punti Vittoria Totali

Sul tavolo davanti a voi avete un Contatore dei Punti Vittoria, vicino alla mappa. Ogni volta che spendete o guadagnate dei Punti Vittoria, scambiate il vostro Contatore con uno che rappresenta il nuovo totale. Il totale dei Punti Vittoria di un giocatore deve sempre essere visibile agli avversari.

Esempio: avete 5 Punti Vittoria, quindi di fronte a voi c'è un Contatore di valore "5". Durante la partita, spendete 1 Punto Vittoria, e quindi rimpiazzate semplicemente il Contatore "5" con uno di valore "4".

Per indicare un totale di Punti Vittoria superiore a "10", tenete di fronte a voi una combinazione di Contatori in modo che la loro somma sia pari al totale.

Esempio: avete 11 Punti Vittoria, quindi davanti a voi potete avere un Contatore "8" e uno "3".

MEMO
Non dimenticate di verificare se un Contrattacco è possibile. Per esempio, se il vostro Personaggio non ha un Fucile (o un'altra arma a distanza) e l'attaccante non si trova in un cerchio adiacente, allora il Personaggio non può fare ovviamente un Contrattacco.



VIII. Le Abilità

Le Abilità rappresentano la conoscenza, il talento, e il savoir-faire del Personaggio. Ogni Abilità nel gioco è descritta qui di seguito:



Sportività

Il Personaggio è veloce, agile, ed ha un corpo eccezionalmente muscoloso.



Archeologia

Questa Abilità permette al Personaggio di decifrare le antiche iscrizioni e di identificare gli oggetti e gli artefatti antichi.



Armamento

Il Personaggio è un esperto nelle armi e negli esplosivi.



Comando

Il Personaggio ha la capacità di dare ordini chiari e precisi, che vengono eseguiti immediatamente.



Destrezza

Il Personaggio è particolarmente agile nella manualità, ed è esperto nei lavori che richiedono una certa precisione.



Spionaggio

Questo talento permette al Personaggio di spostarsi silenziosamente e di agire senza essere notato.



Ingegneria

Questa Abilità permette al Personaggio di usare, disegnare, creare e costruire macchinari ed Equipaggiamenti complessi.



Meccanica

Questa conoscenza permette al Personaggio di usare, riparare, e sabotare le apparecchiature meccaniche e gli Equipaggiamenti elettronici.



Raziocinio

Il Personaggio ha un modo di pensare logico, ed estremamente veloce.



Nervi d'Acciaio

Il Personaggio reagisce sempre con calma, anche nelle situazioni stressanti e critiche.



Strategia

Il Personaggio ha una propensione alla conoscenza militare, includendo tattica, strategia e logistica.

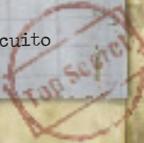


Corpo a Corpo

Questa Abilità non viene usata negli Obiettivi. Invece, permette al Personaggio di usare il suo Valore di Combattimento Attuale quando attacca un nemico adiacente che si trova nel suo stesso Percorso, anche senza avere delle armi corpo a corpo.

Ogni Cerchio Obiettivo si integra nel contesto della mappa. Ad esempio, i segnalini Obiettivo che sono piazzati vicino ad un generatore elettrico tendono a coinvolgere dei Meccanismi. Vicino ad una Radio Trasmettente, essi faranno riferimento all'Ingegneria, mentre quelli vicino ad uno Scavo Archeologico Greco, riguarderanno l'Archeologia. Ogni Abilità supplementare su un Obiettivo Principale ne definisce la missione in modo più preciso. La tabella seguente offre alcuni esempi di come interpretare le varie combinazioni di Abilità.

Ingegneria	Uso delle trasmettenti	Archeologia + Nervi d'Acciaio	Attivare una Cornerstone
Ingegneria + Nervi d'Acciaio	Inviare un messaggio importante	Archeologia + Raziocinio	Decifrare delle iscrizioni occulte
Ingegneria + Comando	Inviare una richiesta di rinforzi	Destrezza	Aprire una Cassa con una doppia apertura
Ingegneria + Armamento	Comunicare le coordinate per un fuoco di artiglieria	Destrezza + Armamento	Esaminare delle armi
Ingegneria + Meccanica	Intercettare una trasmissione radio	Destrezza + Meccanica	Esaminare delle parti di ricambio
Spionaggio	Rubare un codice segreto	Destrezza + Archeologia	Esaminare oggetti antichi
Spionaggio + Archeologia	Rubare una reliquia	Destrezza + Nervi d'Acciaio	Leggere dei documenti segreti
Spionaggio + Strategia	Rubare una mappa militare	Meccanica	Preparare un generatore
Spionaggio + Nervi d'Acciaio	Rubare dei file segreti	Meccanica + Armamento	Riparare un generatore ausiliario
Armamento + Ingegneria	Piazzare una bomba a tempo	Meccanica + Spionaggio	Far saltare un circuito elettrico
Armamento + Spionaggio	Nascondere una carica esplosiva		



La versatilità dei vari segnalini Obiettivo vi permette di immaginare un gran numero di azioni da fare. Potete creare degli scenari drammatici basati sugli Obiettivi, rendendo unica ogni partita.

Questo viene facilitato nella Modalità "Storica". Nell'universo di TANNHÄUSER - il vostro universo - evolverà e si svilupperà grazie alla vostra immaginazione.

Per aiutarvi nella vostra prima partita, sono stati forniti due scenari di esempio che sono stati creati con un Lancio di Preparazione nella Modalità "Storica".

MAPPA A (Piano Terra)

Obiettivi dell'Unione



Gli ordini del Colonnello Hardford sono chiari: decifrare le ultime trasmissioni dell'Obscura Korps trovando l'Enigma, il loro famoso e ingegnoso codice.



La fortuna potrebbe non essere sufficiente per contrastare le esperte truppe del Reich. Un vantaggio potrebbe essere guadagnato tagliando l'energia del piano terra.



Con sorpresa e disgusto, utilizzare le uniformi del Reich potrebbero facilitare l'ingresso nelle sale di comunicazione.

Obiettivi del Reich



L'attacco di sorpresa delle Forze Speciali dei Marines non ha disorganizzato le difese. Per garantire la massima sicurezza e mantenere l'illuminazione, deve essere attivato il generatore ausiliario.



L'ufficio del Generale deve essere reso sicuro, perché contiene delle mappe importanti che potrebbero rivelare le zone in cui si trovano le basi segrete della 13ª Divisione Europea.



Innumerosi documenti riguardanti il sito archeologico sull'Isola di Patmos sono nascosti in un recinto. Prima che l'Unione riesca a recuperarli, essi dovranno essere sostituiti con dei documenti falsi, in modo da far scattare una trappola.

MAPPA B (Catacombe)

Obiettivi dell'Unione



Una passaggio segreto nella cappella porta ad una delle Cornerstone. La sopravvivenza dell'umanità dipende da un sostegno in metallo fuso. Ogni cosa deve essere distrutta, prima che sia troppo tardi.



Dei documenti importanti sono nascosti nella scrivania del Direttore degli scavi. Devono essere trafugati e consegnati ai Servizi Segreti dell'Unione.



Per fuggire, l'Unità del Capitano MacNeal deve prendere il controllo dell'ascensore installato dalla squadra archeologica.

Obiettivi del Reich



Nulla deve ritardare l'apertura del portale. L'incisione demoniaca deve essere decifrata per scoprire il modo di comunicare con i poteri che giacciono nel mondo sotterraneo.



Hauptmann van der Agerr deve essere informato via radio che le sue truppe devono difendere subito il perimetro intorno al castello.



Un'importante reliquia occulta si trova ancora nelle Casse sull'Isola di Patmos. Deve essere recuperata e portata al sicuro prima che finisca nelle mani del nemico.

IX. I Tipi di Arma

I Tipi di Arma sono gruppi di armi che hanno un effetto simile. Qui sotto trovate le regole generali per ogni Tipo di Arma, integrate dalle regole specifiche di ogni arma indicate nei Pacchetti dell'Equipaggiamento dei Personaggi.

1. Armi per il corpo a corpo

Le Armi per il corpo a corpo permettono ai Personaggi di attaccare un obiettivo adiacente e nello stesso Percorso, usando il Valore di Combattimento Attuale. Come descritto a pagina 16, se il vostro Personaggio attacca un nemico adiacente ma non possiede un'arma per il corpo a corpo, deve usare il suo Valore di Combattimento più basso.

Se il vostro Personaggio ha l'Abilità di Combattimento Corpo a Corpo, è come se avesse sempre un'arma per il corpo a corpo. Alcune armi per il corpo a corpo danno dei Bonus al numero di successi ottenuti.

2. Armi per il combattimento ravvicinato

Le armi per il combattimento ravvicinato hanno una portata minima di 2 (cioè, ci deve essere almeno un cerchio tra l'attaccante e il difensore). L'obiettivo deve essere nello stesso Percorso dell'attaccante.

La precisione di certe armi per il combattimento ravvicinato aggiungono dei Bonus ai dadi lanciati durante il combattimento.

3. Armi Automatiche

Le Armi Automatiche hanno una portata minima di 3 (cioè, tra l'attaccante e il difensore ci devono essere almeno due cerchi). L'obiettivo deve essere nel Percorso dell'attaccante.

Incrementare la cadenza del fuoco di certe Armi Automatiche permette al Personaggio di avere dei Bonus sul combattimento.

4. Armi Pesanti

Le Armi Pesanti hanno una portata minima di 4 (cioè, tra l'attaccante e il difensore ci devono essere almeno tre cerchi). L'obiettivo deve essere nel Percorso dell'attaccante.

Quando trasportano un'Arma Pesante, i Personaggi che non hanno l'Abilità Sportività si spostano con il loro Valore di Movimento più basso.

Un Personaggio non può contrattaccare oppure usare delle Munizioni Extra quando usa un'Arma Pesante.

Il potere di fuoco di queste Armi infligge delle Ferite Automatiche agli avversari, che sono applicate dopo il Lancio dello Shock, e gli obiettivi non possono contrattaccare.

5. Granate

Una Granata è lanciata in un cerchio vuoto che si trova ad una distanza minima di quattro spazi (cioè, tra l'attaccante e il cerchio obiettivo ci devono essere almeno tre cerchi). Il cerchio obiettivo deve essere nel Percorso dell'attaccante. Piazzate un segnalino Rottami che da una penalità di -1 sul movimento, e scartate la Granata dalla Tabella del Personaggio. Fate un ulteriore Lancio sul Combattimento per ogni Personaggio, amico e nemico, che si trova in un cerchio adiacente all'esplosione, che sia o meno nello stesso Percorso. Ognuno di questi Personaggi riceve una Ferita Automatica, che verrà applicata dopo il Lancio per lo Shock, e che non può essere annullata.

6. Armi Ermetiche

Sono delle conoscenze occulte che creano strani e demoniaci effetti. Queste armi possono essere usate durante la Fase delle Azioni.

Scegliete un cerchio vuoto nello stesso Percorso del Personaggio che usa l'Arma Ermetica. Piazzate il corrispondente segnalino in quel cerchio. Questo corrompe tutti i cerchi nel suo Percorso, e gli effetti sono applicati immediatamente attraverso l'intera area. Il segnalino rimane sulla mappa e i suoi effetti sono continui, ma non influenza il movimento, e i Personaggi possono terminare il loro spostamento in quel cerchio. Se il Personaggio che ha usato l'arma muore, gli effetti terminano e il segnalino è rimosso dalla mappa. Un Percorso può essere influenzato solo da un segnalino Ermetico.

7. Granate Fumogene

Le Granate Fumogene sono usate durante la Fase delle Azioni. Scegliete un cerchio vuoto situato nello stesso Percorso del Personaggio e piazzateci un segnalino Fumo. L'intero Percorso è subito invaso dal fumo. Scartate l'Arma dalla Scheda del Personaggio. Tutti i Personaggi nel fumo ricevono una penalità sul loro Valore di Combattimento Attuale e sul loro Valore di Resistenza. Il Personaggio che si trova direttamente sul segnalino Fumo riceve invece 5 punti di penalità in entrambe le caratteristiche, mentre gli altri ne ricevono 3 ognuna. Tuttavia, queste penalità non possono ridurre i Valori Attuali dei Personaggi al di sotto del "1".

Gli effetti di più Granate Fumogene non sono cumulativi; ogni Personaggio riceve solo la penalità maggiore. Una volta lanciata, una Granata Fumogena non può più essere raccolta.

WAR DEPARTMENT
MILITARY INTELLIGENCE DIVISION
RESTRICTED

Dipartimento: Obscura Corps
 Soggetto: Estratto dalle Trasmissioni Radio
 Rapporto di Eva Krämer
 Ordine: Ufficiale Reichdokter Hass Krobinger
 Riferimento: Dossier 103/Autorizzazione H-18
 Mercoledì 24 ottobre, 1949

Oggetto: Rapporto sulle Trasmissioni Interrotte di Eva Krämer

Signori,

Vi invito a leggere l'ultimo rapporto sulle trasmissioni dall'Investigatore della Divisione Blutsturm, Eva Krämer. Abbiamo perso tutti i contatti con lei e non riusciamo più a comunicare con l'ufficiale del sito. Le comunicazioni sono completamente interrotte: l'intera 13ª Divisione è stata del tutto tagliata fuori da ogni contatto standard e paranormale.

Sabato, 1 Ottobre: ore 18:17

- Confermo il mio arrivo alle Wroclaw Barracks, circa alle 18:00 - Vengo ricevuta con freddezza dal Marchese Von Heizinger, che non sembra gradire la mia presenza; credo abbia dei dubbi sui motivi della mia missione - la preparazione alla missione viene pianificata senza incidenti - Le reliquie portate dall'Isola Patmos dalla Corazzata Zeppelin questo pomeriggio non sono ancora state disimballate - Il convoglio ripartirà come programmato domattina alle 06:00 -

Domenica, 2 Ottobre: ore 21:15

- Questa mattina, alla periferia del villaggio Ksiaz siamo caduti in un'imboscata - armi automatiche e granate hanno colpito il veicolo del Maresciallo Von Heizinger - Per un miracolo, il Maresciallo è rimasto illeso - Ho immediatamente neutralizzato l'attacco procedendo con l'interrogatorio standard della resistenza locale, in modo da assicurarmi che non fossero trapelate informazioni riguardo la nostra missione - Von Heizinger ha scortato i terroristi alla piazza del villaggio e si è occupato personalmente della loro esecuzione - Nel nome della Obscura Korps, ha liberato una parte del potere imbrogliato dell'Hermetica - Potete immaginare gli effetti che la combustione spontanea dei corpi dei prigionieri ha avuto sulla popolazione locale - Von Heizinger sembra essersi turbato dall'imboscata che ha avuto, e ha iniziato a dare segni di paranoia - La manifestazione pubblica dei poteri dell'Hermetica ha compromesso la segretezza della nostra missione -

Lunedì, 3 Ottobre: ore 14:30

- L'incidente di ieri ci ha obbligati ad erigere un perimetro di sicurezza di un chilometro attorno al convoglio, mobilizzando la maggior parte del nostro distaccamento - Come pianificato, questa mattina abbiamo preso e fortificato il Castello di Ksiaz. I suoi occupanti, in base a quanto asserisce Heizinger, sono una famiglia aristocratica Rumena, eredi della dinastia Brasov, che al nostro arrivo sembrano essere misteriosamente scomparsi - Il Castello era deserto, ed ha permesso una facile installazione del nostro equipaggiamento - Al nostro arrivo Von Heizinger era stranamente agitato - La sorveglianza è particolarmente difficile a causa di Karl Zermann, la sua guardia del corpo, che non ci permette mai di vederlo -

Martedì, 4 ottobre: ore 08:43

A dispetto delle indiscrezioni, la traduzione dell'Amuleto di Patmos sembra precisa - Il Castello di Ksiaz è stato costruito nel XVI° secolo sopra i resti di un tempio menzionato nell'artefatto - Quello che sembrava essere un'entrata nelle catacombe si è dimostrata invece una cappella - La squadra archeologica potrà iniziare gli scavi in serata - Von Heizinger non sa' ancora del nostro arrivo - mano a mano che si avvicina al suo obiettivo, sembra essere sempre più psicologicamente instabile -



Mercoledì, 6 Ottobre: ore 16:20

- Diversi oggetti esoterici di grande valore sono stati portati in superficie ieri dagli scavi - Von Heizinger li ha confiscati e li ha chiusi nel suo ufficio - Sembra stia parlando con voci che solo lui può udire - Dubito seriamente della sua capacità di poter portare a termine la sua missione - Le forze con cui si sta confrontando credo oltrepassino la sua struttura mentale -

Venerdì, 7 Ottobre: ore 20:33

- La squadra lavora senza sosta - Distanti si odono delle urla, di cui è impossibile identificarne l'origine - Nei corridoi si percepisce una strana sensazione di disagio - Gli archeologi sono confusi e parlano tra di loro - Von Heizinger sembra aver raggiunto il suo obiettivo, ed crede che la scoperta cercata per tanto tempo sia quasi alla nostra portata - D'accordo con lui, credo che l'arma assoluta per la gloria dell'Impero si trovi a pochi metri di distanza - L'atmosfera puzza di paranoia ed isterismo -

Venerdì, 7 Ottobre: ore 23:00

Secondo messaggio - Abbiamo trovato diversi corpi dei nostri archeologi misteriosamente mummificati nella pietra, in una delle gallerie - La vista è stata terrificante: la paura si è impadronita del distaccamento - Karl Zermann ha ucciso brutalmente due membri del gruppo per riportare l'ordine e il controllo - La reazione di Heizinger è stata incoerente - Si è dimostrato insensibile all'incidente, ed ha raddoppiato i suoi sforzi nella ricerca - Questo sito di scavi è davvero maledetto -

Domenica, 9 Ottobre: ore 04:35

- Completo successo dell'operazione - Von Heizinger aveva ragione, il pentagramma scoperto è il portale attraverso cui si accede ad una delle quattro Obscura Cardinal Cornerstone - avviate immediatamente il Kaiser.

Domenica, 9 Ottobre: ore 10:19

Secondo messaggio - dopo la scoperta del portale, diverse Schocktruppen sono cadute sotto il controllo di una potente entità oscura - Il loro stato si è aggravato senza un'apparente causa, e pare non ci siano possibilità di cura - sui loro corpi è apparsa una stigmata demoniaca - Obbediscono solo a Von Heizinger - Ho subito richiesto il permesso di sollevare Heizinger dal comando e di prendere tutte le necessarie misure per la sicurezza della missione -

Domenica, 9 Ottobre: ore 13:45

Terzo Messaggio - Heizinger è isterico - Ha iniziato la cerimonia rituale per aprire il portale - Ha chiesto dei volontari da sacrificare - spari - combattimenti - esplosioni - La situazione è fuori controllo, richiedo rinforzi, richiedo ...

Questi sono gli ultimi messaggi radio inviati da Eva Krämer, e da due giorni non abbiamo notizie dalla 13ª Divisione. Non abbiamo modo di sapere se l'attacco è arrivato della resistenza locale oppure dalla rivolta di qualcosa d'altro ...

Rispettosamente,

Tenente Franz Woerman

K.S. TN
TAREBLP001



BLUTSTURM
DIVISION



La Blutsturm Division calcola al suo interno il maggior numero di elementi compententi femminili del Reich. Essa riceve ordini e relaziona direttamente al Kaiser. Solo l'Imperatore e il Maresciallo sul Campo della Divisione conoscono l'esatto numero di Investigatori della Blutsturm.

Questa segretezza crea un costante stato di sospetto verso la Corte Imperiale, permettendo che la sorveglianza delle famiglie aristocratiche più ambiziose possano portare fuori strada il loro comune obiettivo.

Gli Investigatori della Blutsturm ricevono un addestramento speciale che li prepara all'intensa attività nei "lavori speciali" che essi sono spesso chiamati ad eseguire, incluso lo spionaggio, la protezione personale e l'assassinio. Essendo sotto servizio del Kaiser e dell'Alta Polizia dell'Impero, la Divisione Blutsturm ha due ruoli principali: sorvegliare l'alto comando militare nobiliare per assicurare all'occorrenza la loro impossibilità di contrastare il Kaiser, e di tenere sotto controllo le forze del potere occulto con cui hanno un patto.

Restando fuori dalle linee della gerarchia militare e temuti anche dagli alti dignitari, all'interno dell'Impero l'autorità degli investigatori è apparentemente senza limiti.

Arruolata all'età di 9 anni dal Maresciallo di Campo Verra Komstfelder in uno dei numerosi orfanotrofi, Eva Krämer (registrazione X-20-32) è ad oggi uno degli Investigatori più talentuosi in campo. Con una personalità d'acciaio e un innato istinto al combattimento, sembra non ci sia nulla che possa spaventarla e deviarla dai suoi obiettivi. Il suo straordinario curriculum ha recentemente portato il Kaiser ad affidarle delle missioni molto importanti nell'Europa Centrale...

Eva Krämer



«Flagello»

"Flagello" è anche il soprannome di Eva per l'arma che utilizza, una frusta al cui capo ci sono delle lame affilate. Come Eva, quest'arma è tanto bella quanto mortale.



Oggetto Speciale

Tipo: Arma per il Corpo a Corpo. Il suo utilizzo permette di aggiungere 1 colpo a segno aggiuntivo in caso di successo. Se Eva (e solo Eva) utilizza la Frusta e ottiene un "10" naturale in un combattimento, l'obiettivo viene avvolto alla gola e riceve tutte le ferite senza poter fare un Lancio sullo Shock per tentare di annullarne qualcuna.

Diversamente dalle altre Armi per il Corpo a Corpo, la Frusta può colpire i nemici che sono adiacenti o ad un massimo di 2 cerchi di distanza. Nel secondo caso, l'attacco può essere fatto anche se tra l'attaccante e l'obiettivo c'è un Personaggio.

Pacchetto Combattimento

«Mauser C96»



In 43 anni di leale servizio, la C96, anche chiamata "Martello Conico", ha subito numerose modifiche, tra le quali la principale fu il suo calibro di 9.63 mm., il suo estrattore, e la doppia carica, tutte modifiche che l'hanno migliorata.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante un combattimento, la precisione della Mauser aggiunge 2 punti Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Croce di Ferro di 1° Classe»



Questo grado militare viene guadagnato in particolari circostanze di guerra, quando si dimostra un'estremo coraggio.

Grazie a questa aura eroica, Eva fa guadagnare 2 punti Bonus supplementari alla sua Unità, che possono essere usati come fossero dei Punti Vittoria.

Questi punti Bonus non sono esattamente come i Punti Vittoria tradizionali. Se non vengono usati durante la partita, vengono persi e quindi non sono considerati per le condizioni di vittoria.

«Colpo Critico»



I membri della Divisione Blutsturm hanno avuto un particolare addestramento nell'arte di ferire gli avversari nei punti vitali, per causare il massimo danno.

Se Eva lo sceglie, può rilanciare il dado con il risultato più basso in un qualsiasi combattimento Corpo a Corpo.

I risultati di "1" naturale non possono essere rilanciati.

Pacchetto Resistenza

«Luger P-08»



La prima pistola ad usare i proiettili Parabellum da 10 mm. La sua fantastica precisione la rende un solido contributo in ogni Pacchetto di Equipaggiamento.

Tipo: Arma per Combattimento Ravvicinato • Durante un combattimento, la precisione della Mauser aggiunge 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Croce di Ferro di 2° Classe»



Questa leggendaria decorazione Prussiana introdotta nel 1813 da Frederic-Guillaume, è il riconoscimento per chi ha compiuto eroiche imprese sul campo di battaglia.

Grazie a questa aura eroica, Eva fa guadagnare 1 punto Bonus supplementare alla sua Unità, che può essere usato come un Punto Vittoria.

Questo punto Bonus non è esattamente come un Punto Vittoria tradizionale. Se non viene usato durante la partita, è perso e quindi non è considerato per le condizioni di vittoria.

«Kit Medico»



I medici e gli assistenti sul campo sono estremamente difficili da trovare dietro le linee nemiche, quindi alcuni soldati hanno con loro un Kit Medico in modo da potersi curare le ferite da soli.

Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, questo Kit Medico vi permette di guarire una ferita in più.

Scartate questo segnalino dopo l'uso.

Pacchetto Mentale

«Luger P-08»



La prima pistola ad usare i proiettili Parabellum da 10 mm. La sua fantastica precisione la rende un solido contributo in ogni Pacchetto di Equipaggiamento.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante un combattimento, la precisione della Mauser aggiunge 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Croce di Ferro di 2° Classe»



Questa leggendaria decorazione Prussiana introdotta nel 1813 da Frederic-Guillaume, è il riconoscimento per chi ha compiuto eroiche imprese sul campo di battaglia.

Grazie a questa aura eroica, Eva fa guadagnare 1 punto Bonus supplementare alla sua Unità, che può essere usato come un Punto Vittoria.

«Infiltrazione»



Gli Investigatori della Blutsturm sono diventati maestri dell'infiltrazione e sono portati a sorprendere i loro avversari facendosi vedere dove e quando meno essi se l'aspettano.

Eva può usare un qualsiasi Punto di Entrata sulla mappa, indipendentemente da quello scelto da entrambe le squadre dopo il Lancio sullo Schieramento. Quindi, se vuole può anche entrare nel Punto di Entrata nemico.

Durante il primo turno di gioco (solo il primo), Eva non blocca il movimento dei Personaggi nemici, e questi ultimi non bloccano lei. Quindi, non sarà necessaria un Duello per passare attraverso un cerchio occupato dal nemico.

K.S. TN
TAREOKPOO1



Obscura Korps

Hermann Von Heizinger



Il Marchese Generale Hermann Von Heizinger è il prodotto di una lunga linea aristocratica le cui storie si intrecciano con l'Ermeticismo Alchemico. Verso la fine del 16° secolo, la sua famiglia fu la prima ad attivarsi nella ricerca del Corpus Hermeticum, una leggendaria collezione di 17 trattati, gran parte dei quali venne perduto nella nostra epoca. Datati al terzo secolo prima della crocifissione, ognuno di tali trattati parlava del tirocinio per la manipolazione dei raggi cosmici. Questa conoscenza ermetica, come il principale obiettivo, permetteva di allontanare l'energia positiva da una zona fisica per creare un vuoto, che veniva subito riempito con energia negativa. Queste zone, ormai corrotte, si trasformavano in zone che portavano alla luce i Mondi Inferiori ... gli U-worlds.

Molti pensano che la cosmologia occulta dell'Ermeticismo Alchemico sia una prova che i cinque Maggiori dei Mondi Inferiori considerino l'umanità un invitante regalo. Si diceva che chi possedeva i 17 trattati avrebbe avuto il potere di liberare sulla faccia della terra le schiere del caos.

Durante l'attacco al Cairo, nel 1939, i poteri di Heizinger gli aprirono la strada verso la drammatica vittoria del Reich sull'Unione. Egli invocò le Nove Piaghe d'Egitto, e la valle cadde in 48 ore, a dispetto degli 11 reggimenti di corazzate afibie mobilitate per la sua difesa. A seguito di questo massacro, la Piramide di Khéope divenne il quartier generale degli Obscura Korps, nel Nord Africa, e Von Heizinger creò l'infame 13° Armata.

Grazie alla recente scoperta dell'Amuleto di Patmos, che rivelò una delle quattro Obscura Cardinal Cornerstones, Von Heizinger ebbe la fiducia del Kaiser e illimitate risorse finanziarie. Ora la sua missione è quella di aprire il portale e stringere un patto con il potere dei Mondi Inferiori, per distruggere definitivamente gli avversari dell'Impero.

«Amuleto di Patmos»



Datato al periodo delle origini dell'umanità, questo oggetto occulto che ha condiviso il destino di St. John, è la chiave per aprire uno dei quattro Obscura Cardinal Corners.

L'amuleto può colpire qualunque nemico che si trova entro la portata del Valore Mentale Attuale +1 di Heizinger. L'obiettivo non deve essere necessariamente nello stesso Percorso di Heizinger. Heizinger e il suo obiettivo combattono quindi un Duello Mentale. Se vince Heizinger, la vittima è sopraffatta dal terrore; spostate quel Personaggio di tanti cerchi di quanto sono i risultati di successo di Heizinger. Se nel Turno attuale la vittima non era ancora stata attivata, in questa Sequenza userà i valori più bassi delle sue Caratteristiche.

Per il resto del Turno attuale, il Personaggio terrorizzato non può usare la sua Fase delle Azioni (e non può sfidare i nemici).

Oggetto Speciale

Pacchetto Combattimento

«Walther P.38»



Questa pistola semi-automatica venne assemblata per la prima volta nel 1939, e divenne l'arma standard degli ufficiali del Reich.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato.

«Sha-Na-Ra»



Questo teschio di quarzo puro fu scoperto nelle rovine in un tempo Maya, nel 1924, dall'esploratore dell'Unione Frederick Albert Mitchell-Hedges. Guardiano del Sacro Fuoco, venne usato durante misteriosi rituali circa 3600 anni fa.

Scegliete un avversario che si trova nel Percorso di Heizinger. Viene poi dichiarato un Duello Mentale. Se Heizinger viene sconfitto, non ci sono effetti. Se vince, la vittima è immolata e riceve tante ferite quanti sono i successi di Heizinger, senza poter ridurre i danni ricevuti.

Sha-Na-Ra può essere usato solo una volta per partita, anche se ha avuto insuccesso.

«Ombra Ermetica»



Hermetica Umbra è uno dei primi testi scritti nel Corpus Hermeticum. Ogni volta che influenza una zona, i rumori vengono attutiti come se la realtà fosse alterata, agganciata ad una cosmologia occulta.

Mentre un Percorso è corrotto dalla Hermetica Umbra, tutti i Personaggi che hanno il simbolo di affiliazione della Obscura Korps guadagnano 1 punto Bonus sui loro Valori di Combattimento.

Pacchetto Resistenza

«Walther P.38»



Questa pistola semi-automatica venne assemblata per la prima volta nel 1939, e divenne l'arma standard degli ufficiali del Reich.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato.

«Occhio di Tages»



Questo anello fu dato agli Etruschi dal djinn Tages di Tyrrhenian. Fu rubato dalle alcove segrete nei magazzini del British Museum dall'Investigatore Privato Yula Korlitz, durante l'attacco aereo su Londra, nel 1941.

Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, il potere infernale dell'oggetto vi permette di guarire 2 ferite.

L'Occhio di Tages può essere usato solo una volta per partita.

«Ombra Ermetica»



Hermetica Umbra è uno dei primi testi scritti nel Corpus Hermeticum. Ogni volta che influenza una zona, i rumori vengono attutiti come se la realtà fosse alterata, agganciata ad una cosmologia occulta.

Mentre un Percorso è corrotto dalla Hermetica Umbra, tutti i Personaggi che hanno il simbolo di affiliazione della Obscura Korps guadagnano 1 punto Bonus sui loro Valori di Combattimento.

Pacchetto Mentale

«Walther P.38»



Questa pistola semi-automatica venne assemblata per la prima volta nel 1939, e divenne l'arma standard degli ufficiali del Reich.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato.

«Grado di Generale»



Avvicinandolo al più alto grado militare, un tenente generale è un ufficiale superiore che ha dimostrato il suo coraggio, la sua autorità e la sua esperienza tattica.

Durante il Lancio per lo Schieramento, i generali hanno 6 punti Bonus sul loro risultato del dado. Questo Bonus è cumulativo con i Bonus degli altri Personaggi Ufficiali.

«Ombra Ermetica»



Hermetica Umbra è uno dei primi testi scritti nel Corpus Hermeticum. Ogni volta che influenza una zona, i rumori vengono attutiti come se la realtà fosse alterata, agganciata ad una cosmologia occulta.

Mentre un Percorso è corrotto dalla Hermetica Umbra, tutti i Personaggi che hanno il simbolo di affiliazione della Obscura Korps guadagnano 1 punto Bonus sui loro Valori di Combattimento.

K.S. TN
TAREOKP002



Obscura Korps

Karl Zermann "OZO"



Si dice che Karl Zermann era un ufficiale della Polizia Militare presso le rovine di An Najaf, in Mesopotamia, quando lo spirito del Grande Corrotto Ghnoss'Goloss lo abbia sfiorato portandolo alla pazzia, nell'esatto momento in cui la squadra di archeologi che proteggeva aveva rivelato un immenso altare rituale. La faccia di Karl e le sue braccia si ricoprirono subito di ferite aperte e di scritte occulte, come se un ferro infuocato invisibile gli avesse inciso la pelle. Ancora un mistero, anche la Luger che aveva in mano si ricoprì allo stesso modo di iscrizioni demoniache.

Solo dopo alcuni giorni venne scoperto il massacro. Gli archeologi e i soldati di guarnigione erano stati uccisi tutti, tranne uno. I loro corpi erano orribilmente mutilati: nei loro toraci si erano aperti dei buchi fosforescenti, e la loro pelle era segnata da stigmate demoniache.

L'unico sopravvissuto, Karl Zermann, fu trovato semi-incosciente, che stava balbettando solo "OZO ... Ozo ... ozo ...". Solo dopo si capì che questo era il nome del Guardiano Corrotto. Da quel giorno, la Luger di Karl ebbe strani poteri, ma la cosa più sorprendente fu che non richiedeva munizioni. Sparava dei proiettili evanescenti capaci di rintracciare il loro obiettivo in qualsiasi posto si trovasse.

Convinto che Ozo si fosse incarnato nel corpo di Karl, Von Heizinger lo arruolò nella 13ª Divisione Occulta come sua guardia del corpo personale. Molte volte Zermann provò ad instaurare un'alleanza tra il Reich e gli U-Worlds...

«Inferno»



La leggenda narra che lo spirito di Ghnoss'Goloss abbia sfiorato Karl Zermann: la sua arma è ricoperta da incisioni demoniache e possiede un potere terrificante.

Oggetto Speciale

Tipo: Arma per Combattimento Ravvicinato. Questo Borchardt C-93 offre 1 punto Bonus ad ogni risultato in un combattimento. L'arma spara dei fantomatici proiettili ad inseguimento dell'obiettivo, che sono in grado di colpire anche i nemici che si trovano in altri Percorsi (e ovviamente anche quelli che si trovano nello stesso Percorso).

Quest'arma non può usare Munizioni Extra. Ha una portata minima di 2, mentre la portata massima è data dal Valore Mentale Attuale di Karl. I proiettili non possono passare attraverso i muri, ma devono seguire un percorso permesso.

Pacchetto Combattimento

«Granata a Mano»

Il suo manico di legno ha ispirato le truppe dell'Unione a soprannominarla Stielhandgranate (cioè, "Schiacciapate").



Tipo: Granata

«Forza Sovrumana»

A dispetto del suo leggendario potere, il demone Sacre Nosfero ritornò negli altri mondi da Saint Matthew di Briac, durante la prima crociata per Gerusalemme. Il demone trasformò il sangue dei suoi seguaci in una sostanza nera e viscosa che raddoppiava la loro forza muscolare.



Quando lanciate i dadi in un combattimento corpo a corpo, questo Personaggio usa sempre il suo Valore di Combattimento più alto.

Solo i Combattimenti Corpo a Corpo beneficiano di questo Bonus.

«Immune al Dolore»

Gli U-Worlds sono traboccanti di creature innominabili. Ogni volta che il marchio di Kazul, primo guardiano di Nosfero, viene piazzato sull'Abilità di un Personaggio, questo diventa incredibilmente resistente al dolore.



Ogni volta che questo Personaggio fa un Lancio sullo Shock, utilizza il Valore di Resistenza più alto.

Pacchetto Resistenza

«Granata a Mano»

Il suo manico di legno ha ispirato le truppe dell'Unione a soprannominarla Stielhandgranate (cioè, "Schiacciapate").



Tipo: Granata

«Rapidità»

Essere sotto l'influenza di Ghnoss'Goloss, uno dei quattro Maggiori degli U-Worlds, vuol dire avere i riflessi e la velocità incrementati sostanzialmente.



Non importa quante ferite abbia Karl Zermann, per determinare i suoi punti movimento può usare il suo Valore di Movimento più alto sulla sua Scheda del Personaggio.

«Kit Medico»

I medici e gli assistenti sul campo sono estremamente difficili da trovare dietro le linee nemiche, quindi alcuni soldati hanno con loro un Kit Medico in modo da potersi curare le ferite da soli.



Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, questo Kit Medico vi permette di guarire una ferita in più.

Scartate questo segnalino dopo l'uso.

Pacchetto Mentale

«Granata a Mano»

Il suo manico di legno ha ispirato le truppe dell'Unione a soprannominarla Stielhandgranate (cioè, "Schiacciapate").



Tipo: Granata

«Grado di Tenente»

I Tenenti sono ufficiali giovani di addestramento, oppure lo staff più anziano che è stato promosso grazie ad un'innata attitudine al comando.



Durante il Lancio per lo Schieramento, questo grado permette di aggiungere 4 punti al risultato del dado.

Questo Bonus non è cumulativo con i Bonus degli altri Personaggi.

«Collare d'Argento»

Questa insegna della polizia militare è un simbolo di autorità, disciplina, e lealtà all'Imperatore. Viene data ai Kopfjäger che mantengono l'ordine tra le truppe del Reich.



Un ricordo dei giorni passati nella Feldgendarmarie, questo emblema della polizia militare ha dato a Zermann fiducia e fermezza psicologica. La colonna della Caratteristica Sanità Mentale ha i seguenti valori: 6, 6, 5, 5.

K.S.TN
TAREOKT001



Obscura Korps

Solo i membri più disciplinati e talentuosi degli Obscura Korps possono aspirare di unirsi un giorno ai corpi di elite della Shock Troop. Ogni membro viene selezionato personalmente dal Generale della Divisione dopo aver servito come sua guardia personale. E' facile vedere le Schocktruppen portare diverse uniformi e mostrine, a seconda della Divisione a cui appartiene. Il diverso abbigliamento denota la loro alleanza con questa o quella famiglia imperiale.

Anche se le mostrine variano, la loro funzione principale rimane la stessa: proteggere con la vita i membri della nobiltà assegnata agli Obscura Korps. Le Shock Troops vengono richieste anche per proteggere le zone archeologiche, così come il trasporto delle reliquie esoteriche ritrovate. Il loro particolare addestramento, che si svolge presso il Castello di Willigür, rimane ancora un mistero per i Servizi Segreti dell'Unione. Alla testa degli Obscura Korps, ogni Schocktruppen ha familiarità con le forze occulte e i poteri demoniaci degli U-Worlds.

L'ufficiale van der Agerr, un autentico eroe appartenente alle Shock Troops, fu decorato recentemente dal Kaiser con una delle più alte onorificenze dell'Impero. La famosa Croce dei Cavalieri, una medaglia che presenta delle spade incrociate su un campo di foglie di quercia, molto ricercata dai Generali - fu assegnata a queste truppe per il loro coraggio di fronte al pericolo, durante la spedizione archeologica sull'Isola di Patmos. Tale spedizione permise al Reich di recuperare un amuleto unico che portò la 13ª Divisione Occulta fino al Castello di Ksiaz. Gli scavi portarono alla luce le catacombe che nascondevano al loro interno una delle quattro Obscura Cardinal Cornerstones.

Schocktruppen

Oggetto Speciale

«Mad Minute»



In tutti i combattimenti, e contro qualsiasi nemico, anche quando usano delle armi improvvisate, questa è una tecnica che permette alle Schocktruppen di mantenere la posizione, e sparare contro qualsiasi cosa si sposti.

Il Personaggio guadagna 2 punti Bonus sui risultati dei dadi in un combattimento. Le capacità "Mad Minute" e "Keep Firing" possono essere combinate, e i loro effetti sono cumulativi.

Durante la sua Sequenza, un Personaggio che utilizza la "Mad Minute" deve restare fermo. La "Mad Minute" può essere usata solo con le Armi per Combattimento Ravvicinato e le Armi Automatiche.

Pacchetto Combattimento

«MP 40»



L'MP 40 è un'arma molto affidabile. La sua lega di metalli ritrattati la rende estremamente pratica per il trasporto. Oltre 6 milioni di Unità hanno avuto questo manufatto. È l'arma standard dell'Impero.

Tipo: Arma Automatica • Grazie al suo fuoco rapido, quando spara l'MP 40 aggiunge 1 punto Bonus al Valore di Combattimento Attuale.

«Granata a Mano»



Il suo manico di legno ha ispirato le truppe dell'Unione a soprannominarla Stielhandgranate (cioè, "Schiacciapatate").

Tipo: Granata

«Keep Firing»



"Per il nostro Impero! Fuoco! Fuoco!! Fuooooocooooo!!!!"

Il Personaggio riceve 1 punto Bonus sul risultato del dado durante un combattimento. I Bonus "Keep Firing" e "Mad Minute" sono cumulativi.

Per usare il "Keep Firing", il Personaggio deve aver attaccato lo obiettivo, che si trovava nello stesso Percorso, e con la stessa arma del turno precedente. "Keep Firing" può essere usato solo con un'Arma per il Combattimento Ravvicinato oppure con un'Arma Automatica.

Pacchetto Resistenza

«MP 40»



L'MP 40 è un'arma molto affidabile. La sua lega di metalli ritrattati la rende estremamente pratica per il trasporto. Oltre 6 milioni di Unità hanno avuto questo manufatto. È l'arma standard dell'Impero.

Tipo: Arma Automatica • Grazie al suo fuoco rapido, quando spara l'MP 40 aggiunge 1 punto Bonus al Valore di Combattimento Attuale.

«Munizioni Extra»



Nelle cinture dei soldati ci possono essere delle munizioni aggiuntive di scorta.

Dopo un Lancio sul Combattimento, se i risultati sono insufficienti, il vostro Personaggio può ricaricare velocemente la sua arma per lanciare un secondo attacco. Solo i risultati del secondo attacco dovranno essere tenuti validi.

Non potete usare le Munizioni Extra durante un Contrattacco. Scartate questo segnalino dopo l'uso.

«Kit Medico»



I medici e gli assistenti sul campo sono estremamente difficili da trovare dietro le linee nemiche, quindi alcuni soldati hanno con loro un Kit Medico in modo da potersi curare le ferite da soli.

Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, questo Kit Medico vi permette di guarire una ferita in più.

Scartate questo segnalino dopo l'uso.

K.S. TN
TAREOKT002



Obscura Korps

Quando fu scoperta la prima delle quattro Obscura Cardinal Cornerstones, l'energia positiva incatenata fu parzialmente corrotta. L'umanità intravvide, per un breve istante, quali fossero i Piani Superiori nascosti per milioni di anni. Il potere dell'energia negativa danzò attorno al portale, contaminando la realtà per alcuni secondi. Durante l'ondata di panico che seguì, e circondato dalle sue fedeli ed intransigenti Schocktruppen, Hermann Von Heizinger recitò freneticamente la sua Ermetica con l'intento di sfruttare le forze oscure.

Monn'Orgoss, il Legionario del Profondo, fu il primo a rispondere alla chiamata di Heizinger. Alterò le anime delle Schocktruppen più vicine, trasformandole in Stosstruppen: creature mezzo uomo e mezzo demone. Un presagio di morte sui futuri scontri si impadronì della realtà ...

Per saperne di più sulle Stosstruppen, visitate il file Top Secret TANNHÄUSER, sul nostro sito internet:

www.fantasyglightgames.com/tannhauser.html

Stosstruppen

Oggetto speciale

«Segno Demoniaco»



Trovandosi nelle vicinanze degli U-Worlds, questi uomini furono trasformati dagli spiriti in macchine da guerra. Le loro mani, a volte artigliate, sono il riflesso degli incubi che dimorano nelle loro anime.

Tipo: Arma Corpo a Corpo. Il Segno Demoniaco permette al Personaggio di aggiungere 1 colpo a segno aggiuntivo in un combattimento di successo. Questo Bonus è cumulativo, e può essere aggiunto al Bonus dato dal Coltello da Combattimento.

Pacchetto Combattimento

«Coltello da Combattimento»



I Coltelli da Combattimento sono particolarmente letali perché hanno una lunga lama affilata.

Tipo: Arma per il Corpo a Corpo • Un ingegnoso modello che permette al Personaggio di aggiungere 1 colpo a segno aggiuntivo in caso di successo nel Combattimento.

«Forza Sovrumana»



A dispetto del suo leggendario potere, il demone Sacre Nosfero ritornò negli altri mondi da Saint Matthew di Briac, durante la prima crociata per Gerusalemme. Il demone trasformò il sangue dei suoi seguaci in una sostanza nera e viscosa che raddoppiava la loro forza muscolare.

Quando lanciate i dadi in un Combattimento Corpo a Corpo, questo Personaggio usa sempre il suo Valore di Combattimento più alto.

Solo i Combattimenti Corpo a Corpo beneficiano di questo Bonus.

«Immune al Dolore»



Gli U-Worlds sono traboccanti di creature innominabili. Ogni volta che il marchio di Kazul, primo guardiano di Nosfero, viene piazzato sull'Abilità di un Personaggio, questo diventa incredibilmente resistente al dolore.

Ogni volta che questo Personaggio fa un Lancio sullo Shock, utilizza il Valore di Resistenza più alto.

Pacchetto Resistenza

«Non Morto»



L'Abisso di Acharakat è infestato di Demoni Inferiori senza nome. I loro seguaci che vengono uccisi in combattimento sono posseduti immediatamente, e i loro corpi rivivono ancora.

Scartate questo segnalino se la Stosstruppen viene uccisa. Il Personaggio non muore, ma il suo Indicatore della Salute viene piazzato sull'ultima riga della Tabella del Personaggio. Se il Personaggio non è ancora stato attivato nel turno, potete farlo eseguendo la sua Sequenza normalmente.

Può essere usato solo una volta per partita. Dopo l'uso, il Personaggio non può usare "Immune al Dolore", "Forza Sovrumana" e "Rapidità", non può annullare i colpi a segno ricevuti e non può contrattaccare.

«Immune al Dolore»



Gli U-Worlds sono traboccanti di creature innominabili. Ogni volta che il marchio di Kazul, primo guardiano di Nosfero, viene piazzato sull'Abilità di un Personaggio, questo diventa incredibilmente resistente al dolore.

Ogni volta che questo Personaggio fa un Lancio sullo Shock, utilizza il Valore di Resistenza più alto.

«Rapidità»



Essere sotto l'influenza di Ghnoos'Goloss, uno dei quattro Maggiori degli U-Worlds, vuol dire avere i riflessi e la velocità incrementati sostanzialmente.

Non importa quante ferite abbia la Stosstruppen, per determinare i suoi punti movimento può usare il suo Valore di Movimento più alto sulla sua Scheda del Personaggio.

Report N°24367

Ufficiale John MacNeal

Verbale di Servizio: Classe A



ARMY OF THE UNION

DEPARTMENT OF WAR AND THE NATIONAL EFFORT

John MacNeal è uno dei più brillanti soldati delle Forze Speciali dei Marines. In gioventù, fu un campione di boxe dei pesi massimi del suo reggimento, e fece il suo addestramento militare presso l'Accademia di Coney Island, dove arrivò terzo nella sua classe.

Ma fu in campo dove il suo coraggio venne alla luce. Nell'inverno del 1946, le sue abilità di comando si fecero notare durante l'operazione White-Blizzard. Egli guidò la sua Unità dietro le linee nemiche e distrusse cinque bunker nell'Atlantes Wall. Quell'operazione audace permise al 101° e al 123° Battaglione di aprire un varco prima di essere ignobilmente ricacciato dalla Phantom-Panzer di Rommel.

Perito e decorato diverse volte, il Capitano MacNeal fu nominato Ufficiale dell'Anno nel 1948. Si guadagnò questo riconoscimento dopo un assalto eroico dove distrusse tre cannoni Panzer 292mm., sulle coste dell'isola di Lampedusa.

Un uomo di carattere irreprensibile, il suo carisma naturale lo rese un leader nato. Estremamente apprezzato dai suoi uomini, ritornò vittorioso da ogni missione a lui affidata, non importava quali danni avesse subito. Nulla lo spaventa; questo ufficiale possiede quel mix tra talento, esperienza ed abilità che lo rendono la scelta principale per ogni missione in qualsiasi teatro operativo sul pianeta, o sotto ...

L'Ufficiale John MacNeal è attualmente stato assegnato alla base militare di Portland, nel Maine.

John MacNeal



Oggetto Speciale

«Sensori Notturni»



Questo elmetto HB-4 modificato è un prototipo costruito usando un pezzo delle lenti salvate dalla misteriosa macchina scoperta in New Mexico. Una volta connessa ad una potente batteria, permette di avere un campo visivo migliorato.

I Sensori Notturni permettono al Personaggio di ignorare tutte le penalità date dalle Granate Fumogene. Inoltre, su qualsiasi dado di successo con un'arma per il corpo a corpo o automatica, i Sensori Notturni aggiungono 1 colpo a segno aggiuntivo.

Pacchetto Combattimento

«Flash-gun MKI»



Prototipo costruito usando elementi di varie armi standard dell'Unione, agganciato con una batteria a propulsione con rinculo, il Flash-gun MKI spara proiettili a grande velocità, capaci di forare anche le armature più spesse.

Tipo: Arma Automatica • Se in un combattimento ottenete almeno un "10" naturale e il vostro obiettivo non ottiene almeno un "10" naturale nel suo corrispondente Lancio per lo Shock, viene ucciso immediatamente.

«Grado Combattente»



Il riconoscimento della Fanteria da Combattimento viene dato ai soldati che hanno agito sotto il fuoco nemico, ed è un esempio considerevole per il resto del reggimento.

Grazie a questo riconoscimento, dovete considerare la colonna delle Caratteristiche di combattimento di MacNeal con i seguenti Valori: 6, 6, 5, 5.

«Medaglia d'Onore»



Creata il 12 Dicembre 1861, questa decorazione è il distintivo militare più alto dell'Unione. Il Congresso onorò l'Ufficiale MacNeal con la medaglia per un'azione di estremo coraggio di fronte al nemico, quando rischiò la vita durante un attacco sull'isola di Lampedusa.

Dichiarate in qualsiasi momento di usare questa medaglia. Fino al termine del vostro Turno, John MacNeal usa i suoi Valori di Combattimento, Sanità Mentale e Movimento più alti, indipendentemente dal suo attuale stato di salute.

Potete usare questa medaglia solo una volta per partita.

Pacchetto Resistenza

«Flash-gun MKI»



Prototipo costruito usando elementi di varie armi standard dell'Unione, agganciato con una batteria a propulsione con rinculo, il Flash-gun MKI spara proiettili a grande velocità, capaci di forare anche le armature più spesse.

Tipo: Arma Automatica • Se in un combattimento ottenete almeno un "10" naturale e il vostro obiettivo non ottiene almeno un "10" naturale nel suo corrispondente Lancio per lo Shock, viene ucciso immediatamente.

«Grado Fante Esperto»



Il riconoscimento della Fanteria da Combattimento viene dato ai soldati che hanno agito sotto il fuoco nemico, ed è un esempio considerevole per il resto del reggimento.

Grazie a questo riconoscimento, dovete considerare la colonna delle Caratteristiche di Resistenza di MacNeal con i seguenti Valori: 5, 5, 5, 5.

«Medaglia d'Onore»



Creata il 12 Dicembre 1861, questa decorazione è il distintivo militare più alto dell'Unione. Il Congresso onorò l'Ufficiale MacNeal con la medaglia per un'azione di estremo coraggio di fronte al nemico, quando rischiò la vita durante un attacco sull'isola di Lampedusa.

Dichiarate in qualsiasi momento di usare questa medaglia. Fino al termine del vostro Turno, John MacNeal usa i suoi Valori di Combattimento, Sanità Mentale e Movimento più alti, indipendentemente dal suo attuale stato di salute. Potete usare questa medaglia solo una volta per partita.

Pacchetto Mentale

«Colt 45 1911 A1»



Quest'arma da fuoco funziona con un piccolo rinculo della canna centrale. Spara munizioni calibro 55, con un caricatore integrato da nove colpi. Diverse versioni dell'arma sono state fabbricate in serie; la 1911 A1 è l'ultima di una lunga produzione di successo.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante un combattimento, la precisione della Colt 45 offre un Bonus di 2 punti al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Grado di Capitano»



I Capitani sono degli Ufficiali tenaci, nati per il comando. Presenti sempre in prima linea, il loro comando, l'iniziativa e l'esperienza sono spesso decisivi per l'esito della battaglia.

Durante il Lancio per lo Schieramento, il grado di Capitano vi permette di aggiungere 4 punti Bonus al risultato del dado. Questo Bonus è cumulativo con i gradi degli altri Personaggi.

«Stella d'Argento»



Creata il 9 giugno 1918, questo riconoscimento divenne medaglia solo nell'agosto del 1932. Viene data per promuovere delle azioni di estremo coraggio di fronte al nemico.

Grazie al suo comportamento eroico, John MacNeal fa guadagnare alla sua Unità 2 punti Bonus aggiuntivi, che possono essere usati come se fossero dei Punti Vittoria.

Questi punti Bonus non sono esattamente come i Punti Vittoria tradizionali. Se non sono usati durante la partita, vengono persi e quindi non sono considerati per le condizioni di vittoria.



ARMY OF THE UNION

DEPARTMENT OF WAR AND THE NATIONAL EFFORT

Report N°371001

Assist. Ufficiale Barry Daniel Brown

Verbale di Servizio: Classe D

Figlio del Sergente Maggiore Otis Brown, che morì in combattimento nel ventiseiesimo anno di guerra, all'età di 16 anni Barry Daniel Brown entrò a far parte dell'Armata dell'Unione.

Forza della natura, l'audacia di Brown richiamò l'attenzione dei suoi superiori dell'82° Squadra Distruttori Marines. Specialista in Armi Pesanti, prestò servizio con un'Unità di artiglieria mobile nel Vecchio Continente dal 1944 al 1948. Registrò nel suo curriculum personale ben 78 veicoli armati nemici distrutti.

Purtroppo la sua carriera ebbe alcuni problemi. Un carattere difficile e testardo, la sua nota insubordinazione ed insolenza costante furono la causa di successivi degradazioni. Soprannominato "Boomer", nell'ultimo anno questo ufficiale di basso rango fu integrato nelle Forze Speciali del 42° Marines. Durante il combattimento, in tutte le situazioni imitò il suo comandante.

Il Sergente Brown stà scontando attualmente una pena di tre settimane presso il Penitenziario di Peaks Island, per aver avuto un violento litigio con un tenente della Polizia Militare.

Barry Daniel Brown



«Mitragliatore Flash A6a»

L'involucro di quest'arma sperimentale deriva dal progetto del Browning A6, e nasconde una batteria di accumulatori sofisticata. La sua impressionante velocità di fuoco è alimentata da una catena semi-rigida da 1500 giri.



Tipo: Arma Pesante. Se in un combattimento ottenete almeno un "10" naturale, e il vostro obiettivo non ha ottenuto almeno un "10" naturale nel suo Lancio per lo Shock, questo viene ucciso istantaneamente. Inoltre, non importa il risultato del Lancio per lo Shock ottenuto, l'obiettivo riceve comunque 1 Ferita Automatica.

I "10" naturali ottenuti sul rilancio dei dadi non attivano il potere di quest'arma.

Oggetto Speciale

Pacchetto Combattimento

«Coltello»



Tutti i tipi di coltelli sono a disposizione dei soldati. Il modello standard misura 25 cm. e cela una lama di carbonio estremamente affilata.

Tipo: Arma per il corpo a corpo.

«BA-27»



L'energia richiesta dall'equipaggiamento Ilirium ha spinto gli ingegneri dell'Unione a sviluppare la batteria di linea BA-27, capace di assorbire enormi quantità di energia se usata in serie.

Questa potente batteria, quando viene connessa alla Mitragliatrice Flash, permette al Sergente Brown di uccidere il suo obiettivo istantaneamente, se ottiene con i dadi del combattimento un "9" o un "10" naturale, e l'obiettivo non ottiene almeno un "9" o "10" naturale con il suo Lancio per lo Shock.

«MKII-A1»



Ogni volta che questa granata a frammentazione esplode, rilascia su grande scala un gran numero di lame metalliche affilate.

Tipo: Granata.

Pacchetto Resistenza

«Forza Incredibile»



Molti soldati sono temprati dall'addestramento sul campo dei Marines, continuano ad esercitarsi intensamente e giornalmente. La loro straordinaria massa muscolare gli permette di trasportare le armi più pesanti, delle quali l'Unione è famosa.

Quando fa un Lancio per lo Shock, Brown può rilanciare il dado che ha ottenuto il risultato più basso (tranne gli "1" naturali).

«BA-27»



L'energia richiesta dall'equipaggiamento Ilirium ha spinto gli ingegneri dell'Unione a sviluppare la batteria di linea BA-27, capace di assorbire enormi quantità di energia se usata in serie.

Questa potente batteria, quando viene connessa alla Mitragliatrice Flash, permette al Sergente Brown di uccidere il suo obiettivo istantaneamente, se ottiene con i dadi del combattimento un "9" o un "10" naturale, e l'obiettivo non ottiene almeno un "9" o "10" naturale con il suo Lancio per lo Shock.

«Kit Medico»



I medici e gli assistenti sul campo sono estremamente difficili da trovare dietro le linee nemiche, quindi alcuni soldati hanno con loro un Kit Medico in modo da potersi curare le ferite da soli.

Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, questo Kit Medico vi permette di guarire una ferita in più. Scartate questo segnalino dopo l'uso.

Pacchetto Mentale

«Smith & Wesson 1917»



Un revolver a doppia azione; quest'arma è stata prodotta in massa dal 1917, per le truppe regolari dell'Unione.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante il lancio dei dadi in combattimento, la precisione della S&W permette al Personaggio di aggiungere 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Grado di Sergente»



I Sergenti sono gli ufficiali di grado minore tra i soldati dell'Unione, che hanno sempre mangiato sabbia e sassi. Sono dei combattenti tremendamente esperti, essendo stati loro stessi dei soldati. Questi veterani sono le guide e i mentori delle nuove reclute.

Durante il Lancio per lo Schieramento, il Grado di Sergente vi permette di aggiungere 2 punti Bonus al risultato del dado. Questo Bonus è cumulativo con i Bonus degli altri Personaggi.

«MKII-A1»



Ogni volta che questa granata a frammentazione esplode, rilascia su grande scala un gran numero di lame metalliche affilate.

Tipo: Granata.



ARMY OF THE UNION

DEPARTMENT OF WAR AND THE NATIONAL EFFORT

Report N°37840

Ufficiale Tala Aponi

Verbale di Servizio: Classe C

Figlia del capo Navajo Helaku Aponi, Comandante del 7° Battaglione Avvistatori, Tala nacque in una base militare in Messico, dove i suoi parenti furono uccisi durante il bombardamento del 1936, dopo 22 anni di guerra. Ancora adoloscete, fu affidata a suo nonno, un veterano del 3° Battaglione di Comando Ingegneri, che la istruì sull'arte degli esplosivi. Dall'età di 14 anni, riuscì a costruire e smantellare una bomba H3. Si arruolò nella Scuola di Ingegneria Militare dell'Unione, nel 1946. Talento naturale, la sua conoscenza e tecnica furono superiori a quelle dei suoi istruttori - una combinazione letale con la sua natura ribelle, come sostenuto dal Colonnello di Reggimento Redmond.

Rifiutata la carriera di ufficiale scientifico e sistematicamente disobbediente a tutti gli ordini per seguire la sua iniziativa testarda, fu giudicata avere poca esperienza e troppa insolenza per un posto di ricerca. Marchiata come instabile e rischiosa, quando la sua scheda fu presentata al Capitano MacNeal, lui l'arruolò immediatamente nella 42° Unità MSF, come Specialista Sabotatore. Restia alle altre situazioni, il Capitano Aponi rimane lucido di fronte al pericolo, e il suo coraggio e nervi d'acciaio la rendono un'amico esemplare sul campo di battaglia. La sua mente veloce è ritenuta indispensabile alla sua Unità in qualsiasi missione che richiede agilità e potenza.

La sua fastidiosa abitudine di portare nelle sue missioni delle bombe create personalmente da lei, ha obbligato il Generale di Divisione Lamsbury a metterla sotto arresto in diverse occasioni.

Tala Aponi



Oggetto Speciale

«TNT 440 gr.»



Il Caporale Aponi è stato degradato diverse volte dai Corpi Ingegneri Militari per aver utilizzato degli esplosivi non convenzionali.

Tipo: Granata. Per questo esplosivo usate un segnalino Rottami di 2 punti invece di quello di 1 punto. Inoltre, tutti i Lanci per lo Shock hanno un -1 di penalità su ogni dado. Poi, indipendentemente dal risultato del lancio per lo Shock, tutti i Personaggi che si trovano nei cerchi adiacenti all'esplosione ricevono 2 Ferite Automatiche, invece di 1 (come è normale per le Granate).

La complessità di questa bomba richiede che il Personaggio utilizzi la sua Abilità Ingegneria.

Pacchetto Combattimento

«Mitragliatore M3»



La Mitragliatrice M3 è alimentata da un caricatore di 30 colpi; funziona senza la leva di armamento. La sua lucentezza ha ispirato il suo soprannome, "Brillantina".

Tipo: Arma Automatica • Grazie al suo fuoco rapido, l'M3 offre 1 punto Bonus al Valore di Combattimento Attuale del Personaggio.

«M15»



Un M15 contiene una carica al fosforo bianco inserita in un cilindro di acciaio rivestito con uno spillo di chiusura M6 A3. Il fumo denso che produce questa Granata viene usato principalmente per bloccare la linea di vista del nemico.

Tipo: Granata Fumogena.

«Munizioni Extra»



Nelle cinture dei soldati ci possono essere delle munizioni aggiuntive di scorta.

Dopo un Lancio sul Combattimento, se i risultati sono insufficienti, il vostro Personaggio può ricaricare velocemente la sua arma per lanciare un secondo attacco. Solo i risultati del secondo attacco dovranno essere tenuti validi.

Non potete usare le Munizioni Extra durante un Contrattacco. Scartate il segnalino dopo l'uso.

Pacchetto Resistenza

«Smith & Wesson 1917»



Un revolver a doppia azione; quest'arma è stata prodotta in massa dal 1917, per le truppe regolari dell'Unione.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante il lancio dei dadi in combattimento, la precisione della S&W permette al Personaggio di aggiungere 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«M15»



Un M15 contiene una carica al fosforo bianco inserita in un cilindro di acciaio rivestito con uno spillo di chiusura M6 A3. Il fumo denso che produce questa Granata viene usato principalmente per bloccare la linea di vista del nemico.

Tipo: Granata Fumogena.

«Dose di Morfina»



Un piccolo tubo di metallo, completo di un ago sterilizzato, è l'equipaggiamento standard dei reggimenti aviotrasportati dell'Unione. La morfina all'interno calma il dolore, facilitando l'intervento sul campo del medico.

Quando usate un Punto Vittoria per guarire una ferita, potete usare questa morfina per guarire una ferita ulteriore. In alternativa, Tala può usarla durante la Fase delle Azioni per guarire due ferite di un altro Personaggio, che deve trovarsi in un cerchio adiacente a lei, e nello stesso suo Percorso (questo costa anche 1 Punto Vittoria). Scartate il segnalino dopo l'uso.

Pacchetto Mentale

«Smith & Wesson 1917»



Un revolver a doppia azione; quest'arma è stata prodotta in massa dal 1917, per le truppe regolari dell'Unione.

Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante il lancio dei dadi in combattimento, la precisione della S&W permette al Personaggio di aggiungere 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«Grado di Caporale»



Dopo diverse operazioni militari, i soldati di prima classe vengono spesso promossi a Caporali, il più basso grado nelle forze dell'Unione.

Durante il Lancio per lo Schieramento, il grado di Caporale vi permette di aggiungere 1 punto Bonus al risultato del dado. Questo Bonus è cumulativo con i Bonus degli altri Personaggi.

«Kit Medico»



I medici e gli assistenti sul campo sono estremamente difficili da trovare dietro le linee nemiche, quindi alcuni soldati hanno con loro un Kit Medico in modo da potersi curare le ferite da soli.

Quando usate 1 Punto Vittoria per guarire una ferita, questo Kit Medico vi permette di guarire una ferita in più. Scartate questo segnalino dopo l'uso.



ARMY OF THE UNION

DEPARTMENT OF WAR AND THE NATIONAL EFFORT

Report N°45689

Commando Alpha

Da qualche parte nell'Atlantico, il 9 Ottobre 1949:

"Hey, Capitano John ?"

"Sì?"

"Ho una domanda. Cosa ha detto il Ministro di tutti questi regali di Natale? Queste cose puzzano di segreto e di sperimentale. Non penso resteranno nella Base a lungo!"

"Sì ragazzi, sono solo in prestito"

"Quei fantocci dei Servizi Segreti Militari mi avevano detto che la loro potenza di fuoco è il doppio più veloce dei nostri M3 e che dopo aver sparato i loro serbatoi sono ancora freddi come il culo di una puttana!"

(RISATE)

"Leggeri, affidabili, facili da trasportare ... veramente tosti, Capo! Hey Tala, guarda che belli, sono una macchina infernale!"

"Questo non è nulla, ragazzi. Non avete ancora visto lo Schermo Protettivo. I suoi generatori di energia possono fermare i proiettili Parabellum da 10mm..."

"Non fare il bambino, Capitano! Dove sono? Nelle casse qui dietro ?"

"Certo!"

"Non possono sperare che il Generale Gregor si prenda questo richio, permettendo che questo materiale finisca dietro le linee nemiche. E' uno stronzo senza palle."

"Già, un coglione ..."

"Penso che il vecchio sia invidioso di noi. Me l'immagino mentre passa questa roba ad un gruppo di ragazze della scuola"

"E' così occupato a fare il coglione per il Reich che non credo sappia quello che c'è nel suo arsenale."

"Capitano? Non avevi detto che ci pensavi tu ?"

"Mangeranno la polvere ..."

"Capitano? No!"

Commandos Alpha



Oggetto Speciale

«Keep Moving»



Questo Commando delle Forze Speciali dei Marines addestrato duramente, è stato sottoposto a marce incessanti in tutti i tipi di terreno, inclusi i più difficili.

Quando un Commando attraversa un cerchio che ha delle penalità sul movimento, potrà trattare tali penalità come se avessero 1 punto in meno.

Esempio: un segnalino Rottami con una penalità di -2 punti, viene trattato come se avesse una penalità di -1. Un cerchio con una penalità di -1 punti, non ha effetto.

Pacchetto Combattimento

«Flash-gun MKI»



Prototipo costruito usando elementi di varie armi standard dell'Unione, agganciato con una batteria a propulsione con rinculo, il Flash-gun MKI spara proiettili a grande velocità, capaci di forare anche le armature più spesse.

Tipo: Arma Automatica • Se in un combattimento ottenete almeno un "10" naturale e il vostro obiettivo non ottiene almeno un "10" naturale nel suo corrispondente Lancio per lo Shock, viene ucciso immediatamente.

I "10" naturali rilanciati non attivano il potere di questa arma.

«MKII-A1»



Ogni volta che questa granata a frammentazione esplode, rilascia su grande scala un gran numero di lame metalliche affilate.

Tipo: Granata.

«M15»



Un M15 contiene una carica al fosforo bianco inserita in un cilindro di acciaio rivestito con uno spillo di chiusura M6 A3. Il fumo denso che procude questa Granata viene usato principalmente per bloccare la linea di vista del nemico.

Tipo: Granata Fumogena.

Pacchetto Resistenza

«Reising M50»



Costruito per compensare un difettoso Thompson M1A1s, l'M50 è usato specialmente nel fronte del Nord Pacifico, specialmente a Guadalcanal. L'M55 (un modello con il braccio retrattile) è attualmente in costruzione per le truppe avio-trasportate.

Tipo: Arma Automatica • Grazie al suo fuoco rapido, l'M50 permette di avere 1 punto Bonus sul Valore di Combattimento Attuale.

«MKII-A1»



Ogni volta che questa granata a frammentazione esplode, rilascia su grande scala un gran numero di lame metalliche affilate.

Tipo: Granata.

«GO! - GO! - GO!»



Questa tecnica di movimento speciale fu improvvisata sul campo di battaglia prima di essere insegnata nelle accademie militari.

Il Personaggio incrementa la sua velocità lasciando indietro il suo equipaggiamento e le sue armi. Aggiunge 1 punto Bonus al suo Valore di Movimento Attuale.

Usate questa tecnica all'inizio della Fase di Movimento del Personaggio. Egli non potrà fare la sua Fase delle Azioni e non potrà contrattaccare per il resto del Turno.



ARMY OF THE UNION

DEPARTMENT OF WAR AND THE NATIONAL EFFORT

Report N°46324

Commando Delta

Commandos Delta



Le Forze Speciali del 42° Marines sono un'Unità con un codice proprio, formata dalle più forti canaglie volontarie, tra le più assortite.

Arrestati regolarmente per i loro continui litigi con la Polizia Militare, questo gruppo eterodosso di trenta soldati è molto distante dall'essere l'Unità più affidabile dell'Unione. Ritornando vittoriosi dalle missioni più pericolose, e la loro reputazione è giunta fin sulla costa Atlantica.

I Commandos Delta sono guidati dal brillante John MacNeal, l'unico ufficiale capace di trasformare questi caotici e spericolati guerrieri in una delle migliori Unità dell'Unione. I soldati del 42° si offrono sempre volontari per ogni missione suicida che gli si propone - e più vicino alle linee nemiche si vengono a trovare, meglio è per loro.

Grazie alla loro esperienza di combattimento e al loro incredibile coraggio e spirito di squadra, il 42° è oggi il distaccamento più decorato dell'Unione, avendo ricevuto più riconoscimenti in combattimento di qualsiasi altra Unità.

«Keep Moving»



Questo Commando delle Forze Speciali dei Marines addestrato duramente, è stato sottoposto a marce incessanti in tutti i tipi di terreno, inclusi i più difficili.

Quando un Commando attraversa un cerchio che ha delle penalità sul movimento, potrà trattare tali penalità come se avessero 1 punto in meno.

Esempio: un segnalino Rottami con una penalità di -2 punti, viene trattato come se avesse una penalità di -1. Un cerchio con una penalità di -1 punti, non ha effetto.

Oggetto Speciale

Pacchetto Combattimento

«Smith & Wesson 1917»

Un revolver a doppia azione; quest'arma è stata prodotta in massa dal 1917, per le truppe regolari dell'Unione.



Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante il lancio dei dadi in combattimento, la precisione della S&W permette al Personaggio di aggiungere 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«M15»

Un M15 contiene una carica al fosforo bianco inserita in un cilindro di acciaio rivestito con uno spillo di chiusura M6 A3. Il fumo denso che procude questa Granata viene usato principalmente per bloccare la linea di vista del nemico.



Tipo: Granata Fumogena.

«M15»

Un M15 contiene una carica al fosforo bianco inserita in un cilindro di acciaio rivestito con uno spillo di chiusura M6 A3. Il fumo denso che procude questa Granata viene usato principalmente per bloccare la linea di vista del nemico.



Tipo: Granata Fumogena.

Pacchetto Resistenza

«Smith & Wesson 1917»

Un revolver a doppia azione; quest'arma è stata prodotta in massa dal 1917, per le truppe regolari dell'Unione.



Tipo: Arma per il Combattimento Ravvicinato • Durante il lancio dei dadi in combattimento, la precisione della S&W permette al Personaggio di aggiungere 1 punto Bonus al risultato di ogni dado (tranne gli "1" naturali).

«BG-42»

Questo giubbotto contiene placche sottili di Iridium, efficienti per fornire la massima protezione. Quando è colpito da un proiettile, viene attivata una batteria al suo interno che ferma il colpo.



Se chi lo indossa ottiene un "10" naturale sul suo Lancio per lo Shock, annulla tutti i colpi che ha ricevuto in quel combattimento.

Questo giubbotto non può essere usato nei combattimenti Mentali e di Corpo a Corpo.

«GO! - GO! - GO!»

Questa tecnica di movimento speciale fu improvvisata sul campo di battaglia prima di essere insegnata nelle accademie militari.



Il Personaggio incrementa la sua velocità lasciando indietro il suo equipaggiamento e le sue armi. Aggiunge 1 punto Bonus al suo Valore di Movimento Attuale.

Usate questa tecnica all'inizio della Fase di Movimento del Personaggio. Egli non potrà fare la sua Fase delle Azioni e non potrà contrattaccare per il resto del Turno.



РИМВД ТДМЖВДХУД



Имя: Стефан Киндески
Инициалы: ASOBOSI
Инициалы: NOVGOROD

Ибхууен де зинхе

Брале Фрфуб

Ркфхрнех дрине

Бобухе дьчине

Ибхе прувранбисе и зинфе Нухирурше
01 Октября 1930

Тесу фенбих де
срусф уен

Stivide



Recluso nelle basi segrete della Siberia, il Comitato di Sicurezza Scientifica Russo ha assemblato un arma che sorpassa tutte le leggi fisiche conosciute, il cui nome in codice del Progetto è:

S.V.A.R.P.G.

Durante la fase di test finale, il super generatore nel laboratorio nascosto esplose ...

Fu un sovraccarico? Un attacco dei Commando? Il risveglio di antiche divinità Slave?

Potrete essere parte di questa nuova eccitante avventura nella prossima espansione di TANNHAUSER, chiamata OPERAZIONE NOVGOROD.

ТИОН NOVGOROD.

**OPERATION
NOVGOROD**

Incarnate il ruolo di Zoo'ka ... andate alla scoperta del Commissario Religioso Irena Kravchenko ... camminate attraverso le rovine di un Progetto Super Segreto Russo ... imparate il talento del Maggiore Volkov, un Eroe decorato dal popolo con la prestigiosa Stella d'Oro ...

Raccogliete nuovi Equipaggiamenti, Pacchetti ed Obiettivi per l'Unione e il Reich.

Cambiate gli avversari con nuove Modalità di Gioco e varianti alle regole ...

Entrate nel pieno dell'azione, eroismo, strategia ed ansia.

Nell'espansione "Operazione Novgorod" troverete tutto questo !



Philip G. Benjamin
 PHILIP G. BENJAMIN, Col. U.S.A.
 Co-Chairman, Committee on UFOs
 Co-Chairman, 43rd Operations Group

Jeffrey J. Norton
 JEFFREY J. NORTON, Col. U.S.A.
 Co-Chairman, Architecture Sub-Committee
 Director, 43rd Operations Group

Richard C. Henry
 RICHARD C. HENRY
 Lieutenant General U.S.A.
 Chairman, Range IPT



"Professore ...? Professore ...?"

"Uhum ... urm ... Si ?"

"Tocca a lei parlare, Professore. E' ora di procedere con l'incontro."

"Ah, si. Grazie, gentili amici. Penso che questi generali dovranno aprire bene le loro orecchie ..."

Signor Presidente, Segretari di Stato, Senatori del Congresso, e Generali delle armate dell'Unione, signori ... do' la parola al Professor Himmelberg.

Erm ... ahem. Buon giorno a tutti voi.

Signor Presidente, signori ...

Mi trovo davanti a voi al termine di un anno luminoso, ricco di scoperte che hanno incontrato i nostri massimi desideri e speranze. Come sapete, appena due anni fa in Messico, vicino alla base Roswell, un oggetto volante non identificato si è schiantato nel deserto. Alcune settimane dopo, in questa stanza avete deciso la direzione da seguire che ci potesse garantire delle ricerche in merito.

L'Ufficio dei Servizi Segreti Scientifici mi ha onorato con il posto di Direttore della Divisione Scienze Applicate della Zona 51. Ed è come Direttore di questa funzione che vi parlo oggi. Grazie al budget illimitato garantito dagli Stati dell'Unione, e dagli incredibili sforzi delle nostre squadre, sono lieto di annunciare che le ricerche di questi due ultimi anni hanno prodotto dei risultati concreti.

In breve, signori, l'atterraggio di quell'oggetto è stato quello che io considero uno degli eventi più incredibili mai avvenuti per il rispetto dell'umanità. Si potrà dare la fine definitiva a questa guerra.

Il primo elemento tangibile che ci fu permesso di scoprire grazie alle analisi iniziali del veicolo, fu che era composto da un materiale sconosciuto sulla Tabella Empirica di Mendeleiev. "X225" o anche "Ilirium" è un lega composta da metalli non ferrosi che non esistono sulla terra. Sei mesi fa, siamo riusciti a creare un materiale sintetico equivalente. Questo ci ha permesso di comporre il "BG-X225". Anche se sia impuro per il 70%, è estremamente promettente. La seconda versione, creata lo scorso luglio, è impura solo per il 54%, e ciò significa che nel prossimo futuro siamo certi di poterlo utilizzare nelle nostre città-industrie per le armi. A discapito delle conoscenze tecnologiche che sono le basi dei principi scientifici attualmente a nostra disposizione, abbiamo avuto successo nel assemblare un nuova, terza lega estremamente leggera, resistente a qualsiasi cosa, e con delle proprietà passive che per noi sono ancora un totale mistero. Sono sicuro che non è necessario descrivere i possibili modi con cui i militari potranno utilizzare un materiale come questo.

Sono stati costruiti dieci nuovi fucili automatici, dei prototipi del Flah-gun MK1. E' attualmente in fase di valutazione il loro potere di fuoco dalle Forze Speciali dei Marines nella base del Maine. Sono in fase di test anche un giubbotto protettivo e un elmetto, e quest'ultimo è stato equipaggiato con delle lenti scoperte nella cabina di comando dell'astronave. Per ora, l'energia richiesta dal BG-X225 richiede una serie di accumulatori che speriamo possa essere in seguito ridotta di dimensione. Se i nostri test avranno successo, questa lega potrebbe anche essere usata per costruire dei veicoli armati, aerei e sommergibili. Lascio immaginare ai nostri Generali il potenziale potere delle nostre forze nei prossimi anni ...

Potrei continuare a parlare per ore riguardo le nostre scoperte! Ma è sufficiente dire che il veicolo nascosto nell'Area 51 contiene ancora numerosi misteri, che penso, prima o poi, possano diventare dei potenziali strumenti per una nostra futura vittoria. Troverete nei documenti che vi abbiamo inviato oggi tutte le informazioni necessarie per valutare i progressi della nostra ricerca nell'aviazione, nella navigazione e nei carburanti semi-liquidi. Con l'approvazione del Congresso, la ricerca sull'energia potrebbe essere completata in breve tempo, e ciò permetterebbe di rimpiazzare le attuali e decadenti batterie al Radio, dando maggior autonomia ai nostri M4 Walker sul campo.

Il 3 luglio 1947 verrà ricordata come la data in cui il corso della guerra ha raggiunto una svolta decisiva. Rigraziamo il nostro Dio perché quell'astronave si è schiantata sul suolo dell'Unione.

Grazie per la vostra attenzione, signori, e buona giornata.

XI. Glossario

"1" Naturale: si ha quando con un dado a dieci facce si ottiene un "1". Questo valore non può essere alterato. Vedere a pagina 10.

"10" Naturale: si ha quando con un dado a dieci facce si ottiene un "10". Questo valore non può essere alterato. Vedere a pagina 10.

Abilità: un dominio di conoscenze possedute da un Personaggio. Vedere a pagina 20.

Caratteristica di Combattimento: una statistica che determina le capacità di attacco di un Personaggio.

Caratteristica di Movimento: determina il numero di punti movimento che un Personaggio può usare in una singola Sequenza.

Caratteristica di Resistenza: determina la resistenza al dolore e allo shock di un Personaggio, e la sue ingegnosità nello schivare i colpi.

Caratteristica di Sanità Mentale: determina l'intelletto del Personaggio, la sua forza di volontà e le sue attitudini psichiche.

Categoria dell'Obiettivo: un gruppo di obiettivi che richiedono la stessa Abilità Principale per essere completati. Vedere a pagina 7, 20 e 21.

Cerchio Azione: un cerchio dove sono piazzati i segnalini Cassa.

Cerchio Modificato: un cerchio che contiene il simbolo di una Caratteristica Verde o rosso, che fornisce dei Bonus o delle penalità ai Valori Attuali di un Personaggio che si trova in quel cerchio. Vedere a pagina 9.

Cerchio Obiettivo: un cerchio sulla mappa riservato agli Obiettivi o ai segnalini Bandiera.

Cerchio: uno spazio rotondo sulla mappa dove vengono svolte le azioni!

Contrattacco: una tecnica che permette ad un Personaggio di rispondere subito ad un attacco, nello stesso Turno, spendendo 1 Punto Vittoria. Vedere a pagina 19.

D10: abbreviazione per indicare un dado a dieci facce.

Dadi da Lanciare: un gruppo di dadi che vengono lanciati simultaneamente.

Data Campagna: un contrassegno che determina i Pacchetti Equipaggiamento disponibili ad un'Unità. Vedere la pagina 7.

Duello: uno scontro tra due Personaggi che usano una particolare Caratteristica per decidere l'esito di un movimento. Vedere a pagina 13.

Eroi: le stelle della vostra Unità.

Fase delle Azioni: una fase del gioco nella quale i Personaggi possono agire (completare le missioni, attaccare, aprire le Casse, ecc.) durante, prima o dopo la loro Sequenza, oppure durante il movimento. Vedere a pagina 12.

Fase di Movimento: una fase di gioco in cui il Personaggio si sposta attraverso la mappa durante la sua Sequenza. Vedere a pagina 11.

Ferita Automatica: una ferita che non può essere annullata in nessun modo; la ferita automatica viene applicata dopo il Lancio per lo Shock.

Indicatore dei Punti Vittoria: i segnalini usati per registrare il totale dei Punti Vittoria guadagnati dai giocatori.

Indicatore della Salute: un segnalino usato sulla Tabella del Personaggio per registrare la salute del Personaggio, che indica anche i Valori Attuali delle sue Caratteristiche.

Lancio per lo Schieramento: si intende il lancio di un dado per ogni giocatore, all'inizio della partita. Il vincitore può scegliere per primo il Punto di Entrata sulla mappa della sua squadra. Vedere a pagina 11.

Lancio per lo Shock: si intende il lancio dei dadi per determinare il numero di colpi a segno ricevuti dall'obiettivo che possono essere annullati. Vedere a pagina 16.

Lancio sul Combattimento: si intende il lancio di una serie di dadi in attacco, i cui risultati determinano il numero di volte che un Personaggio riesce a colpire il suo obiettivo.

Lancio sull'Iniziativa: si intende il lancio di un dado all'inizio di ogni Turno di Gioco. Il vincitore sceglie il giocatore che agirà per primo nel Turno attuale. Vedere a pagina 11.

Lancio sullo Schieramento: si intende il lancio di un dado per determinare il piazzamento iniziale degli Obiettivi e dei segnalini Bandiera. Vedere a pagina 15.

Livelli di Difficoltà: un'opzione di gioco che determina il numero di Rinforzi che ogni giocatore può portare in gioco. Vedere a pagina 14.

Mappa del Gioco: è la mappa sulla quale si svolge la partita.

Miniatura: un pezzo che rappresenta un Personaggio.

Modalità di Gioco "Cattura la Bandiera": per vincere, devono essere catturate due bandiere nemiche e riportate alle posizioni base.

Modalità di Gioco "Death Match": per vincere, tutti i Personaggi nemici devono essere eliminati. Vedere a pagina 14.

Modalità di Gioco "Dominio": per vincere, devono essere controllati simultaneamente quattro Cerchi Obiettivo sparsi sulla mappa. Vedere a pagina 15.

Modalità di Gioco "Storica": per vincere, devono essere completati gli Obiettivi della Missione. Vedere a pagina 14.

Modalità di Gioco: da decidere all'inizio della partita, ne definisce le condizioni di vittoria. Vedere a pagina 14.

Obiettivo Principale: una missione (con un bordo dorato) che richiede 2 Abilità per essere completata.

Obiettivo Secondario: una missione (con un bordo argentato) che richiede una sola Abilità per essere completata.

Oggetto Mobile: è un equipaggiamento che può essere dato, lasciato, o raccolto. Questi segnalini hanno un bordo tratteggiato. Vedere a pagina 6.

Oggetto Speciale: l'Equipaggiamento Speciale che appartiene ad un Personaggio.

Pacchetto: un gruppo di oggetti Equipaggiamento posseduti da un Personaggio. Un Pacchetto Standard è un gruppo di Oggetti scelto da un'Unità. Un Pacchetto Personalizzato è un Pacchetto definito da un giocatore.

Percorso: un gruppo di cerchi adiacenti che hanno lo stesso colore. Vedere a pagina 8.

Punti Movimento: durante la sua Fase di Movimento, un Personaggio spende dei Punti Movimento. I Punti Movimento di un Personaggio sono normalmente uguali al suo Valore di Movimento Attuale. Vedere a pagina 11.

Punti Vittoria: i punti che nel gioco vengono guadagnati grazie a certe azioni e Bonus (vedere a pagina 19), e che nella Modalità di Gioco "Storica" determinano il vincitore della partita (vedere a pagina 14).

Punto di Entrata: un cerchio dal quale i Personaggi possono entrare sulla mappa.

Riga: un gruppo orizzontale di Caratteristiche sulla griglia di un Personaggio.

Rinforzi: il numero di Truppe che possono rientrare in gioco per rimpiazzare le Truppe morte. Vedere a pagina 14.

Riquadro: uno spazio sulla Tabella del Personaggio riservato ai segnalini Equipaggiamento che sta trasportando.

Risultato da Ottenere: un numero che deve essere uguale o superiore ad un valore dato per poter ottenere un colpo a segno con i dadi lanciati.

Segnalini Bandiera: sono le bandiere utilizzate nelle modalità di gioco "Dominio" e "Cattura la Bandiera".

Segnalini Cassa: sono i segnalini che vengono piazzati sui Cerchi Azione e che nascondono elementi dell'Equipaggiamento oppure dei Punti Vittoria.

Segnalini Equipaggiamento: rappresentano gli oggetti che un Personaggio può utilizzare.

Sequenza: il Turno di ogni Personaggio all'interno del più grande Turno di Gioco; è formato da due Fasi, Azioni e Movimento.

Sfida: è un'azione con la quale un Personaggio cerca di liberarsi la via di movimento perché occupata da un nemico. Vedere a pagina 12.

Simbolo dell'Affiliazione: indica l'appartenenza ad uno o più gruppi, Unità, o reggimenti in una o più armate.

Tabella del Personaggio: una tabella che contiene tutte le informazioni necessarie per equipaggiare e per giocare con un Personaggio.

Tannhäuser: l'universo del gioco, dove, nel 1949 la Prima Guerra Mondiale non è ancora terminata.

Tipologia di Arma: un gruppo di armi con gli stessi effetti generali ed utilizzo (vedere a pagina 22).

Truppa: un soldato a piedi standard.

Turno di Gioco: un turno completo di gioco, che avviene quando tutti i Personaggi di entrambe le squadre sono stati attivati.

U-chronic: un realtà alternativa modificata, nell'universo temporale.

Valore Attuale: il valore della Caratteristica che riflette lo stato attuale di salute del Personaggio, come rappresentato dall'Indicatore di Salute.

Valore: un numero che definisce una Caratteristica.

XII. Note di Servizio

INIZIARE LA PARTITA

1. Scegliere il Livello di Difficoltà.
2. Scegliere tra le quattro Modalità di Gioco: "Storica", "Death Match", "Cattura la Bandiera" e "Dominio".
3. Per le Modalità di Gioco "Storica" e "Cattura la Bandiera" fare un Lancio sullo Schieramento.
4. Scegliere i Personaggi e i loro Pacchetti di Equipaggiamento iniziali.
5. Fare il Lancio sullo Schieramento.
6. Iniziare la partita! Ogni Turno di Gioco inizia con un Lancio sull'Iniziativa.

MOVIMENTO

- Un Percorso è un gruppo di cerchi adiacenti dello stesso colore.
- Un Personaggio può vedere tutti i Personaggi che sono nel suo Percorso, indipendentemente dalla loro posizione. Un Personaggio può sparare attraverso un altro Personaggio.
- Un Personaggio può spostarsi solo in un cerchio adiacente.
- Spostarsi in un cerchio normale costa 1 Punto Movimento. In qualunque momento, la Fase di Movimento può essere interrotta per eseguire la Fase delle Azioni. Al termine di questa, il movimento precedente può continuare.
- Un Personaggio può passare attraverso un cerchio che contiene un nemico, tentando un Duello (cioè, vincere un Duello sulla Resistenza).

LANCIO DEI DADI

- I dadi sono lanciati simultaneamente.
- Ogni risultato di successo è un numero uguale o maggiore del Livello di Difficoltà.
- Dai risultati "10" naturali non deve essere sottratta nessuna penalità.
- Ai risultati "1" naturali non deve essere aggiunto nessun Bonus.

COMBATTIMENTO

1. Per il combattimento, il Valore Attuale di Combattimento dell'attaccante determina i dadi che deve lanciare, mentre quello del difensore indica il Livello di Difficoltà dell'attacco.
2. Se con i dadi si è ottenuto almeno un successo, il difensore deve fare un Lancio sullo Shock.
3. Nel Lancio per lo Shock, il Valore di Resistenza Attuale determina i dadi che lancia il difensore, mentre il Valore di Combattimento Attuale dell'attaccante è il suo Livello di Difficoltà.
4. Ogni successo sul Lancio per lo Shock annulla un successo dell'attaccante.
5. Ogni successo dell'attaccante che non viene annullato causa una ferita al difensore.
6. Per ogni ferita, l'Indicatore delle Ferite sulla Tabella della vittima deve essere spostato in basso di una riga. Un Personaggio che ha perso la sua ultima riga muore, e la sua miniatura è tolta dalla mappa.

PUNTI VITTORIA

- I Punti Vittoria non appartengono ad un singolo Personaggio. Sono invece comuni all'intera Unità.
- Durante una Sequenza, un Eroe può spendere fino a 2 Punti Vittoria, mentre le Truppe ne possono spendere solo 1.
- Un Personaggio può spendere dei Punti Vittoria per incrementare temporaneamente il suo Valore di Movimento Attuale, di 1 punto per ogni Punto Vittoria speso.
- Dopo un attacco nemico, se il Personaggio obiettivo è ancora vivo, può fare un Contrattacco spendendo 1 Punto Vittoria.
- Il giocatore che ha ottenuto il risultato più basso per la determinazione dell'Iniziativa, se spende 1 Punto Vittoria può rilanciare il suo dado una volta.
- Dopo un Lancio per lo Shock, se l'obiettivo è ancora vivo, può spendere dei Punti Vittoria per annullare 1 ferita per ogni Punto Vittoria speso.
- Durante la Modalità di Gioco "Storica", spendendo 1 Punto Vittoria una Truppa o un Eroe possono comprare un'Abilità che non possiedono e che è necessaria per completare un Obiettivo Secondario. Una Truppa o un Eroe possono anche comprare una o due Abilità richieste per completare un Obiettivo Principale, spendendo 2 Punti Vittoria.
- Eliminare tutti gli Eroi nemici permette di guadagnare 2 Punti Vittoria, mentre eliminare tutte le Truppe nemiche (Rinforzi o Personaggi presenti già da inizio partita) permette di guadagnare 1 Punto Vittoria. Entrambi sono guadagnati immediatamente.

Buon Divertimento !

TANNHÄUSER é un marchio Take On You Ltd.