

DARIK



**REQUIEM
REGOLAMENTO**

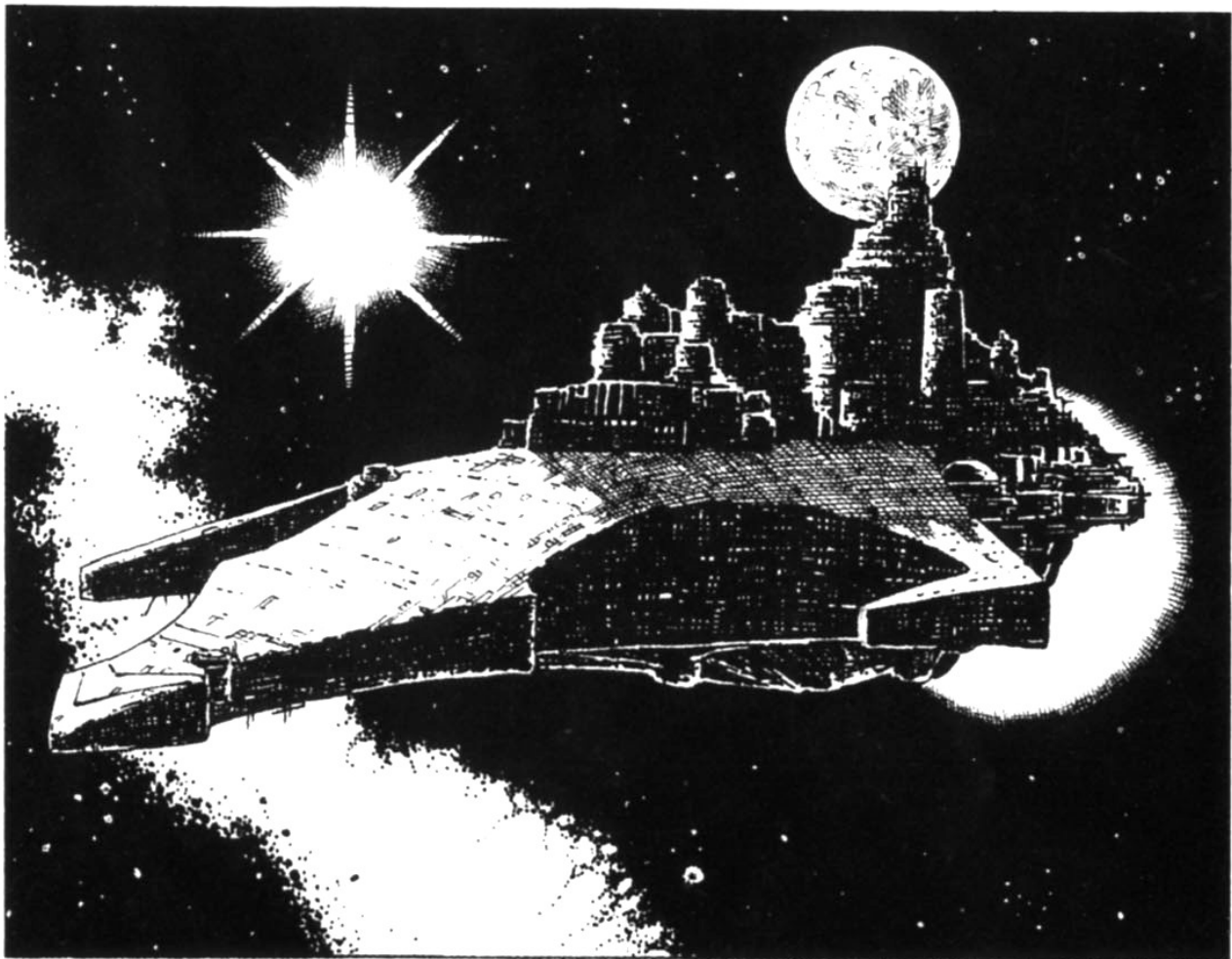
INDICE

Indice	pag.2
Introduzione	pag.3
Componenti del Gioco	pag.6
Eroi e Alieno	pag.8
Sequenza di Gioco	pag.11
Turno degli Eroi	pag.11
Le 6 Azioni Eroiche.....	pag.14
Attaccare in Corpo a Corpo.....	pag.14
Fare Fuoco.....	pag.15
Usare un Potere Psionico.....	pag.16
Cercare Reperti.....	pag.16
Cercare Trappole.....	pag.17
Disinnescare Trappole.....	pag.18
Turno dell'Alieno	pag.18
Le 3 Azioni dei Mostri.....	pag.19
Attaccare in Corpo a Corpo.....	pag.19
Usare un Potere del Caos.....	pag.20
Fare Fuoco.....	pag.20
Rinforzi Alieni.....	pag.20
Morte dei Mostri.....	pag.20
Morte degli Eroi.....	pag.20
Esplorazione	pag.22
Strutture.....	pag.22
I 4 Tipi di Trappole.....	pag.22
Difesa Automatica.....	pag.22
Mina Antiuomo.....	pag.22
Crollo.....	pag.23
Trappole nelle Strutture.....	pag.23
Imboscate Aliene.....	pag.24
Carte Trappola!.....	pag.24
Reperti Speciali.....	pag.24
Droghe e Farmaci.....	pag.24
Reliquie.....	pag.25
Completare una Missione	pag.25
Una Visita all'Armeria.....	pag.26
Protesi Bioniche.....	pag.26
Quante Armi può Trasportare un Eroe?.....	pag.27
Quanti Oggetti può trasportare un Eroe?.....	pag.27
Gradi e Ordini.....	pag.27
Tabella di Efficienza in Combattimento.....	pag.28
Tabella di Esperienza in Combattimento.....	pag.28
Armeria	pag.29
Xenopedia	pag.35
Note Finali	pag.39

DARK REQUIEM



INTRODUZIONE



L'INQUISIZIONE

L'Inquisizione ha una potenza immensa, ed il solo essere umano al di fuori della sua giurisdizione è l'Imperatore stesso. Se lo ritiene necessario, un Inquisitore può richiedere qualsiasi genere di servizio da ogni

cittadino dell'Imperium, compresi gli Alti Signori della Terra .

Un Inquisitore esercita un potere assoluto nel giudicare presunti eretici, mutanti, psionici non sanzionati o potenziali, senza possibilità di appello salvo l'intervento di un altro

Inquisitore. Praticamente tutte le sentenze sono condanne a morte, sebbene l'applicazione della sentenza possa essere talvolta differita. I Traditori, il peggior crimine possibile, sono considerati irrecuperabili e rapidamente giustiziati. Gli eretici possono essere redenti, spesso dopo una considerevole quantità di torture, e possono ricevere l'assoluzione mediante la morte al servizio dell'Imperium. Questo può consistere nell'arco-flagellazione, al servizio degli Eserciti Imperiali, divenendo il conduttore di una delle Macchine Penitenti del Ministrorum o, nel caso di penitenti psionici, unendosi al seguito di un Inquisitore.

Gli psionici che non hanno mai agito contro l'Imperium o usato i loro poteri più di quanto sia ritenuto lecito, se sono giovani, forti e sufficientemente pii, possono essere raccolti dalle Navi Nere dell'Inquisizione e divenire Psionici Imperiali o perfino Inquisitori Accoliti. Le doti richieste tuttavia sono notevoli, e molti vengono ritenuti inadatti e subito giustiziati. Un altro possibile destino per chi fallisce i test è di essere usati per sostenere il faro psichico dell'Astronomican (un destino fatale) o essere sacrificati per sostenere la forza vitale dell'Imperatore stesso.

Se un mondo è il soggetto di un'estrema eresia o corruzione, un Inquisitore può decretare il verdetto di Exterminatus. Molti contestano la reale necessità di una simile misura, ma l'Inquisizione si ritiene pienamente giustificata ad applicare una simile pena, e in effetti potrebbe essere in errore se non lo facesse.

Tre sono gli ordini che costituiscono l'Inquisizione: l'Ordo Malleus, l'Ordo Xenos e l'Ordo Hereticus.

L'ORDO HERETICUS

L'Ordo Hereticus fu fondato solo molto più tardi dell'Ordo Xenos e dell'Ordo Malleus,

venne istituito dopo l'Era dell'Apostasia nel corso del secondo secolo del 36° millennio. La 'Piaga dei Miscredenti', avviata dal pazzo tiranno Lord Vandire, destabilizzò l'Imperium in modo mai visto dai tempi dell'Eresia di Horus.

L'Ordo Hereticus fu creato all'interno dell'Inquisizione come organo di controllo sull'Ecclesiarchia, assicurando che nessun altro uomo come Vandire potesse raggiungere il livello di potere e di controllo da lui ottenuti. Nonostante l'Ecclesiarchia abbia i propri organi interni di regolazione, gli Inquisitori dell'Ordo Hereticus agiscono come un'ulteriore linea di difesa contro la corruzione.



Sebbene primariamente concepito come supervisore dell'Ecclesiarchia e del Culto Imperiale, l'Ordo Hereticus ha esteso la propria giurisdizione alla gestione delle minacce interne (e, molto più spesso di quanto non si creda, anche esterne) all'Imperium: le streghe, i mutanti, gli eretici, i chierici decaduti. Gli Inquisitori dell'Ordo Hereticus sono considerati i più sinistri dei tre Ordini, in quanto devono trovare i loro nemici tra la popolazione dei milioni di mondi abitati dell'Imperium. L'arrivo di un Inquisitore dell'Ordo Hereticus su un pianeta è accolto con un misto di riverenza e timore, perché nessuno tranne l'Inquisitore sa dove cadrà la sua attenzione.

I membri dell'Ordo Hereticus monitorizzano le Guerre di Fede ispirate dall'Ecclesiarchia, per assicurarsi che perseguano gli obiettivi assegnati dall'Ecclesiarchia. Essi si accertano che i precetti predicati dai ministri del Culto Imperiale restino fedeli allo spirito del volere dell'Imperatore. Controllano le ricchezze ed i

territori rivendicati da membri dell'Ecclesiarchia, per prevenire che membri dell'istituzione accumulino potere al punto da mettere in pericolo la stabilità dell'area di cui sono responsabili.

L'Ordo Hereticus è anche chiamato a proteggere altre organizzazioni Imperiali da minacce interne, inclusi l'Adeptus Arbites e l'Adeptus Astartes (gli Space Marines), e perfino la stessa Inquisizione. Chiunque può essere indagato da un Inquisitore, a partire dal più umile dei cittadini fino ad un Maestro Capitolare degli Space Marine; perfino un altro Inquisitore può essere indagato se si presume che quell'Inquisitore abbia oltrepassato il proprio limite e/o abbia accumulato troppo potere. Solo l'Imperatore in persona è esente da inquisizione, e ci vuole un uomo davvero coraggioso per opporsi ad un membro dell'Ordo Hereticus. Ciò è in larga parte dovuto al fatto che essere indagati, anche per la più lieve delle trasgressioni, è quasi sempre sufficiente per la pena capitale. La sentenza di solito è promulgata prima che il verdetto sia raggiunto, e le inquisizioni sono ben riassunte nell'infame citazione del Maestro Inquisitore Karamazov, "Ogni presunto innocente è colpevole di abusare del mio tempo."



La natura di parte delle indagini dell'Inquisizione richiede numerose operazioni segrete (dipendenti da un singolo Maestro Inquisitore, naturalmente). Missioni particolarmente pericolose o delicate possono esigere che gruppi di Accoliti del Maestro agiscano sul campo, alle volte addirittura operando all'insaputa delle locali autorità planetarie.

In DARK REQUIEM, prendi il ruolo di un Accolito, un agente al servizio di un potente Inquisitore. Tu, tra miliardi, sei stato scelto per recitare una parte in una grande guerra, terribile e dai segreti che devono rimanere celati agli uomini comuni. Il tuo signore ti impiegherà in qualsiasi tipo di missione, in cui incontrerai streghe, alieni e forse anche Demoni. Sarai esposto alla corruzione: tu e i tuoi alleati potreste cadere vittime degli Dei Oscuri. Dovesse succedere, sarà tuo dovere servirti del fuoco delle armi, perchè i Poteri del Caos sono insidiosi nella loro malvagità e ci distruggerebbero tutti se potessero.

Tu e i tuoi compagni Accoliti dovrete fronteggiare le molte minacce che affliggono l'umanità. Dovrete farlo sapendo che il vostro nome non verrà ricordato in nessun annale della storia. Il potere, la fama e la grandezza non saranno mai vostri - ma non combattete per queste cose. Combattete perchè dovete. Combattete perchè il fallimento significherebbe la distruzione dell'Imperium... la distruzione di tutta l'umanità.

Non sarà facile. All'inizio, non sarai migliore di nessun altro nel 41mo millennio, sarai solo uno tra la moltitudine delle schiere di Accoliti reclutati dall'Inquisizione. Avrai bisogno di utilizzare coraggio, fortuna e le abilità dei tuoi compagni al meglio delle tue capacità, se vorrai continuare a vivere. Più a lungo sopravviverai, più grandi saranno i nemici che ti verrà chiesto di affrontare. La guerra per l'anima dell'umanità è senza fine e se anche dovessi vivere abbastanza a lungo, non conoscerai mai la pace fino al freddo abbraccio della morte.

Quando morirai, non mancherai a nessuno, ma la sola gloria non ha mai fatto gli eroi. Le tue battaglie, i tuoi trionfi, i tuoi fallimenti - queste sono le cose che contano. Contano perchè, se l'Imperatore lo vorrà, avrai fatto una differenza, per quanto piccola. E nel 41mo millennio questa è la più grande eredità in cui un uomo può osare sperare...

COMPONENTI DEL GIOCO

Per giocare a Dark Requiem, sono necessari diversi elementi che possono essere trovati nelle scatole di Heroquest, Starquest, o allegati a questo documento. Qui di seguito sono illustrati nel dettaglio.

MINIATURE

Le miniature che servono per giocare sono quelle contenute nella scatola di Starquest, e comprendono:

- 8 Orki
- 14 Gretchin
- 3 Genoraptor
- 1 Comandante dei Marine del Caos
- 3 Marines del Caos
- 1 Marine del Caos con Arma Pesante
- 4 Androidi
- 1 Dreadnought

Sono inoltre necessarie le seguenti miniature per rappresentare gli Eroi controllati dai giocatori:

- 1 Guardia Imperiale
- 1 Adepto Inquisitore
- 1 Psionico Imperiale
- 1 Squat

Potrebbe capitare che alcune Missioni prevedano l'utilizzo di ulteriori modelli, ma questo verrà indicato nelle note delle singole Missioni.

TABELLONE

Per giocare le regole base di Dark Requiem sono sufficienti le quattro sezioni di tabellone e le 24 porte di Starquest. Non serviranno invece i muri di cartone.

Allegati a questo documento potete trovare i tasselli muro, che vanno posti per coprire la porte prestampate sul tabellone, come indicato dalle mappe delle singole Missioni.

STRUTTURE

Si tratta di elementi presenti all'interno dei vari luoghi in cui sono ambientati le Missioni. Sono fornite in un file pdf da stampare, ritagliare e costruire, e comprendono:

- 2 Tavoli
- 2 Pannelli di Controllo
- 1 Armadietti
- 1 Vasca Criogenica
- 3 Casse
- 1 Armeria
- 1 Altare del Caos

Il loro utilizzo verrà spiegato più avanti, mentre la loro collocazione sarà indicata sulla mappa di ogni singola Missione.

CARTE

Le carte sono suddivise in mazzi: Eventi Alieni, Carte Reperti, Reliquie, Poteri del Caos, Ordini e Mostri.



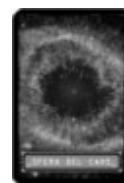
Mazzo Eventi Alieni. Mischia questo mazzo all'inizio di ogni Missione e posizionalo a faccia in giù. Queste carte rappresentano i vari Eventi che accadono durante lo svolgersi della Missione.



Mazzo Reperti. Mischia questo mazzo all'inizio di ogni Missione e posizionalo a faccia in giù in modo che sia accessibile a ciascun giocatore.



Mazzo Reliquie. Queste carte sono speciali, come scoprirai nelle Note presenti in alcune Missioni.



Mazzo Poteri del Caos. Queste 12 carte sono Poteri Psionici del Caos appartenenti all'Alieno e sono molto potenti, come potrai scoprire nelle varie Missioni.

Nota: Alcune carte Potere del Caos verranno utilizzate solamente in altre Missioni dei vari QuestPack.



Mazzo Ordini. Rappresentano dei vantaggi garantiti agli Eroi dati dalla loro preparazione e affiatamento come squadra. Non saranno immediatamente disponibili ai giocatori, se non quando avranno superato il grado di Accoliti.



Mazzo Poteri Psionici degli Eroi. Questo mazzo è composto da quattro gruppi di Poteri Psionici, ogni gruppo rappresenta uno dei quattro aspetti (Cinetico, Temporale, Mentale e Magnetico) e è composto da 3 Poteri.

Questo mazzo di carte andrà suddiviso tra lo Psionico Imperiale e l'Inquisitore Accolito come spiegato di seguito.



Mazzo Mostri. Raccoglie l'insieme dei Mostri e ne riassume le caratteristiche e regole speciali. Viene utilizzato da Alieno e Eroi come riferimento di gioco.

DADI

Servono inoltre i seguenti tre gruppi di dadi:

- 4 dadi di Heroquest: verranno indicati per tutto il regolamento come dadi da combattimento.
- 2 dadi rossi di Starquest: verranno indicati per tutto il regolamento come dadi per armi pesanti.
- 4 dadi bianchi di Starquest: verranno indicati per tutto il regolamento come dadi per armi leggere.



RILANCIARE I DADI

Dopo il lancio dei dadi (sia esso in Corpo a Corpo che mentre si fa Fuoco), alcuni Equipaggiamenti o Reperti consentono di

rilanciare un dado. Non si è obbligati, ma se lo si fa, deve essere usato il nuovo risultato ottenuto. Nel caso si presenti un'occasione in cui è possibile rilanciare più di un dado, tenete presente che ogni singolo dado può essere rilanciato un'unica volta.

Esempio: Ragnar lo Squat è armato di Fucile Requiem Pesante, ha un Occhio Bionico e ha fatto uso di Diazepam prima di lanciare i dadi. Il risultato del tiro è un 2 e uno 0. Se vuole, Ragnar può rilanciare entrambi i dadi (per via dell'Occhio Bionico e del Diazepam), o uno dei due dadi una volta. NON può rilanciare due volte lo stesso dado.

CARTE EROI



Riassumono le descrizioni, le caratteristiche e le regole speciali di ogni singolo Eroe. Ogni giocatore dovrebbe tenere la propria davanti a sé per continuo riferimento.

SCHEDE SEGNAPUNTI

Sono allegate a questo documento e sono necessarie per tenere nota dei vari dettagli di ogni Eroe che possono andare a modificarsi nel corso del gioco.

SEGNALINI BLIP E RINFORZO

Presenti nella scatola di Starquest, sono 32 per tipo e sono necessari per rappresentare sul tabellone i Mostri non ancora rilevati o in generale le forze a disposizione dell'Alieno.

TASSELLI TRAPPOLA

Comprendono i tasselli Difesa Automatica, Mina Antiuomo e Soffitto Crollato/Casella Bloccata (anche se non è propriamente una Trappola). Il loro utilizzo verrà spiegato nelle apposite sezioni del regolamento.

SEGNALINI MISSIONE E ONORIFICIENZE

Indicano il grado di successo degli Eroi rispettivamente nel corso della Missione e nel

susseguirsi di una serie di Missioni (anche detta Campagna). Maggiori dettagli sono indicati nelle apposite sezioni del regolamento.

EROI E ALIENO

In Dark Requiem un giocatore assume il ruolo dell'Alieno, il Comandante delle Forze del Caos. Gli altri giocatori assumono il ruolo degli Eroi (nel loro insieme indicati anche come Squadra), gli Accoliti del Maestro Inquisitore: la Guardia Imperiale, lo Squat, lo Psionico Imperiale e l'Inquisitore Accolito.

Se giocano *meno* di 5 persone, una deve assumere il ruolo dell'Alieno. I rimanenti giocatori possono controllare più di un personaggio: utilizzare meno di 4 Eroi renderebbe troppo difficili le Missioni.

Importante: Il ruolo dell'Alieno è vitale. Egli serve da Game Master; controlla le Missioni per gli altri giocatori; solo lui conosce l'esatta posizione delle creature aliene e delle trappole nel luogo della Missione. Solo lui ha accesso al libro delle Missioni.

EROI

Movimento

7 caselle

Armi da Fuoco:



(Pistola Requiem)
Gittata 6 caselle

Corpo a Corpo:



(Lama Potenziata)

Armatura:

1 (Armatura Leggera)

Corpo: 8

Mente: 2

Esempio: scheda della Guardia Imperiale

Nel gioco, le varie abilità degli Eroi sono rappresentate da 6 caratteristiche indicate da un valore numerico, alle volte associato a un tipo di dado da lanciare. Il profilo di ogni Eroe è indicato nella rispettiva carta Eroe, insieme a una sua breve descrizione.

Movimento. Indica il numero di caselle che l'Eroe può percorrere nel corso di un'azione

di Movimento.

Armi da Fuoco. Indica la forza dell'Arma utilizzata dall'Eroe negli scontri a fuoco. Durante la Missione, questo valore potrà cambiare continuamente in base a particolari situazioni (Equipaggiamenti, Armi, Reperti ecc...)

Corpo a Corpo. Rappresenta il potere di combattimento dell'Arma dell'Eroe, tanto nell'attaccare quanto nel difendersi. Durante la Missione, questo valore potrà cambiare continuamente in base a particolari situazioni (Equipaggiamenti, Armi, Reperti ecc...).

Armatura. Indica il grado di protezione che l'Eroe ha nei confronti dei proiettili delle Armi da Fuoco e dell'impatto di quelle da Corpo a Corpo, sia essa data da un giubbotto antischegge o dall'aura psichica protettiva che lo Psionico Imperiale è in grado di proiettare attorno a sé. Oltre a rappresentare la protezione fisica di cui una miniatura dispone, riflette la sua agilità, capacità di schivare gli attacchi e resistere al dolore.

Punti Corpo. Rappresentano la prestanza fisica dell'Eroe. La Guardia Imperiale con 8 punti è più forte dello Psionico Imperiale che ha 4 punti. Questo valore può variare nel corso del gioco, ma non può mai superare il valore iniziale, salvo eccezioni date da Equipaggiamenti o Reperti che ne specificano il caso.

Punti Mente. Rappresentano l'Intelligenza, la Saggezza e la resistenza all'influenza dei

Poteri Psionici dell'Eroe. Lo Psionico Imperiale con 6 punti ha una forza Mentale superiore a quella della Guardia Imperiale che ha 2 punti. Questo valore può variare nel corso del gioco, ma non può mai superare il valore iniziale, salvo eccezioni date da Equipaggiamenti o Reperti che ne specificano il caso.



Equipaggiamenti iniziali e abilità. La Guardia Imperiale comincia con l'arma più potente, la Lama Potenziata.

Lo Squat comincia con un'Ascia, inoltre possiede la speciale abilità di disinnescare le trappole.

L'Inquisitore Accolito comincia con una Spada. E' un buon combattente ed ha la capacità di utilizzare i Poteri Psionici. L'Inquisitore Accolito comincia ogni Missione con 3 Poteri (un gruppo di Poteri Psionici).

Lo Psionico Imperiale comincia con un Bastone Psionico. Egli è un grande maestro delle arti psioniche e comincia ogni Missione con 9 Poteri (tre gruppi di Poteri Psionici) ma purtroppo non è in grado di indossare armature o di usare grandi armi.



All'inizio del gioco, quindi, ogni giocatore che impersona un Eroe deve prendere una Carta Eroe, una Scheda Segnapunti e la

rispettiva miniatura. I giocatori devono quindi compilare la Scheda Segnapunti con i valori riportati sulla Scheda dell'Eroe e, se lo desiderano, possono dare un nome al loro personaggio.

Durante una Missione, i Punti Corpo ed i Punti Mente saranno soggetti a modifiche.

Potranno essere persi o guadagnati. Tenete traccia e registrate sulla Scheda Segnapunti tutte queste modifiche, soprattutto quelle dei Punti Corpo.

Ogni Reperto trovato durante la Missione andrà anch'esso prontamente registrato.

I giocatori potranno conservare la loro Scheda Segnapunti per le avventure successive.

Ordini. I giocatori hanno la possibilità di scegliere un numero di carte Ordine in base al grado ricoperto dalla Squadra. Nelle prime partite questo passaggio può essere saltato, la Squadra è ancora al grado di Accoliti, il che non prevede la scelta di carte Ordine. L'uso delle carte Ordine è spiegato a pagina 11.

L'Inquisitore Accolito e lo Psionico Imperiale. I giocatori devono anche dividersi il Mazza dei Poteri Psionici. Lo Psionico Imperiale **sceglie** per primo uno dei 4 gruppi (composto da 3 Poteri). Successivamente, l'Inquisitore Accolito sceglie un gruppo di Poteri fra i 3 rimasti. Infine lo Psionico Imperiale prende gli ultimi 2 gruppi di Poteri rimasti. I Poteri ed i loro effetti sono spiegati dettagliatamente in ogni corrispondente carta.



L'Alieno dovrebbe leggere interamente questo Libro delle Istruzioni in modo da capire come condurre le Missioni. Ricordate, il **Libro delle Missioni** deve essere visto solamente da lui. Ci sono però parti in ogni Missione che vanno lette a voce alta agli altri giocatori. Questi paragrafi sono comunque annotati all'interno di ogni Missione.

LE MISSIONI

L'Alieno dovrebbe andare alla Missione 1 - La Fabbrica 305 (questa avventura andrebbe giocata per prima) e leggerla per conto suo silenziosamente.

Ogni Missione presenta 3 sezioni differenti: Il Testo di Introduzione, la Mappa e le Note.

Testo di Introduzione. Il testo di introduzione specifica agli Eroi lo scopo dell'avventura e la ricompensa che riceveranno se porteranno a termine la Missione. **Questa sezione va sempre letta ad alta voce.** In questa sezione è presente anche il testo relativo alla Missione Secondaria (compresa l'eventuale ricompensa), che viene attivata se e quando la relativa carta Evento Alieno dovesse venire pescata. **L'Alieno non deve leggerlo agli Eroi fino a quel momento.**

Mappa. La mappa mostra come deve essere allestito il Tabellone di Gioco all'inizio e qual è il suo contenuto mano a mano che il gioco procede. La mappa inoltre mostra dove piazzare le porte, le strutture, gli accessi e i tasselli delle Caselle Bloccate. Infine sono presenti i simboli che rappresentano le trappole.

Importante: Non posizionate nulla sul tabellone nella fase iniziale del gioco.

L'Alieno dovrà rivelare la disposizione degli oggetti sul Tabellone mano a mano che gli Eroi procedono e raggiungono zone inesplorate che necessitano di essere allestite come rappresentato sulla mappa.

Note. L'Alieno dovrebbe leggere le note presenti nell'avventura prima di iniziare la Missione. Esse spiegano cosa è presente in alcune stanze e descrivono dettagliatamente cosa accadrà agli Eroi quando le affronteranno.

Importante: L'Alieno dovrà rivelare le informazioni riportate nelle note solo quando gli Eroi raggiungono particolari stanze o corridoi o si imbattono in particolari situazioni.

Le note, inoltre, indicano quanti segnalini

Blip e Rinforzo l'Alieno ha a disposizione per la Missione.



Il giocatore Alieno prende i segnalini Blip indicati dalle note della Missione da giocare e li tiene a portata di mano; i rimanenti segnalini Blip vanno riposti nella scatola. Gli Eroi possono vedere quanti segnalini Blip ha il giocatore Alieno, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo sono.

L'Alieno prende quindi i segnalini Rinforzo eventualmente indicati dalle note della Missione, tenendoli a portata di mano; i rimanenti segnalini Rinforzo vanno riposti nella scatola. Gli Eroi possono vedere quanti segnalini Rinforzo ha il giocatore Alieno, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo

sono. Infine metti i 4 Dadi Bianchi da Combattimento, i 2 dadi Rossi da Armi Pesanti e i 4 dadi Bianchi da Armi Leggere di fianco al Tabellone di Gioco in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli facilmente.

L'Alieno posiziona quindi sul tabellone solo le cose presenti nella *stanza o corridoio iniziale*, mentre gli altri giocatori dispongono le miniature degli Eroi come indicato dalla Missione.

Nota: NON si deve posizionare alcuna trappola nè rivelare nessun reperto all'inizio.

SEQUENZA DI GIOCO

Durante il gioco, gli Eroi si muovono, fanno fuoco, esplorano, lanciano poteri psionici e compiono tutte le azioni necessarie per completare la propria missione. Mentre nel mondo reale tutto questo avverrebbe in contemporanea, in Dark Requiem i vari avvenimenti vengono scanditi in una struttura precisa chiamata Turno di Gioco.

Dark Requiem è giocato in una serie di Turni di gioco durante la quale i giocatori hanno la possibilità di svolgere tutte le azioni che sono concesse alle miniature che controllano.

Per organizzare il tutto, ogni Turno di gioco è suddiviso in due fasi che si svolgono in questo ordine:

- Turno degli Eroi
- Turno dell'Alieno

Inizia il gioco l'Eroe seduto alla sinistra dell'Alieno e si continua in senso orario. Quando tutti gli Eroi hanno completato il loro Turno, inizierà quello dell'Alieno. Questi potrà quindi muovere tutti gli alieni (miniature e Segnalini Blip) presenti sul tabellone. Quest'ordine di gioco continuerà finché la Missione sarà completata o fino a quando gli Eroi abbandoneranno il luogo della Missione.

Suggerimento: Un buon inizio sarebbe quello di avere la Guardia Imperiale alla sinistra dell'Alieno, seguito dallo Squat, dall'Inquisitore Accolito e alla fine dallo Psionico Imperiale.

TURNO DEGLI EROI

Prima che il primo Eroe inizi il proprio turno e dopo la fine di quello dell'Alieno, i giocatori possono decidere se utilizzare una carta Ordine.

Leggono quindi il testo della carta e il suo effetto verrà applicato fino alla fine del prossimo turno dell'Alieno. Potrà coinvolgere un solo Eroe o essere esteso a tutta la squadra, ma in ogni caso un Eroe non è obbligato ad avvalersi dei suoi benefici.

Un Eroe, durante il suo turno, può eseguire un'azione di Movimento e compiere un'azione Eroica OPPURE compiere un'azione Eroica e poi una di Movimento. Non puoi fare parte del movimento, compiere una azione e poi completare il movimento.

Le 6 azioni Eroiche sono le seguenti:

- ATTACCARE IN CORPO A CORPO
- USARE UN POTERE PSIONICO (solo Psionico Imperiale e Inquisitore)

- Accolito)
- CERCARE REPERTI
 - CERCARE TRAPPOLE
 - DISINNESCARRE TRAPPOLE
 - FARE FUOCO



Muovere gli Eroi

Gli Eroi cominciano generalmente l'avventura da un Punto di Accesso specificato nelle note della Missione. Per completare una Missione, devono fare ritorno al Punto di Accesso, solo allora la Missione sarà conclusa e potranno ritenersi al sicuro.

Ogni Eroe può spendere la propria azione di movimento per percorrere il numero di caselle indicato dalla caratteristica di Movimento.

Sul Tabellone di Gioco i corridoi sono contrassegnati dalle caselle grigio chiaro sul pavimento. Le stanze sono delimitate da linee bianche (che rappresentano i muri). **Puoi decidere di muovere la tua miniatura di un numero di caselle inferiore a quanto indicato dalla carta Eroe.**

In ogni caso, quando muovi **non puoi** attraversare i muri o passare su caselle occupate da alieni. **Puoi** muovere in orizzontale e verticale ma **non puoi** muovere in diagonale. **Puoi** invece passare su caselle occupate da altri Eroi. **Puoi** entrare nelle stanze solo attraverso le porte. **Non puoi** condividere una casella con un altro Eroe.

Il tassello Soffitto Crollato/Casella Bloccata, indica una casella intransitabile: può rappresentare un muro, un cumulo insormontabile di macerie, un punto in cui il soffitto è crollato.

Muoversi in un nuova sezione del Tabellone

Quando un Eroe è mosso per la **prima volta**

in una nuova sezione del tabellone, questo deve essere sondato. L'Eroe sospende il proprio turno, dando la possibilità al giocatore Alieno di piazzare quanti segnalini Blip vuole tra quelli a sua disposizione.

Il giocatore Alieno può piazzare alcuni, tutti, oppure nessuno dei segnalini Blip a sua disposizione nella sezione di Tabellone che viene sondato e può decidere quali posizionare. Il giocatore Alieno **deve** piazzare **tutti** i segnalini Blip rimanenti quando l'ultima sezione di Tabellone viene sondata. I segnalini Blip possono essere piazzati in qualsiasi casella che non sia nella linea di vista di un Eroe. In ogni casella non può essere messo più di un segnalino Blip.

Dopo che l'Alieno ha piazzato i segnalini Blip, l'Eroe può continuare e terminare il proprio turno.



Rivelazione dei Segnalini Blip

Se un Eroe entra in una casella da cui può essere tracciata una Linea di Vista fino a uno o più segnalini Blip, questi devono essere rivelati. Il giocatore Alieno capovolge ogni segnalino Blip che viene avvistato e piazza la corrispondente miniatura Aliena nella stessa casella.

Quando un segnalino Blip rivela un Dreadnought, la miniatura deve essere piazzata in modo che parte della base occupi la casella in cui c'era il segnalino Blip.

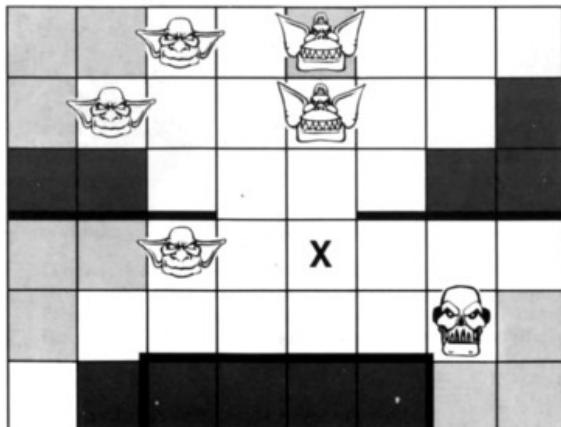
Linea di Vista

Gli Eroi ed i Mostri sono considerati visibili se si può tracciare tra loro una linea retta

senza che nulla la blocchi.

Come buona regola generale: Tracciate una retta invisibile che parte dal centro della casella su cui si trova il modello chiamato in causa e il centro della casella in cui si trova il modello che si suppone sia nella sua Linea di Vista. Se la linea non attraversa nessun muro, porta chiusa, Eroe o Mostro e neanche l'angolo di un muro, allora la miniatura è considerata visibile. Inoltre, la Linea di Vista non può essere tracciata tra due miniature adiacenti diagonalmente.

Nota: Le miniature bloccano la linea di vista quando si tratta di sparare e di lanciare un Potere Psionico; non bloccano la linea di vista quando si tratta di vedere se un segnalino Blip deve essere rivelato. Se c'è un ragionevole dubbio che una casella possa essere vista o meno, ogni giocatore lancia un Dado da Arma Pesante. Chi ottiene il risultato più alto decide. In caso di pareggio decide il giocatore di turno.



Osservare ed Aprire le Porte

Il tuo Eroe, durante il movimento, può osservare un corridoio o attraverso una porta aperta.

Osservare ti dà la possibilità di vedere tutto ciò che sta esattamente sulla tua Linea di Vista fino a quando questa non raggiunge una porta chiusa, una casella bloccata o una casella occupata da un Mostro.

Osservare **NON** conta come una delle 6 azioni Eroiche possibili.

Le miniature degli alieni e degli Eroi possono entrare e uscire dalle stanze solo attraverso le porte aperte. Una porta può essere aperta muovendo in una delle due caselle davanti alla stessa e dichiarando che ora è aperta. L'Alieno rimuoverà quindi la porta dal Tabellone. I giocatori non sono obbligati ad aprire le porte, non possono però chiuderle a meno che non giochino una carta che lo permetta. Aprire una porta **NON** conta anch'essa come azione.

Sia Osservare che Aprire una Porta sono considerate semplicemente cose che l'Eroe può fare durante il suo turno.

Nota: tutte le porte sul tabellone sono inizialmente chiuse, salvo eccezioni indicate dalle Note della Missione.

Importante: Far scattare una trappola, usare un Reperto, e raccogliere cose dal terreno non contano come azioni. Sono cose che possono essere fatte in qualunque momento nel turno. Eventuali eccezioni sono riportate nella descrizione delle singole carte o nelle note della Missione.

Reazione dell'Alieno al movimento degli Eroi

L'Alieno deve guardare attentamente come si muovono gli Eroi e deve fare riferimento continuamente alla Mappa della Missione presente nel Libro. Quando un Eroe "osserva" un corridoio, posiziona sul tabellone tutte le porte chiuse e strutture e rivela i Segnalini Blip che sono direttamente sulla sua Linea di Vista.

Quando un Eroe apre una porta, posiziona sul

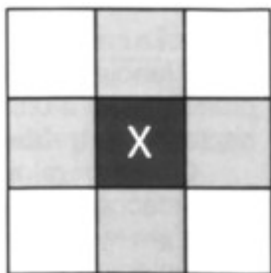
Tabellone le miniature degli alieni rivelate dai Segnalini Blip, le strutture ed ogni altra cosa presente nella stanza.

LE 6 AZIONI EROICHE

Gli Eroi possono compiere una delle seguenti azioni Eroiche nel proprio turno (è possibile comunque non compierne alcuna).

Azione 1 – Attaccare in Corpo a Corpo

Un Eroe può attaccare qualunque Mostro adiacente a lui. Un alieno è considerato adiacente se è direttamente a contatto con la base della miniatura dell'Eroe, in una delle posizioni rappresentate nello schema: su uno dei due lati, sul fronte o sul retro, ma NON su quella diagonale. Un Eroe può attaccare un solo Mostro alla volta. La forza con cui un Eroe attacca dipende dall'arma che sta utilizzando. Più forte è l'arma, più Dadi da Combattimento verranno usati per l'attacco. Alcune armi danno la possibilità di attaccare anche diagonalmente o utilizzano regole speciali, ma la maggior parte non possono (consulta l'Armeria per dettagli).



Importante: Un Eroe può attaccare con una sola arma alla volta. All'inizio della prima Missione ogni Eroe è armato con una specifica arma da corpo a corpo. Fai riferimento alla Scheda del Personaggio per vedere con quale arma comincia ogni Eroe e con quanti Dadi da Combattimento attacca.

Come Attacca un Eroe

- Per attaccare, un Eroe deve lanciare i Dadi da Combattimento. Il numero di dadi da utilizzare dipende dall'arma che sta usando (verifica il tuo Foglio

Segnapunti per vedere la forza dell'attacco) più o meno eventuali altri Dadi conferiti da Equipaggiamenti, Reperti o Regole Speciali.

NOTA: Un Eroe senza Armi da Corpo a Corpo ha un valore Corpo a Corpo di un Dado da Combattimento.

Se il risultato non comprende neanche un Teschio l'attacco fallisce.

- Ogni Teschio ottenuto col lancio dei dadi è considerato un colpo andato a segno e corrisponde ad 1 Punto Corpo subito dal Mostro. **Se colpito, questo si difenderà immediatamente lanciando tanti dadi quanti sono riportati nella sua statistica di Corpo a Corpo più il suo valore di Armatura.** Quando i Punti Corpo del Mostro arrivano a zero, è considerato morto e va rimosso dal Tabellone.

Come si Difende un Mostro

- Un Mostro, per difendersi, deve lanciare il numero di Dadi da Combattimento riportati nella sua caratteristica Corpo a Corpo più il suo valore di Armatura. Ogni Scudo Nero ottenuto dal lancio dei dadi del Mostro annulla 1 Punto Corpo inflitto dall'attacco dell'Eroe.
- La maggior parte dei Mostri ha 1 solo Punto Corpo e viene eliminata con un solo colpo. Alcuni di essi invece richiedono più di un colpo per essere uccisi (fai riferimento alla Xenopedia per vedere i Punti Corpo di ogni alieno).

Nota: Se il Mostro sopravvive all'attacco, non potrà attaccare l'Eroe prima del prossimo turno dell'Alieno. (vedi *Come Attacca un Mostro* e *Come si Difende un Eroe*).

COMBATTERE CON DUE ARMI DA CORPO A CORPO

Ogni Eroe (con l'esclusione dello Psionico Imperiale e dell'Inquisitore Accolito che non ne hanno l'addestramento) può attaccare con due armi da Corpo a Corpo con la stessa

azione Attaccare in Corpo a Corpo, prelieve le dovute limitazioni al loro trasporto. L'Eroe deve eleggere un'arma primaria tra le due, che, se presente, DEVE essere l'Arma Pesante. L'Eroe attaccherà con un numero di Dadi da Combattimento pari a quelli dati dall'Arma primaria più la metà (arrotondata per eccesso) dei Dadi conferiti dalla seconda arma. Inoltre, l'Eroe potrà difendersi utilizzando solo le caratteristiche piene dell'Arma Secondaria (come di consueto si aggiunge il valore di Armatura)

Esempio: Judas la Guardia Imperiale è armato con Maglio Potenziato (4 Dadi da Combattimento) e Spada Potenziata (3 DC). La sua arma primaria è il Maglio (in quanto Arma Pesante). Attaccherà quindi con 6 DC (4 per il Maglio e 2 per la Spada Potenziata) e si difenderà con 4 DC (3 per la Spada più 1 del suo valore di Armatura)

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

- Cortez l'Inquisitore Accolito viene attaccato in corpo a corpo da un Androide. L'Alieno lancia 4 Dadi da Combattimento (pari cioè alla sua caratteristica di Corpo a Corpo) e ottiene 2 Teschi, 1 Scudo Bianco e 1 Scudo Nero, infliggendo 2 Punti Corpo di danno all'Inquisitore. Cortez controlla le sue caratteristiche: ha un 2 in Corpo a Corpo (dato dalla sua Spada) e un 1 in Armatura (dato dalla sua Armatura Leggera). Lancia quindi per difendersi 3 Dadi da Combattimento, ottenendo 1 Teschio e 2 Scudi Bianchi. L'Inquisitore è fortunato, è sopravvissuto illeso all'attacco dell'alieno!
- Successivamente è il turno di Cortez, che decide di contraccambiare l'Androide per le sue attenzioni. Decide di usare una Granata Elettromagnetica (obbliga un Androide o un Dreadnought a difendersi con un Dado da Combattimento in meno) e tira quindi

2 Dadi da Combattimento (per la Spada) ottenendo 2 Teschi! L'Androide si difende con 5 Dadi da Combattimento (4 per la caratteristica Corpo a Corpo più 2 per l'Armatura, ma meno 1 per la Granata EMP) ma ottiene 2 Teschi, 2 Scudi Bianchi e 1 Scudo Nero. Perde così l'unico Punto-corpo che possiede finendo distrutto. L'Alieno rimuove quindi la sua miniatura dal Tabellone.

Azione 2 - Fare Fuoco

Un Eroe che possiede un'arma da fuoco può sparare solo su bersagli considerati visibili, se cioè è possibile tracciare fino a loro una linea di vista. Solitamente si considera che le armi da fuoco abbiano una gittata illimitata, alcune però (come, ad esempio, le Pistole) hanno un raggio d'azione massimo : semplicemente contate il numero di caselle tra quella in cui si trova il modello che fa fuoco (esclusa) e quella occupata da quello bersaglio (compresa). Se questo numero supera la gittata indicata per l'arma, il bersaglio, seppur visibile, non può essere colpito.



Dadi

Esistono due tipi di dadi utilizzati per fare fuoco: i dadi bianchi per le armi leggere e i dadi rossi per le armi pesanti. I dadi da

lanciare dipendono dall'arma che viene usata e sono indicati nel profilo dell'arma stessa (fai riferimento all'Armeria).

Colpi a Segno

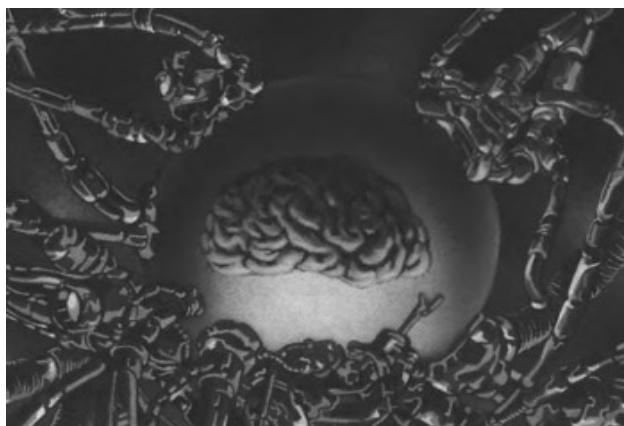
Quando si spara, lanciate i dadi appropriati e sommate i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un Punto Corpo per ogni punto in più ottenuto dall'avversario rispetto al proprio valore armatura.

Azione 3 – Usare un Potere Psionico

(solo Psionico Imperiale e Inquisitore Accolito)



Lo Psionico Imperiale e l'Inquisitore Accolito possono usare un Potere Psionico impiegando un'Azione Eroica. Generalmente puoi usare un Potere Psionico su ogni cosa che “sei in grado di vedere” – cioè nella linea di vista. Eccezioni possono essere descritte nella relativa carta Potere Psionico. Lo Psionico Imperiale o l'Inquisitore Accolito possono decidere se lanciare il Potere Psionico su se stessi, su un altro Eroe o su un Mostro, come indicato sulla carta appropriata. Una volta che un Potere Psionico è stato lanciato, la relativa carta va scartata fino alla fine della Missione.



Utilizza ogni Potere in modo saggio!

Nota: I Poteri Psionici ed i loro effetti sono spiegati dettagliatamente sulle rispettive carte.

Importante: Un Eroe può lanciare un solo Potere Psionico per Turno.

Azione 4 - Cercare Reperti

I Reperti possono essere trovati solamente nelle stanze, non nei corridoi. In ogni stanza possono effettuare la ricerca di Reperti tutti e 4 gli Eroi, ma ogni stanza può essere perlustrata una sola volta.

Nota: alcuni Reperti sono protetti da trappole (vedi *Cercare Trappole*).

La Ricerca di Reperti

L'Eroe può cercare reperti solo se nella stanza non ci sono Mostri:

- L'Eroe deve dichiarare a voce alta che vuole effettuare la ricerca dicendo “Cerco un Reperto”. Cercare un Reperto vuol dire che l'Eroe sta guardando in giro per la stanza, aprendo cassetti, guardando in armadi ecc... alla ricerca di qualche oggetto interessante, crediti o altro, indipendentemente dalla casella in cui si trova nella stanza. Non muovere la miniatura del tuo Eroe quando cerchi.
- Se nelle note della Missione sono descritti Reperti per quella stanza, l'Alieno deve leggere ad alta voce la descrizione del Reperto non appena viene trovato. Il Reperto sarà trovato solamente dal primo Eroe che cerca nella stanza.
- Se non vi sono reperti descritti nel Libro delle Missioni per quella stanza, l'Eroe deve pescare una carta a caso dal mazzo di Carte dei Reperti e leggerla a voce alta. Le Carte Reperto contengono una grande varietà di cose, incluse ricchezze e farmaci o droghe. Registra ogni credito o oggetto che trovi sul Foglio

Segnapunti.

Le carte che hanno un “valore” (crediti, reliquie, droghe) **non** devono essere rimesse nel mazzo Carte dei Reperti fino alla fine della Missione.

Nota: Se vuoi, puoi dividere i crediti e i reperti trovati con gli altri Eroi. In seguito, tra una Missione e l'altra, potrai utilizzare i crediti accumulati per acquistare armi e armature dall'Armeria. (vedi *Una Visita all'Armeria*).

Attenzione! Circa un terzo delle Carte Reperto contiene una Trappola o un'Imboscata Aliena! Mentre le carte Trappola vanno scartate, quelle Imboscata Aliena DEVONO essere riposte nel mazzo dei Reperti e possono essere ripescate durante un'altra ricerca.

IMPORTANTE! il mazzo delle Carte dei Reperti deve essere mescolato ogni volta prima che un Eroe peschi una carta.

Azione 5 - Cercare Trappole

Esistono quattro tipi differenti di trappola:

1. Difesa Automatica
2. Mina Antiuomo
3. Crollo
4. Trappola nelle strutture

Le trappole possono essere trovate sia nelle stanze che nei corridoi. Solo l'Alieno conosce la posizione esatta dove sono nascoste le trappole. Se un Eroe muove su una casella in cui è nascosta una trappola la farà scattare automaticamente e ne subirà le conseguenze.

Anche una struttura può contenere una trappola. Se un Eroe cerca Reperti, senza prima aver cercato le Trappole, le farà scattare automaticamente. Spesso il tempo utilizzato per cercare le trappole è ben speso!



Come cercare le Trappole

- L'Eroe può cercare Trappole solo se non ci sono Mostri visibili.
- L'Eroe deve dichiarare verbalmente che intende cercare trappole nel corridoio o nella stanza dicendo a voce alta “Cerco Trappole”. Nel caso siano presenti, l'Alieno indicherà in quali caselle è nascosta una trappola e vi posizionerà il rispettivo tassello per indicarne la posizione.
- Quando una trappola è stata scoperta l'Eroe può decidere se SALTARLA oppure tentare di DISINNECARLA (vedi *Azione 5 - Disinnescare una Trappola*).

Attenzione! ci sono trappole in alcune stanze che sono messe nelle caselle direttamente dietro la porta. Il primo Eroe che entrerà nella stanza la farà scattare e subirà il danno.

Nota: Gli Eroi non possono cercare questo tipo di trappola stando fuori dalla porta, per Cercare Trappole un Eroe deve essere all'interno della stanza in cui cerca.

Nota: I Mostri non fanno scattare le Trappole.

Saltare una Trappola

Se il percorso di un Eroe è bloccato da una trappola, può tentare di superarla saltandola. Per saltare una trappola bisogna fare quanto segue:

- L'Eroe deve poter almeno compiere ancora due caselle di movimento, in modo che possa oltrepassare la casella trappola e finire il movimento sulla successiva casella ADIACENTE non occupata.
- L'Eroe deve lanciare un Dado da Combattimento ed ottenere qualunque scudo ma NON un teschio per riuscire a saltare la trappola. Se ottiene un teschio la trappola scatterà e l'Eroe subirà i danni previsti dal tipo di trappola che sta tentando di saltare. Se esiste un Tassello corrispondente al tipo di trappola che è scattata, l'Alieno

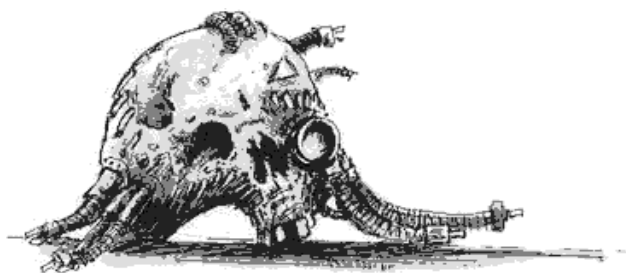
deve posizionarlo sul Tabellone. La miniatura dell'Eroe verrà posta sulla casella con la trappola ed il suo turno finirà.

- Se l'Eroe non ottiene un teschio può saltare la trappola spendendo due punti del suo movimento. Se gli resta del movimento da fare può completarlo.

NOTA: nel caso della trappola Crollo sarebbe più corretto parlare di Evitare la trappola. Si considera che l'Eroe stia muovendosi sotto il soffitto pericolante pronto a correre nel caso esso ceda.

Altro su come saltare una trappola

Potrebbero esserci fino a tre caselle libere possibili, al di là di una casella contenente una trappola, su cui poter saltare. Ma questa potrebbe trovarsi anche in un angolo ed in questo caso avere solo una o due caselle libere che permettano di proseguire il movimento.



Azione 6 - Disinnescare una Trappola

Per disinnescare una trappola, devi prima conoscere esattamente la sua posizione e devi essere in possesso degli Attrezzi da Artificiere (oppure essere uno Squat). Gli attrezzi da artificiere possono essere acquistati, tra una Missione e l'altra all'Armeria (fai riferimento all'apposita sezione del Regolamento).

Come disinnescare e rimuovere una trappola con gli Strumenti da Artificiere. (non si applica allo Squat)

- L'Eroe in possesso degli strumenti da artificiere, prima di muovere, deve annunciare che intende tentare di

disinnescare e rimuovere una trappola.

- L'Eroe deve muovere la sua miniatura sulla casella in cui è presente la trappola e lanciare un dado da combattimento. Se il risultato è un teschio la trappola scatta e l'Eroe subisce i danni, se esce qualunque tipo di scudo l'Eroe è riuscito a disinnescare la trappola senza subire danni. Una volta che la trappola è disinnescata è considerata "rimossa" e si procede a toglierne il tassello dal Tabellone.

Come disinnesci e rimuovi le trappole lo Squat.

Lo Squat non necessita degli attrezzi da artificiere per disinnescare e rimuovere le trappole! Le possibilità di uno Squat di disinnescare una trappola sono superiori a quelle degli altri Eroi, grazie alla sua innata capacità nel farlo.

- Lo Squat, prima di muovere, deve annunciare che intende tentare di disinnescare e rimuovere una trappola.
- Lo Squat deve muovere la sua miniatura sulla casella in cui è presente la trappola e lanciare un dado da combattimento. Se il risultato è uno scudo nero la trappola scatta e l'Eroe subisce i danni, se il risultato è qualunque altra cosa diversa da uno scudo nero lo Squat è riuscito a disinnescare la trappola senza subire danni.

Nota: una trappola disinnescata viene considerata a tutti gli effetti come una normale casella del Tabellone.

TURNO DELL'ALIENO

Dopo che TUTTI e 4 gli Eroi hanno completato il loro turno, è il turno dell'Alieno.

Prima di muovere i Mostri sul Tabellone, inclusi i Segnalini Blip, egli deve pescare una carta Evento Alieno. Questa carta va giocata

immediatamente. Il gioco finisce **automaticamente** se il giocatore Alieno pesca l'ultima carta Evento. In questo caso, gli Eroi hanno a disposizione un ultimo turno per portare a termine la Missione e raggiungere il Punto d'Accesso. Altrimenti, la Missione verrà considerata Incompiuta (gli Eroi dovranno comunque raggiungere il Punto d'Accesso). L'Alieno potrà quindi muovere ogni mostro e Segnalino Blip presente sul Tabellone di Gioco.

Movimento dei Segnalini Blip

Tutti i Segnalini Blip possono muovere di due caselle e seguono le stesse regole e limitazioni delle altre miniature. Essi possono aprire le porte. Se un segnalino Blip muove ed entra nella linea di vista di un Eroe, deve essere rivelato. Una miniatura aliena può continuare a muovere dopo che è stata rivelata. Comunque, anche le caselle mosse prima di essere rivelate vengono contate nella capacità di movimento della miniatura. Se il numero di caselle percorse prima di essere rivelato è uguale o maggiore della sua capacità di movimento, la miniatura non può più muovere in quel turno, ma può comunque eseguire un'altra azione (vedi più avanti).

Movimento dei Mostri

Ogni mostro ha un numero massimo di caselle che può muovere per ogni azione di movimento ed è indicato nella Xenopedia. I Mostri non possono chiudere le porte.

Nota: i Mostri non devono per forza muovere dell'intera distanza indicata.

Le 3 azioni dei Mostri

Esattamente come gli Eroi, anche i mostri possono eseguire un'azione di movimento e compiere un'azione dei mostri OPPURE compiere un'azione dei mostri e poi una di movimento. Un Mostro non può fare parte del movimento, compiere una azione, e completare il movimento.

Ogni Mostro può compiere una delle seguenti azioni:

- **ATTACCARE IN CORPO A CORPO**
- **FARE FUOCO**
- **USARE UN POTERE DEL CAOS**

Nota: solo alcuni Mostri possono lanciare i Poteri del Caos. Fai riferimento alle Note della Missione per ulteriori informazioni.

I Mostri non possono:

- Cercare Reperti
- Attaccare in Corpo a Corpo in diagonale
- Passare su una casella occupata da un Eroe
- Attraversare i Muri
- Condividere una casella con un altro Mostro o Eroe.

Nota: I Mostri non fanno scattare le trappole quando vi passano sopra. Per questo non necessitano di Cercare o Diattivare Trappole.

Azione 1 – Attacco in Corpo a Corpo

Un Mostro può attaccare qualunque Eroe a lui adiacente, ma può comunque compiere un solo attacco per turno. La forza con cui un mostro attacca dipende dalla sua abilità naturale e non dall'arma che sta utilizzando.

Come attacca un Mostro

- Per compiere un attacco il Mostro deve lanciare tanti Dadi da Combattimento quanti sono indicati nella sua caratteristica Corpo a Corpo. Se non ottiene neanche un teschio, l'attacco è fallito.
- Ogni teschio ottenuto dal lancio dei dadi è considerato un danno di 1 Punto Corpo inflitto all'Eroe. *Se l'Eroe viene colpito può difendersi immediatamente lanciando i propri Dadi da Combattimento.* Se i punti dell'Eroe scendono a zero, l'Eroe è considerato morto (vedi Morte di un Eroe).

Importante! se all'Eroe è rimasto 1 solo

Punto Corpo, ma subisce più di 1 colpo di danno, i suoi Punti Corpo si riducono comunque solo a zero.

Come si difende un Eroe

Un Eroe si difende lanciando tanti dadi quanti sono riportati nel suo valore di Corpo a Corpo più il suo valore di Armatura. Il risultato può essere eventualmente modificato da Equipaggiamenti, Droghe, Farmaci o quant'altro.

Per ogni Scudo Bianco ottenuto con il lancio dei dadi l'Eroe blocca un colpo ricevuto dall'attacco del Mostro.

Azione 2 - Usare un Potere del Caos

L'Alieno, al posto di un attacco, può usare un Potere del Caos. Il Potere deve essere dato ad uno specifico Mostro indicato nelle Note della Missione. Il Mostro può usare il Potere solo su un Eroe che è in grado di "vedere".

Importante: l'Alieno può usare il Potere solo nel proprio turno.

Il Potere può essere usato una sola volta per Missione, una volta che il Potere è stato usato la carta corrispondente va scartata. Gli effetti e la descrizione di ogni Potere del Caos sono riportati sulla rispettiva carta.

Nota: molti Poteri del Caos non vengono utilizzati nelle prime Missioni. Saranno usati in Missioni future oppure nelle Missioni che inventerai tu.

Azione 3 - Fare Fuoco

Tutte le miniature aliene, tranne il Dreadnought, possono fare fuoco una volta sola per turno. L'attacco può essere fatto prima o dopo il movimento. Gli alieni fanno fuoco allo stesso modo degli Eroi. La Xenopedia indica quali dadi devono essere usati da ogni tipo di alieno durante l'attacco. Alcuni alieni hanno delle armi pesanti. Uno dei Marines del Caos ha un'arma pesante, il

Dreadnought può averne due. Altri alieni possono avere armi diverse, in questo caso sarà indicato nelle note del Libro delle Missioni. Consulta la sezione dell'Armeria per fare riferimento all'arma in questione.

RINFORZI ALIENI

L'Alieno comincia il gioco con un certo numero di segnalini Rinforzo. L'esatto ammontare dipende dalla missione da giocare. L'Alieno può giocare un certo numero di segnalini Rinforzo (indicato nelle Note della Missione) alla fine di un qualsiasi suo turno. Tuttavia, se non ci sono segnalini Blip o miniature aliene sul tabellone, l'Alieno **deve** usare il massimo numero dei segnalini Rinforzo indicati o quanti ne ha ancora disponibili.

Il segnalino è messo da parte scoperto insieme ai segnalini Blip già rivelati. La miniatura aliena che rappresenta viene messa sul tabellone in una delle caselle indicate per l'arrivo dei rinforzi. Queste caselle sono contrassegnate con una "R" sulla mappa delle missioni.

I rinforzi alieni non possono però essere messi su una casella in vista di un Eroe.

MORTE DEI MOSTRI

Quando un Eroe elimina un Mostro, deve vedere se ci sono dei segnalini Blip o Rinforzo già rivelati per quel Mostro. Se un segnalino è disponibile la Squadra potrà prenderlo. Se non ve ne sono disponibili la Squadra non otterrà nessun punto per il Mostro eliminato. Il segnalino raccolto non deve essere necessariamente il segnalino specifico che ha rivelato la miniatura aliena eliminata. Fino a che sono disponibili segnalini, la Squadra può raccogliergli per l'eliminazione della corrispondente miniatura aliena.

MORTE DEGLI EROI

Quando i Punti Corpo di un Eroe arrivano a zero, viene considerato morto a meno che non abbia un Potere Psionico di Guarigione o un Kit Medico per curarsi.

Cosa accade ad un Eroe Morto?

Quando un Eroe muore viene eliminato dal gioco per il resto della Missione. Le Armi, gli Equipaggiamenti ed i reperti che appartenevano all'Eroe morto possono essere raccolti dagli altri Eroi presenti con lui nella stanza.

Attenzione! se non ci sono altri Eroi nella stanza o nel corridoio in cui l'Eroe muore, tutto l'equipaggiamento verrà preso dai Mostri presenti che comunque non potranno utilizzarlo e sarà perso per sempre.

Come può un Eroe sfuggire alla Morte

Se i Punti Corpo di un Eroe vanno a zero ci sono due possibilità di salvezza:

1) Se l'Eroe possiede un Kit Medico può usarlo immediatamente. Il Kit rianimerà l'Eroe riportandone subito i Punti Corpo sopra lo zero.

2) Se l'Eroe è un utilizzatore di Poteri Psionici, è in possesso di un Potere di Guarigione e può compiere ancora una azione nel turno corrente, può guarire lanciando su se stesso il Potere.

Importante! se i Punti Corpo di un Eroe vanno a zero non potrà essere salvato da un Potere o da un Kit Medico di un suo compagno. Sarà troppo tardi, in quanto sarà già morto nel momento in cui finisce il proprio turno, prima che inizi il turno del compagno che ha intenzione di offrirgli il Kit Medico o lanciare su di lui un Potere Psionico.

ZERO PUNTI MENTE

Quando i Punti Mente di un Eroe si riducono a zero egli non è morto ma è in stato di *shock* (i Punti Mente di un Eroe non possono scendere sotto lo zero). In questo stato un Eroe muove di un numero di caselle pari alla metà della propria caratteristica di Movimento (arrotondata per eccesso), attacca

in corpo a corpo con un dado e difende con due dadi, ma non può sparare (Armature, Armi e Reliquie *non* incrementano i dadi di attacco o difesa in questo stato). I dadi in attacco e in difesa possono essere aumentati solo da Poteri Psionici, Droghe o Farmaci.

I Punti Mente extra ottenuti con alcuni equipaggiamenti (come il Neuroinduttore) *possono* essere persi in battaglia. Ad esempio, una Guardia Imperiale con il Neuroinduttore (con un totale di 3 Punti Mente) va in stato di shock dopo aver subito un danno di 3 Punti Mente. Se questi equipaggiamenti vengono persi o ceduti, il punteggio attuale viene modificato di conseguenza solo se superiore a quello iniziale.

NOTA: Se un Mostro scende a 0 punti Mente (con l'eccezione del Dreadnought e degli Androidi) viene considerato morto.

Esempio: Sebastian lo Psionico Imperiale è equipaggiato con il Neuroinduttore, che porta i suoi Punti Mente a 7. Se non perde nessun Punto Mente e dovesse separarsi da questa Reliquia, i suoi Punti Mente tornerebbero a 6.

Dopo uno scontro con Arhiman lo Stregone, Sebastian si ritrova con 5 Punti Mente. Se dovesse separarsi ora dal Neuroinduttore, i suoi Punti Mente resterebbero 5.



COSA ACCADE QUANDO L'ALIENO RIMANE SENZA MOSTRI?

Alcune Missioni potrebbero richiedere un numero di Mostri maggiore rispetto a quelli disponibili nella confezione del gioco. I Mostri uccisi possono essere riutilizzati più avanti in una Missione. Può accadere, quando gli Eroi non riescono ad uccidere i Mostri,

che l'Alieno non abbia più Mostri di un certo tipo da poter mettere sul Tabellone. Se questo accade (per esempio quando si rivela un segnalino Blip), l'Alieno semplicemente scarterà il segnalino senza che riveli nessuna miniatura aliena (si considera che gli Eroi abbiano commesso un errore nella lettura dei loro scanner).

ESPLORAZIONE

Aggirandosi per i luoghi in cui sono ambientate le varie Missioni, gli Eroi vengono a contatto con varie situazioni che possono essere pericolose o potenzialmente a loro favorevoli. Queste possono nascondersi ovunque e prendere forma nei più diversi modi: da trappole automatiche che si attivano con il calore corporeo a manufatti runici di provenienza Eldar...

STRUTTURE

Le caselle occupate da Strutture sono intransitabili. Inoltre, non bloccano la linea di vista (fanno eccezione i Pannelli di Controllo, gli Armadietti e l'Armeria).

I 4 Tipi di Trappole

La posizione delle Trappole è indicata nella Mappa della Missione.

Difesa Automatica



Consiste in un'arma che fa fuoco sotto il controllo di un sistema di sicurezza generale o un sistema di rilevamento sulla specifica casella. Se viene

scoperta durante una ricerca, l'Alieno dirà che l'Eroe si è accorto di una fotocellula, un sistema a pressione o una telecamera ed indicherà la casella nella quale la trappola è nascosta. L'Alieno vi piazzerà quindi il Tassello Difesa Automatica. Una volta scoperta la trappola, l'Eroe può decidere di SALTARLA oppure, nel suo prossimo turno, tentare di DISINNESCARLA (vedi *Saltare una Trappola* e *Disinnescare una Trappola*). Se un Eroe non cerca trappole e muove su una casella che attiva la Difesa Automatica, ne subirà automaticamente le conseguenze.

Attivare la Difesa Automatica

Se un Eroe muove sopra una casella in cui si attiva la Difesa Automatica, l'Alieno lo fermerà immediatamente e dirà "hai attivato un sistema di Difesa Automatica".

L'Alieno piazzerà il Tassello Difesa Automatica sulla casella sotto la miniatura. Ogni altro Eroe che passi sulla casella senza cercare di evitarla la attiverà.

L'Alieno potrà quindi attaccare l'Eroe in questione con un Dado da Arma Pesante.

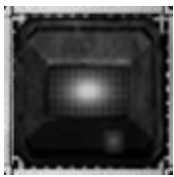
Registra l'eventuale danno ai tuoi Punti Corpo sulla Scheda Segnapunti.



Nota: Alcuni dei tasselli Difesa Automatica presentano una freccia rossa. Questo sta ad indicare casi in cui la trappola scatta non solo nella casella

indicata, ma anche in una linea di caselle che, partendo dal tassello e seguendo la direzione della freccia, arriva fino a un muro o una struttura. Il Libro delle Missioni indicherà il tipo di trappola cui si sta facendo riferimento ogni volta.

Mina antiuomo



Si tratta di una forte carica esplosiva nascosta attivata dal calore, dalla pressione o all'attraversamento di un raggio laser. Se viene scoperta con la ricerca, l'Alieno indicherà la casella in cui la trappola è nascosta e vi metterà l'apposito tassello. Una volta scoperta la trappola, l'Eroe può decidere di SALTARLA oppure, nel suo prossimo turno, tentare di DISINNESCARLA (vedi *Saltare una Trappola* a pag. 20 e *Disinnescare una Trappola* a pag. 21). Se un Eroe non cerca trappole e muove su una casella che attiva la Mina Antiuomo, ne subirà automaticamente le conseguenze.

Attivare la mina antiuomo

Se un Eroe muove sopra una casella in cui si attiva la Mina Antiuomo, l'Alieno lo fermerà immediatamente e dirà "hai attivato una Mina Antiuomo". L'Alieno quindi attaccherà quella casella come se fosse il bersaglio di un lanciarazzi, col risultato che anche le caselle adiacenti resteranno coinvolte dall'esplosione.

Nota: Nel caso la mina antiuomo venga fatta scattare, il tassello corrispondente va rimosso (o non va posizionato affatto).



Crollo

La trappola Crollo è molto pericolosa. Camminare sopra una delle caselle con questo tipo di trappola causerà la caduta del soffitto. Se la trappola viene trovata mediante una ricerca, l'Alieno dirà che il soffitto sembra pericolante e vi indicherà le caselle sulla quale è posizionata la trappola. L'Alieno NON metterà subito sul Tabellone il tassello

Soffitto Crollato/Casella Bloccata perché la trappola non è ancora scattata. Quando la trappola viene scoperta, l'Eroe può provare ad EVITARLA (se non si estende per più di un casella) o può tentare di DISATTIVARLA al suo prossimo turno. Se l'Eroe non Cerca Trappole e muove su una casella Crollo farà scattare la trappola.

Far scattare una trappola Crollo



Se un Eroe muove su una delle caselle con la trappola Crollo, l'Alieno lo fermerà immediatamente e dirà "hai attivato una trappola! Il soffitto sta crollando! Attento!"

L'Alieno posizionerà quindi i tasselli Soffitto Crollato sotto la miniatura dell'Eroe e su tutte le altre caselle coinvolte nel crollo, come indicate sulla mappa.

Nota: Quando una trappola Crollo è stata fatta scattare, ed i tasselli Soffitto Crollato posizionati sul Tabellone, non potrà più essere disinnescata o evitata.

L'Alieno consegnerà all'Eroe, che ha fatto scattare la trappola (ed eventualmente alle altre miniature nell'area del crollo) 3 Dadi da Combattimento. Per ogni teschio ottenuto l'Eroe subirà 1 Punto Corpo di danno. *Non è permesso difendersi!*

Ora l'Eroe deve prendere una decisione. Qualora fosse possibile, deve scegliere se muovere la miniatura su una casella vuota prima o dopo il tassello Soffitto Crollato. Si ricordi che il tassello Soffitto Crollato bloccherà permanentemente il passaggio. La decisione è critica, potresti rimanere intrappolato per sempre o rimanere isolato dal resto degli Eroi.

Muovi allora la miniatura dell'Eroe sulla casella che hai scelto, il turno finisce.

Nota: Nel caso non ci siano caselle vuote in cui muovere la miniatura, l'Eroe muore schiacciato dalle macerie.

Trappole nelle Strutture

Le trappole nascoste nelle strutture possono essere di vario genere inclusi gas, aghi

avvelenati, serrature esplosive o dardi scagliati.

Se in un corridoio o in una stanza in cui è nascosta una trappola di questo tipo viene fatta una Ricerca di Trappole, L'Alieno dirà che la struttura in questione sembra pericolosa e la indicherà. Una volta trovata una di queste trappole l'Eroe potrà tentare di DISATTIVARLA nel suo turno successivo.

Far scattare una Trappola in una Struttura

Se un Eroe cerca reperti prima di cercare trappole, in una stanza che contiene questo tipo di trappole, le farà scattare automaticamente e perderà il turno.

L'Eroe subirà le conseguenze della trappola che l'Alieno gli descriverà in base a quanto scritto nelle note della Missione. Se l'Eroe disattiva con successo la trappola, essa verrà rimossa, e potrà continuare il turno normalmente (vedi *Disinnescare una Trappola*).

L'Eroe può cercare Reperti nella Struttura nel suo prossimo turno.



Imboscate Aliene

Questi Mostri sbucano fuori da buchi nel pavimento o anfratti nascosti nei muri e appaiono nella stanza (il tipo di Mostro che appare è descritto nelle note Missione).

L'Alieno può posizionare il Mostro ovunque

purché sia in linea di vista dell'Eroe che ha compiuto la ricerca. Può esserne piazzato anche esattamente in adiacenza. Costui verrà immediatamente attaccato dal Mostro in Corpo a Corpo o con Armi da Fuoco (fai riferimento alla Xenopedia per vedere con quanti e quali Dadi attaccherà). In questa occasione il Mostro attaccherà solo chi ha effettuato la ricerca di Reperti. Dopo l'attacco il Mostro rimane sul Tabellone e può muovere ed attaccare come tutti gli altri Mostri durante il suo turno.

Reazione degli Eroi ad un'Imboscata Aliena.

L'Eroe dovrà tirare i propri Dadi da Combattimento per la difesa in risposta all'attacco Corpo a Corpo del Mostro o subirne l'attacco da Armi da Fuoco, poi potrà continuare normalmente il suo turno se avrà ancora azioni a disposizione. (vedi *Come si Difende un Eroe*)

Carte Trappola!

Quando un Eroe pesca una Carta Trappola (Mina Antiuomo e Difesa Automatica) dal mazzo Carte dei Reperti, deve leggerla a voce alta e seguire le istruzioni riportate su di essa. Se un Eroe cerca Reperti in una stanza che è già stata perlustrata per la presenza di Trappole e pesca una Trappola, ignora l'effetto della carta. NON pescare una nuova carta Reperto, semplicemente rimettila in fondo al mazzo.

Reperti Speciali

Droghe e Farmaci

Gli Eroi possono usare droghe e farmaci in qualunque momento. Effetti di una droga o di un farmaco e loro durata sono descritti dettagliatamente nella rispettiva Carta Reperto ed alcune volte nel Libro delle Missioni. Puoi usare più di un farmaco o droga alla volta.

Il Kit Medico è veramente prezioso! Se i Punti Corpo di un Eroe scendono a zero, questi può usare un qualsiasi oggetto che gli permetta di recuperare Punti Corpo prima di

morire e salvarsi.

Reliquie

Esistono 5 Reperti speciali unici nel loro genere e chiamati Reliquie. Ognuna di queste è descritte dettagliatamente sulla rispettiva Carta Reliquia. Le Reliquie possono essere Armi, Armature o oggetti che accrescono il potere di chi le utilizza e ritrovarne una

potrebbe anche essere l'obiettivo di una particolare Missione.

Importante! Alcune Reliquie possono essere utilizzate solamente da alcuni Eroi. Per esempio l'Elmo Psionico ha una sua utilità solo se adoperato dallo Psionico Imperiale o dall'Inquisitore Accolito. Se un altro Eroe trova questo oggetto dovrebbe consegnarlo a uno dei due.

COMPLETARE UNA MISSIONE

Nonostante vengano inviati allo sbaraglio nelle Missioni più pericolose, può capitare che gli Emissari dei Maestri Inquisitori riescano a sopravvivere e addirittura a portare a termine i compiti che vengono loro assegnati. Con quello che hanno trovato e guadagnato, possono solo sperare di ottenere ciò di cui hanno bisogno per rimanere in vita anche la prossima volta.

Gli Eroi possono considerare con successo conclusa una Missione quando hanno portato a termine il compito descritto nel Testo di Introduzione alla Missione **E** sono riusciti a raggiungere nuovamente il Punto di Accesso. Se la Squadra riesce ad completare la missione, può prendere il segnalino Missione Principale, che vale 30 punti. Se compie quella Secondaria prenderà il relativo segnalino, che vale 15 punti.

Una Missione può essere conclusa anticipatamente se gli Eroi fanno ritorno volontariamente al Punto di Accesso oppure tutti e 4 vengono uccisi prima che l'obiettivo sia portato a termine.

Generalmente c'è una ricompensa finale per aver portato a termine una Missione. I valenti sforzi compiuti degli Eroi vengono ripagati con tesori da suddividere.

Reliquie perdute

Può capitare che gli Eroi debbano essere in possesso di una particolare Reliquia per portare a termine o per proseguire la prossima Missione. Se un Eroe muore mentre è in possesso di una Reliquia, ed i Mostri la rubano, l'Alieno dovrà includerla come Reperto speciale nella prossima Missione.

Missioni incompiute

Se una Missione si conclude con un risultato



disastroso (per esempio tutti e 4 gli Eroi muoiono) oppure rimane inconclusa, l'Alieno dovrebbe modificare la Missione per la

prossima volta che verrà giocata. Eventuali eccezioni verranno indicate nel Libro delle Missioni.

Cosa accade tra una Missione e l'altra?

Alla fine di una Missione se gli Eroi sono tornati al sicuro al Punto di Accesso, recuperano tutti i Punti Corpo e i Punti Mente perduti. Tutti i Poteri Psionici utilizzati dallo Psionico Imperiale e dall'Inquisitore Accolito vengono loro restituiti.

Al termine della Missione, la Squadra somma tutti i punti per i segnalini Blip e Rinforzo raccolti (ogni segnalino riporta un numero corrispondente al punteggio attribuito per il Mostro ucciso) e eventualmente per i segnalini Missione Principale e/o Secondaria. Sottrae quindi da questo totale 1 punto per ogni punto Corpo perso durante la Missione (non contano, però, punti Corpo recuperati grazie a Poteri Psionici, Kit Medici o altro).

Il punteggio ottenuto va quindi confrontato con la TEC (Tabella di Efficienza di Combattimento) per stabilire il grado di successo degli Eroi. In base a questo, verranno loro assegnate un certo numero di Onorificenze, necessarie per avere accesso ad armi e equipaggiamenti.

Una Visita all'Armeria

Gli Eroi possono trovare Reperti di valore durante ogni Missione, come crediti o reliquie. Tra una Missione e l'altra l'Eroe può utilizzare questo tesoro per acquistare potenti armi o possenti armature, visitando l'Armeria.

Queste armi permettono di incrementare il potere di attacco e consentono di acquisire vantaggi unici in combattimento. Alcune armi lunghe come la Spada Potenziata, ad esempio, permettono di colpire un Mostro anche in diagonale. L'attacco e la difesa avvengono comunque normalmente.

Ogni oggetto ha un costo in crediti e Onorificenze. Queste ultime vengono assegnate all'intera Squadra, ma verranno spese, volta per volta, per poter acquistare equipaggiamenti che verranno utilizzati da

un solo Eroe, che sarà invece l'unico a versare la somma di crediti richiesta.

Bisogna essere pazienti, potrebbero essere necessarie alcune Missioni prima di aver abbastanza crediti e Onorificenze per acquistare del nuovo equipaggiamento (Fate riferimento all'Armeria per i profili e il costo dei singoli equipaggiamenti).

Armi ed Equipaggiamenti che gli Eroi ritrovano o che possono comprare sono strettamente controllati dal Comando dell'Inquisizione, ecco perché gli Eroi non possono raccogliere quelli dei Mostri, ma solo quelli indicati dalle carte Reperto o dalle note della Missione.

Inoltre, l'Inquisizione intende gli acquisti che gli Eroi fanno come "donazioni" alla causa dell'Imperatore, gli oggetti non possono quindi essere rivenduti, tantomeno ad "esterni": il contrabbando di oggetti di proprietà dell'Inquisizione è una forma di Eresia!

Importante! Bisogna tenere traccia di tutti i crediti accumulati sulla Scheda Segnapunti e ricordarsi di cancellare i crediti e le Onorificenze usati per acquistare il nuovo equipaggiamento. La Scheda Segnapunti va conservata per essere riutilizzata nelle successive Missioni.

Nota: Per informazioni su tutti i tipi di armi e armature disponibili fate riferimento alla sezione del Regolamento dedicata all'Armeria.

PROTESI BIONICHE

Alcuni Equipaggiamenti rappresentano impianti che gli Eroi si fanno volontariamente innestare per migliorare le proprie prestazioni sul campo.

Questi non vengono calcolati nel computo del numero massimo di oggetti che un Eroe può trasportare, ma non possono essere nemmeno volontariamente abbandonati.

Nel caso dovessero venire danneggiati (vedi il Potere del Caos "Richiamo del Caos"), oltre a perdere la loro abilità speciale, costringono l'Eroe a lanciare un dado in meno se la caratteristica coinvolta è il Corpo a Corpo (es.

Braccio Bionico) o, se invece si tratta di Armi da Fuoco, a sottrarre 1 dal lancio di dadi quando spara (es. Occhio Bionico).

L'Eroe può sostituire o riparare la protesi danneggiata pagando il costo pieno dell'Equipaggiamento tra una Missione e l'altra.

Nuove Protesi Bioniche verranno introdotte in futuro.



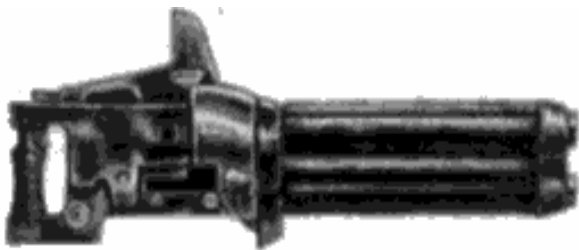
QUANTE ARMI PUO' TRASPORTARE UN EROE?

Un Eroe può possedere tutte le armi che vuole. Esistono, però, delle limitazioni alla quantità di Armi che un Eroe può portare durante una Missione (siano esse da Fuoco o da Corpo a Corpo):

- Fino a due Armi leggere
- Un'Arma pesante e un'Arma leggera, fintanto che l'Arma leggera sia una Pistola o un'arma da Corpo a Corpo
- Non è possibile per un Eroe portare due Armi Pesanti
- In queste regole rientrano le Reliquie che rappresentano Armi

Se un Eroe dovesse trovare un'Arma durante una Missione ma è impossibilitato dal trasportarla, è costretto ad abbandonarla, oppure a lasciare una (o più) delle Armi con cui è equipaggiato.

Consulta l'Armeria per la distinzione tra Armi pesanti e leggere.



QUANTI OGGETTI PUO' TRASPORTARE UN EROE?

Un Eroe può portare un numero di oggetti (Equipaggiamenti, Reperti, Reliquie...) pari a

6. Non rientrano in questo computo:

- Armi
- Armatura
- Reliquie che rappresentano Armi
- Protesi Bioniche
- Equipaggiamenti che si uniscono ad altri (Mirino, Sospensori...)

Un Eroe può trasportare e indossare una sola Armatura: anche la più leggera, se non indossata, è decisamente troppo ingombrante per non essergli di impaccio. Qualora un Eroe dovesse trovare una nuova Armatura durante una Missione, può cambiarla con quella che indossa al costo di un'Azione Eroica.

Seguite le regole riguardo gli oggetti degli Eroi morti per quelli eventualmente abbandonati per ingombro eccessivo.

Chiunque può scambiare qualsiasi oggetto (e i crediti posseduti) con un altro Eroe, ma **solo durante il proprio** turno e in adiacenza con l'Eroe in questione.

GRADI E ORDINI

Più tempo passano insieme combattendo e completando Missioni, più l'affiatamento degli Eroi migliora, permettendo di eseguire strategie coordinate e attacchi congiunti.

In termini di gioco questo si traduce con il sistema dei Gradi e con le carte Ordine.

Tenete nota delle Missioni completate con successo a cui gli Eroi sopravvivono: dopo un certo numero di queste in cui almeno gli stessi due membri della Squadra sopravvivono, questa sale di un Grado ottenendo così la possibilità di scegliere una o più carte Ordine all'inizio di OGNI Missione. Consultate la tabella Esperienza per sapere a quale numero di Missioni corrisponde un Grado e il numero di carte Ordine ad esso associate.

NOTA: Se al termine di una qualsiasi Missione la Squadra perde tre o più elementi, all'inizio di quella successiva ripartirà dal Grado di Accoliti e senza alcuna Onorificenza

TEC

TABELLA DI EFFICIENZA IN COMBATTIMENTO

PUNTEGGIO OTTENUTO

PREMIO

29 O MENO

Vi siete comportati molto male e non ottenete alcuna Onoreficenza.

30 - 60

Una prestazione accettabile. Ottenete una Onoreficenza

61 - 80

Una prestazione encomiabile. Ottenete due Onoreficenze

81 O PIU'

Una prestazione eroica ottenete tre Onoreficenze.

TABELLA DI ESPERIENZA IN COMBATTIMENTO

NUMERO DI MISSIONI COMPLETATE

GRADO

CARTE ORDINE

0-2

Accoliti

Zero

3-5

Adepti

Una

6-8

Iniziati

Due

9 o più

Eroi

Tre

ARMERIA

ARMI DA FUOCO

Pistola Laser – *E' una comune arma leggera di piccolo calibro come si trova nei bassifondi dei Mondi Alveare tanto quanto in dotazione dei Funzionari Imperiali di basso rango.*

Danno: 1 Dado da Arma Leggera

Gittata: 6 caselle

Costo: 150 crediti



Pistola Requiem – *Arma leggera, compatta e affidabile, comune in tutto l'Imperium e dalle forme più varie, che vanno da oggetti di valore ornati e tramandati per generazioni, alle brutali forme da gangster e criminali.*

Danno: 2 Dadi da Arma Leggera

Gittata: 6 caselle

Costo: 250 crediti



Fucile Requiem – *Prodotto in una moltitudine di stili differenti, può essere trovato su quasi ogni mondo dell'Imperium, dove il suo robusto design e la sua affidabilità lo rendono l'arma preferita dai fedeli all'Imperatore e da molti dei suoi nemici.*

Danno: 2 Dadi da Arma Leggera

Non può essere usato dallo Psionico Imperiale e dall'Inquisitore Accolito.

Costo: 350 crediti



Fucile Requiem Pesante – *Una versione più grande del Fucile Requiem, è usato raramente al di fuori delle organizzazioni militari.*

Danno: 2 Dadi da Arma Pesante

Non può essere usato dallo Psionico Imperiale.

Costo: 500 crediti

Onerificenze: 2



Cannone d'Assalto – *Un'utile arma per attaccare gruppi sparpagliati di avversari, ha un uso anche nei confronti di veicoli leggeri.*

Danno: 2 Dadi da Arma Pesante

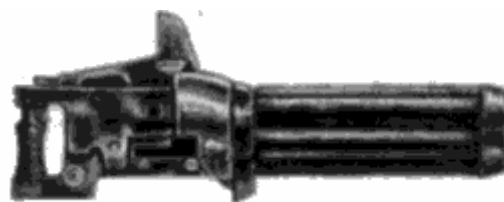
Arma Pesante: -2 al Movimento dell'Eroe che lo brandisce. Non puoi portare con te altre Armi Pesanti.

Quando si usa il Cannone d'Assalto il numero totale ottenuto con i dadi può essere suddiviso contro ogni bersaglio visibile. Rimuovendo una miniatura è possibile che altri bersagli entrino nella linea di vista diventando visibili. Queste potrebbero essere rimosse, sempre che siano rimasti abbastanza punti.

Non può essere usato dallo Psionico Imperiale e dall'Inquisitore Accolito.

Costo: 600 crediti

Onerificenze: 3



Fucile al Plasma – *Arma molto potente, usata al meglio in spazi come i corridoi dove è efficiente contro tutte le formazioni avversarie. Inoltre è una buona arma anticarro.*

Danno: 2 Dadi da Arma Pesante

Arma Pesante: -2 al Movimento dell'Eroe che lo usa. Non puoi portare con te altre Armi Pesanti. Il Fucile al Plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il numero totale ottenuto è comparato con il valore di Armatura di ciascuna delle miniature nella linea di fuoco, siano esse amiche o nemiche. La linea di fuoco si arresterà appena raggiungerà un muro o una porta chiusa. Non può essere usato dallo Psionico Imperiale.
Costo: 650 crediti
Onorificenze: 3



Lanciarazzi – Una buona arma per attaccare

nemici raggruppati o veicoli leggeri.

Danno: 2 Dadi da Arma Pesante

Arma Pesante: -2 al Movimento dell'Eroe che lo brandisce. Non puoi portare con te altre Armi Pesanti.

Il Lanciarazzi deve sparare ad una casella piuttosto che a una miniatura, anche se la casella bersaglio potrebbe contenere una miniatura. Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col totale dei due dadi. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio più alto dei due dadi lanciati. L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa. Non può essere usato dallo Psionico Imperiale.
Costo: 650 crediti
Onorificenze: 3



ARMI DA CORPO A CORPO

Armi Bianche – E' una categoria di armi da corpo a corpo che comprende spade, asce a una mano, bastoni chiodati, mazze pesanti e quant'altro.

Danno: 2 Dadi da Combattimento.

Non possono essere usate dallo Psionico Imperiale.

Costo: 150 Crediti



Bastone Psionico – E' un'arma utilizzabile solamente dallo Psionico, in cui egli canalizza il suo potere mentale per aumentarne il danno in corpo a corpo e creare un'aura protettiva, rendendolo così efficace tanto in attacco quanto in difesa.

Danno: 2 Dadi da Combattimento.

Può essere usato solo dallo Psionico Imperiale.

Costo: 100 Crediti

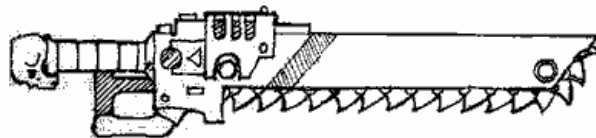
Spada a Catena – Come il nome suggerisce, ha una forma di spada larga per contenere una catena a motore in grado di mordere le carni e le ossa.

Danno: 2 Dadi da Combattimento.

Può essere utilizzata per attaccare in diagonale.

Non può essere usata dallo Psionico Imperiale.

Costo: 250 crediti



Lama Potenziata – Versione più corta e maneggevole della Spada Potenziata, la sua tecnologia la rende comunque letale.

Danno: 3 Dadi da Combattimento.

Non può essere usata dallo Psionico Imperiale.

Costo: 350 crediti



Spada Potenziata — *Rara e preziosa arma spesso passata attraverso le generazioni. Oltre a ciò, è mortale nelle mani di uno spadaccino esperto.*

Danno: 3 Dadi da Combattimento.

Può essere utilizzata per attaccare in diagonale. Non può essere usata dallo Psionico Imperiale e dallo Squat.

Costo: 450 crediti

Onorificenze: 1



Ascia Potenziata — *Arma pesante e brutale che provoca orrendi danni ad ogni colpo.*

Danno: 4 Dadi da Combattimento

Arma Pesante: -2 al Movimento dell'Eroe che la usa. Non puoi portare con te altre Armi Pesanti.

Non può essere usata dallo Psionico Imperiale.

Costo: 550 crediti

Onorificenze: 2



Maglio Potenziato — *Sorta di guanto idraulico che sfrutta anche la tecnologia delle armi potenziate. Lento a usarsi, ma letale.*

Danno: 4 Dadi da Combattimento

Arma Pesante: -2 al Movimento dell'Eroe che lo usa. Non puoi portare con te altre Armi Pesanti. Quando attacca, una miniatura armata di Maglio Potenziato costringe l'avversario a difendersi con un Dado da Combattimento in meno. Viceversa, quando una miniatura armata di Maglio Potenziato viene attaccata in Corpo a Corpo, deve difendersi con un Dado da Combattimento in meno.

Non può essere usato dallo Psionico Imperiale.

Costo: 600 crediti

Onorificenze: 3



EQUIPAGGIAMENTI

Armatura Leggera - *E' una categoria di armature che comprende dai semplici giubbotti antiproiettile alle piastre incomplete di plastacciaio leggero.*

Conferisce all'Eroe un valore di Armatura di 1.

Non può essere combinata all'Armatura Potenziata.

Non può essere usata dallo Psionico Imperiale.

Costo: 500 crediti



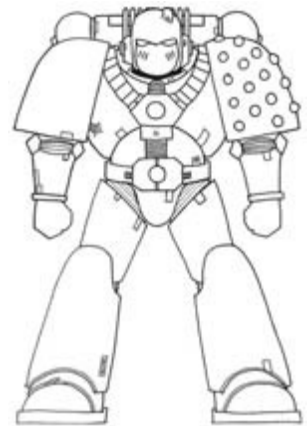
Armatura Potenziata - *E' la dotazione protettiva standard degli Space Marine e delle guerriere della Sorellanza. Per un umano normale, però, per quanto non perda di efficacia risulta di impaccio nei movimenti.*

Conferisce all'Eroe un valore di Armatura di 2, ma l'Eroe subisce una penalità di -3 al Movimento. Non può essere combinata all'Armatura Leggera.

Non può essere usata dallo Psionico Imperiale.

Costo: 850 crediti

Onorificenze: 3



Armi Digitali - Sono delle armi in miniatura che possono essere portate sulle dita o sulle nocche. Azionate dalle dita, aumentano le capacità in combattimento dell'Eroe.

Questi potrà rilanciare un dado, per cercare di migliorare il risultato, in tutti gli attacchi che farà, sia in quelli con armi da fuoco che in quelli corpo a corpo.

Non possono essere usate dallo Psionico Imperiale.

Costo: 250 crediti

Onorificenze: 2



Bomba a Fusione - L'innescò di questo ordigno provoca un'esplosione che atomizza il bersaglio. E' utile specialmente contro Androidi e Dreadnought.

Quando usate questo Equipaggiamento, potete lanciare due Dadi da

Combattimento in più nel prossimo attacco in Corpo a Corpo.

Un solo utilizzo.

Costo: 100 crediti



Bioscanner - Questo avanzato Scanner permette di identificare le tracce che vi appaiono. Tuttavia ha una capacità limitata e va quindi usato solo per identificare le tracce che costituiscono una grave minaccia.

Una volta per Missione potrete ispezionare fino a tre segnalini Blip ovunque sul Tabellone per vedere cosa nascondono.

Utilizzo: una volta per Missione.

Costo: 300 crediti



Braccio Bionico - Conferisce all'Eroe una enorme forza che è sfruttata al massimo nei combattimenti corpo a corpo.

Grazie a questa Protesi Bionica, l'Eroe può rilanciare un dado quando attacca in un combattimento corpo a corpo, per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Costo: 200 crediti

Onorificenze: 1



Campo di Forza - E' un generatore di zone protettive. Lo schermo non è impenetrabile agli attacchi ma l'energia emessa è sufficiente a ridurre la velocità di tutti i proiettili in arrivo.

Permette di aumentare il valore di Armatura del vostro Eroe di 1. **NOTA BENE:** Questo punto in più non viene considerato per la Difesa nei Combattimenti in Corpo a Corpo.

Costo: 300 crediti

Onorificenze: 2



Diazepam — Il Diazepam è un ansiolitico miorilassante.

Potete fare uso di questo Farmaco prima di effettuare un attacco a distanza per avere la

possibilità di rilanciare un dado.
Il costo si riferisce a una singola dose.
Costo: 75 crediti

Granata accecante - *Quando lanciata, la Granata Accecante emana un largo spettro di interferenza elettromagnetica che evita agli Eroi di essere visti o scoperti.*

Usate questo Equipaggiamento alla fine del vostro turno. L'Alieno non potrà attaccare il vostro Eroe nel suo prossimo turno.

Un solo utilizzo.

Costo: 75 crediti



Granata EMP - *Questo ordigno, una volta innescato, è in grado di emettere una serie di impulsi elettromagnetici che interferiscono con il normale funzionamento dei sistemi elettronici*

Usate questo Equipaggiamento prima di effettuare un attacco in corpo a corpo contro un Androide o un Dreadnought per costringere l'avversario a difendersi con un dado da combattimento in meno.

Un solo utilizzo.

Costo: 75 crediti

Granata fotonica - *Quando innescata emette dei frammenti di energia leggera che stordiscono l'avversario. Vengono usate prima di ingaggiare un combattimento corpo a corpo.*

Quando l'Eroe usa questo Equipaggiamento, la prossima volta che attaccherà in corpo a corpo costringerà l'avversario a difendersi con un dado in meno del normale.

Un solo utilizzo.

Costo: 75 crediti

Kit Medico - *E' un equipaggiamento medico da campo da portare alla cintura. Esso contiene un sofisticato congegno, che somministra la cura fino al momento in cui l'Eroe non ha terminato la Missione.*

Quando utilizzato consente all'Eroe di recuperare fino a 4 punti-corpo perduti.

Un solo utilizzo.

Costo: 100 crediti

Onorificenze: 1



Miostimolanti — *Si tratta di sostanze che servono per aumentare la forza fisica di chi le assume.*

Potete fare uso di questo Farmaco prima di un attacco in corpo a corpo per avere la possibilità di rilanciare un dado.

Il costo si riferisce a una singola dose.

Costo: 75 crediti

Mirino - *Comprende una serie di equipaggiamenti che vanno dal semplice puntatore laser a potenti magnificatori con spettroscopio.*

Assegnate il Mirino a una delle vostre Armi da Fuoco, dalla quale non potrà più essere diviso. Quando fate fuoco con questa Arma potrete rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato.

Costo: 150 crediti



Occhio Bionico - *Combina un sistema di acquisizione del bersaglio con un ingranditore d'immagine e un potente spettroscopio.*

Grazie a questa Protesi Bionica, l'Eroe può rilanciare un dado quando fa fuoco, per cercare di migliorare il punteggio ottenuto.

Costo: 200 crediti

Onorificenze: 1



Psicoinduttore — *Dispositivo che consente allo Psionico Imperiale di canalizzare in modo più efficace l'energia del Warp nel suo bastone.*

Assegnate lo Psicoinduttore a un Bastone Psionico, dal quale non potrà più essere diviso. L'arma guadagna la capacità di attaccare in diagonale.

Può essere usato solo dallo Psionico Imperiale.

Costo: 100 crediti

Psyber Cherubim - *Questo essere dal vago aspetto di un cherubino è controllato dalla volontà del suo possessore. Più macchina che creatura, è usato come servitore e esile guardia del corpo.*

Lo Psionico Imperiale può lanciare un Dado da Combattimento in più quando si difende.

Può essere usato solo dallo Psionico Imperiale.

Costo: 100 crediti

Onorificenze: 1



Servoteschio - *E' utilizzato come rilevatore e dotato di dispositivi simili alle armi digitali, utili più che altro per distrarre gli avversari.*

Lo Psionico Imperiale può lanciare un Dado da Combattimento in più quando si difende.

Può essere usato solo dallo Psionico Imperiale.

Costo: 100 crediti

Onorificenze: 1



Slaughter — *La Slaughter è una sostanza sintetica in grado di amplificare la consapevolezza e i tempi di reazione di chi la assume.*

Questa Droga permette di ottenere un'azione di movimento in più nel turno in cui viene usata.

Il costo si riferisce a una singola dose.

Costo: 75 crediti

Sospensori - *Si tratta di piccoli strumenti antigravitazionali spesso usati per annullare il peso delle armi pesanti e dell'equipaggiamento.* Assegnate i Sospensori a una delle vostre Armi da Fuoco Pesanti, dalla quale non potranno più essere divisi.

Quell'Arma non darà più la penalità di -2 al Movimento all'Eroe che la utilizza.

Costo: 150 crediti

Onorificenze: 1

Stimm — *La Stimm è una Droga in grado di bloccare i recettori del dolore e permette a un soldato di continuare a combattere quando il suo corpo si arrenderebbe.*

Può venire usata in qualsiasi momento per ottenere un punto in più in Armatura fino all'inizio del prossimo turno dell'Eroe che la assume.

Il costo si riferisce a una singola dose.

Costo: 75 crediti

Strumenti dell'Artificiere — *Consistono in una serie di attrezzi e strumenti che possono essere utilizzati per disinnescare esplosivi e trappole.* Consulta le regole relative al Disinnescare le Trappole per il loro utilizzo.

Costo: 250 crediti



XENOPEDIA

Il Caos ha numerose manifestazioni, spesso in conflitto anche tra loro. Tutte però hanno come obiettivo comune la distruzione dell'Imperium dell'Uomo e è bene che gli Accoliti di un Inquisitore le conoscano a fondo per poter affrontare le minacce dell'Umanità.

ORKI



Movimento: 6 caselle

Armatura: 1

Fuoco: 2 Dadi da Arma Leggera

Corpo a Corpo: 3 Dadi da Combattimento

Corpo: 1

Mente: 2

Gli Orki sono la più diffusa e guerrafondaia razza di alieni nella galassia sanguinosa del 41esimo millennio. Si potrebbe dire che essi vivano per null'altro se non combattere. Sono costantemente in battaglia, contro qualunque cosa si pari sulla loro strada, persino membri della loro stessa razza (cosa che non li rende tanto dissimili dagli umani)!

L'unica cosa che trattiene gli Orki dal cacciare e distruggere tutto nella galassia è la loro incapacità di organizzarsi. Se un giorno dovessero unirsi probabilmente sarebbero capaci di schiacciare qualunque opposizione. In breve, un Orko è un mostro alieno feroce e muscoloso, capace di spezzare la colonna vertebrale di un uomo a mani nude. La loro pelle è verdastra e estremamente resistente. In combattimento, sono capaci di trasformare anche gli oggetti più comuni in letali armi da

guerra. Gli Orki non sono certamente le creature più intelligenti della galassia, ma possiedono una certa scaltrezza che spesso prende di sorpresa i generali troppo sicuri di sé. Gli Orki variano molto in altezza, tuttavia i grandi Kapiguerra superano anche i tre metri di altezza. Gli Orki sono caratterizzati da una spessa pelle verde e arti muscolosi, un cranio incredibilmente resistente se paragonato a quello degli esseri umani e dei sensi molto più sviluppati.

Questi xenomorfi prosperano nella guerra, infatti, come hanno constatato gli scienziati dell'Imperium, la loro forza cresce dopo ogni battaglia e quindi dopo poco tempo dall'inizio della guerra diventano enormemente muscolosi e resistenti.

GRETCHIN



Movimento: 8 caselle

Armatura: 0

Fuoco: 2 Dadi da Arma Leggera

Corpo a Corpo: 2 Dadi da Combattimento

Corpo: 1

Mente: 1

I Gretchin hanno una fisiologia simile a quella degli Orki, ma sono decisamente meno

forti e aggressivi; in compenso i Gretchin possiedono una buona dose di intelligenza e sono più portati verso l'apprendimento. Talvolta conosciuti come "Sgorbi", i Gretchin sono più numerosi degli Orki.

Si muovono furtivamente su gambe ossute attorno ai Pelleverde più grandi, tendendo a rubacchiare con mani avida a quanti sono troppo incauti.

Hanno grosse teste bulbose dotate di orecchie triangolari che si muovono in un modo indipendente, denti corti che riempiono le loro bocche e un grosso naso che conferisce loro un eccezionale senso dell'olfatto, che unito a un buon udito e a una buona vista, permette loro di muoversi bene anche al buio e a sopravvivere negli ambienti peggiori.

Tutti questi tratti, uniti a un forte senso di preservazione, hanno permesso ai Gretchin di vivere in una società piena di pericoli.

Talvolta alcuni Gretchin sono in grado di sviluppare una sorta di rudimentale sesto senso, o fortuna sfacciata, che dir si voglia. I Gretchin tendono a riunirsi in calche litigiose armate alla bell'e meglio e, tutto sommato, sono abbastanza contenti del loro ruolo nella società Orkoide.

SPACE MARINE DEL CAOS



MARINE DEL CAOS

Movimento: 6 caselle (4 con Arma Pesante)

Armatura: 2

Fuoco: 2 Dadi da Arma Leggera (o a seconda dell'Arma Pesante)

Corpo a Corpo: 3 Dadi da Combattimento

Corpo: 1

Mente: 3

COMANDANTE DEL CAOS

Movimento: 6 caselle

Armatura: 2

Fuoco: 2 Dadi da Arma Pesante

Corpo a Corpo: 4 Dadi da Combattimento

Corpo: 2

Mente: 3

Alla nascita dell'Imperium dell'Uomo metà delle più fidate legioni di Space Marine dell'Imperatore si ribellarono in un' aspra guerra civile, nota come Eresia di Horus. Il fratello combatté contro fratello e l'umanità si trovò sull'orlo della distruzione.

Diecimila anni dopo la loro sconfitta, questi esseri sono diventati Space Marine del Caos che lanciano ancora le loro Crociate Nere dall'Occhio del Terrore bramando solo la totale distruzione dell'Imperium e del suo "debole" Imperatore. Sono disprezzati e temuti come Eretici e traditori in tutta la galassia e ciò che distruggono riempie le loro fila. Gli Space Marine del Caos sono la più grande minaccia all'Imperium.

GENORAPTOR



Movimento: 8 caselle
Armatura: 3
Fuoco: Niente
Corpo a Corpo: 4 Dadi da Combattimento
Corpo: 1
Mente: 1

Il legame tra Genoraptor e Tiranidi è stato per molto tempo ignorato e all'inizio si pensava che fossero una specie indigena delle lune Ymgarl.

Essi si stanziavano su mondi prosperosi riproducendosi e corrompendo il DNA delle specie indigene generando ibridi. Quando la colonia diventa abbastanza numerosa, viene inviato un segnale psionico attraverso il Warp che raggiunge le bioflotte vicine. I

Genoraptor hanno il compito di provocare tumulti e disordini prima dell'arrivo della bioflotta. La lontananza dalla Mente Alveare non costituisce un particolare problema per questi esseri che, dotati di un particolare legame telepatico, sono in grado di coordinarsi anche senza l'intervento della coscienza dell'Alveare. I Genoraptor sono utilizzati dalla mente alveare come "prima linea" dell'attacco, infatti essi sono abbastanza potenti da uccidere molti Space Marines, grazie ai durissimi artigli.

REGOLA SPECIALE:

Fuori Traccia. I Genoraptor sono molto rapidi negli spostamenti e sono in grado di muoversi anche sui muri, sui soffitti o attraverso i condotti di aerazione, sfuggendo così alla rilevazione mediante gli ordinari Scanner. Per tale motivo non esistono segnalini Blip per i Genoraptor, la cui eventuale posizione è direttamente indicata nella mappa della Missione e rivelata agli Eroi una volta che rientri nella loro linea di vista.

ANDROIDI DEL CAOS



Movimento: 4 caselle
Armatura: 2
Fuoco: 3 Dadi da Arma Leggera
Corpo a Corpo: 4 Dadi da Combattimento
Corpo: 1
Mente: 0

Gli Androidi del Caos sono costrutti-macchina posseduti da un demone e ideati da alcuni Squat le cui abilità tecniche si erano rivoltate verso la costruzione di blasfemità. Non avendo carne, appaiono come scintillanti scheletri di plastacciaio.

Il demone al loro interno è furioso e vendicativo per essere stato intrappolato in una forma inorganica e costretto ad eseguire il volere di esseri mortali, vedendo il fatto come una grave offesa all'ordine naturale delle cose. Gli Androidi-demoni tenteranno sempre di interpretare a modo loro gli ordini impartiti.

DREADNOUGHT



Movimento: 4 caselle

Armatura: 4

Fuoco: 2 Dadi da Arma Leggera o a seconda delle Armi Pesanti

Corpo a Corpo: 6 Dadi da Combattimento

Corpo: 3

Mente: 0

Questa macchina infernale è in realtà una bara corazzata: ospita infatti il corpo di un guerriero riverito ma altrimenti prossimo alla morte.

La prigionia rende folle il Marine che vi è rinchiuso, trasformando il Dreadnought in una macchina omicida e assetata di sangue quasi inarrestabile.

Per via della pazzia senza fine e del dolore, il Dreadnought deve essere legato quando non è in battaglia, perché non scateni la sua furia contro i compagni Marine del Caos.

REGOLA SPECIALE:

Dreadnought.

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle occupate da altre miniature aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura. Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base. Il Dreadnought può sempre cambiare la direzione in cui è orientato girandosi sul posto. Come per le altre miniature, cambiare orientamento non conta come mossa, né usa alcuna parte della capacità di movimento del Dreadnought.

A causa della propria mole deve abbassarsi per attraversare le porte. Mentre è abbassato, in Dreadnought non può sparare con nessuna delle sue Armi. E' perciò programmato in modo da non fermarsi mai sotto una porta. Se non ha movimento sufficiente per attraversare una porta, deve fermarsi davanti e attraversarla nel turno successivo dell'Alieno.

Il Dreadnought inizia il gioco con dei Fucili Requiem montati sul corpo e due Armi Pesanti. Prima di metterlo sul Tabellone, l'Alieno può

scegliere quali Armi Pesanti usare tra un Cannone d'Assalto, un Fucile al Plasma e un Lanciarazzi e attaccarle alla miniatura del Dreadnought.

Quando fa fuoco il Dreadnought può farlo con tutte e tre le sue armi. Esso spara con un'arma alla volta, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un bersaglio diverso.

Può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una delle quattro caselle che occupa.

Non può sparare con le armi che sono state rimosse. Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare solo con i Fucili Requiem. Il Dreadnought ha 3 Punti Corpo. Quando perde il primo, l'Alieno deve rimuovere una delle sue Armi Pesanti. La seconda Arma Pesante viene rimossa quando perde un altro Punto Corpo. Esso continua a lanciare tutti i dadi nel combattimento corpo a corpo, anche quando è danneggiato. Viene eliminato e rimosso dal Tabellone solo quando perde il terzo Punto Corpo.

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Esempio di Dreadnought: Il Dreadnought inizia nelle quattro caselle ombreggiate scure. Muove di quattro caselle, prima nelle due contrassegnate "1", poi in quelle col "2". Il Dreadnought quindi si gira e muove nelle due caselle "3" ed infine nelle due caselle "4". Il Dreadnought termina il suo movimento sulle quattro caselle ombreggiate chiare. Da questa posizione il Dreadnought può tracciare una linea di vista, valida per tutte le sue armi, in tutte le caselle tranne quelle contrassegnate con la "X".

Le immagini presenti in questo Regolamento provengono dai manuali di istruzioni di Inquisitor, Necromunda, HeroQuest, StarQuest, Mutant Chronicles Il Gioco di Ruolo. Le immagini rappresentate nelle carte o nei loro dorsi provengono da Internet: citare le singole fonti mi è impossibile per mia colpa. Spesso si tratta comunque di immagini legate all'universo di Warhammer 40000 e StarQuest e riconducibili alla Proprietà Intellettuale della Games Workshop Limited. Se qualcuno riconoscesse un'immagine di sua proprietà e volesse essere citato opportunamente mi contatti pure all'email Nemoo62@gmail.com . Se invece dovesse ritenersi offeso o non è d'accordo con l'utilizzo che ne è stato fatto, provvederò a scusarmi e a eliminare il materiale in questione dal presente lavoro. Desidero in ogni caso precisare che quanto ho presentato ha il solo scopo di divertirmi e, si spera, di divertire, senza l'intenzione di danneggiare né violare la Proprietà Intellettuale di alcuno.

Il dorso delle carte Eventi Alieni è un immagine tratta da una copertina di Hellblazer.

I testi delle descrizioni derivano da www.lexicanum.com e www.wikipedia.org .

Il segnalino Difesa Automatica è stato gentilmente prodotto da Yon, quello della Mina Antiuomo da Nedo. Spero di rispettare la loro Proprietà Intellettuale se per sdebitarmi posso solo ringraziarli.

Desidero ringraziare per l'aiuto nello stabilire le regole nel presente documento: Boyakki (per la disponibilità dimostrata e le giuste osservazioni), Foglianera (per il playtesting e il dado sotto il frigorifero "LASCIA CHE VALE!"), Mirak (il suo lavoro Love Behind The Age Of Cthulhu è stato ispiratore e alcuni suoi commenti importanti), Nedo (l'idea di usare entrambi i tipi di dadi di HeroQuest e StarQuest è nata parlando con lui), Sgracchiu-Khan (per il playtesting, l'idea di aggiungere il valore di Armatura alla difesa delle miniature e perché il passaggio da Barbaro a Guardia Imperiale è stato meno traumatico del previsto), Tony8791 (un ringraziamento particolare: acuto, scrupoloso, attento, senza le sue domande alcune delle cose scritte in queste pagine non avrebbero visto la luce o non sarebbero chiare nemmeno a me. Grazie anche per la revisione del documento), Wallag (lo scheletro di questo documento è dato dalla sua traduzione del Regolamento USA di HeroQuest).

Sperando di non dimenticare nessuno, ringrazio in generale gli utenti dei forum di Heroquestgame.com, Starquest.forumfree.net, Starquestgame.com, poi TheMasTer, Boyakki (di nuovo) e Dreyfus e Ghar. Il lavoro è lontano dall'essere definitivamente completato, se ci fosse bisogno di ulteriori ringraziamenti ad altre persone lo farò sicuramente, ci tenevo, se non altro, a concludere questo documento. Se vi piace probabilmente molto è merito vostro, se non vi piace sicuramente è colpa mia.

This web product is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

40k, Adeptus Astartes, Blood Angels, Bloodquest, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Cityfight, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, Dawn of War, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar symbol devices, Eye of Terror, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khorne, the Khorne logo, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Tyranid, Tyrannid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer 40k Device, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.