

# PIRATI SIDERALI

## REGOLAMENTO DI GIOCO



*Materiale necessario per giocare coi Pirati. Il contenuto della confezione di SQ base + 6 tasselli teletrasporto + scheda Equipaggiamento.*

Nomadi, ex galeotti, disillusi soldati della Guardia allo sbando o alla ricerca di fortune facili costituiscono l'ossatura delle squadre di temuti Pirati. Vivono di commerci illegali e pirateria al soldo del più generoso committente, in genere Principi locali di qualche piccolo pianeta o satellite artificiale.

Le file dei Pirati si infittiscono ogni giorno di reclute fresche. Segno del decadimento morale dei tempi che attraversa l'Impero. Le fortune accumulate nel tempo e il commercio di armi da un confine all'altro dei possedimenti Imperiali hanno consentito ai Pirati di dotarsi delle più temibili armi da guerra per impiego offensivo e difensivo. In nome del denaro giurano ubbidienza al loro potente signore. Ingaggiati per lavori sporchi non hanno identità individuali, come ombre agiscono nell'assoluta illegalità. Gloria e Onorificenze sono vane astrazioni di ciò che non ha un prezzo.

La Squadra di Pirati è impiegata più spesso in missioni contro l'Alieno. Talvolta anche contro i Marine.

Tuttavia anche il Giocatore Alieno può, in determinate Missioni, utilizzare singoli Pirati (non la Squadra) assieme agli Alieni. In tal caso però i Pirati non potranno effettuare Ricerche, non disporranno di Piastre e Minerali, né di Equipaggiamento tipo B e C.

L'applicazione delle presenti Regole comporta l'inutilizzo delle Carte Evento Alieno a meno che un altro Giocatore utilizzi i Marine nel corso della stessa missione.

### PARAMETRI PIRATA SIDERALE

*Rappresentato da miniatura Marine senza Zaino equipaggiato con Fucile Laser*

I Pirati si muovono in veloci squadre costituite da 6 unità (escluso il Leader presentato di seguito)

Fuoco	2DI
C/C attacco	2DI
C/C difesa	1DI
Armatura Potenziata	2 punti
Vita	1 punto
Movimento (M)	6
M con arma pesante	4

### PARAMETRI LEADER MERCENARIO

*Rappresentato da miniatura Comandante Marine senza Zaino equipaggiato con Bolter*

Solitamente a capo di una squadra si trova un Leader Mercenario che andrà ad incrementare il numero della squadra a 7 unità.

Fuoco	<b>2Dp</b>
C/C attacco	2DI
C/C difesa	1DI
Armatura Potenziata	2 punti
Vita	3 punti
Movimento	6

Di serie, il Leader, è equipaggiato con Arma Pesante Combo utilizzabile sia come Fucile al Plasma che Cannone d'Assalto liberamente convertibile dal Giocatore Pirata secondo le circostanze. Dovrà però comunicare in quale modalità sta usando l'arma prima di procedere all'Attacco a fuoco.

Il Leader può piazzare PTM come qualsiasi altro Pirata.

## **INCURSIONE**

L'incursione non è un'Azione in senso stretto ma una comune attività che il Giocatore Pirata può in via opzionale svolgere al proprio turno.

Il Pirata che aprendo la porta di una stanza o che accedendo al corridoio si imbatte in Alieni, darà occasione al Giocatore Pirata di tentare un'Incursione.

Affinché la Squadra Pirata possa agire in modalità Incursione occorre che:

- A- dal lancio di 1DI esca 0. Con 1 o 2 l'incursione sarà fallita e si subiranno gli effetti.
- B- ci siano Alieni visibili e rilevati coi quali quella Squadra non abbia già ingaggiato scontri, cioè non allertati.

Incursione riuscita a seguito di un punteggio pari a 0: ogni Pirata, con possibilità di Azione o sufficiente Movimento, potrà attaccare a Fuoco rilanciando discrezionalmente 1D (annullando il punteggio ottenuto dal D precedente. Non cumulabile con Mirino) ovvero lanciarsi in un attacco CaC nel corso del quale l'Alieno difenderà con 1DI in meno.

Incursione non riuscita conseguente a punteggio ottenuto pari ad 1 o 2:

il Giocatore Pirata sospenderà il turno e passerà l'iniziativa (non il turno) al Giocatore Alieno che, con ciascun Alieno che abbia linea di tiro possibile, potrà prontamente attaccare a Fuoco qualsiasi Pirata (senza muoversi e non in CaC- si tratta di una reazione repentina che lascia appena il tempo di premere il grilletto). Terminato l'eventuale attacco Alieno, il turno ritornerà al Giocatore Pirata tenendo però conto delle Azioni eventualmente intraprese nel turno antecedente la reazione Aliena e quindi sempre che al Giocatore Pirata restino Azioni da compiere o completare.

## **AZIONI**

Le Azioni realizzabili da ogni singolo Pirata nel corso del proprio turno sono:

Movimento – Attacco – Piazzamento PTM – Ricerca - Copertura.

Nel corso del proprio turno per ogni unità Pirata è possibile abbinare massimo due Azioni differenti.

Quindi si seguirà la seguente struttura di possibili Azioni nel turno di ogni Pirata:

Attacco + Piazzamento (o viceversa)

Attacco + Ricerca (o viceversa)

Piazzamento + Ricerca (o viceversa)

Piazzamento + Copertura (o viceversa, interrompendo lo stato di Copertura)

Ricerca + Copertura (o viceversa, interrompendo lo stato di Copertura)

Attacco C/C + Copertura (o viceversa, interrompendo lo stato di Copertura)

Attacco Fuoco + Copertura

n.b. l'Azione Movimento è possibile spezzarla in due fasi nel corso del proprio turno ed intervallarla con un'altra Azione

*Es: Movimento + Attacco o Piazzamento o Ricerca o Copertura + Movimento.*

## **Portali Teletrasportanti Mobili: Piazzamento**

I Pirati possono teletrasportarsi da una casella ad un'altra, non necessariamente adiacenti tra loro e situate in qualsiasi punto del tabellone di gioco, servendosi di Portali Teletrasportanti Mobili (PTM) piazzati all'occorrenza in qualsiasi casella libera adiacente alla miniatura del Pirata.

I PTM consentono anche di uscire e rientrare dalla Missione nel corso della stessa.

Per effettuare il teletrasporto occorrono almeno 2 Portali piazzati. Uno d'entrata l'altro di uscita.

Piazzare un PTM conta come Azione da abbinare facoltativamente ad altra Azione. Nell'attraversare un PTM il numero delle caselle percorse in entrata si sommano al numero delle caselle percorribili in uscita.

Per ogni missione sono posizionabili da qualsiasi Pirata fino a 6 PTM. Il numero totale dei PTM piazzabili per missione ammonta a massimo 6. La posizione del primo PTM è generalmente già

determinata nella mappa in quanto costituisce il portale di ingresso dei Pirati alla missione.

Al proprio turno ogni Pirata può accedere, posizionandosi su esso, a qualsiasi PTM d'entrata a scelta già piazzato da qualsiasi Pirata.

Il passaggio da un PTM all'altro sarà possibile se da 1DI uscirà 0. con 1/2 il passaggio fallirà e non sarà possibile esperire altri tentativi per quel turno. Il Giocatore Pirata potrà aprire un solo PTM d'uscita a propria scelta per turno.

Una volta aperto con successo, il passaggio resterà aperto per un turno al teletrasporto di qualsiasi Pirata con caselle Movimento sufficienti, e sempre che il PTM d'uscita non sia ostruito da altra unità. Gli alieni non possono posizionarsi sui PTM.

Il PTM piazzato funge da rilevatore scanner con effetto limitato alla linea di vista tracciabile dal PTM stesso. I Pirati non sono dotati infatti di Scanner.

### **Copertura**

Ogni Pirata può, al proprio turno, essere posto in stato di Copertura. La Copertura conta come Azione. Il Pirata in Copertura non potrà svolgere nessuna Azione. Durante tutto il tempo in cui il Pirata è posto in Copertura avrà priorità di attacco a fuoco nei confronti di qualsiasi nemico che entri nella sua linea di tiro. Il Pirata in Copertura non è obbligato ad attaccare necessariamente il primo nemico che si pari nella propria linea di tiro. Lo stato di Copertura viene interrotto volontariamente col compimento di qualsiasi altra Azione.

### **Reperti: Ricerca**

Al proprio turno il singolo Pirata, nell'interesse della Squadra, può effettuare ricerche limitatamente alla stanza in cui si trova ed interessanti lo spazio compreso nella linea di vista del Pirata in ricerca. La Ricerca conta come Azione da abbinare discrezionalmente alle altre Azioni. Nessun altro Pirata della stessa squadra può, in quel turno, effettuare Ricerche.

L'esito della Ricerca è determinato dal punteggio ottenuto col lancio di 1Dp.

Risultato pari a 0: la ricerca ha dato esito infruttuoso

Risultato pari a 1/2: la ricerca ha dato esito positivo

Risultato pari a 3: il Pirata in Ricerca si imbatte in una Trappola Autodifesa subendone l'attacco con 1Dp

Se l'esito è positivo, il Giocatore Alieno dovrà comunicare il ritrovamento di **Minerali o Piastre**, il cui ammontare è decurtato, a discrezione del Giocatore Alieno, dal Monte Minerali e Monte Piastre previsti per quella Missione.

L'ubicazione e tipo di oggetti costituenti Equipaggiamento per il singolo Pirata (Equipaggiamento A, vd. prosieguo) sono invece determinati dalla mappa del Giocatore Alieno.

Un oggetto trovato può essere raccolto o abbandonato. Se l'oggetto è abbandonato dovrà essere lasciato visibile sul tabellone e potrà essere raccolto da un altro Pirata. Se è raccolto, posizionando la miniatura adiacente all'oggetto, potrà essere registrato sul **Foglio Segna Punti**.

Tutti i Reperti, ad eccezione delle Armi Pesanti e Zaini (che costituiscono Equipaggiamento A, ossia dotazione personale del singolo Pirata), sono attribuiti a tutta la Squadra.

Gli oggetti trovati potranno essere liquidati in Piastre, uscendo dal PTM d'accesso o alla fine della Missione, e col ricavato acquistare altri equipaggiamenti. Ogni oggetto infatti ha un valore espresso in Piastre e/o Minerali.

Inoltre, per ogni Alieno o Marines abbattuto al Giocatore Pirata verranno assegnati Piastre o Minerali di diversa natura e valore da spendere in Equipaggiamenti.

### **Vendere Equipaggiamento e Minerali trovati**

Ogni Oggetto e Minerale trovato può essere venduto durante o al termine della Missione.

Il corrispettivo della Vendita, che consiste in Piastre, mai in Minerali, corrisponde alla metà del valore del bene venduto corretto per difetto.

es. Vendita di Fucile Laser. Valore 5 Pt + 2 Minerale Blu. Se 1 Minerale Blu vale 3 Pt significa che il Valore in Pt del bene è = 11 Pt (5 + [3 per 2] ). Divido per 2 e ottengo 5,5. Correggo per difetto ottengo il valore della vendita, cioè 5.

### Prezzario

Unità base per le transazioni sono la Piastra e il Minerale n.b. i Minerali non si acquistano ma si trovano esclusivamente con la Ricerca, è però possibile liquidare in Piastra il Minerale mediante vendita.

**Piastra:** valore 1 Piastra (Pt)

**Minerale Blu:** valore 4 Pt

**Minerale Verde:** valore 8 Pt

**Minerale Rosso:** valore 10 Pt

**Eliminazione Gretchin:** corrispettivo 2 Pt

**Eliminazione Orko:** corrispettivo 4 Pt

**Eliminazione Marine Caos:** corrispettivo 6 Pt

**Eliminazione Marine Caos Pesante:** corrispettivo 8 Pt + Equipaggiamento personale

**Eliminazione Comandante Caos:** corrispettivo 10 Pt + Equipaggiamento personale

**Eliminazione Marine:** corrispettivo 6 Pt + Equipaggiamento personale

**Eliminazione Comandante Marine:** corrispettivo 20 Pt + Equipaggiamento personale

**Eliminazione Ladro Genetico:** corrispettivo 10 Pt

**Eliminazione Androide:** corrispettivo 6 Pt + 1 Minerale Verde

**Eliminazione Dreadnought:** corrispettivo 10 Pt + 1 Minerale Rosso + Equipaggiamento personale (1 a scelta per 2 Pirati)

**Eliminazione Pirata:** corrispettivo 4 Pt + Equipaggiamento personale

### Equipaggiamento A per il singolo Pirata

Max 1 Zaino + 1 Arma da Fuoco per ciascun Pirata

**Fucile Laser:** valore 4 Pt + 2 Minerale Blu – equipaggia il singolo Pirata

**Cannone Assalto:** valore 10 Pt + 1 Minerale Rosso – equipaggia il singolo Pirata

**Lanciarazzi:** valore 10 Pt + 1 Minerale Rosso – equipaggia il singolo Pirata

**Fucile Plasma:** 10 Pt + 1 Minerale Rosso – equipaggia il singolo Pirata

**Zaino Corazza:** valore 10 Pt + 1 Minerale Verde -3DI sia in attacco che difesa nel C a C. in particolare in difesa si lancerà un DI alla volta. Se il 3° DI sarà determinante per aver successo, lo Zaino sarà perso - equipaggia il singolo Pirata

**Equipaggiamento B per la Squadra** - utilizzabile in qualsiasi momento da qualsiasi singolo Pirata:

**Granata Nebula:** valore 14 Pt – area impatto quanto compreso nella linea di vista del Pirata attaccante - una cortina fumogena avvolge gli Alieni attaccati che, al loro turno, potranno solo muovere ma non attaccare – non cumulabile con Azione Attacco

**Granata Narcoshock:** valore 20 Pt – efficace solo con Orki e Gretchin - area impatto 2 per 2 - gli Alieni colpiti si addormenteranno per tanti turni quanto sarà il risultato ottenuto con 2Dp - gli alieni addormentati hanno valore armatura 0, nel CaC non si difendono – non cumulabile con Azione Attacco

**Bomba Monster:** valore 20 Pt – area impatto 2 per 2 – 2Dp in Attacco a Fuoco, la somma del punteggio si applica su ciascuna casella compresa nell'area di impatto – non cumulabile con Azione Attacco

**Olobluff:** valore 8 Pt – efficace solo con Orki e Gretchin - proietta un ologramma che distrae il nemico riducendogli il livello di guardia – i Pirati potranno effettuare l'Incursione senza lanciare il DI. Un Pirata però non potrà partecipare all'Incursione ne svolgere altre Azioni successive in quanto impegnato per quel turno ad attivare l'ologramma. Dichiarare quale Pirata attiverà l'ologramma prima di effettuare l'Incursione

**Sprint Cinetico:** valore 10 Pt – il singolo Pirata spinto da un'inarrestabile spinta cinetica si muoverà di 6 caselle in linea retta attraversando ininterrottamente alieni, muri, porte ed ostacoli. Gli eventuali Alieni non verranno rilevati al passaggio del Pirata ma solo al suo arresto – cumulabile, dopo l'arresto, con qualsiasi altra Azione, anche Movimento.

**Megaspark Orbitale:** valore 20 Pt – 2Dp determinano quante serie di attacchi orbitali si potranno effettuare, 1Dp per ogni serie

di attacco possibile da sferrare su qualsiasi Alieno o anche consecutivamente sullo stesso Alieno visibile all'attaccante - non cumulabile con Azione Attacco

**Peste d'Orione:** valore 20 Pt – Tutti gli Orki, Gretchin, Ladri Genetici e Caos visibili al Pirata attaccante saranno contagiati e, impazziti, si attaccheranno CaC a vicenda una volta ciascuno nei limiti del parametro Movimento. L'Azione tornerà al Giocatore Pirata, nel caso abbia azioni possibili da svolgere con gli altri Pirati, solo una volta terminato l'attacco tra Alieni - non cumulabile con Azione Attacco

**Crisalide Blu:** valore 20 Pt – un Pirata potrà lanciare un DI in più sia in c/c che a fuoco- validità un turno

**Kamikaze:** valore 10 Pt – un Pirata si immola lasciandosi esplodere su una casella a scelta del Giocatore Pirata limitatamente al numero di caselle percorribili. Area impatto 2 per 2 - Gli effetti saranno determinati da 2Dp + 3DI

**Diaspora:** valore 14Pt – tutti gli Alieni visibili al Pirata attaccante verranno tele-trasportati ciascuno in un quadrante diverso, a scelta del Giocatore Alieno, e comunque non in quello in cui si trova il Pirata attaccante - non cumulabile con Azione Attacco

**Terminazione:** valore 14 Pt – il Pirata potrà attaccare in CaC e nello stesso turno, con un attacco di 2Dp per ciascun Alieno, tutti gli Alieni rilevati a lui visibili indipendentemente dal parametro Movimento. Se ancora vivo alla fine della serie di attacchi dovrà lanciare 1DI; se il punteggio sarà 1/2 morirà per esaurimento energie - non cumulabile con Azione Attacco

**Equipaggiamento C per il Leader** - effetti estesi a tutti i Pirati, utilizzabile solo all'inizio del turno e solo dal Leader:

**Metallardente:** valore 20 Pt + 1 Minerale Rosso - 2Dp in CaC ad ogni Pirata per 1 turno oppure 3Dp + 2 DI in CaC ad un solo Pirata per 1 turno

**Adrenalt:** valore 20 Pt – ogni Pirata potrà attaccare a Fuoco 2 volte consecutivamente per 1 turno

**Blusfera:** valore 30 Pt – barriera immunizzante per ogni membro della Squadra da ogni Attacco successivo dell'Alieno o da trappole – validità 1 turno – cumulabile con qualsiasi Azione possibile

**Spectron:** valore 20 Pt – campo magnetico che rende invisibile i Pirati per 1 turno quindi non attaccabili da Alieni e trappole. I Pirati

non possono attaccare ma il parametro movimento aumenta a 10 caselle.

**Crisalide Nera:** valore 20 Pt – tutti i Pirati potranno rilanciare 1DI in attacco C/C o fuoco – validità un turno

**Sinergia:** valore 20 Pt – tutti i Pirati con linea di tiro disponibile potranno lanciare in quel turno un attacco a fuoco contro un nemico. Il danno attacco sarà determinato dalla somma di tutti i punteggi ottenuti. Nb. Utilizzabile solo e sempre all'inizio del turno, quindi senza aver precedentemente mosso con nessun Pirata.

#### **Dotazione e Supporto vario per la Squadra**

**Bussola Portale:** valore 20 Pt + 2 Verde – non occorre lanciare 1DI per tentare il passaggio – per la squadra, utilizzabile in ogni momento

**Leader Veterano:** valore 30 Pt + 1 Minerale Rosso + 2 Verdi + 3 Blu

**Centro Reclutamento:** valore 1 Minerale rosso + 4 Minerale Verde + 30 Pt – consente di reclutare Rinforzi al fine di rimpiazzare le Unità perse nel corso della Missione. Il reclutamento avrà un costo di 10 Pt per Pirata. È possibile reclutare un solo Pirata a turno. La recluta, posizionata sul PTM d'ingresso, sarà operativa immediatamente.

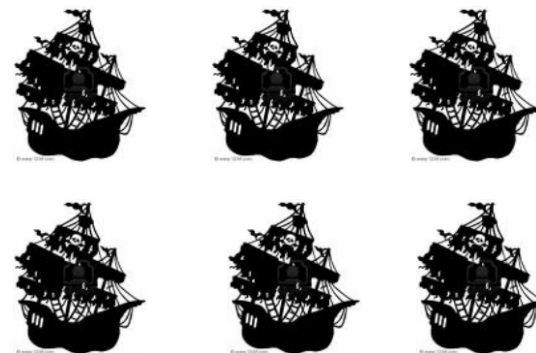
#### **Nb.**

La Dotazione d'Ordinanza ammonta ad 80 Piastre e costituisce l'ammontare di Piastre fornite alla Squadra per acquistare Equipaggiamento A/B/C.

Nel corso della stessa Missione o via via nel corso delle Missioni, i Pirati potranno accumulare Piastre e Minerali sufficienti ad incrementare la Dotazione d'Ordinanza iniziale e quindi l'Equipaggiamento a disposizione. Tuttavia il limite Equipaggiamento A/B/C trasportabile non potrà mai avere un valore complessivo a 200 Piastre (escluso dal computo il valore in Pt dei Minerali)

Piastre Iniziali			+
Equipaggiamento	Costo	Quantità	Spesa Parziale
<b>A- Equip. Personale</b>			
A- Cannone d'Assalto	10 Pt + 1MR	x	-
A- Fucile al Plasma	10 Pt + 1MR	x	-
A- Lanciarazzi	10 Pt + 1MR	x	-
A- Zaino	10 Pt + 1MV	x	-
<b>B- Equip. Squadra</b>			
B- Granata Nebula	14 Pt	x	-
B- Granata Narcoshock	20 Pt	x	-
B- Bomba Monster	20 Pt	x	-
B- Olobluff	10 Pt	x	-
B- Sprint Cinetico	10 Pt	x	-
B- Megaspark Orbitale	20 Pt	x	-
B- Peste d'Orione	20 Pt	x	-
B- Crisalide Blu	20 Pt	x	-
B- Kamikaze	10 Pt	x	-
B- Diaspora	14 Pt	x	-
B- Terminazione	14 Pt	x	-
<b>C- Equip. Leader</b>			
C- Metallardente	20 Pt	x	-
C- Adrenalt	20 Pt	x	-
C- Blusfera	30 Pt	x	-
C- Spectron	20 Pt	x	-
C- Crisalide Nera	30 Pt	x	-
C- Sinergia	20 Pt	x	-
<b>Piastre Residue</b>	<b>=</b>		<b>&lt;200PT</b>
<b>SUPPORTO VARIO</b>			
Centro Reclutamento			
Leader Punti Corpo			

### Tasselli PTM



### Prima Missione - Le Rotte del Potere



“Il nobile Isaccar Principe del Satellite Jassa, e Governatore delle Piattaforme Orbitanti di R-09 detiene il controllo dell’80 % dei traffici interplanetari di Minerale Nero. Il prezioso Minerale, la cui estrazione e commercio sono state ufficialmente dichiarate, con decreto Imperiale, illegali e contrarie all’utilità sociale e morale dell’Impero, è d’altra parte una merce di grande valore per il commercio clandestino con le tribù Orki in quanto da questi utilizzato nella produzione siderurgica.

*Ora i Vascelli Mercantili del Principe Isaccar sono minacciati dai recenti insediamenti di villaggi di Orki stanziatisi in prossimità dei principali scali delle rotte commerciali.*

Il Principe Isaccar non potendosi appellare alle Forze Regolari dell’Impero per difendere l’illegale commercio di Minerale Nero, benché l’Impero abbia occultamente patrocinato tale commercio dall’origine, ha segretamente convocato al suo cospetto il Pirata Giasone. A lui ha conferito l’ordine di difendere le rotte commerciali e recuperare la merce sottratta dagli Orki. Dell’annientamento dei villaggi degli Orki se ne occuperanno direttamente il Principe Isaccar e le Forze Imperiali”.

Missione Principale: “trovare il deposito blindato di Minerale Nero e trasportare la refurtiva fuori dal Vascello Orko”.

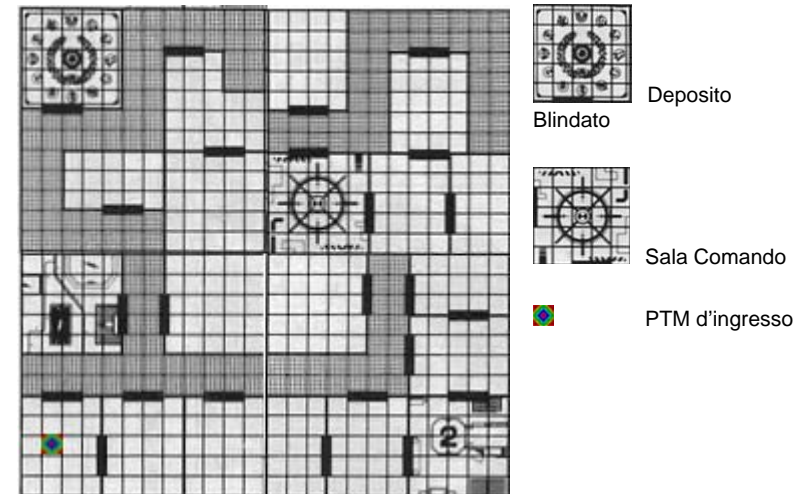
Missione Secondaria: “sequestrare il Vascello nemico”. Per tal fine eliminare tutti gli alieni all’interno del Vascello oppure prendere il controllo della Sala Comando Orki\*.

*Tutto ciò che di valore troverete a bordo del Vascello Orko, ad eccezione del Minerale Nero, sarà incondizionatamente vostro”.*

\* una volta entrati nella Sala Comando sarà sufficiente il presidio di 1 Pirata per controllare il Vascello. Sarà quindi possibile disattivare trappole, bloccare sbloccare porte che, se bloccate, non potranno essere aperte dagli Alieni. Tuttavia per impossessarsi dei beni del Vascello (costituito da tutto il Monte Pt e Minerali) occorrerà effettuare Ricerche secondo modalità ordinarie.

### **Dotazione iniziale: 80 Pt + Leader Giasone**

- Una porta rinforzata da Minerale Verde blocca l’accesso al Deposito. Per sfondarla occorre totalizzare un punteggio almeno pari a 2. Nel Deposito troverete, a seguito di Ricerca, la refurtiva dentro una cassa d’Acciaio Gordiano carica di 10 Minerali Neri e un Cannone d’Assalto (valore 10 Pt + 1 Minerale Blu) ma le scarse munizioni sono sufficienti per una sola raffica.



- **Monte Piastre: 40 unità**
- **Monte Minerale Blu: 4 unità**

## Seconda Missione - La Minaccia Oscura



“Principe Isaccar a Cancelleria Imperiale: “Dai depositi blindati del Vascello Orko i Pirati hanno recuperato non solo l’incomoda refurtiva ma anche documenti segreti da cui apprendiamo sconcertanti informazioni circa la produzione di massa, nei pressi di Lissax, da parte delle forze del Caos, di unità Androidi programmate per un presunto un attacco ai nostri scali commerciali. Questo, almeno, è quello che si apprende dalla missiva recuperata. Da parte nostra ipotizziamo invece che la produzione in massa di Androidi, con sede volutamente decentrata nei solitari confini delle più remote Provincie Imperiali al fine di garantire la massima efficienza operativa senza interferenze esterne, costituisca un’insidia capace di estendersi ben oltre gli interessi derivanti dai traffici mercantili di un piccolo Principato. Dal potenziale offensivo scaturente dall’armata Androide siamo indotti a supporre che le Forze del Caos stiano volgendo il loro sguardo al cuore dell’Impero.

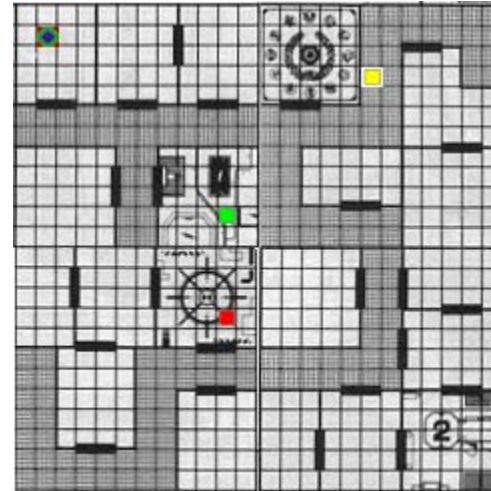
*Il segreto d’indagine ci vincola al più stretto riserbo circa il tenore della preoccupante missiva.*

*Una spedizione pronta alla partenza per Lissax scioglierà i nodi del dubbio sul vero significato delle nostre presunte evidenze. Che il sinistro lume del nostro peggiore ipotizzare sia dissolto nella fulgida luce dei lieti fatti”.*

Missione principale: “Infiltrarsi nel Q.G. di Lissax, recuperare i file segreti dagli archivi della Sala Comando\*. Ritornare a Jassa”.

Attenzione! nella Sala Comando troverete tre Androidi di guardia. Quindi leggere la Missione 2°

Missione secondaria: “abbandonare il Q.G. immediatamente, ogni indugio potrebbe compromettere i fini della missione”



- Se ricercate Reperti in questa stanza troverete un Lanciarazzi, ma vi rendete conto che è inutilizzabile perché senza munizioni (valore 1 Minerale Rosso)
- Se ricercate Reperti in questa stanza troverete Munizioni per Lanciarazzi (valore 10 Pt)
- Se ricercate Reperti nella Sala Comando troverete 1 Zaino (valore 10Pt+2MV)
- Se ricercate Reperti in questo corridoio troverete 1 cristallo di Minerale Verde, probabilmente caduto durante un incauto e frettoloso trasporto.



Sala Comando\* – recupero file: posizionare un Pirata sulla casella nel pannello in basso a sinistra della Sala.

- **Monte Piastre: 40 unità**
- **Monte Minerale Blu: 5**



### Terza Missione – Nelle Viscere del Male



“L’esame dei dati sottratti a Lissax conferma le nostre peggiori supposizioni. All’alba un reggimento di Androidi ha ingaggiato scontri con reparti di Imperiali posti a guardia delle Porte dell’Impero.

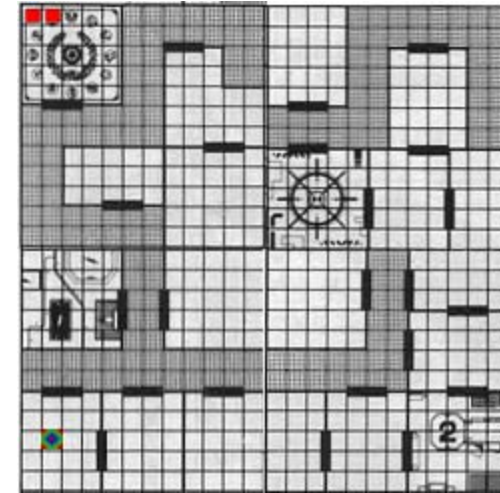
Le truppe Ordinarie saranno ancora impegnate a contrastare l’avanzata Androide. A voi, Pirati, il compito si sabotare la produzione di Androidi.

*L’assegnazione di un Leader di supporto e l’adeguato equipaggiamento tecnologico fornitovi vi condurranno verso una pronta soluzione dell’ardua Missione”.*

Dotazione di supporto cumulabile col limite di 200 Pt : Leader veterano + Centro Reclutamento

Missione principale: “Annientate il Cantiere di produzione Androidi” \*

\*occorre distruggere il Pannello Centrale: punti difesa 2, punti vita 1.



■ Pannello Centrale

- **Monte Piastre: 40**
- **Monte Minerale Verde: 8**

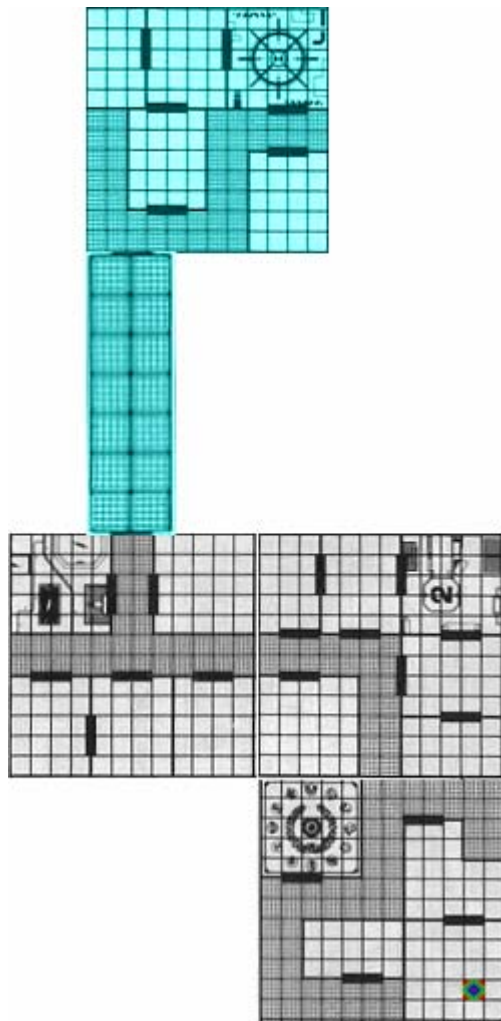
Blip : solo Guerrieri del Caos e Androidi

Solo una volta terminata la Missione Principale accedere alla Missione Secondaria che si svolgerà su un nuovo tabellone ove si accederà senza soluzione di continuità con la Missione Principale.

*“Dal Centro di Comando è stata rilevata la presenza di un giacimento di minerale verde sottostante la fabbrica. Sarà possibile discendere nel giacimento attraverso la falla sul pavimento prodottasi dalla deflagrazione del Pannello Centrale”.*

Missione secondaria: “occupare\* la miniera sottostante la fabbrica dove è estratto il Minerale verde indispensabile per la produzione di Androidi. Solo così lo stabilimento sarà reso definitivamente inutilizzabile”

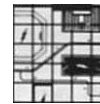
\*eliminare tutti i Ladri Genetici posti a guardia della Miniera



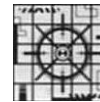
l' Area Verde è infestata da Ladri Genetici



a seguito di Ricerca si troveranno in questa sala 2 Zaini



“questo è il Magazzino. Ospita 3 Androidi disattivati”.  
 (dato da specificare al Giocatore Pirata).  
 Possono essere distrutti. Se attaccati non si difenderanno.  
 Una volta che l'ultimo Pirata sarà entrato nell'Area Verde gli  
 Androidi si attiveranno.



in questa sala si troverà l'ultimo ladro genetico.

- **Monte Piastre 30**
- **Monte Minerale Verde: 15**

Blip: solo Verdi e Ladri Genetici

### **Citazioni**

*Le mappe per realizzare il presente documento provengono dal Libro delle Missioni di Starquest® (Space Crusade®) I loghi utilizzati provengono dal Libro delle Missioni di Starquest® (Space Crusade®) e dalla rete informatica all'indirizzo [www.spreadshirt.it](http://www.spreadshirt.it)*

*La realizzazione e la diffusione del presente documento non ha alcun fine lucrativo né intende ledere la proprietà intellettuale di alcuno.*

*Ultima modifica: 23/09/2010*