ELEMENTI AGGIUNTIVI PER STARQUEST (creato da Boyakki)

Raccogliendo suggerimenti e trovate dal forum www.starquest.forumfree.net ho stilato una breve descrizione di possibili elementi aggiuntivi per il gioco, che possono essere utilizzati da soli o in combinazione. Chiaramente l'uso di queste "estensioni" può richiedere apposite tiles e carte, e magari qualche miniatura in più.

TELETRASPORTO

Alcune missioni potranno prevedere sulla mappa delle sezioni teletrasporto. Ogni sezione può trasportare una miniatura per turno da un quadrante all'altro. Se la miniatura rimane sulla sezione teletrasporto, la sezione corrispondente nel quadrante di partenza non potrà funzionare. Una miniatura può muoversi fino alla sezione e finire il movimento una volta giunta nell'altro quadrante; se si muove fino alla sezione, attacca e poi attiva il teletrasporto, si troverà nel quadrante di destinazione ma non potrà finire il movimento (avendo attaccato).

REPERTI:

Ogni squadra può cercare un reperto in ognuna delle stanze speciali (concordate all'inizio della missione). Se una squadra ha già cercato in una stanza, un altro giocatore può comunque effettuarvi la sua ricerca. Il giocatore sceglie la miniatura che cercherà il reperto: la ricerca (come in Heroquest) è considerata come un'azione, quindi sostituisce l'attacco e conclude il movimento. La ricerca può essere effettuata da ogni miniatura che non sia in vista di una avversaria; elementi di due squadre Marine, o Caos, o Eldar che non si sono ancora attaccate tra loro possono effettuare una ricerca mentre si trovano contemporaneamente nella stanza, e ognuna pescherà la sua Carta Reperto. I Reperti potranno essere equipaggiamenti a uso singolo, potranno comportare un semplice aumento del punteggio totale, o entrambe le cose; potranno anche essere trappole, eventi che avvantaggiano l'alieno o comportare diminuzioni di punteggio. I Reperti non possono essere conservati per le missioni successive.

RINFORZI:

Ogni Giocatore Marine (Lealista o del Caos) e Eldar può impiegare dei punti guadagnati in battaglia per ottenere Carte Rinforzo. Ogni squadra ha a disposizione un massimo di quattro Carte Rinforzo, e può avere in gioco al massimo due miniature in più rispetto a quelle previste dalla missione. Il giocatore può scalare i punti dal suo totale di fine missione e ottenere rinforzi per la missione successiva, o usare i punti ottenuti nella missione in corso; in quest'ultimo caso può, all'inizio del proprio turno, mettere in gioco un minimo di due miniature nell'area di attracco (cioè ottenere i rinforzi tramite navetta o warp) o al massimo una miniatura per turno in aree "teletrasporto". Le miniature-rinforzo non possono avere armi pesanti che sono già sul tabellone o armi extra-pesanti. Ogni Carta Rinforzo ha un costo di 7 punti per gli Eldar e 5 per i Marines, e una volta in gioco le miniature, se eliminate, produrranno il malus proprio del loro ruolo (10 punti per armi pesanti e 5 per bolter/catapulte).

PRIGIONIERI:

In alcune missioni i giocatori potranno trovare prigionieri da liberare/catturare per i propri scopi. Una volta eliminate le miniature avversarie nella stanza i prigionieri si muoveranno come Marine/Eldar con arma leggera ma non attaccheranno e potranno solo difendersi con 1 DB negli attacchi c/c. Se il giocatore riesce a portarli in salvo sulla propria navetta otterrà un bonus di 10 punti (aggiuntivi alla missione principale se questa ha come scopo la liberazione/salvataggio), nel caso muoiano invece non subirà alcun malus. Le miniature-prigioniero non sono soggette alle carte equipaggiamento, mentre sono soggette alle carte ordine.

L'Alieno potrà attaccare ed eliminare le miniature-prigioniero solo quando queste entreranno a far parte di una squadra (Lealista, Caos o Eldar), ottenendo 3 punti per l'uccisione.