

# STARQUEST

## CAMPAGNA DEGLI SPACE MARINES DEL CAOS



### ISTRUZIONI E LIBRO DELLE MISSIONI

CREATO DA BOYAKKI

[Boyakki.kun@gmail.com](mailto:Boyakki.kun@gmail.com)

[www.starquest.jimdo.com](http://www.starquest.jimdo.com)

[www.starquest.forumfree.net](http://www.starquest.forumfree.net)

[starquest.areaautenti@gmail.com](mailto:starquest.areaautenti@gmail.com)

#### **Gli Space Marines del Caos**

Per diecimila anni, un cancro ha divorato il cuore dell'Imperium. Per dieci millenni le Legioni Traditrici hanno sferrato attacchi nella Lunga Guerra contro l'Imperatore che un tempo avevano servito. Dall'Occhio del Terrore le flotte degli Space Marine del Caos salpano per depredare, saccheggiare, distruggere e conquistare i mondi dell'Imperium. Un tempo, gli Space Marine del Caos erano tra i migliori guerrieri dell'Imperatore, e si batterono nel suo nome durante la Grande Crociata per la conquista della galassia. Adesso, le Legioni Traditrici sono state corrotte, e il loro unico intento è annientare coloro ai quali voltarono le spalle e che li esiliarono nell'Occhio del Terrore. Il loro ultimo obiettivo verrà raggiunto soltanto quando anche la Sacra Terra stessa sarà ridotta ad un mondo morto, e tutto ciò che è stato edificato dall'Imperatore verrà distrutto.

Gli Space Marine del Caos sono uno tra i nemici più temuti, in quanto non solo possiedono le abilità sovrumane e il devastante arsenale degli Space Marines, ma sono stati ulteriormente potenziati dai patti sacrileghi con gli dei del Caos e possono schierare una grande quantità di macchinari arcani e armi che trascendono le conoscenze dell'Adeptus Mechanicus. Gli Space Marine del Caos combattono al fianco degli altri servi degli Dei del Caos, convogliando energia demoniaca per i rituali e l'evocazione dei Demoni sul campo di battaglia.

#### **La Legione Nera: i figli di Horus**

I Lupi Lunari sono l'unica legione di Space Marines ad aver cambiato nome, diventando prima i Figli di Horus ed infine la Legione Nera. Il loro Primarca era Horus, prediletto dell'Imperatore, e il Capitolo era il più forte della galassia, avendo conquistato innumerevoli mondi durante la Grande Crociata. Sono la forza più flessibile tra quelle del Caos e possono schierare rapidamente qualsiasi tipo di truppa ed equipaggiamento, riuscendo ad adattarsi ad ogni possibile campo di battaglia.

#### **I Guerrieri di Ferro**

I Guerrieri di Ferro sono considerati gli "arieti" dell'Impero durante la Grande Crociata per la conquista della Galassia. Soldati infaticabili, specializzati in assedi e assalti meccanizzati, eccellono nel combattimento a distanza. Nemici giurati dei Magli dell'Imperatore, di cui hanno causato la rovina e la vergogna durante l'Eresia, non sono fedeli a nessuna particolare divinità del Caos, e adorano come semi-dio il loro Primarca, assunto al rango di Demone dopo aver sconfitto il Primarca dei Magli. La Legione si affida molto più delle altre alla tecnologia, e si è votata al Caos solo per soddisfare la propria sete di vendetta.

#### **I Predicatori**

Sono i più fanatici servitori del Pantheon del Caos, come una volta lo erano dell'Imperatore, che veneravano come una divinità onnipotente. I Cappellani del Capitolo hanno convertito l'intera Legione e ora la guidano anche in battaglia, con il titolo di Apostoli Oscuri; i Predicatori fanno largo uso dei poteri del Warp, evocando demoni, diffondendo il loro culto come un veleno nell'Imperium, consumando interi mondi in sacrificio ai loro osceni idoli.

### Caratteristiche della squadra

La squadra di Marines del Caos ha le stesse caratteristiche di una squadra di Marines lealisti, tranne che per l'utilizzo di ordini e riti del Caos.

Una squadra comprende:

1 Comandante dei Marines del Caos

4 Marines del Caos

5 Backpack

9 Armi: 1 Ascia Mortale, 1 Spada Mortale, 1 Bolter Pesante, 1 Lanciarazzi (Devastatore), 1 Cannone d'assalto, 1 Fucile al plasma, 3 Bolter (Fucili Laser).

16 Carte: 8 Equipaggiamenti, 3 Ordini (di cui in genere almeno due comuni anche alle legioni lealiste), 5 Marchi del Caos.

Le statistiche dei personaggi sono le stesse di quelle degli Space Marines nel gioco base:

Il Comandante ha 6 punti vita, 2 punti armatura e si muove sempre di 6 caselle

I Marines hanno 1 punto vita, 2 punti armatura e si muovono rispettivamente:

di 6 caselle i Marines con Bolter

di 4 caselle i Marines con armi pesanti (Lanciarazzi, Plasma, Cannone d'assalto)

(fatto salvo quanto stabilito dalle carte per la singola partita o per il singolo turno).

Per donare più longevità al gioco, tutti i marines (lealisti, Caos e manovrati dall'Alieno) possono avere un punto vita in più. Le schede per il conteggio sono pubblicate su [starquest.jimdo.com](http://starquest.jimdo.com).

### I Marchi del Caos

I Marines del Caos possono sfruttare alcuni poteri sconosciuti alla maggioranza dei Capitoli degli Space Marines, e inimmaginabili per il resto dell'umanità.

La devozione ad una delle quattro divinità del Warp, o al Caos Indiviso, porta ad ottenere strani poteri che in alcuni casi sopperiscono, in altri danno un concreto vantaggio, rispetto ai diecimila anni di addestramento e avanzamento tecnologico dei Capitoli leali al Falso Imperatore.

All'inizio di ogni partita il giocatore che ha scelto la Squadra del Caos può prendere, oltre agli ordini e agli equipaggiamenti che gli spettano per grado e onorificenze, una delle cinque carte Marchio del Caos al posto di un ordine. Una squadra non può avere più di una carta Marchio del Caos. All'inizio di un'esercitazione la Squadra del Caos avrà: 4 carte Equipaggiamento, 1 carta Ordine o 1 carta Marchio del Caos, al secondo livello 2 ordini o 1 ordine e 1 Marchio, e così via.

### Marines posseduti e punteggio

Come descritto dalla carta, il Marine posseduto è ancora soggetto alle carte, sia a quelle della squadra che alle carte evento. Nel caso venga ucciso prima della sua rimozione, il punteggio per il giocatore che lo ha eliminato sarà comunque di 10 punti, come il malus per la sua squadra, a prescindere da quale ruolo avesse prima della trasformazione. Quando invece viene rimosso al termine dell'effetto della carta, il Marine posseduto non comporterà modifiche al punteggio: non saranno sottratti punti alla sua squadra né ne saranno aggiunti al giocatore Alieno.

I punti derivanti dall'uccisione degli altri Marines (sia del Caos che Lealisti) o Eldar andranno assegnati normalmente al giocatore che li ha eliminati, come avviene per gli alieni.

### Le missioni e il materiale di gioco

La campagna per i Marines del Caos è stata progettata principalmente per 3 giocatori: una squadra di Space Marines, una squadra di Marines del Caos, un Alieno. La componente aggiuntiva rispetto al gioco base è costituita dalla rivalità tra tutti i giocatori (anche se l'Alieno utilizza Marines del Caos) e missioni principali e secondarie diverse per le squadre di Marines.

Come nel gioco base, per ogni missione ogni squadra di Marines (del Caos o Lealista) deve avere almeno un Marine con arma pesante E almeno un Marine con Bolter. La missione secondaria sarà conosciuta dai giocatori e sfruttabile ai fini del punteggio solo al momento in cui viene pescata la carta relativa dal mazzo degli eventi; nel caso la missione secondaria sia diversa per le due squadre, entrambe verranno lette quando viene pescata la carta. Le carte evento che riguardano i Marines sono valide anche contro le squadre del Caos, compresa "Richiamo del Caos".

Il gioco on-line non dovrebbe costituire problemi, grazie alla versatilità di Vassal, mentre il gioco dal vivo richiede, oltre al set del gioco base, almeno una squadra di Marines del Caos in più. Verranno via via inserite missioni che richiedono anche le espansioni Attacco degli Eldar e Mission: Dreadnought, e in ogni caso l'utilizzo di più squadre di Marines del Caos comporta la necessità di ulteriore materiale rispetto ai set ufficiali. Le dimensioni delle immagini delle carte dovrebbero consentire agevolmente di stamparle e inserirle negli sleeves che si usano abitualmente per Magic; le immagini nel pdf sono disposte in modo da poter ritagliare le coppie fronte/retro lasciandole attaccate, per poi piegarle e costruire una carta un po' più "solida".

### Tabella Efficienza in Combattimento degli Space Marines del Caos

|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>10 punti o meno</b> | Nella prossima missione dovrete ricominciare come Rinnegato del Caos. |
| <b>11 – 30</b>         | Una prestazione accettabile, una onorificenza.                        |
| <b>31 – 50</b>         | Una prestazione encomiabile, due onorificenze.                        |
| <b>51 o più</b>        | Una prestazione eroica, tre onorificenze.                             |

Se vincete la partita siete automaticamente promossi di grado

### Gradi degli Space Marines del Caos

Rinnegato del Caos

Guerriero del Caos

Campione del Caos

Comandante del Caos

Signore del Caos

### Carte Ordine e/o Marchio del Caos

1

2

3

4

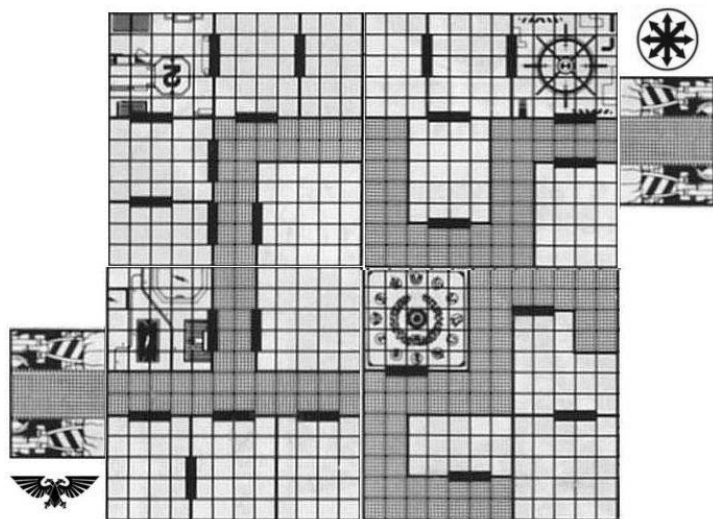
Vincitore dell'esercitazione



## Prima Missione: Dirottamento

Uno scafo spaziale è emerso dal Warp in prossimità di una luna mineraria fondamentale per l'Imperium. Il controllo del computer di navigazione può evitare una collisione catastrofica. O provocarla.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore che trova il computer di navigazione (segnalato da un blip vuoto che, una volta scannerizzato il tabellone, non può essere spostato, pur rimanendo un blip fino alla rivelazione) e vi fa sostare il comandante per almeno 2 turni (il turno in cui vi arriva, più un altro).



**Blip** Tutti i segnalini blip tranne il dreadnought e due androidi  
**Rinforzi** Nessuno

## Seconda Missione: Presidio

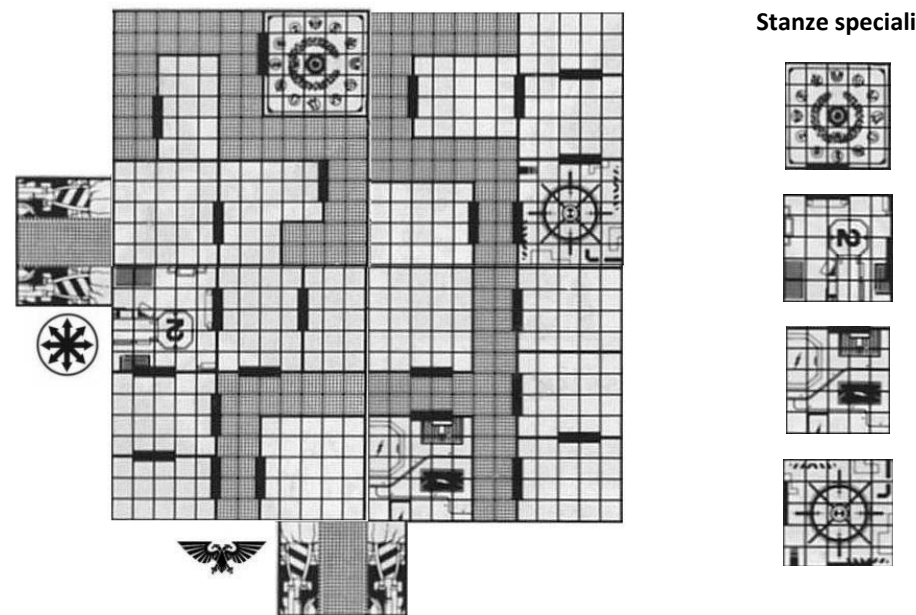
L'incidente della luna ha evidenziato la criticità del settore. Esistono installazioni abbandonate che potrebbero essere occupate come avamposto, o come base per razze e attacchi più pericolosi.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore che eliminerà tutte le forze avversarie e occuperà la stazione, facendo in modo che le sue miniature siano le ultime in gioco.

### Missione secondaria: il Chaos sta per occupare la stazione

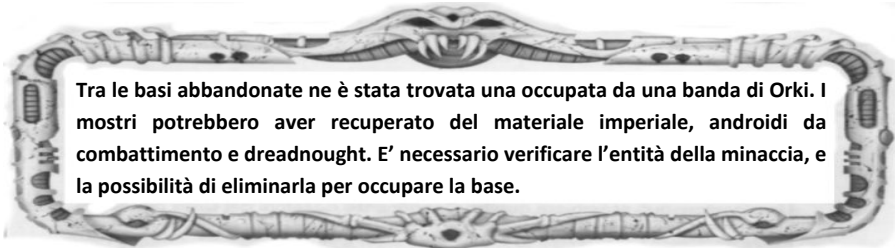
**Imperium: eliminare subito i Marines traditori!** Segnalino missione secondaria se riuscirà a eliminare la squadra del Chaos prima che tutti gli alieni siano distrutti.

**Chaos: eliminare la resistenza ed occupare i punti chiave!** Segnalino missione secondaria se, eliminati tutti gli alieni, fa passare almeno un Marine in tutte le stanze speciali del tabellone, occupando la stazione.



**Blip** Tutti i segnalini blip tranne il dreadnought e un androide  
**Rinforzi** Nessuno

## Terza Missione: Orki



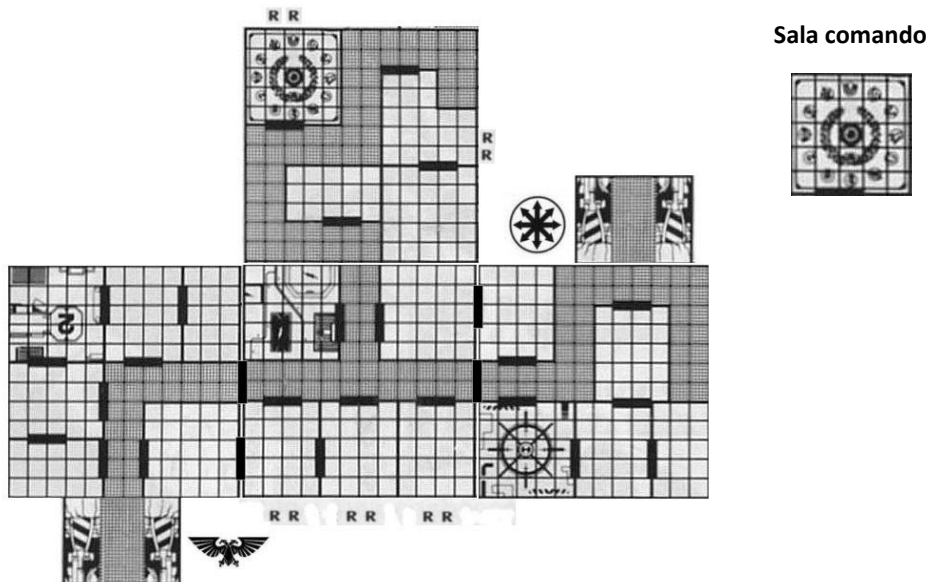
Tra le basi abbandonate ne è stata trovata una occupata da una banda di Orki. I mostri potrebbero aver recuperato del materiale imperiale, androidi da combattimento e dreadnought. E' necessario verificare l'entità della minaccia, e la possibilità di eliminarla per occupare la base.

**Imperium:** il segnalino Missione Principale sarà assegnato quando tutti i segnalini blip e rinforzo saranno rivelati, e almeno il comandante della squadra sarà tornato alla navicella.

**Caos:** il segnalino Missione Principale sarà assegnato quando tutti gli orki sul tabellone saranno distrutti e il comandante sosterrà per un turno nella sala comando.

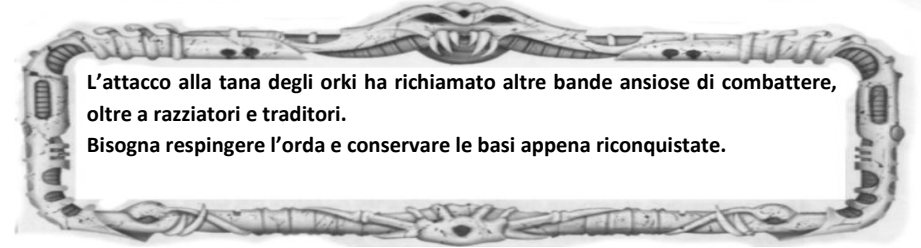
### Missione secondaria: gli orki hanno attivato un Dreadnought

Il segnalino missione secondaria sarà assegnato alla prima squadra che distrugge il dreadnought.



**Blip** Tutti i segnalini blip tranne i guerrieri del caos e due androidi  
**Rinforzi** Tutti i gretchin

## Quarta Missione: WAAAGH!

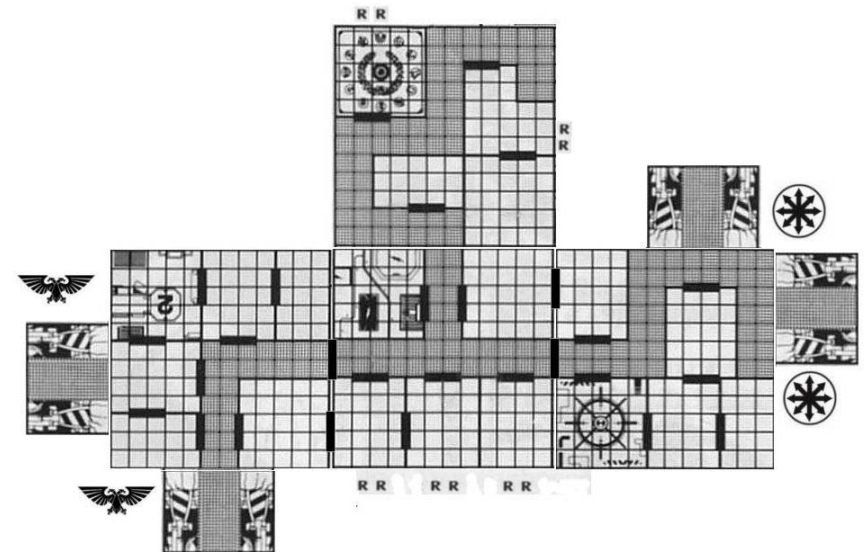


L'attacco alla tana degli orki ha richiamato altre bande ansiose di combattere, oltre a razziatori e traditori. Bisogna respingere l'orda e conservare le basi appena riconquistate.

Il segnalino Missione Principale sarà assegnato, quando tutte le miniature del giocatore alieno saranno eliminate, alla squadra che ha realizzato il maggior punteggio.

### Missione secondaria: eliminare subito tutte le squadre di traditori nella base!

Il segnalino Missione Secondaria sarà assegnato alla squadra che elimina più membri della fazione avversaria.



### 2 Giocatori Marine

**Blip** Tutti i segnalini blip tranne il dreadnought e un androide  
**Rinforzi** Tutti i segnalini rinforzo verdi

### 4 Giocatori Marine

**Blip** Tutti i segnalini blip  
**Rinforzi** Tutti i segnalini verdi e grigi tranne il dreadnought



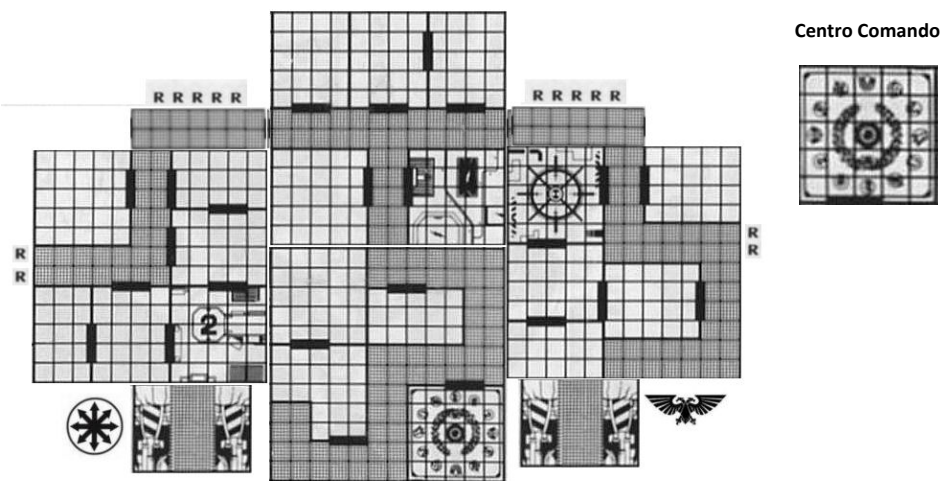
## Quinta Missione: Sabotaggio

E' necessario distruggere la nave più grande dei clan degli Orki. E' possibile che così le altre bande si ritirino. Una squadra deve abbordare il vascello e raggiungere la Sala Comando per danneggiarla e rendere impossibili nuovi attacchi.

Il segnalino Missione Principale sarà assegnato al giocatore marine che entra per primo nel Centro Comando e lo distrugge ottenendo 3 o più con un attacco a distanza o due volte 2 o più con attacchi corpo a corpo.

### Missione secondaria: evacuazione immediata!

Il segnalino Missione Secondaria sarà assegnato al giocatore che ha subito meno perdite. Se i due giocatori marine hanno subito lo stesso numero di perdite il segnalino andrà a chi ha riportato per primo le miniature all'Area di ingresso.



**Blip** Tutti i segnalini blip tranne i guerrieri del caos  
**Rinforzi** Tutti i segnalini verdi e grigi tranne il dreadnought

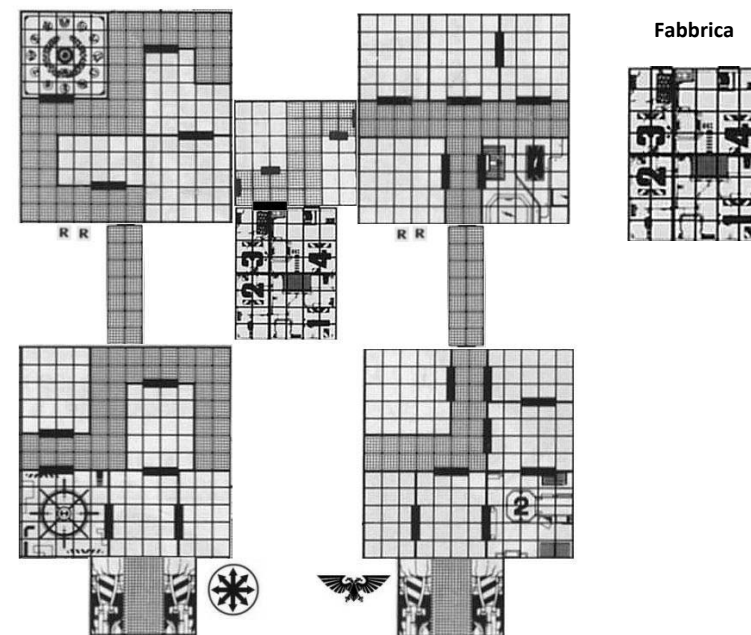
## Sesta Missione: Assalto!

Nel settore sono rimaste solo le squadre di traditori: individuare la loro posizione ed eliminare ogni resistenza.

Il segnalino Missione Principale sarà assegnato alla squadra che eliminerà più marines spaziali. Se due giocatori ne avranno eliminati lo stesso numero, il segnalino andrà a chi ha realizzato il punteggio maggiore.

### Missione secondaria: nello scafo c'è una fabbrica con dell'equipaggiamento alieno. Può essere utile contro il nemico.

Il segnalino Missione Secondaria sarà assegnato al primo comandante che entra nella fabbrica di Dreadnought, in cui c'è un modello Mark VIII. Non ha armi pesanti ma se un comandante vi entra potrà usarlo contro il nemico come se fosse una sua pedina. Il Giocatore Alieno può posizionare blip nella fabbrica ma non può attaccare il dreadnought finché un giocatore non lo attiva. Se un marine entra senza che la carta missione secondaria venga pescata il Mark VIII non ci sarà.



**Blip** Tutti i segnalini blip tranne i guerrieri del caos  
**Rinforzi** Tutti i gretchin e gli androidi.



