

## **RINNEGATO**

### **Una campagna in cinque parti per StarQuest di Andrew Kennedy-Skipton**

**Hermiatus, Un Magos Biologus degli Adeptus Mechanicus è scomparso mentre stava lavorando su un antigene in grado di rendere immuni gli esseri umani dall'infezione dei Ladri Genetici. Si sospetta che nel corso delle sue ricerche sia rimasto accidentalmente contagiato dal plasma dei Ladri Genetici e sia fuggito in preda al terrore.**

***Rinnegato* è una campagna in cinque parti per StarQuest che coinvolge i giocatori Marine nel disperato tentativo di localizzare e catturare Hermiatus.**



## PROLOGO

All'inizio della campagna il giocatore Alieno dovrà leggere le seguenti informazioni a voce alta a tutti i giocatori Marine.

*“Hermiatus era un Magos Biologus degli Adeptus Mechanicus. Un brillante esobiologo e un superbo genetista, era stato incaricato dall'Inquisizione di condurre ricerche segrete sulla struttura dei Ladri Genetici con l'obiettivo di sviluppare un antigene per prevenire la terribile infezione causata dai Ladri Genetici.*

*Nel corso delle sue ricerche sul pianeta Necromunda, si infettò accidentalmente con uno dei materiali genetici che stava cercando di neutralizzare. Il plasma dei Ladri Genetici iniziò ad agire sulla sua mente e sul suo corpo, e quando si rese conto dei cambiamenti che stavano avvenendo su di sé ormai era troppo tardi.*

*Cercò disperatamente di utilizzare su di sé l'antigene sperimentale prima che il virus dei Ladri Genetici lo mutasse completamente ma ormai era senza speranza. L'infezione alterò l'equilibrio della sua mente e nel giro di pochi giorni egli lasciò Necromunda dopo aver distrutto il suo laboratorio insieme a tutti i suoi appunti e esperimenti.*

*L'Inquisizione si accorse immediatamente della partenza non programmata di Hermiatus e di quanto era successo su Necromunda. Realizzarono che Hermiatus non era soltanto un pericoloso eretico a conoscenza di informazioni cruciali sullo sviluppo dell'antigene, ma anche sui segreti degli Adeptus Mechanicus. Lanciarono una ricerca a tutto campo nel disperato tentativo di localizzare il genetista scomparso.*

*Si misero sulle sue tracce e dopo diverse settimane lo rintracciarono nel settore Beta Magellano della galassia, una zona problematica spesso tagliata fuori da tempeste del warp e un rifugio per pirati e altri fuggiaschi dalla giustizia Imperiale.*

*Le voci e altre informazioni raccolte durante le ricerche convinsero gli inseguitori dei pericoli estremi che Hermiatus poteva causare all'Impero.*

*Alla fine arrivarono ad una svolta nelle ricerche. Fu intercettato un messaggio che sembrava provenire da un Magus dei Ladri Genetici e inviato a una stazione nascosta. Il messaggio parlava del trasferimento di un passeggero molto importante in una stazione di passaggio chiamata Terifus situata ai margini di Beta Magellano.*

*Immediatamente un piccolo gruppo di Marine Spaziali fu inviato su Terifus nel tentativo di localizzare e intercettare Hermiatus.”*

E qui è dove ha inizio la campagna.











## Sequenza delle Missioni

- Prima Missione:** Trovare le informazioni che rivelano la destinazione di Hermiatus.
- Seconda Missione:** Catturare la stazione di rifornimento prima che arrivi la nave da carico aliena.
- Terza Missione:** La strada verso Gorinum – assalto alla nave da carico .
- Quarta Missione:** Assalto su Gorinum – Attacco di Gorinum dalla nave da carico.
- Quinta Missione:** Penetrare nel cuore di Gorinum e catturare Hermiatus.

## Note sulla Campagna

Tra le varie missioni vengono applicate le normali regole per assegnare la vittoria e le promozioni. Occasionalmente a queste ci saranno alcune aggiunte a seconda di come ciascun giocatore si è comportato nella missione precedente. Quando questo avviene, le opzioni sono indicate chiaramente nelle regole speciali. Per ottenere il massimo da questa campagna è consigliabile avere alcune miniature extra di Ladri Genetici e molte miniature di Ladri Genetici Ibridi<sup>1</sup>. Per la quarta e quinta missione, sono indispensabili delle miniature extra di Ladri Genetici e Ladri Genetici Ibridi.

Prima di iniziare la campagna, assicuratevi di leggere il Prologo ai giocatori Marine altrimenti faranno fatica a capire il legame tra le varie missioni e non potranno apprezzare a pieno la campagna. Di seguito sono riportate le statistiche dei Ladri Genetici Ibridi. Informazioni più dettagliate su questa nuova creatura aliena possono essere trovare sul numero 134 di *White Dwarf*.

	Armi Leggere	Armi Pesanti		
		Cannone d'assalto	Lanciarazzi	Raggio a conversione
<b>Movimento</b>	6 caselle			
<b>Valore Armatura</b>	0			
<b>Corpo a corpo</b>				
<b>Fuoco</b>	 	 	 	 <p>Per colpire, il punteggio deve essere <b>inferiore</b> al Valore Armatura</p>

<sup>1</sup> Numero consigliato: 6 Ladri Genetici e 8 Ladri Genetici Ibridi di cui 2 con armi leggere, 2 con cannone d'assalto, 2 con lanciarazzi e 2 con raggio a conversione.



## Regole Speciali

Per rendere più realistici gli scenari di una base o stazione spaziale, in ogni missione vi sono una serie di ostacoli sparsi sul tabellone. Ci sono segnalini rappresentanti colonne, pannelli di controllo o semplicemente arredamenti generici. Le regole per questi ostacoli sono le seguenti:

1. Gli 8 ostacoli sono piazzati dal giocatore Alieno prima dell'inizio di ogni missione.
2. Nessun ostacolo può essere piazzato in un corridoio o nelle due caselle di fronte a una porta.
3. In ogni stanza non può essere piazzato più di un ostacolo.
4. Non possono essere piazzati più di due ostacoli in ogni sezione del tabellone.
5. Ogni ostacolo blocca completamente la linea di vista attraverso quella casella.
6. Una miniatura o un segnalino non possono passare attraverso una casella occupata da un ostacolo.
7. Un ostacolo non può essere danneggiato/distrutto a meno che non venga specificato esplicitamente negli obiettivi della missione.
8. Se non diversamente specificato, per distruggere un ostacolo è necessario ottenere un punteggio di tre o superiore.

## Utilizzo di Terminator e Bibliotecari

La campagna originale, apparsa sul numero 145 di *White Dwarf*, prevede che i giocatori Marine possano utilizzare squadre di Terminator e Bibliotecari in sostituzione alle normali squadre di marines. In questa traduzione ho preferito omettere questa possibilità per rendere la campagna completamente giocabile utilizzando il Set base e eventualmente l'espansione Missione: Dreadnought (NdT).

## Condizioni di Vittoria

Allo scopo di determinare il vincitore della campagna, i punti vittoria sono assegnati ad ogni giocatore al termine di ogni missione. I punti vittoria sono contati in maniera totalmente indipendente rispetto a altri punti conquistati durante le partite. Vengono assegnati a chi porta a termine la missione Principale e Secondaria. I punti vittoria assegnati ai giocatori Marine vengono sommati insieme poiché sono tutti dalla stessa parte.



- Per ogni Missione Principale vinta, un giocatore riceve 10 punti vittoria.
- Per ogni Missione Secondaria vinta, un giocatore riceve 3 punti vittoria.
- Per vincere la campagna, i giocatori Marine devono ottenere almeno un totale di 35 punti vittoria.
- Per vincere la campagna, il giocatore Alieno deve ottenere almeno 35 punti vittoria.

Per qualsiasi altro risultato la campagna finisce in parità.



## Prima Missione

### Missione Principale

**Missione HT-AF001 - Settore Beta Magellano – Ottenere intelligence aliena**

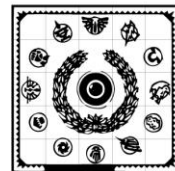
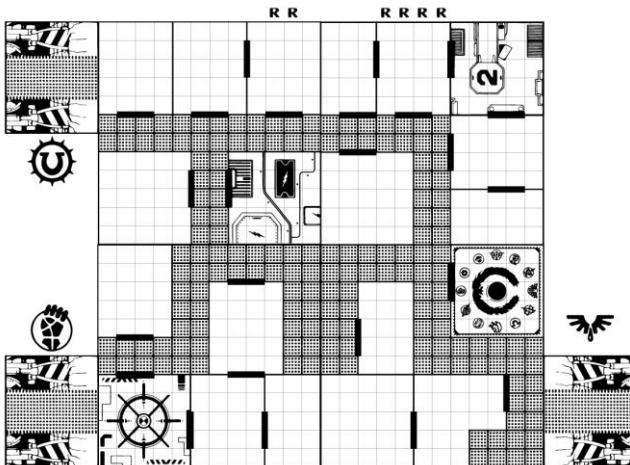
**È necessario ottenere le informazioni riguardanti la sorte di Hermiatus. Le squadre marines dovranno assaltare la stazione spaziale aliena Terifus e accedere al computer della base.**

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che per primo riuscirà ad accedere al computer della base.

### Missione Secondaria – Teletrasporto Alieno attivato

**Rinforzi alieni si stanno teletrasportando nella base. Distruggete il teletrasporto.**

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che distruggerà l'ostacolo (teletrasporto) che si trova all'interno del Centro di Comando.



Centro di  
Comando



Blip

**Senza Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip

**Con Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne i Dreadnought Mark VIII e Mark X

Rinforzi

<b>Senza Missione: Dreadnought</b>					
N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Tutti	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Nessuno	Nessuno
3	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Nessuno

<b>Con Missione: Dreadnought</b>					
N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Tutti	Nessuno	Nessuno	4	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Tutti	Nessuno
3	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Nessuno

### **PRIMA MISSIONE - REGOLE SPECIALI**

Il giocatore Alieno deve piazzare un ostacolo nel Centro di Comando per rappresentare il teletrasporto. Il teletrasporto non può essere colpito fino a quando la Missione Secondaria non verrà rivelata. Vengono applicate le normali regole per la linea di vista quando si cerca di distruggerlo.

### **MISSIONE PRINCIPALE**

Prima di incominciare la partita il giocatore Alieno decide quale stanza contiene il terminale per accedere al computer della base. Il segnalino può essere posizionato ovunque nella stanza e conta come un ostacolo. Nessun altro ostacolo può essere messo in quella stanza. Solo i Comandanti possono accedere al computer. Si accede posizionando il Comandante in una casella adiacente al quadrato che contiene il terminale. Ci vogliono due turni consecutivi completi per recuperare le informazioni dal computer. Se il Comandante svolge ogni altra azione (compreso muoversi, sparare o mediante giocare una carte di ordine) dovrà ricominciare dall'inizio. Il gioco termina dopo che un Comandante ha speso due turni ininterrotti per accedere al computer e il giocatore Alieno ha terminato il suo turno successivo. Non c'è bisogno di ritornare agli artigiani d'attracco.

### **MISSIONE SECONDARIA**

Quando la missione secondaria è stata letta, il giocatore Alieno può utilizzare qualsiasi casella del Centro di Comando per piazzare i rinforzi in aggiunta alle caselle indicate sulla mappa di gioco. Può farlo fino a quando il teletrasporto non viene distrutto da un giocatore Marine. Si applicano le normali regole per i rinforzi.



## Seconda Missione

### Missione Principale

#### Missione HT-AF002 - Settore Beta Magellano – Assalto rapido

**Hermiatus si sta dirigendo verso un'asteroide chiamato Gorinum. Dai dati recuperati dal computer è stata estratta la posizione di Gorinum e della stazione di rifornimento che la approvvigiona. Una nave da carico diretta a Gorinum dovrà fermarsi alla stazione per il rifornimento, la stazione dovrà essere catturata prima dell'arrivo della nave in modo da potersi infiltrare sull'asteroide.**

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che ha ottenuto il maggior numero di punti. Se il giocatore Alieno sopravvive abbastanza a lungo per giocare tutte le carte Evento Alieno la nave da carico arriva alla stazione di rifornimento e il giocatore Alieno vince la Missione Principale.

#### Missione Secondaria – Pericolo! Pericolo!

**L'astronave madre ha individuato degli alieni che stanno tentando di avvertire Gorinum. Per ora l'astronave madre è riuscita a bloccare il messaggio ma gli alieni potrebbero riuscire a oltrepassare il blocco in ogni momento.**

L'ostacolo nella Sala Macchine rappresenta le apparecchiature per le comunicazioni. Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che riuscirà a distruggere le apparecchiature.



Blip

**Senza Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi

**Con Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi e i Dreadnought Mark VIII e Mark IX



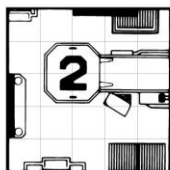


**Senza Missione: Dreadnought**

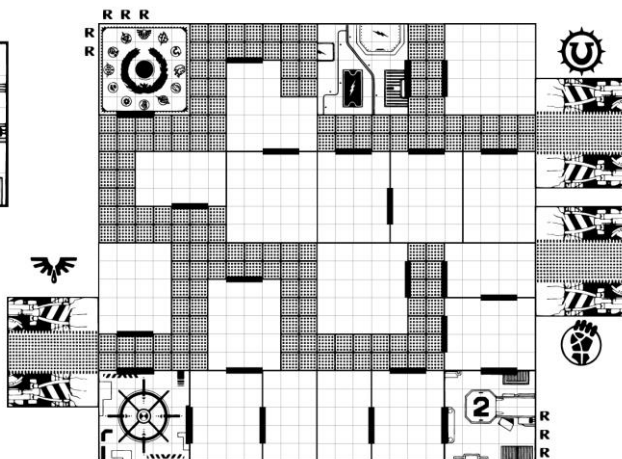
N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Nessuno	Tutti	Nessuno	Nessuno	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Nessuno	Nessuno
3	Tutti	Tutti	Tutti	Nessuno	Nessuno

**Con Missione: Dreadnought**

N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Nessuno	Tutti	Nessuno	2	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Nessuno	4	Nessuno
3	Tutti	Tutti	Tutti	6	Nessuno



Sala Macchine

**SECONDA MISSIONE - REGOLE SPECIALI****MISSIONE PRINCIPALE**

Se il giocatore Alieno vince la prima missione, invece di prendere una carta Evento Alieno in più per essere salito di grado, può scegliere di aggiungere due Androidi ai suoi segnalini Blip.

**MISSIONE SECONDARIA**

Quando la missione secondaria è stata letta, contare il numero di carte Evento Alieno rimaste nel mazzo. Il numero di turni necessario prima che il giocatore Alieno riesca ad avvertire Gorinum è pari alla metà delle carte presenti nel mazzo arrotondato per eccesso. Nel caso che nessun giocatore Marine riesca a distruggere in tempo l'ostacolo nella Sala Macchine, il giocatore Alieno vince la missione secondaria.

Un ostacolo deve essere piazzato nella Sala macchine per rappresentare le apparecchiature per le comunicazioni.



## Terza Missione

### Missione Principale

**Missione HT-AF003 - Settore Beta Magellano - Obiettivo: nave da carico**

**Il trasporto Alieno deve essere catturato per permetterci di organizzare un attacco a sorpresa sulla base situata sull'asteroide Gorinum.**

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che ha ottenuto il maggior numero di punti una volta che tutti i segnalini Blip e Rinforzo sono stati reclamati.

### Missione Secondaria – Rapporto dell'intelligence

**Gli alieni stanno usando un nuovo tipo di Androidi. Devono essere distrutti a tutti i costi.**

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che distrugge il maggior numero di Androidi. Se due giocatori ne hanno distrutto lo stesso numero, il segnalino sarà vinto dal giocatore che otterrà il punteggio più alto tirando un dado da arma pesante. Se i giocatori ottengono lo stesso punteggio ritirare fino a quando qualcuno vince.

Blip

**Senza Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi

**Con Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi e i Dreadnought Mark IX e Mark X

Rinforzi

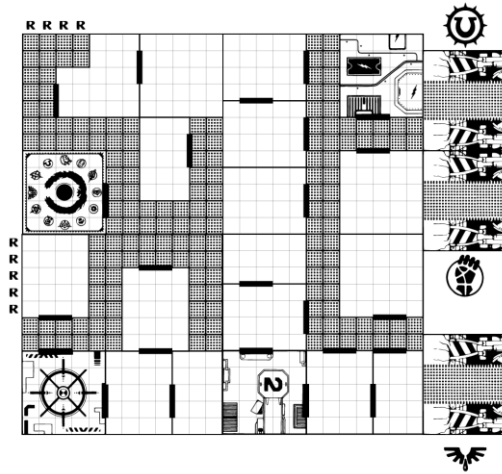
#### Senza Missione: Dreadnought

N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Speciale	Speciale
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Speciale	Speciale
3	Tutti	Tutti	Nessuno	Speciale	Speciale

#### Con Missione: Dreadnought

N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Speciale	Speciale
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Speciale	Speciale
3	Tutti	Tutti	Nessuno	Speciale	Speciale





### TERZA MISSIONE - REGOLE SPECIALI

Se il giocatore Alieno vince la Missione Secondaria della Seconda Missione il Dreadnought Mark VII viene aggiunto ai segnalini Rinforzo disponibili. Quando la missione secondaria è stata letta, tutti gli Androidi vengono aggiunti ai segnalini Rinforzo disponibili. Nessun segnalino Rinforzo Androide pescato può essere utilizzato fino a quando la Missione Secondaria non è stata letta.

Solamente per questa missione gli Androidi hanno le seguenti statistiche.

<b>Movimento</b>	5 caselle
<b>Valore Armatura</b>	2
<b>Fuoco</b>	
<b>Corpo a corpo</b>	

Siccome gli androidi sono sperimentali, sono più inclini ai guasti. Se esce la carta Evento Alieno 'Guasto agli Androidi' mentre ci sono delle miniature di Androidi (non segnalini Blip) sul tabellone, tirare un dado da arma pesante per ogni miniatura di Androide in gioco. Se esce un 3 l'Androide è difettoso e viene rimosso dal gioco. Il corrispondente segnalino non può essere reclamato da nessuno dei giocatori Marine.



## Quarta Missione

### Missione Principale

#### Missione HT-AF004 - Settore Beta Magellano – Assalto primario

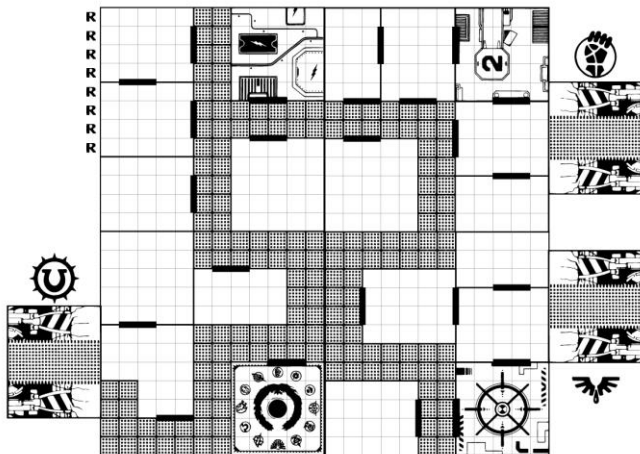
Usando il Cargo Shuttle, una piccola task force distruggerà le difese esterne per poter penetrare all'interno di Gorinum. Una prima scansione ha individuato un'elevata concentrazione di armi pesanti.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che ha ottenuto il maggior numero di punti dai segnalini Blip e Rinforzo di Androidi e Dreadnought.

#### Missione Secondaria – Ladri Genetici Ibridi attaccano

E' stato rilevato un gran numero di Ladri Genetici Ibridi. Trovateli e eliminateli. Tutti gli ibridi dovranno essere distrutti per impedire la diffusione dell'infezione.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che ucciderà il maggior numero di ibridi.



Blip

**Senza Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip

**Con Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne i Dreadnought Mark VIII e Mark IX

Rinforzi

<b>Senza Missione: Dreadnought</b>					
<b>N° giocatori Marine</b>	<b>Gretchin</b>	<b>Orchi</b>	<b>Marine del Caos</b>	<b>Androidi</b>	<b>Dreadnought</b>
1	Nessuno	Nessuno	Nessuno	Tutti	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Nessuno	Nessuno	Nessuno
3	Nessuno	Nessuno	Tutti	Tutti	Tutti

<b>Con Missione: Dreadnought</b>					
<b>N° giocatori Marine</b>	<b>Gretchin</b>	<b>Orchi</b>	<b>Marine del Caos</b>	<b>Androidi</b>	<b>Dreadnought</b>
1	Tutti	Nessuno	Nessuno	6	Nessuno
2	Tutti	Nessuno	Nessuno	8	Mark VII
3	Tutti	Nessuno	Tutti	Tutti	Mark VII

#### **QUARTA MISSIONE - REGOLE SPECIALI**

Se il giocatore Alieno vince la terza missione non ci sono effetti su questa missione. Si assume che un'altra squadra sia riuscita a catturare la nave da carico.

Nessun Orco può essere piazzato come Rinforzo in questa partita. Ogni volta che un segnalino Rinforzo contenente un Orco viene giocato, al suo posto deve essere piazzato sul tabellone un Ladro Genetico Ibrido. Se non sono disponibili miniature di Ladri Genetici Ibridi da piazzare sul tabellone, il segnalino non può essere giocato.

#### **MISSIONE SECONDARIA**

Quando la missione secondaria è stata letta, tutti i segnalini Rinforzo degli Orchi devono essere aggiunti ai rinforzi a disposizione del giocatore Alieno. Ogni volta che un segnalino Rinforzo contenente un Orco viene giocato, al suo posto deve essere piazzato sul tabellone un Ladro Genetico Ibrido.



## Quinta Missione

### Missione Principale

#### Missione HT-AF004 - Settore Beta Magellano – Assalto totale

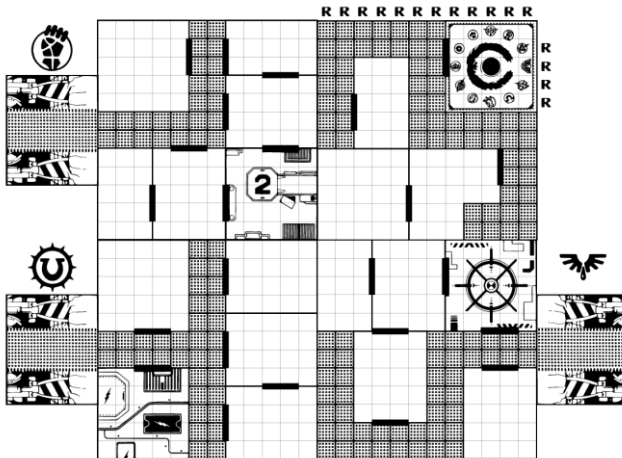
**Catturare il rinnegato Hermiatus a tutti i costi. È mutato in un Ladro Genetico Ibrido e dobbiamo analizzare questa nuova minaccia prima che i segreti imperiali di cui è a conoscenza possano essere trasmessi. È protetto da un gran numero di Ladri Genetici.**

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che riuscirà a catturare Hermiatus.

### Missione Secondaria – disturbi psichici

**Gli scanner dell'astronave madre hanno rilevato trasmettitori psichici sparsi su tutto Gorinum. Possono influenzare le vostre truppe. Distruggete tutti i trasmettitori trovati.**

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che distruggerà il maggior numero di ostacoli. Si vedano le regole speciali per i loro effetti nel gioco.



### QUINTA MISSIONE - REGOLE SPECIALI

Tutti gli Androidi hanno le seguenti statistiche. I giocatori Marine devono esserne messi al corrente prima dell'inizio della partita.



<b>Movimento</b>	5 caselle
<b>Valore Armatura</b>	2
<b>Fuoco</b>	
<b>Corpo a corpo</b>	

Utilizzare il segnalino Blip del Comandante dei Marine del Caos per rappresentare Hermiatus. Quando Hermiatus viene piazzato sul tabellone, quattro Ladri Genetici devono essere piazzati entro due caselle da lui. Se è impossibile piazzarli entro questa distanza, o se non sono disponibili Ladri Genetici, la possibilità di piazzarli verrà persa.

Quando Hermiatus è ridotto a zero punti vita non è considerato morto ma è catturato dal giocatore Marine che ha ridotto i suoi punti vita a zero.

I mutamenti in Hermiatus hanno generato una nuova e più pericolosa forma di Ladro Genetico Ibrido. Il suo corpo ha ricevuto la robustezza, i riflessi e la velocità di un Ladro Genetico mantenendo sufficienti caratteristiche umane per utilizzare molti tipi di armi. Hermiatus è temuto soprattutto per la sua grande conoscenza dell'Impero e per cosa potrebbe succedere se questa conoscenza fosse utilizzata per creare un nemico ancor più terrificante.

Hermiatus ha le seguenti statistiche:

<b>Movimento</b>	8 caselle
<b>Valore Armatura</b>	3
<b>Punti Vita</b>	1
<b>Fuoco (Bolter)</b>	
<b>Corpo a corpo</b>	

Come nella quarta missione nessun Orco può essere piazzato come Rinforzo. Quando un segnalino Rinforzo contenente un Orco viene giocato, al suo posto deve essere piazzato sul tabellone un Ladro Genetico Ibrido. Il giocatore Alieno ha la possibilità di giocare insieme due segnalini Rinforzo contenenti un Orco per piazzare un Ladro Genetico Ibrido dotato di arma pesante. Se una di queste miniature è uccisa da un giocatore Marine, egli riceve due segnalini Rinforzo/Blip contenenti un orco.



### MISSIONE SECONDARIA

Quando la missione secondaria è stata letta, gli ostacoli risultano essere dei trasmettitori psichici che interferiscono con la mente degli Space Marine. Da questo momento in poi, gli ostacoli possono essere trattati come bersagli.

Ogni Space Marine che entra in una stanza contenente un trasmettitore psichico deve tirare un dado arma pesante. Con un punteggio di 3 il Marine soccombe agli effetti del trasmettitore e durante questo turno tirerà un dado in meno sia in attacco che in difesa. Se si trova ancora nella stanza all'inizio del turno successivo, dovrà effettuare nuovamente la prova prima di intraprendere qualsiasi altra azione. Prima dell'inizio della partita il giocatore Alieno dovrebbe mettere al corrente i giocatori Marine delle possibili opzioni, ma non dovrà dare nessun suggerimento sull'utilizzo degli ostacoli in questa partita fino a quando la missione secondaria non verrà rivelata.

Blip

**Senza Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip

**Con Missione: Dreadnought.** Tutti i segnalini Blip tranne i Dreadnought Mark VIII e Mark IX

Rinforzi

#### Senza Missione: Dreadnought

N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
2	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti
3	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti

#### Con Missione: Dreadnought

N° giocatori Marine	Gretchin	Orchi	Marine del Caos	Androidi	Dreadnought
1	Tutti	Tutti	Tutti	4	Nessuno
2	Tutti	Tutti	Tutti	6	Mark VII
3	Tutti	Tutti	Tutti	Tutti	Mark IX

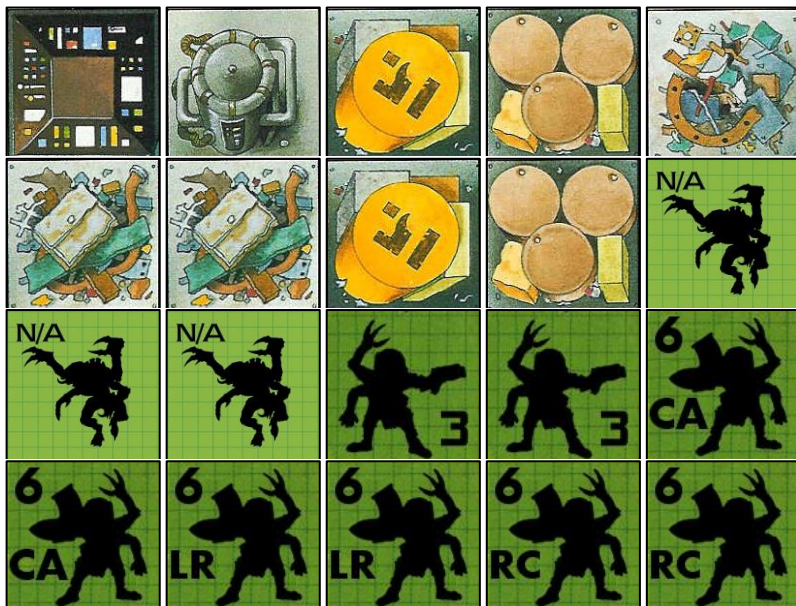




## Nuovi Segnalini

Di seguito sono riportati nuovi segnalini che possono essere stampati e ritagliati per rappresentare ostacoli, Ladri Genetici, Ladri Genetici Ibridi e Ladri Genetici Ibridi con armi pesanti.

Computer  
Terminal



Questo manuale contiene la traduzione della campagna “Renegade” apparsa sul numero 145 di *White Dwarf*.

Tutti i marchi, le immagini e i nomi usati sono dei legittimi proprietari. Non si intende violare nessun copyright.

Questo manuale è stato creato senza scopo di lucro.

Nessuno ([nessuno79@gmail.com](mailto:nessuno79@gmail.com))

**Versione 1.1 (Ottobre 2015)**

