

# THE WARHOUND

NUMERO 3: SETTEMBRE 2009

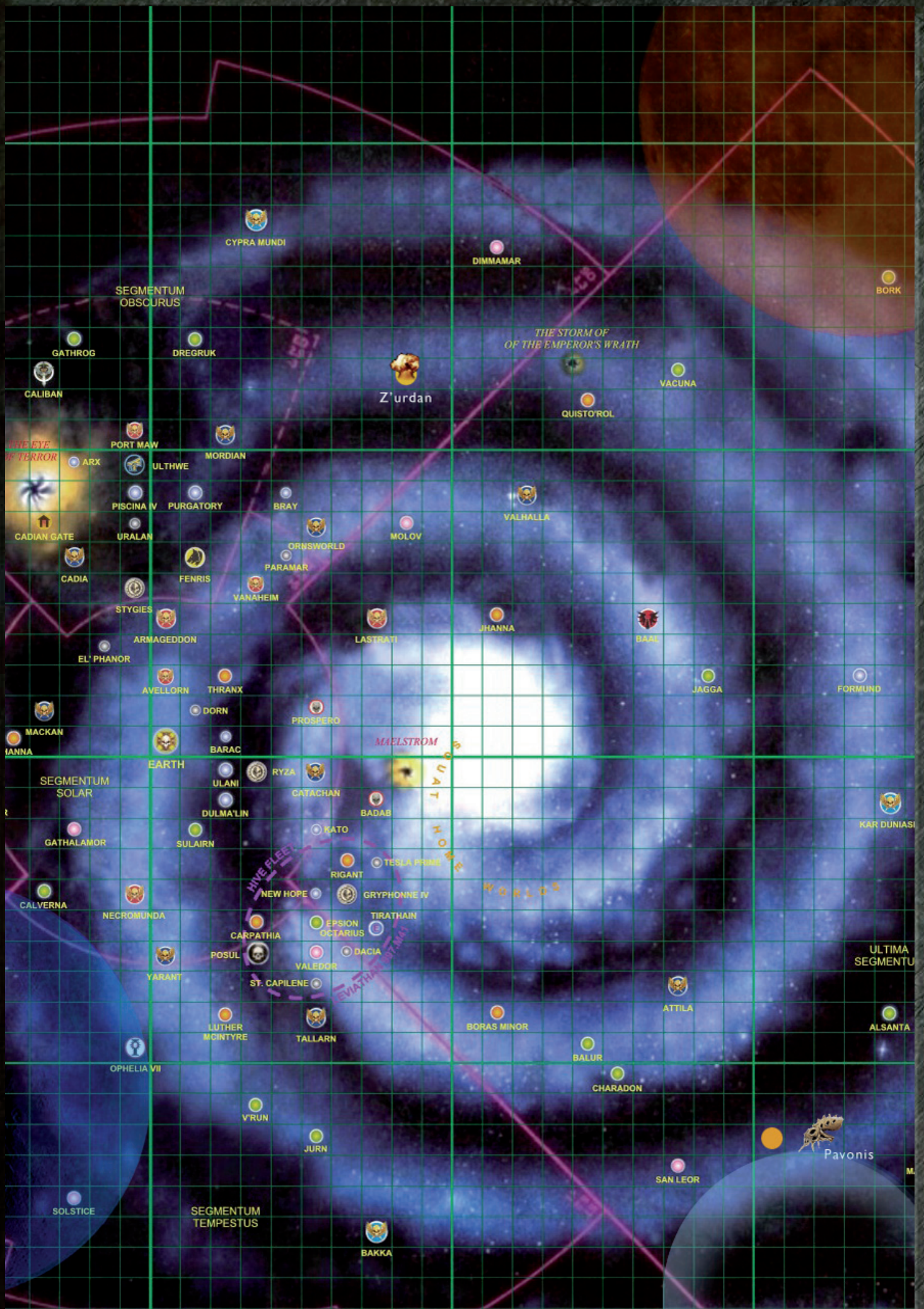


THE WARHOUND

THE FREE MAGAZINE OF WH40K







SEGMENTUM  
OBSCURUS

THE STORM OF  
THE EMPEROR'S WRATH

THE EYE  
OF TERROR

Z'urdan

MIELSTROM

THE WINDS OF  
CHANGE

HIVE FLEET

EVATHIA SYSTEMS

Pavonis

SEGMENTUM  
TEMPESTUS



## INDICE

- 5-6      MASTERCLASS DI PITTURA  
          BANSHEE ELDAR
- 7-9      TEORIA DEL COLORE  
          PSICOLOGIA NEI COLORI
- 10-16    RECENSIONE CODEX E TATTICA  
          TIRANIDI
- 17-22    BATTLE REPORT WARHOUND
- 23-25    SCENARI  
          VOVA TIRANIDI
- 26-27    CONCILIO DEI VEGGENTI  
          FORSE LEGGERE E' FATIGOSO...  
          MA IL PC LO E' GIU' PIU'
- 28-32    L'OFFICINA DEL MECHANICUM
- 33-42    NARRATIVA  
          IL SEGRETO GI NEMUS II



Bentornati sul Titano!

Dopo una lunga e calda (Ndr: pure troppo) pausa estiva, il team si è rimesso a lavoro per voi!

Alla fine ce l'abbiamo fatta ed ecco a voi il nuovo numero.

Questa volta affrontiamo una delle più terribili e infine (Ndr: e spesso fin troppo bavosa e appiccicosa) minaccia xeno: i TIRANIDI!

In questo numero abbiamo dato fondo a tutti i più vecchi tomi nascosti nei nostri archivi polverosi cercando di mettere insieme quante più notizie in possesso delle nostri menti malate su questi animaloni intergalattici, qui troverete il risultato del lavoro degli ufficiali che hanno tenuto il comando del Titano durante questo periodo. Devo dire che sono venute fuori interessanti articoli.

Inoltre c'è da aggiungere che nella nostra sede tira aria di cambiamento, stiamo cercando di espandere le possibilità del nostro giornale, contattare nuovo personale, ricercare nuove teste che entrino a far parte del team... (Ndr: "Hai sentito laggiù in sala macchine? ti stiamo cercando nuove braccia da sfruttare come hai chiesto!!!"... )

Detto questo, e sperando di farvi cosa gradita a voi il numero, e a voi la lettura...

Bentornati sul Titano!





## MASTERCLASS DI PITTURA BANSHEE ELDAR

Il modello è stato trattato partendo da una base nera per poter dare un taglio molto netto alle varie parti della miniatura

Per il grigio ho utilizzato solo due colori: un nero non gw opaco ed il fortress grey ho fatto un serie di sfumature partendo da un rapporto nero grigio di 7:2 con successivi 7 passaggi aggiungendo grigio fino ad arrivare ad una sfumatura di grigio puro (ovviamente diluito)

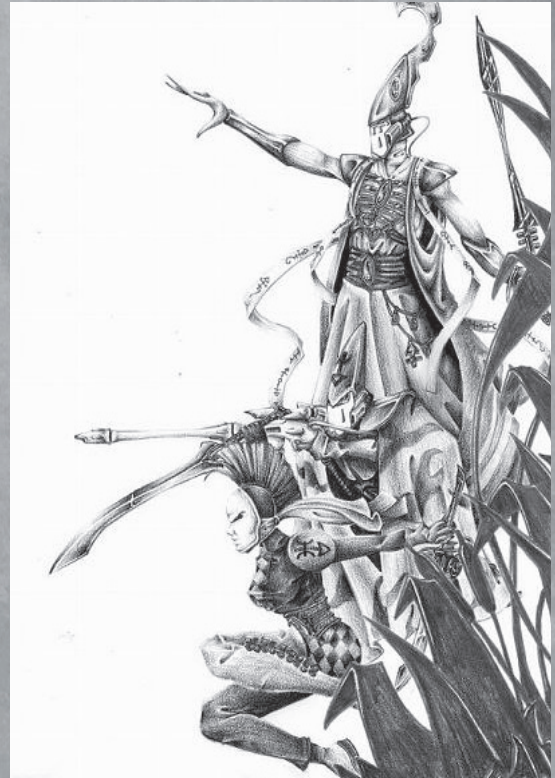
Più complessa è la faccenda dell'azzurro: i colori utilizzati sono nero, ice blu e space wolves grey la base è fatta on una mescolanza di black + ice blu con un rapporto di 7:2 aggiungendo ice blu fino a raggiungere un colore praticamente identico all'ice blu quindi ho fatto altri tre passaggi aggiungendo space wolves grey fino ad usarlo puro per un'ultima sfumatura.

L'effetto ottenuto dopo queste due fasi è più o meno questo

Ora mancano i capelli e le parti in cuoio per i capelli ho usato dark angels green, ice blu e bleached bone

Partendo da una base di dark angels green puro ho aggiunto manmano più ice blu fino a raggiungere un rapporto di circa 3:4 poi ho cominciato ad aggiungere insieme all'ice blu del bleached bone per un'altro paio di passaggi eccoli una volta fatti

Per il cuoio ho usato black, snake bite leater e bleached bone come per i primi due passaggi ho usato un rapporto di 7:2 di black e snake bite per poi aggiungerne man





mano di più fino a raggiungere lo snake brown puro e da qui procedere aggiungendo bleached bone per almeno altri due passaggi

Dettagli: pietre viola, spada e decorazioni runiche

Per le pietre ho voluto stare sul semplice: da una base viola di lich purple ho fatto una sfumatura di worlock purple per poi fare un riflesso con bleached bone

Per la spada ho mescolato del boltgun metal con dell'ice blu per poi lumeggiare il filo con boltgun + mithrill siver.

Per le decorazioni runiche ho semplicemente fatto una stratificazione (non c'era sufficiente spazio per delle sfumature) di boltgun e mithrill silver

Ora, per concludere, un po' di foto

raphael falling angel

<http://the-falling-angel-blog.blogspot.com/>





## TEORIA DEL COLORE PSICOLOGIA NEI COLORI

Benvenuti in questo nuovo numero sulla teoria del colore.

Nell'ultimo articolo abbiamo visto i rudimenti su come adoperare i colori in modo da ottenere particolari effetti, che stimolano la nostra psicologia.

uno di questi esempi è il contrasto caldo freddo, che appunto fa comprendere come un colore possa influenzare l'idea di temperatura.

È anche vero che ogni singolo colore, anche se forse inconsciamente, ci trasmette un'emozione, un'idea, spesso a seconda della variazione cromatica, tuttavia ora ne citerò le principali caratteristiche:

### Rosso:

Il rosso rappresenta il calore, quindi il fuoco, e la vita. Può anche far trasparire la passione, il sangue, quindi la violenza.

È un colore molto forte quindi, che stimola la liberazione di adrenalina, un colore vivace.

### Giallo:

È il colore che più ricorda il Sole, esprime quindi un movimento di espansione. La scelta del giallo quindi è ricerca del nuovo, del cambiamento, della liberazione dagli schemi.

Se il giallo tende al verde ricorda invece la malattia, la sofferenza in alcuni casi o la sporcizia.

### Arancione:

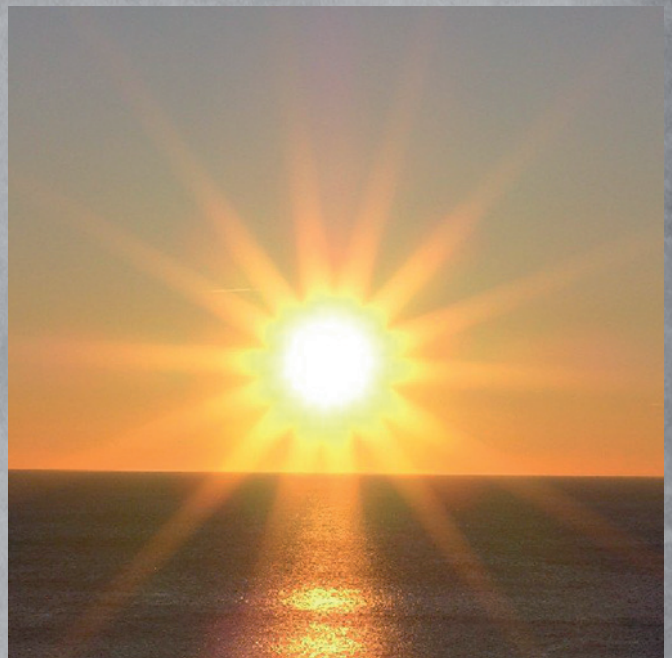
Nella cultura giapponese e cinese è associato all'amore e alla felicità. È il colore della crescita, simboleggia il sole nascente, è il colore della gioia.

Come colore si usa spesso quindi per mischiare le caratteristiche sia del rosso sia del giallo, a seconda di ciò che si desidera ottenere.

### Verde:

È il colore della Natura, del mondo vegetale.

Soprattutto è un colore che è rilassante, e induce





calma.

Per alcune religioni il verde é il simbolo della rinascità.

**Blu:**

Rappresenta solitamente la serenità e l'intelletto, oltre che appunto il freddo e l'acqua.

Un colore morbido che può essere usato in svariati modi per rappresentare il freddo, sia esso duro o piacevole.

**Viola:**

Colore che rappresenta la sobrietà, intelligente cultura e conoscenza. é molto utile per rendere non caldo il rosso, in modo da renderlo neutro, mantenendo comunque le sue caratteristiche secondarie.

**Rosa:**

Rappresenta l'amore e l'intelligenza, oltre che la femminilità.

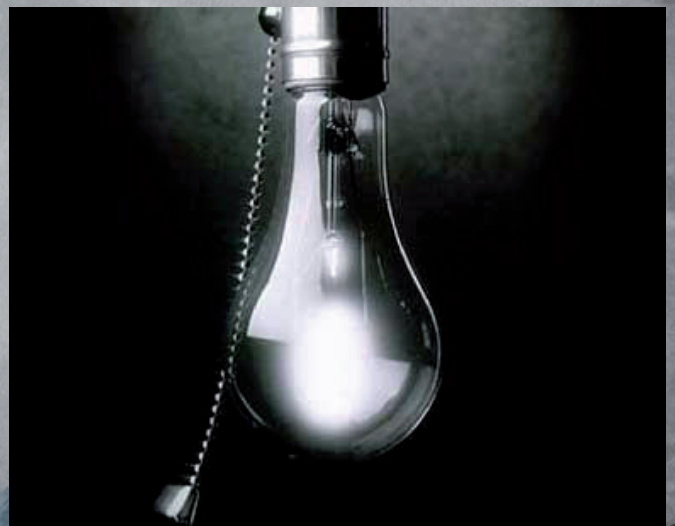
**Marrone:**

Rappresenta il colore della Madre Terra, del legno, per cui si associa alle cose solide e durature. La preferenza di marrone simboleggia mancanza di radici però al contempo aiuta ad essere pratici e non dispersivi. E' ottimo come colore nei pavimenti perché rappresenta la terra, da stabilità.

**Bianco:**

Rappresenta la luce, la semplicità, il sole, l'aria, l'illuminazione, la purezza, l'innocenza, la castità, la santità, la sacralità, la redenzione. La luce bianca contiene tutti e sette i colori dell'iride, è vitalizzante, rigenera l'organismo, schiarisce la mente.

**Nero:** Rappresenta l'oscurità, il vuoto, il male. E' un non-colore, cioè è assenza di colore, e tuttavia viene utilizzato per rendere più densi altri colori. In genere si indossa perché attira, in quanto si rimane nascosti da un velo di mistero. Pone una barriera tra la persona e il





mondo. Ha un effetto depressivo.

Grigio:

Questo colore é fondamentalmente neutro, assume un significato a dipendenza dal fatto che tenda di più al nero o al bianco.

come abbiamo visto lo scorso numero può anche cambiare di significato se é sporcato con un'altro colore, assumendo più o meno calore.

Conclusioni:

Sperando che questa lista sia vista in maniera positiva da tutti, e tenendo conto che é una personale opinione, che può mutare da persona a persona, invito quindi ad usare questa lista, o almeno a cercare di ricordarsene quando si pittura, vedrete che ben presto ne troverete il lato pratico.

Conoscendo, apprendendo e capendo il lato psicologico dei colori, li si possono sfruttare per ottenere e ampliare l'effetto di una miniatura, e questo darà ai vostri modelli punti in più.

Perché l'Avatar degli eldar é solitamente sempre rosso fuoco? Perché la pelle dei tau é blu? Perché le armature degli space marine di nurgle son verdastri? rispondete a queste domande, e capirete che queste supposizioni non sono poi così infondate

Spero che questo numero vi sia stato d'aiuto, vi aspetto nel prossimo numero!!

Alerion





L'armata dei Tiranidi è probabilmente quella che ha sofferto di più il cambio di edizione, che grazie alle nuove regole e missioni ha reso una serie di unità difficilmente giocabili. Si basano ancora su uno sciame, supportato da una buona quantità di creature mostruose che a seconda delle esigenze possono specializzarsi nel combattimento corpo a corpo o sul tiro a media gittata.

Vista la loro carenza di armi anticarro, sia per la poca precisione del costruttore sia per l'impossibilità per il cannone venefico di abbattere carri non scoperti (e non in squadrone), anche se può essere demoralizzante vedere scorrazzare per il campo i corazzati nemici senza poterli scalfire le soluzioni per non soffrirne troppo il fuoco esistono: ad esempio, basterebbe scuotere i veicoli per impedir loro di far fuoco, oppure immobilizzarli per poi accartocciarli in mischia. L'unico veicolo davvero ostico da affrontare è il Falcon Eldar, specie se in campo ce ne sono 2 o 3. In questo caso, vista l'enorme resistenza dell'a-grav grazie a tiri copertura (spesso ripetibili) ed oloscudi, l'unica possibilità è quella di tirare un doppio 6 sul Venefico per immobilizzarlo (e ciò basta, l'importante è che questo mezzo non possa muovere di 24 o 36 per togliere un obiettivo) oppure avere parecchia fortuna coi colpi di Costruttore.

### Analisi del Codex

#### QG

Tiranno dell'alveare (a piedi): Pezzo di fondamentale importanza nel codex, è un solido nodo sinaptico per tenere le unità vicine, e se accompagnato da 2-3 guardie del tiranno può essere davvero ostico da uccidere. Visto che raggiungerà la mischia solo nelle fasi più avanzate della partita, è consigliabile specializzarlo per il tiro a media gittata armandolo con 2 lurchi binati, ghiandole tossiche e sensi intensificati. 12 colpi che ripetono per colpire e ferire a FO5 ed AB4 possono nuocere d ogni tipo di bersaglio, tranne che a veicoli o fanterie pesantemente corazzate come terminator o obliteratori. Per renderlo incisivo anche in mischia e non renderlo una





facile preda, spesso può essere utile dargli anche l'attacco inoculante e le due ghiandole surrenali in modo da poter sconfiggere anche gli eroi più potenti; riguardo invece alla difesa anche se il carapace esteso potrebbe sembrare ghiotto, ha un costo in punti davvero eccessivo, e per far durare di più il mostro basta dotarlo di numerose guardie. Le guardie sono terribilmente resistenti: non solo hanno 2 FE, R6 e TA3+, ma fino a 2 possono avere equipaggiamenti diversi (frusta e artigli), e in questo modo è possibile suddividere le ferite e non togliere modelli già dopo la seconda subita. Altra utilità delle guardie è che possono ricevere una copertura anche dalle creature più piccole, e dunque se almeno 2 si troveranno in copertura, in quanto maggioranza dell'unità anche il tiranno avrà un tiro copertura, sono inoltre abbastanza alte da dare copertura anche a zoantropi e carnefici. Voto: 9

Tiranno alato: Tra le unità da mischia più forti del gioco, può essercene solamente uno per armata. Visto che probabilmente agirà da solo e separato dal resto dell'armata, è quasi d'obbligo il campo warp per consentirgli di sopravvivere, anche se probabilmente sarà il primo a lasciarci le penne. Generalmente, l'avversario concentrerà tutto il fuoco su di lui, in quanto minaccia più immediata, consentendo alle altre creature mostruose di avanzare quasi indisturbate.

In quanto ai biomorfi, sono d'obbligo le ghiandole tossiche per portarlo a FO6 e ferire le truppe comuni spesso al 2+, le ghiandole surrenali (entrambe) per affrontare anche i nemici più potenti e l'attacco inoculante per uccidere velocemente eroi e pezzi grossi (come gli obliterated i Kapi) nemici.

Riguardo invece ai simbrionti arma, esistono 2 scuole di pensiero: secondo alcuni, doppia coppia di artigli falcati per dargli 5 attacchi di base in mischia sono il massimo, ma c'è anche chi più saggiamente crede che con una coppia di lurchi binati ed i sensi intensificati possa fare ingenti danni anche senza raggiungere la mischia. A mio parere, sono entrambe opzioni molto valide. Voto: 8





Grande Raptor: oltre alla sua grande potenza in mischia, la sua vera efficacia è quella di poter infiltrare una squadra di genoraptor. Tuttavia, vuoi a causa del fatto che sia privo di rapidità, vuoi a causa del fatto che le altre scelte QG sono infinitamente superiori o vuoi perché i genoraptor possono giungere al nemico anche da soli in fiancheggiamento, questo pezzo troverà difficilmente posto in un'armata competitiva. Voto: 6

Nidiata di Guerrieri: vedi l'omonima voce Elite. Voto: 5

### Elite

Nidiata di guerrieri: sinaptici, basso costo di base e possibilità di prendere una svariata quantità di biomorfi e sionisti arma. In base alle esigenze dell'armata possono essere settati da tiro con Sputamorte, oppure da mischia con falcati o dilanianti, balzanti e vescicole di tossine. Tuttavia, non appena si inizia a specializzarli in qualcosa, il loro costo inizia a lievitare, diventando eccessivo per un unità a TA5+ (o 4+ se migliorato) e solo R4. Se proprio si decidesse di giocarli, può essere utile settarli ognuno con almeno un equipaggiamento differente in modo da dividere le ferite.

Lictor: ha il vantaggio di poter entrare in gioco dal mezzo dello schieramento nemico e poter subito caricare. Con FO6, AC6 ed attacchi dilanianti può segnare la fine di piccole squadre o con un po' di fortuna anche di veicoli corazzati, ma a causa della sua fragilità al fuoco nemico il turno successivo alla carica probabilmente ci lascerà le penne, cosa fuori luogo per un modello così costoso (soprattutto anche nelle missioni a punti Uccisione, dove può portare rapidamente in svantaggio se non usato con cautela. Voto: 5

Carnefici (sotto ai 115 punti): incisivi, economici e resistenti, sono davvero fantastici. Con FO9 possono distruggere in mischia ogni tipo di veicolo, e dare morte immediata a creature come Obliteratori e Kapi orki. Il loro basso limite di punteggio consente solo 3 configurazioni ottimali:

-2 Lurchi binati e sensi intensificati, in grado di svilup-





pare una grande massa di fuoco a medio raggio ma FO alta. Potendo ripetere i tiri sia per colpire che per ferire, sono davvero incisivi.

-Artigli falcati e Costrittore, per il fuoco a lungo raggio. Aree grandi a FO8 possono nuocere sia ai veicoli dalla media corazza, che alle fanterie corazzate, che alle bestie con 2 ferite grazie alla regola Morte Immediata che infine alle grandi orde di orki o altri tiranidi.

-Doppia coppia di artigli falcati e ghiandole surrenali per l'AC, economici e temibili in mischia. Sono tuttavia estremamente lenti e rischiano di morire prima di giungere a destinazione, perlomeno deviando su di loro il fuoco che sarebbe dovuto andare ad altri bersagli.

Voto: 8

## Truppe

Genoraptor: anche se non sono particolarmente economico, sono truppe davvero temibili in mischia, con una grande mole di attacchi dilananti ad AC e I alta. Possono abbattere quasi ogni tipo di bersaglio tranne i veicoli e le unità più coriacei, anche grazie all'utilissimo ed economico biomorfo che sono i tentacoli nutritivi, che consentono al portatore di ripetere i tiri per colpire falliti in corpo a corpo. Anche se sono molto fragili al fuoco nemico, grazie all'equipaggiamento "Sfuggenti" possono entrare dai fianchi costringendo l'avversario a tenersene lontano per evitare una brutta carica. A mio parere, almeno una o due unità da 8 di questi mostri andrebbero incluse in ogni armata. Voto: 8

Gaunt: completamente inutili se pensate di usarli per nuocere all'avversario, magari equipaggiandoli con straziacarni o altri ammennicoli offensivi. La loro vera forza, che li rende fondamentali in ogni armata, è la loro economicità (5 punti se equipaggiati solo con lanciaculei), il poter dare copertura alle unità che li seguono (purché non siano creature mostruose), l'essere per





pochi punti in più infiniti e poter prendere bottini vicino al bordo anche se dovessero essere uccisi e l'impedire cariche da parte di unità specializzate alle creature più grosse dell'armata. L'unica pecca nel caso fossero infiniti è la D5, che significa che se non si trovano sotto sinapsi all'inizio del turno rischiano di tornare al comportamento istintivo, fuggendo o non prendendo i bottini. Voto: 7

Hormagaunt: anche se sono in grado di raggiungere rapidamente la mischia, gli hormagaunt restano semplici gaunt da mischia veramente fragili, e per l'enormità di punti che costano non vale assolutamente la pena di usarli, vista anche la loro scarsa incisività. Voto: 3

Sciami Sventratori: guardando e riguardando la parte dedicata a loro, non sono ancora riuscito a trovar loro un'utilità all'interno dell'armata. Costosi, assolutamente non incisivi, lenti, fragili e non conquistano i bottini, diventando davvero molto cari non appena si acquista loro qualche biomorfo. Voto: 4 Supporti Leggeri

Gargolle: si tratta semplicemente di Gaunt alati. Non eccellono nel corpo a corpo, sono mediocri nel tiro ma sono comunque molto mobili. Tuttavia, questa mobilità per un'unità che non conquista obiettivi non vale assolutamente il suo costo.

Voto: 4

Guerrieri Alati: semplicemente non servono. Come per i guerrieri Elite, possono specializzarsi, ma il costo eccessivo e la mobilità dubbiamente utile per un'unità del genere non ne rendono un'unità appetibile. Voto: 3

Divoratori: fanno un discreto numero di attacchi con buona AC, I e Fo. Hanno un costo contenuto e quindi non ha senso pagare sionisti arma da tiro, tuttavia l'estrema fragilità e la relativa incisività li rendono difficilmente appetibili. Voto: 5

Nugolo di Mine Spora: completamente inutili. Costose, per nulla incisive, KP regalato. Da evitare come la peste. Voto: 2





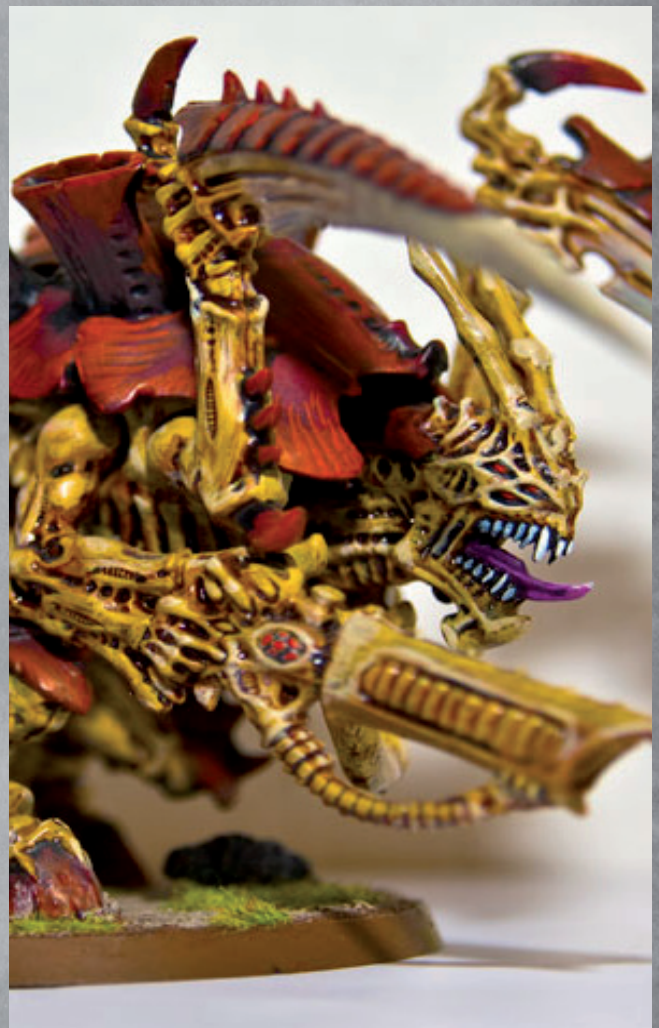
## Supporti Pesanti

**Biovore:** unità con belle potenzialità, in grado di nuocere a quasi ogni tipo di bersaglio grazie alle mine bioacide, a causa di un BUG dovuto al cambio di edizione ogni mina spora sparata e quindi distrutta concede un punto Uccisione, rendendole inutili una missione su 3. Spesso inoltre la sezione supporti pesanti è già occupata da scelte più utili come zoantropi e carnefici. Voto: non pervenuto

**Zoantropi:** costosi e relativamente fragili, sono molto utili soprattutto se usati per tenere la sinapsi su creature prossime ai bottini, il cui ritorno al comportamento istintivo potrebbe causare un cattivo esito per la partita. Sconsigliati i poteri da tiro, in quanto sono molto costosi, costringono lo zoantropo ad esporsi ed hanno una gittata molto limitata. Voto: 6

**Carnefici:** di fatto, sono il nocciolo duro di ogni armata tiranide. Possono essere settati da mischia e da fuoco, oppure una buona miscela tra i due. Tendenzialmente, andrebbero tenuti economici, al massimo con R7 per la Chitina e TA2+ con il Carapace, ma non oltre, perché servono molti punti da investire nelle varie scelte. In quanto ai simbiotici, sconsiglio vivamente di settare carnefici per la sola mischia, mentre i settaggi migliori sono sicuramente:

- costrittore-falcati (vedi carnifex elite)
- bilurco (vedi elite, ma con questi è meglio non esagerare per non perdere di versatilità)
- Venefico-costrittore con sensi intensificati, per non far sparare veicoli fastidiosi come i predator o i leman russ. Per non renderli comunque prede facili in corpo a corpo, possono essere utili il Miasma o le Surrenali per non essere colpiti al 3+ da gente come orki o marines. Infine, per 8 punti può essere carino il bioplasma che, colpendo sempre al 4+, può prendere anche i veicoli che si sono mossi più di 6" con relativa facilità. Voto: 8





### Tattica:

Essenzialmente, oltre a distruggere i corazzati nemici, i tirannidi hanno 2 punti deboli: la poca resistenza al fuoco nemico (persino un carnefice nulla può contro un cannone laser) e la vulnerabilità a cariche mirate: infatti, non solo le creature mostruose sono vulnerabili alle unità da mischia specializzate (eccetto i tiranni), ma se un avversario bravo fa una carica multipla ingaggiando un'unità di gaunt ed un carnefice, può decidere di rivolgere la stragrande maggioranza dei colpi sui gaunt, per poi far morire il carnefice di risoluzione del combattimento.

Per risolvere il primo dei due problemi, grazie ad una catena di grandezze delle creature è possibile dare la copertura a praticamente tutto l'esercito. Un gaunt può coprire una Guardia del tiranno (e se almeno 2 guardie son coperte anche il tiranno è coperto) o un guerriero, mentre il guerriero o la guardia possono coprire un carnefice. Mettendo l'armata "in ordine di altezza", le vostre creature saranno molto più resistenti.

Per risolvere il problema delle cariche, invece, assicuratevi che la vostra prima (e magari anche la seconda) linea di gaunt avvolgano a riccio l'armata principale, in modo che l'avversario sia costretto a caricare "quelli piccoli" anziché bersagli più sostanziosi.

Errata N°2: riguardo alla Callidus, scrissi che col disgregatore dava morte immediata contro nemici a R4. Mi sono sbagliato, poichè non consideravo la FaQ uscita a Luglio 2008 che specificava il contrario.



TLB



## BATTLE REPORT WARHOUND

Le Fazioni (1200 punti a distaccamento per un totale di 2400 punti a schieramento):

### Forze dell'Impero

Space Marine, Capitolo dei Falchi Turchesi  
 Bibliotecario Agatus con Armatura Terminator e Scudo  
 Tempesta, Cancellò dell'Infinito e Zona di Annullamento  
 (10) Squadra Terminator Angus, 2 Lanciamissili Ciclone  
 (10) Squadra Tattica Alfa, Cannone Laser, Fucile Termico  
 Trasporto: Razorback con Cannone Laser e Fucile Plasma Binato  
 (10) Squadra Tattica Omega, Cannone Laser, Fucile Termico  
 (5) Squadra Esploratrice Finnegan, Maglio Potenziato  
 Land Speeder Storm, Lanciafiamme Pesante



### Cacciatori di Demoni

Fratello Capitano Octavius, Elmo Psionico  
 (4) Seguìto: Terminator dei Cavalieri Grigi  
 Inquisitore Axos, Pistola requiem  
 Assassino Vindicare  
 (5) Fanti Scelti dell'Inquisizione, 2 Lanciafiamme  
 (5) Fanti Scelti dell'Inquisizione  
 (10) Squadra Antonius, Attacco Teletrasportato dei Cavalieri Grigi  
 Dreadnought Bolis dei Cavalieri Grigi, Cannone Laser Binato, Corazza Rinforzata  
 Land Rider dei Cavalieri Grigi, Corazza Rinforzata









## Prologo

Dopo aver tirato lo schieramento e la missione, escono conquista e controllo a schieramento campale. Mentre le leali forze dell'Imperium dovranno difendere il relitto di una venerata ed antica macchina da guerra del Mechanicum, il veggente Eldar dovrà a tutti i costi impedirlo, poiché tale antico manufatto si trova proprio nei pressi di rovine runiche in grado di aprire un portale per la Rete.

Si giocheranno 4 turni.

Matteo ha il primo turno, e dopo aver schierato le Vyper ed i Cannoni D in copertura, tenendo il resto dell'armata in infiltrazione, mentre una squadra di Cercavia, le due Carnivore ed i cacciatori in Fiancheggiamento, mi fa schierare. Concentro le mie forze in un angolo, in modo da avere una base solida per resistere agli attacchi che subirò sin dal primo turno da Battitori ed Avvoltoi. Divido le tattiche in squadre da 5 grazie alle Squadre da combattimento. Conto di vincere grazie alle ingenti forze che tengo in riserva, ovvero la squadra Finnegan su Storm in Fiancheggiamento ed in Attacco in Profondità e la Squadra Angus col Bibliotecario Agatus e la squadra di Cavalieri grigi Antonius. Grazie a loro, potrò distruggere bersagli nascosti o uccidere le truppe sull'Obiettivo nemico. Finito di schierare, infiltro il ceccino Vindicare sulla roccaforte in mezzo al campo (nella quale godrà di un TC di 2+) e faccio schierare al mio avversario tutte le truppe che ha tenuto in riserva. Fallisco il tiro per rubare l'iniziativa.

## Primo Turno

Come avevo previsto, avanza con Battitori ed Avvoltoi accompagnati da Parrok'hot rispettivamente sul fianco e sul fronte del mio schieramento. Parte del fuoco da parte di Cacciateste e Cercavia viene rivolto sul Vindicare, che però riesce a salvare tutte le ferite subite. Le Vyper prendono posizione per fare fuoco, non riuscendo però nonostante le Lance a penetrare la spessa corazza del Land Raider. Il capo Modellatore ha più fortuna, facendo detonare il colosso corazzato con un colpo di





fucile termico; ugualmente i battitori riescono col loro fucile termico a far scoppiare il razorback, non riuscendo però a caricare i marines sbarcati dal corazzato. Sull'altro fronte, gli avvoltoi caricano i fanti scelti con aggregato l'inquisitore Axos, uccidendoli tutti eccetto lui. Temendo per la sua vita, l'inquisitore ripiega lasciando la battaglia, probabilmente per chiedere rinforzi.

Nel mio turno, le raffiche di fuoco controllate da parte dei marines e dei fanti scelti riescono ad abbattere i battitori, mentre dal fumo del Land Raider distrutto escono i Terminator di Octavius che, insieme al Dreadnought Bolis riescono a sbarazzarsi in mischia dei Battitori facendoli fuggire e del modellatore schiacciandolo col massiccio maglio del camminatore. Il fuoco dei cannoni laser riesce a zittire le Vyper con lancia distruggendone una e storcendo l'altra, mentre il Vindicare tira "1" per colpire con il proiettile Ultraperforante.

#### Secondo turno

Mentre i cacciatori appena arrivati dalle riserve ricominciano a martellare un fianco del mio schieramento, la batteria di cannoni D tenta di buttare giù la fortezza dove è appostato il cecchino ma senza alcun risultato. Le Vyper rimaste sparano su una squadra da combattimento, uccidendone tre membri. Il concilio dei modellatori apre una scarica di fuoco plasma sul Vindicare, che riesce però a sopravvivere prendendosi una sola ferita grazie alla sua sicura posizione.

I cacciatori caricano una squadra da combattimento con laser, lasciandone però 2 membri in vita ma non riuscendo a vincere il combattimento.

Nel mio turno, giungono nel mezzo dell'armata nemica i Terminator in Attacco in profondità e gli Esploratori in Fiancheggiamento.

Alcuni marines riescono ad entrare nella roccaforte, dove sparando dai punti di fuoco riescono a portare sotto il 50% la squadra di avvoltoi ormai in fuga, impedendo così loro di chiamarsi a raccolta.

Il Vindicare sbaglia nuovamente il tiro per colpire, questa volta con la pistola Exitus, mentre la squadra Angus riesce con 4 colpi di lanciamissili ad abbattere le 2 Vyper con





cannone stellare.

Lo speeder storm con una fiammata riesce ad uccidere 9 membri di una squadra carnivora, e gli esploratori sbarcati con una carica multipla riescono a finire gli ultimi rimasti e decimare dei Cercavia mettendoli in fuga. I Terminator dei Cavalieri Grigi corrono in aiuto della squadra da combattimento ormai perduta caricando i cacciatori, che vengono sterminati dopo aver abbattuto i due marines rimasti.

### Terzo Turno

Entrano in Fiancheggiamento un'altra squadra Carnivora ed una di Cercavia.

I cannoni D, i cecchini ed il concilio dei modellatori aprono il fuoco sui terminator, facendone rimanere solo 4 che verranno in seguito assaltati dal veggente Alascos, mentre la squadra carnivora apre il fuoco sullo storm stordendolo.

Nel mio turno, arriva in teletrasporto la grossa squadra di Cavalieri Grigi, che apre il fuoco uccidendo 4 cercavia che tenevano il bottino nemico. Il Vindicare sbaglia per la terza volta il tiro per colpire al 2+ contro il Veggente, che rimane così a piene ferite.

Mentre prosegue lo scontro tra l'eldar ed i terminator guidati da Agatus, la squadra Esploratrice Finnegan, ancora nel pieno delle forze, carica la neo arrivata squadra carnivora sterminandola, perdendo però tre elementi nel tentativo.

### Quarto turno

E' l'ultimo turno, e Matteo ormai non ha più fuoco nonostante le molte minacce che possono contestargli l'obbiettivo. Con uno scatto, lo sciamano modellatore riesce a contestare il mio bottino, mentre i cannoni D fanno a pezzi 6 membri della squadra di cavalieri grigi appena arrivata, che è costretta a buttarsi a terra. I cecchini tentano inutilmente di abbattere lo storm, che





rimane illeso. Il combattimento tra il veggente ed i terminator prosegue calmo, con la dipartita di un terminator. Nel mio turno devo tentare il tutto per tutto per vincere, contestando il suo obiettivo ed uccidendo lo sciamano che contesta im mio.

Lo Speeder storm muove a tavoletta di 24 andando a contestare la rovina runica, mentre il fuoco di 5 fanti scelti, 7 marines, 5 terminator ed un dreadnought riducono ad una ferita Kurr'ak uccidendone tutti i mastini. Il sergente della squadra Finnegan, non ancora pago delle sue eroiche imprese, come atto definitivo della battaglia punta la pistola requiem contro lo schifido xeno e spara un preciso colpo alla testa abbattendolo, ed assicurando la vittoria alle forze dell'Imperium per 1-0.

TLB





• uova tiranidi •

in questa terza sessione dedicata agli elementi scenici del warhammer 40000 tratteremo un elemento particolare e molto caratteristico adatto ad arricchire gli ambienti di qualunque capo abbia visto un'invasione tirande: un nido colmo di uova aliene in piena fase di schiusa!

Ma non indugiamo: passiamo subito alla realizzazione!

• materiale occorrente:

- gusci di noci, mandorle o altra frutta secca (fig 1.0)
- plastilina o gomma pane
- colla vinilica e per plastica
- sprue tiranidi
- pennelli
- piatto a bordo alto
- colori
- cartoncino sottile

• difficoltà espressa in tecnopreti: 2 tecnopreti

• procedimento:

Prendete il cartoncino leggero, del tipo di cui sono costituite le scatole di cereali, e ricavatene una base della forma e delle dimensioni che vi soddisfino. Prendete i gusci delle noci e posizionatele di modo che appaiano come un uovo. A questo punto potete scegliere se fare le uova chiuse o già schiuse aperte od in fase di schiusa ( o persino in fase di schiusa!)









In termini di gioco potete usare queste uova come obiettivo per le vostre campagne. Ma funziona molto bene da usare come segalino per rappresentare una risorsa apocalittica come “ospedale da campo”, “obiettivo vitale”

Vi suggeriamo anche delle regole appositamente studiate per utilizzare questo elemento in partite a tema o di dimensioni apocalittiche

#### UOVA TIRANIDI

Il nido di uova conta come un terreno accidentato con 6 ferite e R 6 che può essere distrutto da armi ad artiglieria o da lanciafiamme di qualunque tipo.

#### REGOLE SPECIALI:

Progenie aliena: ogni turno parte delle uova si sciudono liberando il proprio contenuto mortale!  
All'inizio del turno tirannide scegli una delle seguenti opzioni utilizzare per generare i corrispondenti modelli:

Tali modelli dovranno essere posizionati interamente entro 8” dal bordo del nido.

Esalazioni nocive: intorno alle uova salgono vapori tossici colmi di spore che rendono difficile al nemico persino respirare.

Tutte le unità non tirannidi entro 6” dal nido subiscono un malus di -1 Ac e di -1 Ab

Chi vuole un uovo?

raphael falling angel



tipo di unita	numero
genoraptor	2 d6
hormagaunt	3 d6
gaunt	4 d6





CONCILIO DEI VEGGENTI  
FORSE LEGGERE E' FATIGOSO...  
MA IL PC LO E' GIU' PIU'



Tante disquisizioni sull'effetto del PC sugli adolescenti non servono a nulla, soprattutto se hanno un tocco di moralismo. In Cina, per risolvere la dipendenza dal PC usano le maniere forti, in Occidente non si sa cosa usare e se usare qualche maniera; si paventano generazioni videodipendenti ma in TV gli spot, quando pubblicizzano giochi, lo fanno solo se sono virtuali.

Con gli adolescenti, quando sono travolti dalla pigrizia, quando non provano nemmeno a dare un senso alla propria vita, bisogna esser duri e non fare sconti ma senza mai dimenticare che i loro genitori e nonni sono peggio perché hanno creato questo mondo in cui l'adolescente si dibatte. Se il ragazzo trova maggiore soddisfazione, vive meglio e si sente più protetto in un mondo virtuale la colpa di chi è? Della pigrizia del ragazzo, certamente, ma molto più colpevole è chi ha creato fuori un mondo invivibile, un mondo adulto e gerontocratico che, soprattutto, in Italia, odia chi è giovane.

E allora ecco che le deterrenze, gli studi che dimostrano la possibilità della crisi epilettica quando si è troppo tempo davanti allo schermo, la dimostrazione che una conoscenza delle cose basata solo su immagini è superficiale, elimina la riflessione, sono tutte cose vere ma non hanno alcun effetto.

Che fare allora? Quando i ragazzi trasgrediscono esternamente, in società, si può intervenire coercitivamente ma nelle case no, a meno di non trasformarsi in una inquietante dittatura "alla cinese".

Forse l'unica è insinuare un dubbio che può fare il suo effetto e cioè l'idea della FATICA connessa alla videodipendenza.

Partiamo dal presupposto che una conoscenza delle cose basata solo sulla visione è impossibile perché, sia pure al livello più primitivo che uno possa pensare, qualsiasi immagine ha bisogno di una decodificazione e questa è sempre scritta; nemmeno un videogame può fare a meno della parola scritta, se non altro per imparare ad usarlo.

Alcuni allora hanno pensato che il PC facesse da supporto per la parola scritta abolendo in tal modo la carta e il libro. Cosa è stata questa? Malafede, follia o semplice stupidità? Forse tutte e tre in misura diversa ma propendo per l'ultima; una stupidità derivante da incultura. L'uomo, da quando scrive, ha cambiato il supporto alla ricerca, evidentemente, di quello più comodo. Il Rotolo dei romani è stato un passo avanti notevole rispetto alle tavolette di argilla assire ma il rotolo è stato superato dal libro in forma attuale che, prima manoscritto e poi stampato, tiene botta da 1000 anni circa. A chi ha pensato al PC come sostituto non è venuto in mente che la struttura del libro fosse l'approdo di millenni di esperimenti giunti infine alla forma più logica e riposante, per la mente ma anche per il fisico?

Infatti non si può pensare di leggere a lungo al PC. La forma perfetta di comunicazione digitale è la wikipedia perché è rapida ma non è e non sarà mai un libro, Possiamo navigare tra quanti link vogliamo ma, alla fine, stanchi e snervati, ci accorgeremo che la nostra conoscenza non si è approfondita; abbiamo informazioni, questo sì ma è bene ricordare che troppa informazione equivale a nessuna informazione se non c'è un criterio che porta a scegliere e tale criterio può giungere solo da un'idea che l'individuo si fa sul GIUSTO e lo SBAGLIATO e piaccia o non piaccia, fino ad oggi, ciò lo possiamo trovare solo sui libri.

WARHOUND

WARP // REDAZIONEWARHOUND.COM/INFORMAZIONE



Il fanatico potrebbe allora rispondere che tali libri sono digitalizzati, che uno può farsi la propria biblioteca senza avere un etto di carta in libreria.

La digitalizzazione di biblioteche intere è di grande comodità per chi studia ma per consultare, per approfondire in un dato momento ciò che si sa già, non certo per leggere un'opera intera.

Quando Steven King aveva digitalizzato un suo romanzo, qualche anno fa, pensando di evitare il supporto cartaceo, fece un buco nell'acqua ed è logico; vi immaginate che fatica leggere i Promessi Sposi, la Divina Commedia?

Mi si potrebbe obiettare che un ragazzo si scoccia pure a leggerli in cartaceo ma mettiamo il caso, molto probabile, che tra fantasy e fiction varie ci si imbatta nel padre letterario di questo mondo virtuale ovvero William Gibson e che si ecciti la curiosità... beh, provate a leggere MONA LISA OVERDRIVE, anche nella traduzione italiana, in digitale e poi in un tradizionale libro. Vi scoprirete riposati, spaparanzati in poltrona invece che irrigiditi innanzi allo schermo e allora, quando ci saranno altre curiosità, per evitare fatica e tensione, magari verrà naturale lasciare il PC e distrarsi su un libro.

Fiorenzo Bainsi







Un caloroso saluto da Emperor's chosen a tutti i lettori! Prima di iniziare a leggere il mio articolo vorrei invitarvi a riflettere su di una cosa: Ho ricevuto alcune critiche e lamentele in merito al contenuto di codesto articolo nel numero precedente, sostenevano che le mie recensioni sono "pagate dalla gw", "sponsorizzate da loro", "pubblicità gratuita"... Ebbene cari lettori, vorrei sottolineare alcune cose:

Il nostro giornale è, come ben sapete non ufficiale, la gw non è nemmeno conscia della nostra esistenza, non ci paga, non ci controlla e non influisce sui contenuti del nostro titano. Le mie lodi, critiche o commenti agli accessori gw, e a quelli di altre marche che tratterò nei prossimi numero, sono frutto di 5 anni di esperienza nel campo. Dipingendo, modificando ed utilizzando largamente i prodotti gw, ho sviluppato un certo parere su di loro, parere sicuramente PERSONALE, che non vuole essere inteso come certezze immutabili. Detto questo auguro a tutti una piacevole lettura, e spero che condividerete le mie opinioni. Un caloroso saluto da Emperor's chosen a tutti i lettori! Prima di iniziare a leggere il mio articolo vorrei invitarvi a riflettere su di una cosa: Ho ricevuto alcune critiche e lamentele in merito al contenuto di codesto articolo nel numero precedente, sostenevano che le mie recensioni sono "pagate dalla gw", "sponsorizzate da loro", "pubblicità gratuita"... Ebbene cari lettori, vorrei sottolineare alcune cose:





## L'officina del mechanicum

“Zalta Puztolo! Dai ke ziamo in ritardo! I lettori del Warhound ci azpettano.”-”Waaagh, zomp, zomp...”-”Zvitabulloni, sei tornato finalmente, e vedo che sei in compagnia dello squig che ci ha creato problemi il mese scorso!”-”Zi, ezatto, si kiamo Puztolo ed e’ un buon Zquig Oliatore. Ho deciso di addomesticarlo e di uzarlo per lavorare, non e’ un problema vero?”-”Se mi garantisci che non ci interrompera’ piu’ no...”

Ok dunque, continuiamo il nostro tour attraverso gli accessori dell’hobby gw, mmmh dove eravamo rimasti? Ah si, il Kit d’imbasettamento.

Kit d’imbasettamento: Uscito sul mercato quasi 2 anni fa, e’ una utile e piacevole aggiunta, per coloro che desiderano decorare le proprie miniature, con basette cariche di atmosfera scenografica. Il kit e’ composto da: 2 scatoline contenenti decori in resina, 1 ricolma di ardesia fine, 1 di ardesia media, 1 sprue di fotoincisioni d’ottone ed una scatolina vuota.

I decori in resina: presentano pezzi utili per ambientazioni urbane (tubi, calcinacci...), macabre (teschi e teste mozzate di varie razze) o a base grande (basetta da terminator).

“La maggior parte di ezzi hanno un forte karattere 40k, zpecialmente zpaze marine, e guardia imperiale; ma alkuni pezzi come i tezki, si pozzono usare kon zucezzo anke per il fantazy o il zignore degli anelli. In totale zono una trentina di ztampi in rezina, zono belli, ma purtroppo a volte difettati per via di errori di fabbrica-zione... Di zolito io li uzo per decorare le bazette degli eroi.”

Le fotoincisioni in ottone: un pezzo interessante per ricreare piastre di veicoli distrutti, o per basette piu’ realistiche, ma nulla che con un po di impegno non si possa riprodurre con del plasticard. “Io li ho trovati abbastanza taglienti, attenti ragazzi kuando li uzate!”

Le scatole di ardesia: L’ardesia fine e’ davvero molto utile, riproduce perfettamente l’asfalto, oppure il terreno roccioso, e si combina con i pezzi piu’ grandi di ardesia media, in modo da poter essere utilizzata sia per ambienti urbani, che montani. “A me piace davvero un zacco! La uzo zpezzizzimo, infatti per farla durare di piu’ la kombino kon la zabbia, 70% zabbia, 30% ardezia. C’e’ anke da dire pero’ ke chi ha la pozzibilita’ di recarzi in kantieri edili o in zpiagge particolari, puo’ procurarsi kuesto materiale,gratuitamente.”

La scatola vuota: Utile solo per miscelare o contenere qualcosa, lascio a voi la scelta.

Riassunto, un buon prodotto, che aiuterà a differenziare l’estetica dell’esercito, e che non pesa troppo sul portafoglio.. se lo userete sporadicamente, solo per particolari unita’.

Colla vinilica: Esattamente la stessa che trovereste in qualsiasi cartoleria o supermercato, cambia solo la confezione (gw ovviamente). Consiglio di procurarsi questo articolo in altre maniere, considerando che al prezzo di una sola confezione di vinilica gw, comprereste 2 confezioni medie di vinavil.





Passiamo ora ai barattoli da basetta gw complementari del kit d'imbasettamento. Ce ne sono di molti tipi: Flock, neve sintetica, sabbia, ghiaia, erbetta di radura ed erbetta bruciata. Sono tutti accomunati da prezzo, contenitore e quantità identiche, e sono fondamentali per imbasettare le proprie miniature.

Il flock, è perfetto per imbasettare molto velocemente le proprie miniature, e' verde, a granuli, e richiama il prato di un campo da calcio. Viene spesso usato nel fantasy, (nel 40k essendo un mondo futuristico, urbano, e' raro trovare dei praticelli..) dai modellisti che non hanno tempo, oppure non sentono la necessita' di rendere le basette delle opere d'arte. "Io konziglio quezto procedimento: Versare della kolla vinilika in un piattino, mescolarla con del goblin green e kualke goccia d'acqua. Ricoprire la basetta della miniatura con uno ztrato di questa kolla vinilika verdognola. Immergere la bazetta rikoperta di kolla nel barattolo del flock, facendo in modo ke zi attacchi equamente. Lasciare asciugare."

Neve sintetica, erbetta di radura ed erbetta bruciata: Sono 3 varianti di colore della stessa fibra sintetica, la neve si differenzia per una maggiore sottigliezza. Vengono usate in combo con la sabbia o l'ardesia, dagli hobbisti che considerano la basetta pari alla miniatura, e dunque vogliono farla nel miglior modo. Una basetta, impiegando questo materiale, necessitera' di piu' tempo per essere ultimata, ma sara' sicuramente migliore del semplice flock.

"Il metodo e' il zeguente: Per la neve, una volta scelto tra zabbia o ardezia, zi mezcchera' della kolla vinilika, il materiale scelto ed un po' d'acqua insieme, in modo da kreare una zpecie di pappetta. La pappetta verra' distribuita uniformamente zulla bazetta. Una volta asciugata, zi dipingera' con una baze di nero, space wolf grey e lumeggiatura di fortress grey. Mescolare acqua e colla vinilika, ed effettuare una veloce lavata di questo liquido sulla basetta dipinta. Velocemente con le dita zi prendera' della neve, e zi spargera', come il sale zulla carne, zopra alla bazetta.

Per l'erba, la ghiaia e la zabbia, il procedimento e kuazi lo ztezzo, kambiano zolo i kolori della baze, non piu' space wolf grey, ma kuello ke volete nella gamma di marroni e verdi. Mi rakkomando, lumeggiate zempre la zabbia e l'ardesia con tutte le tonalita' del kolore scelto, dal piu' zkuro al piu' kiaro, e poi finite con una lavatura."

Il rapporto qualita'- prezzo - quantita' e' ottimo, con una sola scatola potrete imbasettare piu' di 200 miniature!

L'ultimo articolo della categoria accessori intermedi sono le lime, a mio parere utilissime e di ottima fattura.

Lime gw: La confezione ne contiene 3, hanno la stessa lunghezza, impugnatura di gomma, ma diverse forme:



Cilindrica, triangolare e rettangolare piatta.

Sono tutte e 3 eccellenti nel limare la plastica ed il metallo, le diverse forme permettono di inserirle anche negli spazi piu' angusti, o di ottenere diversi angoli di limatura, in modo da non affaticare inutilmente l'hobbista. La lima cilindrica in particolare, insieme a quella triangolare, possono venir usate per praticare piccoli fori, graffi, scalfiture o danni alle armature dei vostri space marine, o qualsiasi altra cosa. "Pozzono persino ezzere utili come ztrumenti per zcolpire temporanei, io ztezzo le ho uzate per i miei primi lavori."

Il prezzo potra' pure essere alto, ma personalmente le acquisterei ad occhi bendati, troppe volte si rischia di limare male le miniature, provocare danni o imperfezioni, con lime di altro tipo, surrogati o lime da donna.. Pensate poi che si trattera' di una spesa unica, vi dureranno tutta la vita, e possono essere adoperate (senza esagerare, altrimenti le consumerete) anche per altri scopi. L'unica cosa meglio di queste lime e' un bel Dremel, un trapanino a motore elettrico, dotato non solo di punte per trapanare, ma anche per limare e molare, purtroppo costa molto di piu' delle lime gw..

Ora che abbiamo terminato la visione degli accessori intermedi, e' ora di passare a quelli per hobbisti esperti:

La materia verde, lo strumento per scolpire ed il trapano a mano gw.

La materia verde: Strisce di stucco epossidico gialle e blu, che se mischiate insieme diventano appunto una pasta verde, utile per scolpire, riempire le fessure tra miniature o ritoccarle. A seconda della percentuale di un colore o di un altro, si ottera' una materia piu' malleabile ed elastica, perfetta per scolpire capelli, cose organiche.. (con piu' giallo) oppure piu' solida e dura (con piu' blu) perfetta per veicoli, edifici, armature, armi... Una volta innescato, il processo di solidificazione della materia verde e' irreversibile, si puo' rallentare pero' attraverso il freddo. Se avete in mente di scolpire grandi pezzi, o miniature intere, per poterle fare a piu' riprese si consiglia di congelarle nel freezer. La materia verde della gw, e' identica per composizione chimica a qualsiasi altra materia verde di altre marche, pero' il prezzo e' davvero esagerato, ben 9 euro per 20 centimetri di materia verde, decisamente troppo! In commercio si puo' trovare a molto meno ed in maggiore quantita, su internet viene persino venduta al metro, a prezzi molto convenienti.

"potrete anke trovare delle varianti, la materia grigia, la materia marrone ed il milliput, materiali per zcolpire di diverza qualita' e konziztenza, io konziglio di uzare il materiale adatto per ogni zituazione, per ezempio il milliput kome baze, e la materia verde per i dettagli!"

Strumento per scolpire gw: Un semplice scalpello di acciaio, con 2 estremita', da una parte ricorda un bisturi, e dall'altra e' munito di una paletta per lisciare. Ha una sua utilita', ma il costo.. spropositato! Se cercate nei cassetti di casa vostra, se siete fortunati ad avere parenti dentisti\odontoiatri, oppure siete ingegnosi e creativi, sono sicuro che troverete delle valide alternative.

Trapano a mano gw: Si tratta di un accessorio composto da 4 pezzi: la parte superiore del trapano, l'incavo interno, la morsa a doppia estremita' ed il contenitore delle punte, fornito di numerose punte dello stesso tipo.



Per poterlo usare, lo si deve aprire, svitando la parte superiore, inserire una punta nella morsa (una estremità è per le punte di grosso diametro, l'altra di piccolo) e riavvitare. Lo si usa sulle miniature per praticare fori di diversa profondità, di solito per "pernare" i pezzi tra di loro, con filo di ferro o d'acciaio. È utile per gli hobbisti che sono soliti acquistare miniature di metallo e plastica di grandi dimensioni, dove i perni risultano fondamentali, dato che la semplice colla non basta, per tenere saldi tra di loro pezzi pesanti e grossi, come le ali di un drago per esempio. C'è da dire che per riuscire a creare fori degni di questo nome, sono necessari pazienza, una presa ferma e tanto olio di gomito, essendo questo un trapano a mano; per questo consiglio agli hobbisti più impazienti di comprarsi il sopracitato trapano elettrico Dremel, che oltre a limare, ovviamente trapano. In conclusione per poco più di 9 euro avrete un trapano, che seppur stancante da usare, sarà solido, affidabile e duraturo, un buon acquisto.

“ Per far durare il più possibile le punte del trapano, cercate di essere precisi e di non piegare le punte durante la trapanazione. Di solito le usa il Dok pazzo Parkin'zon quando deve operare i kapi d'urgenza.. uu quante urla dalla sala operatoria.”

Bene cari visitatori, credo di poter annunciare che il tour attraverso gli accessori della games-workshop, è concluso. Spero che la visita sia stata di vostro gradimento, chiara ed esauritiva, e mi scuso in anticipo per eventuali lacune o mancanze. Potrete far ritorno tra qualche tempo, sarà allestita una nuova mostra, con accessori di altre marche e case, molto interessante, ed ovviamente sarò accompagnato da Zvitabulloni e Puztolo! Arrivederci, che L'Imperatore vi protegga! “ Ciao ciao omi! Ci si vede la prossima volta! Che fai Puztolo? Piangi?”-” whaag, ueeee.”-” Ee, lo so Puztolo, i visitatori sarebbero stati una buona cena, ma hai zentito il kapo, non li possiamo mangiare! Dai zu, andiamo, ke ci aspettano un zacco di koze da riparare.”

Emperor's chosen



NARRATIVA  
IL SEGRETO DI NEMUS II



IL SEGRETO DI NEMUS II

Anno 997M41

Incrociatore Imperiale Classe Solar "Occhi dell'Imperatore" in rotta verso Nemus II

- Lictor che razza di nome è? – il Capitano Geny del 26° Aviotrasportato Zhorosiano "Ricci" Fanteria Leggera Ricognitori, prese in mano i fogli pervenuti al suo superiore, ora di fronte a lui seduto dietro la scrivania – che fantasia non bastava chiamarlo mostro?-

Il Colonnello Krest si ricompose sulla sedia chinandosi sulla scrivania per radunare i fogli sparpagliati – questo è il nome scientifico Phil e invece di fare commenti stupidi, studiat bene la creatura, perché dove andrete potrebbero essercene parecchie –

Phil sembrò percorso da una scossa - scusa ma non era una missione di controllo e recupero dati da una stazione orbitale abbandonata su un pianeta MORTO?? – il tono va a soppesare quest'ultima parola – noi siamo pronti ad ogni missione ma i ragazzi devono saperlo a cosa vanno incontro –

- non è necessario – categorico il tono di Krest – loro devono esser pronti solo a sacrificare la loro vita per il bene dell'Imperium e dell'umanità o come direbbero altri per l'Imperatore...-

Lo sguardo del Capitano passò lentamente dalla scheda della creatura tirannide al volto del suo comandante – una volta anche tu eri uno di questi ragazzi...-

- Una volta, ora puoi andare -



Anno 998M41

Nemus II – base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, 10° parallelo, settore A

I tre soli colpivano duramente il suolo del pianeta tanto da far emettere al terreno una sorta di vapore acqueo sufficiente da impedirne la completa visuale. La squadra Tattica del Sergente Egemonis dei Magli Oscuri, dalla livrea arancione, avanzava a passo celere verso le mura della stazione orbitale. Requiem in braccio e Auspex attivo.

Il silenzio regnava sul luogo.

- Nessun segnale di forme di vita, signore. –

- Avviciniamoci al perimetro –

Gli Space Marine si avvicinarono al portone a chiusura stagna sul lato nord della struttura. Il complesso non era molto grande. A nord vi era l'ingresso con un piazzale circolare di circa 40 m di diametro e alcune piccoli edifici adibiti a magazzino. Al centro vi era la struttura principale, una torre cilindrica alta 4 piani di 20 m di diametro. A sud di questa struttura vi erano gli hangar per gli eventuali veicoli di supporto alle ricerche.

Dopo aver controllato la presenza o meno della corrente il sergente diede l'ordine di piazzare la bomba termica sul portone e la squadra si mise al riparo ai lati della stessa.

L'esplosione divelse il portone lasciando al suo posto un grande buco annerito e alcune colate di metallo fuso.

- Signore ci sono dei movimenti all'interno, dopo l'esplosione –

- Impossibile Teodis, ricontrolla, la base è disabitata da mesi, è stata abbandonata dalla Guardia Imperiale quasi un anno fa. Dobbiamo solo recuperare dei cristalli dati – perentorio Egemonis.

- si signore - dopo una breve pausa il fratello marine ribadì - probabile presenza di xenos, signore.-

All'unisono ci fu il caricamento e la rimozione della sicura dai Requiem. Antheo aprì la valvola del lanciafiamme.

- Entriamo e ripuliamo questa topaia dalla feccia aliena! – con enfasi il Sergente fece il primo passo nel piazzale della struttura poggiando il maglio potenziato sulla porta di metallo fuso.

Anno 997M41

Incrociatore Imperiale Classe Solar “Occhi dell'Imperatore” in rotta verso Nemus II

Il Capitano Geny camminava nervosamente e a passo celere lungo il corridoio laterale B4 della nave stellare. In Mano i fogli prelevati dall'ufficio del suo superiore e in bocca il sigaro di erba di Presta, ricordo della sua ultima missione. Gli occhi celesti si alternavano tra i documenti e le paratie metalliche del corridoio in cerca di qualcosa.

Poco dopo attraversò il portone alla sua destra entrando nella Sezione 14 delle camere dei soldati.

- Sergente Miller!- La voce di Geny tuonò all'interno dello stanzone dove i militari si stavano riposando in attesa del loro turno di addestramento ai livelli inferiori. – Sergente Miller!-

Una figura bassa e tozza con qualche chilo di troppo ma con due braccia invidiabili comparve da dietro un letto a castello dove due soldati giocavano a dadi e subito si avvicinò al Capitano. Aveva il volto di chi aveva



combattuto molto, diverse cicatrici attraversavano la testa ma tutto sommato il viso è simpatico grazie ai due grossi baffoni neri leggermente ricurvi che sottolineano due occhi scuri come la pece. La cosa che lo caratterizzava era la collana d'acciaio a mo' di collare per cani.

- Signorsissignore, eccomi signore!- Miller si mise sull'attenti davanti al Capitano che subito passò al dunque.

- Prepara i tuoi uomini per la missione su Nemus II – poi abbassando al voce ed avvicinandosi all'orecchio del sottoposto nonché amico. – preparali al peggio hai due giorni -

Detto questo si girò e velocemente come era arrivato sparisce oltre la porta a chiusura stagna dello scompartimento.

Miller ingoiò un po' di saliva e posò lo sguardo su un foglio piegato in quattro che Geny gli aveva passato quasi di nascosto.

I due soldati smisero di colpo di giocare a carte guardando il volto del loro Sergente sbiancare.

Anno 998M41

Nemus II – base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, piazzale circolare interno alle mura di cinta.

La squadra avanzò all'interno del piazzale circolare silente e compatta seguendo gli ordini tramite interfono del loro Sergente affiancato da fratello Teodis. La struttura pareva esser in parte collassata. Strano, a prima vista era molto resistente.

- Signore non abbiamo più alcun segnale, sembra che dopo l'esplosione si sia mosso qualcosa ma ora è tornato tutto immobile -.

- Seguiamo i movimenti in record e cerchiamo di capirci qualcosa di più, Aster e Kilo chiudete la fila, Vogha porta qui il tuo lanciafiamme potrebbe servire. Avanziamo compatti e in osservazione. –

Egemonis, apparentemente tranquillo, emanava disposizioni alla sua squadra pronto, comunque, ad ogni evenienza.

La squadra si spostò sul fianco destro del piazzale verso alcune condutture seguendo il record dei movimenti registrati prima dall'auspex. Un silenzio tombale in tutta la stazione orbitale, non un filo di vento non un singolo scricchiolio metallico.

- Le condutture sembrano svuotate del gas liquido ormai da tempo- disse Jester posando la mano sui tubi coperti di polvere e terra. I tubi erano di circa 1 metro di diametro, mezzi sotterrati nel terreno, utilizzati durante il pieno funzionamento della stazione per portare gas refrigerante al cuore sotterraneo della stessa per raffreddare le centraline termiche – aspettate- l'attenzione di tutti i presenti venne rivolta verso il fratello che ora era passato oltre il tubo ed era chinato su di esso. – Qui c'è un'apertura, venite a vedere –

Egemonis si spostò velocemente al fianco di Jester, scavalcando con un salto il tubo.

- E' abbastanza grande per far entrare un uomo...- lo sguardo del sergente si posò sui margini del foro. – O forse qualcosa di meno umano, cerchiamo un accesso ai piani inferiori, dobbiamo capire che è successo qui- disse il sergente per poi portare il suo sguardo sulla scatola in plastacciaio appesa di fianco alla sua fondina per la pistola.

I tre soli avevano abbandonato il loro zenith.



Anno 997M41

Nemus II - XXVI° Zhorosiano in avvicinamento alla stazione orbitale.

Lo sbarco del 26° Zhorosiano della Guardia Imperiale avvenne senza alcun problema. La fanteria stava avanzando verso le mura della stazione orbitale, non era stato necessario sbarcare alcun mezzo in quanto tutto ciò era solo una formalità. Questo esercito di Guardia imperiale era noto per l'uso di un numero elevato di fanteria leggera, potenti armi a corta gittata come plasma e termici e la totale assenza di veicoli, se non in caso di battaglie campali. Geny aveva insistito per aver in dotazione alcuni lanciafiamme per la sua squadra comando oltre alle classiche armi al plasma.

Come precauzione.

Almeno così disse all'Ufficiale dell'Arsenale della nave.

Nessuno dei ragazzi sapeva a cosa andava in contro, tranne due persone. Le uniche persone a conoscenza della vera missione erano Geny e Miller, gli unici due con il volto teso. Neanche il Tenente West era stato informato, aveva la lingua troppo lunga.

Silenziosi i soldati avanzavano con le armi in pugno, nessun atteggiamento aggressivo, solo una formalità. Le squadre si muovevano come gocce di mercurio attraverso la distesa di terra e rocce che circondavano la base orbitale. Non ci volle molto ad arrivare alle mura, subito un paio di squadre di Genieri si misero al lavoro per cercare una via d'accesso. La corrente elettrica non era attiva da tempo ormai.

Geny non riusciva più a nascondere la sua preoccupazione e ordinò alle squadre di tenere gli occhi e le orecchie aperte. Ciò mise in allerta un po' tutti e la preoccupazione sembrava dilagarsi tra i soldati, d'altronde stavano facendo una missione senza saperne i particolari e lo sapevano bene.

- Signore, le mura sembrano avere una breccia a sud – disse il sergente Frantz del Genio di ritorno dall'esplorazione circa mezz'ora dopo – la breccia è nei pressi dell'ingresso per i mezzi da lavoro – concluse l'uomo.

- Mmmh...cerchiamo di entrare dalla porta principale – poi voltandosi verso Miller ad alta voce – Voglio subito due squadre a controllo sulla breccia sud!! – si rivoltò verso Frantz solo dopo aver visto un cenno d'intesa da Miller – su al lavoro non voglio passar la notte qui! –.

Subito le squadre del genio si misero al lavoro per riattivare la corrente.

I tre soli raggiunsero lo zenith.

Anno 998M41

Nemus II – base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, interno.

Non ci volle molto prima che gli umani geneticamente modificati in armatura potenziata riuscissero a crearsi un varco tra alcune macerie davanti al portone d'ingresso della sala mensa. I detriti erano esattamente davanti ad ogni ingresso. Sembrava quasi che ogni accesso alla struttura fosse stato appositamente chiuso.

Egemonis ed alcuni fratelli levarono fino all'ultima pietra davanti all'ingresso della sala mensa. Fu il primo ad entrare.

Lo spettacolo che gli si porse dinanzi fu orrendo. Cadaveri in decomposizione e parti di corpi umani sparpagliati per tutto il salone. Guardie Imperiali. L'odore sarebbe stato rivoltante se non fosse stato per gli scambiatori osmotici. Tutto questo, non ci doveva essere. Non sarebbe mai dovuto accadere.

Il Sergente Veterano fece cenno ai marine di muoversi verso le porte successive che davano ai corridoi. La



squadra avanzava tra i cadaveri.

L'unico rumore che si sentiva era il metallo delle armature e l'eco dei passi.

Teodis si fermò su un corpo ormai irriconoscibile a raccogliere qualcosa tra il marciume, che rifletteva la poca luce che filtrava dall'ingresso creato da marine. Un grosso collare per cani.

Se lo mise al polso e proseguì.

- Signore, movimenti a sud – Teodis si fermò di colpo.

- Muoviamoci – tuonò Egemonis sfondando la porta d'alluminio che dava sul corridoio interno. – Portiamo in questo letamaio la Luce dell'Imperatore! –

L'auspex continuava a tintinnare.

Anno 997M41

Nemus II – XXVI° Zhorosiano, interno base Celsius.

Ci vollero almeno un paio di ore prima, che con un arco elettrico , i genieri, riuscissero ad aprire il portone di plastacciaio del muro di cinta.

I primi ad entrare furono le squadra di fanteria del plotone di Miller, seguiti da Geny con la sua squadra comando e dalle squadre con armi speciali. Il plotone di West rimase all'esterno della struttura per pattugliare l'area.

- Cerchiamo velocemente la sala comando e gli uffici della struttura, prendiamo i cristalli e ritorniamo sulla nave!- disse ad alta voce ai suoi uomini mentre i suoi stivali calpestavano il suolo in cemento del piazzale circolare interno – Questo posto mi mette i brividi – aggiunse a bassa voce.

I soldati guidati da Miller si introdussero all'interno della struttura alla ricerca della sala comando per recuperare i cristalli.

Per un ora Geny continuò a contattare sia Miller che West per avere informazioni sulla situazione. La sua agitazione era troppo palese.

- Geny ma che diavolo ti prende? Siamo in un luogo dimenticato dall'Imperatore! Non c'è forma di vita per miglia e miglia, forse non ce n'è proprio su questo pianeta! – disse West alla decima volta che veniva contattato.

- Continua a stare allerta!- fu l'unica risposta di Geny.

Poi la radio gracchiò.

- Cristalli recuperati Geny, ma tu ci pensi che nel sottosuolo di questo mondo vi è acqua e flora a volontà? Ecco le ricerche che stavano facendo qui!- disse Miller.

- Non mi interessa! Tornate subito che ce ne andiamo!- Geny fu categorico, voleva lasciar il posto velocemente.

Ma non fu così fortunato.

Dei colpi di laser si sentirono all'interno della struttura. Gli uomini attorno a Geny buttarono il loro sguardo preoccupato sul Capitano. La voce di Miller si udiva attraverso la radio – Questo posto è infestato da Genoraptor! Primo rango fuoco, secondo rango fuoco! Fuoco! Fuoco! –

Geny sembrava in panico.

Passarono i minuti e gli uomini tesi come corde di violino attendevano gli ordini.





La voce di West si sentì nella radio – Che succede Geny? Problemi? –  
Nessuna risposta.

Anno 998M41

Nemus II – base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, corridoi interni.

L'auspex segnalava alcune presenze ferme a circa trenta metri dalla squadra. Egemonis e i suoi uomini si muovevano attenti tra i corridoi.

- Teodis dove sono i nemici? -

- Davanti a noi signore! – fu la risposta del marine – La sala comando è a destra in fondo al corridoio!- il fratello marine indicò un posto imprecisato nel buio.

- Muoviamoci! Aster e Jester recuperate il cristallo, noi vi copriamo. Usciamo in fretta da qui!- Egemonis manteneva la calma. La superiorità numerica gli dava una certa tranquillità.

Arrivati davanti la sala comando i due marine entrarono subito mentre gli altri si misero a difesa.

Qualcosa iniziò ad avanzare lungo il buio corridoio verso i marine.

- Appena è in visuale fuoco! – tuonò il Sergente Veterano.

- Venti metri...quindici metri...dieci metri... bersaglio in vista! –

- Non si vede nulla! – Kilu guardava con attenzione il corridoio deserto.

- E' sopra di noi! – Teodis era incredulo, doveva esser addosso a loro ormai.

Ci fu un frastuono, la contro soffittatura sopra la squadra crollò, due chele lunghe ed acuminate trapassarono l'armatura potenziata di fratello Teodis agganciandolo e trascinandolo sopra nel buio.

- Dannati! Fuoco!! Dove son finiti quei due? – Egemonis – Aster, Jester! -.

L'auspex di Teodis cadde a terra insanguinato.

Il tintinnio divenne più intenso.

Ora decine di puntini verdi erano visibili sul display.

Anno 997M41

Nemus II – XXVI° Zhorosiano ,piazzele interno base Celsius.

Il rumore dei fucili laser echeggiava nel piazzale. Geny era impalato. Nella sua mente scorrevano le immagini della scheda che aveva letto e riletto e la figura del colonnello davanti ad egli che diceva:

- questo è il nome scientifico Phil e invece di fare commenti stupidi, studiat bene la creatura, perché dove andrete potrebbero essercene parecchie -

Le parole del colonnello riecheggiavano nelle sue orecchie più e più volte.

Il ritorno alla coscienza di cosa gli stava accadendo intorno fu traumatico. Una guardia gli stava tirando la manica mentre dall'esterno della struttura si vedevano i lampi dei laser e gli schizzi di sangue che imbrattavano le finestre.

La voce di Geny tornò a risuonare nel piazzale:

- Abbattete le entrate! Tirate giù le volte! Fate qualcosa mezzecartucce! – Stava sbraitando indicando le finestre e il portone. – Piazzate delle cariche! Nulla deve uscire di lì! -

- Ma signore! Ci sono dentro i nostri compagni! E la missione?– la guardia era basita.

- E' un ordine idiota!.-



I colpi di plasma e di fucili termici della squadra comando e delle squadre di armi speciali si abbattono sulla struttura. La facciata in parte collassò chiudendo gli ingressi a quel livello.

- Ritirati!- urlò Geny mentre correva fuori dalle mura di cinta.

Urla disumane dei soldati della Guardia Imperiale si sentivano provenir dall'interno della base. Durarono pochi minuti.

Anno 998M41

Nemus II – base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, corridoi interni, livello sotterraneo.

In pochi istanti la squadra venne circondata dagli alieni, Genoraptor ovunque.

I colpi di requiem rimbombavano nello stretto corridoio.

Schizzi di sangue xenos imbrattavano i muri.

Vogha con il suo lanciafiamme si alternava tra il lato sinistro e quello destro. Egemonis aveva abbattuto con il maglio il Lictor che era spuntato di nuovo sopra di loro. Ci aveva riprovato ma gli era andata male. Egemonis lo stava aspettando.

- Non sprecate i colpi! Dobbiamo uscire di qui, non abbiamo alcun segnale di comunicazione. – Egemonis urlando, si spostò in prima fila e a passo cadenzato avanzava verso l'uscita.

I fratelli sparavano raffiche letali e i loro colpi facevano da muro all'orda di tirannidi. Tutti insieme i marine ripetevano il loro inno.

- Avanziamo nelle tenebre portando la luce dell'Imperatore –

La litania echeggiava nei corridoi e nelle sale, misto al rumore di salve di requiem e dal crepitio delle fiamme che devastavano gli androni della stazione.

Erano i figli dell'Imperatore e avevano visto situazioni peggiori.

Forse.

L'orda sembrò terminare e evitando lo scontro diretto i marine si avviarono velocemente verso il piazzale, li avrebbero potuto combattere meglio indirizzando le salve di requiem verso un nemico ben visibile.

I corridoi della base sembravano non finire mai.

Anno 997M41

Nemus II – XXVI° Zhorosiano - esterno alle mura base orbitale di ricerca abbandonata Celsius.

Geny correva come un pazzo e i suoi soldati alle sue spalle. Il terrore si era impadronito di lui e di conseguenza dei suoi uomini.



West all'esterno delle mura vide i suoi compagni di squadra correre verso di lui - che diavolo succede Geny? - chiese a gran voce mentre osservava la scena cercando di guardare oltre, ma vedeva solo fumo e la struttura in rovina.

- Corri idiota! corri! Qui è un inferno!- tuonò il capitano che non rallentava la sua corsa,. Voleva tornare velocemente al luogo di recupero.

Tutto il plotone , o meglio ciò che ne rimaneva, si muoveva velocemente verso la zona di recupero al di là della collina 73. luogo designato per l'atterraggio dei Valkyria dal Comandante Colonnello Krest.

West udì alcune urla alle sue spalle. Troppo vicine per esser degli uomini nella stazione. Troppo vicine al lui per esser al sicuro.

Urla strazianti e salve di fucili laser miste ad armi al plasma.

Non si fermò.

Non gli interessava dei suoi uomini, non ora. Forse una volta. Ora no.

- Signore! Che facciamo?- un soldato urlò mentre da dei fori nel terreno uscirono delle figure serpentine che iniziarono a dilaniare e straziare i soldati cogliendoli alla sprovvista. - Signoreeeeeeeeeee! - la guardia urlava mentre attorno a lui i soldati morivano.

La guardia urlava mentre Geny scappava.

Il cuore del capitano sembrava impazzito. Nella sua mente vi era solo l'immagine di un valkyria che atterrava e lui sorridente che volava via.

Le urla lo fecero tornare alla realtà.

Lui non era mai stato un eroe e non voleva diventarlo oggi.

Era quasi arrivato.

Improvvisamente il terreno sotto i suoi piedi cedette.

Un volo di pochi metri e alcune ossa si ruppero. Geny non urlò, era un capitano delle Guardia Imperiale non un soldato semplice. I soldati morivano, lui no.

Tutto intorno il buio. Forse qui era al sicuro.

Dei rumori alla sua destra. Le sue urla durarono pochi secondi poi il cuore cessò di battere. Nessuno avrebbe potuto udirle da dentro il buco. Anche perché fuori non rimaneva più nessuno.

Anno 998M41

Nemus II - base orbitale di ricerca abbandonata Celsius, piazzale sterno.

Egemonis e la sua squadra riuscirono ad uscire sul piazzale. Alle loro spalle le creature invadevano i corridoi come un fiume in piena e fuoriuscendo dalla stazione a fiotti che salva dopo salva perfettamente indirizzate dal sergente veterano, venivano abbattute. A volte toccava a Vogha dar il colpo di grazia a chi superava il muro di proiettili.

Non potevano durare per ore, le munizioni da lì a breve sarebbero finite e in corpo a copro avrebbero avuto la peggio, sarebbero stati sopraffatti.

Minuto dopo minuto i corpi degli alieni si ammassavano sul terreno del piazzale.

Egemonis non inviò alcun segnale di soccorso. Attendeva qualcosa e saltuariamente buttava lo sguardo sulla scatola appesa alla cinta, dove la spia rossa era fissa.

Il terreno iniziò a tremare.

Dei buchi larghi circa due metri si aprirono nel cemento e alcune creature serpentine fuoriuscirono attaccando velocemente i fratelli marine.



- Predatori!!- urlò Egemonis, ma fu troppo tardi. Kilu e Kunda vennero travolti dagli artigli dilanianti delle creature e gli altri da lì a breve furono sommersi da tutti gli alieni.

Una seconda voragine si aprì alle spalle della squadra di marine. Questa volta era più grande e la creatura che ne uscì era grande quanto un Landraider.

- TRIGONEEEEE! – Moria indicò la creatura a Egemonis appena prima che la coda della stessa lo trapassasse da parte a parte.

Il sergente, impegnato a colpire con il suo maglio i Predatori, voltò appena lo sguardo per poi urlare con odio – ti stavo aspettando dannata bestiaccia! –

L'imponente artiglio della stessa falciò l'intera squadra scagliandola a metri di distanza.

Egemonis aveva il polmoni traforati e dalla sua bocca fuoriusciva un rigolo di sangue. Le bestie ora si muovevano verso di i marine a terra.

La mano destra del sergente si portò sulla scatola metallica andando a premere un tasto sul lato.

La Trigone fu la prima ad arrivare sul sergente pronto a dilaniarlo con le sue fauci.

- Pensi di aver vinto? – furono le ultime parole di Egemonis proferite con un piccolo ghigno sul volto. Poi tornò il silenzio.

Anno 997M41

Incrociatore Imperiale Classe Solar “Occhi dell’Imperatore” in partenza dall’orbita di Nemus II

Il Colonnello Krest stava compilando il suo diario di bordo. Stava annotando il fallimento della missione di recupero. Non era sua intenzione perdere altri uomini laggiù. La missione era facoltativa e non era un caso che altre tre volte fu un fallimento, per chi ci aveva provato.

- Che mandino gli Space Marine! – un'esclamazione fatta ad alta voce, anche se era solo nella camera. Una sorta di sfogo.

Krest aprì il suo file che intitolò “Insediamento alieno su Nemus II” ed iniziò a preparare il rapporto sull'accaduto.

Il suono dell'arrivo di un messaggio da parte dell'Alto Comando sul suo terminale, interruppe il suo pensiero.

- Colonnello Krest in attesa di ordini – disse mentre apriva la comunicazione.

- Colonnello, qui parla il sovrintendente dell'Alto Comando Jervis. Voi oggi avete fatto un addestramento su un pianeta morto classe G, Nemus II e avete avuto dei problemi tecnici che ha comportato la perdita dei vostri uomini. Chiaro? - si sentì il chiaro tono categorico.

Ci fu una breve pausa.

- Chiaro Colonnello Krest? – la voce si ripeté a tono più alto.

- Sissignore, ordine ricevuto – disse il colonnello mentre udiva la comunicazione chiudersi.

Krest modificò il titolo del suo rapporto scrivendo sullo schermo: “Incidente Esercitazione n° 243 su Nemus II” mentre la nave abbandonava l'orbita del pianeta morto.

Anno 998M41

Nemus II – Orbita del pianeta, Fortezza Monastero dei Magli Oscuri “Lancia dell’Imperatore”.

Un assordante suono interruppe il lavoro dei fratelli marine dei Magli Oscuri, nella sala comando della loro fortezza spaziale.

- Signore, abbiamo il segnale da fratello Egemonis - disse l'Ufficiale di Navigazione Teclio – a quanto pare ci siamo! Le informazioni sulla attività aliena nel sottosuolo del pianeta pervenute al Fratello Epistolario Darkon erano vere. -



Nell'unica ombra della sala comando vi era una figura seduta su un trono di ossidiana. Il lungo mantello azzurro emergeva dalle ombre stendendosi a terra davanti al trono. L'armatura arancione scintillante rifletteva solo nei punti dove le luci delle spie della sala comando bucavano l'ombra. Silenzio.

La porta in plastacciaio si aprì e una figura arancione in armatura terminator entrò e si diresse verso il trono all'ombra della sala comando. Il martello potenziato di dimensioni enormi precedeva ogni passo del nuovo giunto, lo scudo tempesta che portava sul braccio sinistro recava incisa un'aquila e un maglio, simbolo del capitolo.

- Signore siamo pronti.- disse Navarro Blanco, Capitano della Prima Compagnia dei Magli Oscuri. Poi rimase in attesa, senza aggiungere altro.

Sapeva che Ramon De la Pena, il Gran Maestro del Capitolo era una persona tanto taciturna quanto decisa nell'eliminare la feccia aliena e portare il credo dell'Imperatore per l'universo.

Nell'ombra qualcosa si mosse, la figura dell'imponente marine a comando del capitolo si alzò dal suo trono e si infilò il suo elmo finemente decorato.

- Che la Prima Compagnia sbarchi nella sua totalità Capitano Navarro Blanco – poi verso un sovrintendente - preparate la mia capsula e avvisate il Sergente Vasquez della Guardia Risoluta, porteremo la luce anche su questo pianeta! -

I numerosi marine Veterani in armatura Terminator della Prima Compagnia dei Magli Oscuri presero posto nelle sale di teletrasporto, pronti a portare la luce nel sottosuolo di Nemus II

Emanuele "ATF the Deepstriker" Avolio.



I WONT YA FOR THE WARHOUND!!



Signori e signori, ecco un'opportunità che un appassionato del mondo di w40k non può farsi sfuggire.

La rivista WEB Warhound necessita d'ampliare il proprio organico con nuova linfa creativa.

Essendo il modello redazionale deciso "Free to download", la ragione dell'adesione dovrà essere la passione comune ed una ragionevole perseveranza.

Meglio essere chiaro dal principio, i perditempo non sarebbero i benvenuti poiché il lavoro di squadra necessita di un organico stabile in modo da potere dividere le competenze e le mansioni. Essendo già giunti alla preparazione del N°4, ormai la struttura è ben rodada, abbiamo in attivo sito redazionale, forum, esperti di grafica ed alcuni ottimi disegnatori, madrelingue di varie nazionalità.

Poi c'è che offre solo passione e competenze da gamer. C'è che si dedica alle ricerche in Web per scovare notizie, chi si dedica ai racconti ed al BG, redattori per la sezione tattica e via dicendo.

Per concludere potrei semplicemente ricordarvi che quello che state leggendo è il risultato di ore ed ore di lavoro di team creativo. Se avessi voglia d'immergerti in una nuova avventura, se sentissi la tua vena creativa pulsare, eccoci qui. Vivere il mondo di w40k da protagonista e con spirito critico è la nostra bandiera.

Se vuoi aderire alla redazione proponi la tua adesione al seguente sito oppure contattaci!

Benvenuto in squadra.

<http://redazionewarhound.forumfree.net/>  
[thewarhound@hotmail.it](mailto:thewarhound@hotmail.it)

WARHOUND

<http://redazionewarhound.forumfree.net>



# ELDAR



A NOVEMBRE

IL NOSTRO TITANO E' STATO RAPITO DA UN RAGGIO GRAVITAZIONALE DI UN ARCAMONDO ELДАР, E COME AMBASCIATORI DELLA RAZZA UMANA POTREMO CHIARIRE TUTTI I VOSTRI DUBBI E DOMANDE, PONENDOLE DIRETTAMENTE AL LEGGENDARIO ELDRAD ULDRAN! I MISTERI DELLA RAZZA ANTICA VI ASPETTANO!



## REDAZIONE

Direttore responsabile: Paolo "Falling Angel" Boracchi  
 Caporedattore: Robert "Emperor's Chosen" Sinatra  
 Responsabile Grafico: Bianchi "Alerion" Alessandro  
 Reparto Grafico: Andrea "Sisio", Lukos, Cosimo Alcarese (Quinblackwood)  
 Correttore ufficiale: Discepolo dell'Arvadan, Nogrod  
 Redattori: Avighel (club CLA&B Padova), Tommaso "TLB" Migliorini, Mem  
 Collaboratori per articoli e materiale vario:  
 Luca "LuKoS" Carnevale, Marco "Scuotter", Carlo (club CLA&B Padova)  
 Membri onorari: Raiden00, Albert90, Desolation God, "Kaiser" Giulio

### Ringraziamo:

- i neoarrivati correttori e membri della redazione per la presenza costante a caccia di materiale, in particolare il Discepolo dell'Arvadan che ha corretto quasi tutti gli articoli senza pietà per gli errori
- Cosimo Alcarese (Quinblackwood) e LuKos per averci deliziato con le loro opere sperando che continuino a creare delle immagini così suggestive (e stradivertenti) per il nostro Titano
- il professor Fiorenzo Bains per il suo contributo con un articolo rivolto a tutti gli hobbisti, semplice seppur di grande efficacia e coinvolgimento
- tutti coloro che hanno contribuito anche solo con un consiglio, una critica o in qualsiasi altro modo

GRAZIE MILLE A TUTTI, SPERIAMO CHE IL TITANO CONTINUI A CRESCERE E A OFFRIRE SEMPRE CIO' CHE UN APPASSIONATO DI QUESTO FANTASTICO GIOCO PUO' CERCARE!

A PRESTO!

### AFFILIAZIONI

- Forum GW Tilea
- Internet Cafè
- Zendra
- CLA&B Padova

### SITOGRAFIA

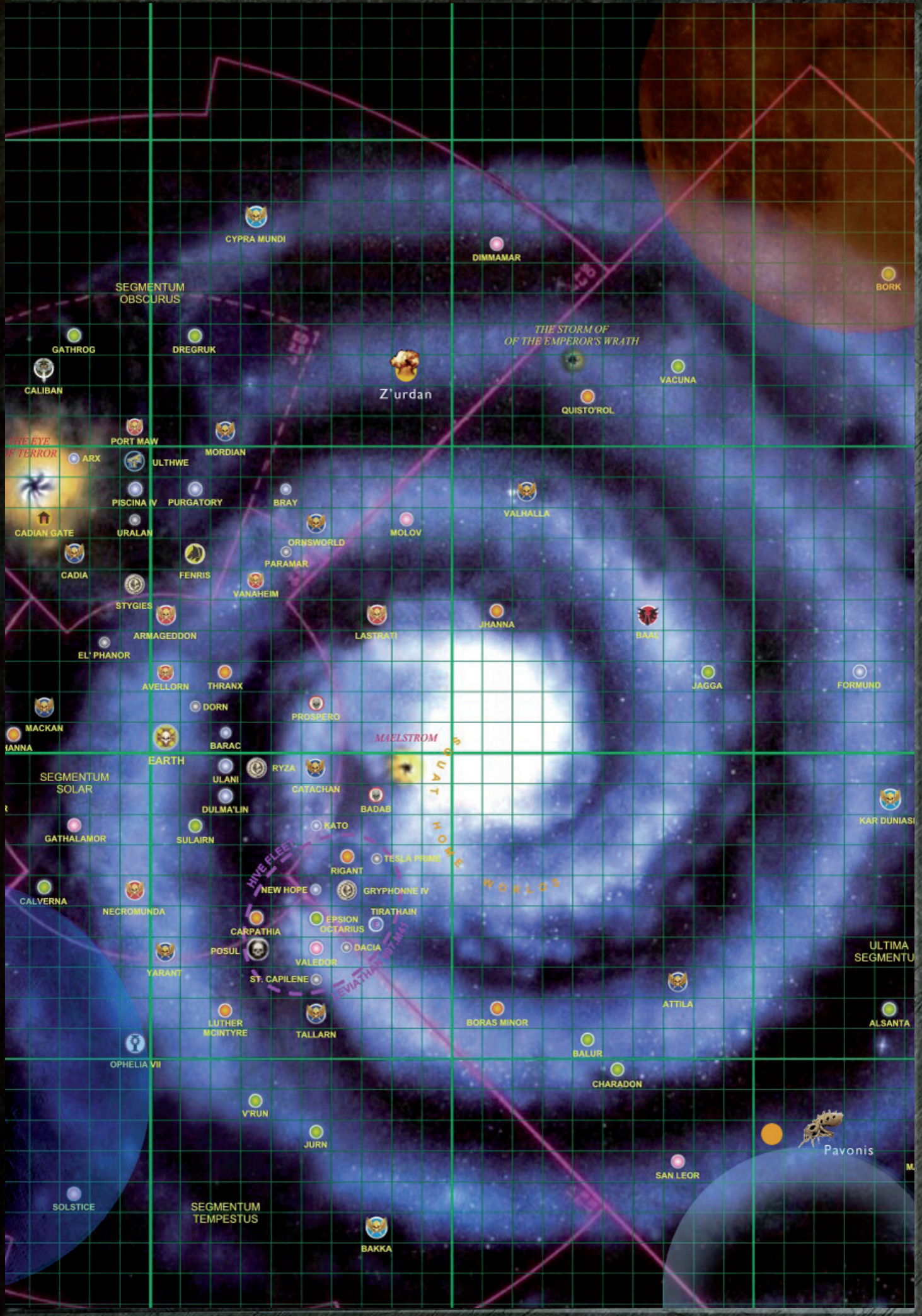
<http://www.games-workshop.com/gws/home.jsp>  
<http://www.vassal40k.com/>  
[http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina\\_principale](http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale)  
[http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Main\\_Page](http://wh40k.lexicanum.com/wiki/Main_Page)  
<http://www.coolminiornot.com/>  
<http://www.deviantart.com/#>

### COPYRIGHT-INFO LEGALI

Questo sito web e il relativo fanzine è completamente NON-ufficiale e in nessun modo approvato o legato a Games Workshop Limited.  
 40k, Adeptus Astartes, Angeli Sanguinari, Bloodquest, Cadiano, Cataciano, Caos, il logo del Caos, Citadel, Città della Morte, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, Dawn of War, Eavy Metal, Eldar, i simboli Eldar, Occhio del Terrore, Guerriero del Fuoco, il logo del Guerriero del Fuoco, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Grande Immondo, GW, GWI, the GWI logo, Inquisitore, il logo dell'Inquisitore, the Inquisitor device, Inquisitor: Cospirazioni, Il Custode dei Segreti, Khorne, the Khorne device, Kroot, Signore del Mutamento, Necron, Nurgle, Orko, simbolo degli Orki, Sorelle Guerriere, Slaanesh, Space Marine, capitoli Space Marine, i loghi dei capitoli Space Marine, Tau, le divisioni delle caste Tau, Tiranide, Tiranidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, Warhammer 40.000, White Dwarf, il logo White Dwarf, e tutti i marchi associati, nomi, razze, icone delle razze, personaggi, veicoli, luoghi, unità, illustrazioni e immagini dall'Universo di Warhammer 40,000 sono entrambi ®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2005, variabilmente registrati nel Regno Unito (UK) e nelle altre nazioni del mondo. Utilizzato senza autorizzazione. Non è intesa alcuna eccezione. Tutti i diritti riservati ai rispettivi proprietari.

Copyright a cura di "Kaiser" Giulio





CYPRA MUNDI

DIMMAMAR

BORK

SEGMENTUM  
OBSCURUS

THE STORM OF  
OF THE EMPEROR'S WRATH

GATHROG

DREGRUK

Z'urdan

VACUNA

CALIBAN

QUISTO'ROL

THE EYE  
OF TERROR

PORT MAW

MORDIAN

ARX

ULTHWE

BRAY

VALHALLA

CADIAN GATE

PISCINA IV

PURGATORY

MOLOV

CADIA

FENRIS

PARAMAR

ORNSWORLD

STYGIES

LASTRATI

JHANNA

BAAL

EL' PHANOR

ARMAGEDDON

AVELLORN

THRANX

PROSPERO

JAGGA

FORMUND

MACKAN

EARTH

BARAC

MAELSTROM

IANNA

SEGMENTUM  
SOLAR

ULANI

RYZA

CATACHAN

BADAB

KAR DUNIASI

GATHALAMOR

SULAIRN

KATO

TESLA PRIMI

THE WINDS OF  
CHANGE

RIGANT

GRYPHONNE IV

WORLD

CALVERNA

NECROMUNDA

NEW HOPE

TIRATHAIN

CARPATHIA

EPSILON OCTARIUS

DACIA

ULTIMA  
SEGMENTUM

POSUL

VALEDOR

ST. CAPILENE

BORAS MINOR

ATTILA

ALSANTA

OPHELIA VII

LUTHER MCINTYRE

TALLARN

BALUR

CHARADON

VRUN

JURN

Pavonis

SOLSTICE

SEGMENTUM  
TEMPESTUS

BAKKA

SAN LEOR