

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**GRANATA ACCECANTE**  
Le granate acceccanti emanano un largo spettro di interferenza elettromagnetica che evita ai Marines di essere visti oppure scoperti.



**GRANATA ACCECANTE**  
Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il giocatore Alieno non potrà attaccare nel prossimo turno nessuna delle vostre miniature. Questa carta va scartata dopo l'uso.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**PISTOLA A FUSIONE**  
La Pistola a fusione opera come un Fucile a fusione ma lancia quattro dadi da arma leggera e non riduce la capacità di movimento della miniatura che la imbraccia.



**PISTOLA A FUSIONE**  
La Pistola a fusione ha un raggio d'azione di sei caselle e può essere utilizzata dal Comandante o da un qualsiasi Marine con Fucile Requiem per tutta la durata della missione. Sostituisce una delle armi imbracciate a discrezione del giocatore Marine.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**CONTROLLO TORRETTE**  
Quando usciranno le carte Evento alieno "Difesa automatica", le relative torrette passeranno sotto il diretto controllo del Comandante marine.



**CONTROLLO TORRETTE**  
Una volta impadronitosi del controllo diretto delle torrette, il Comandante sceglierà la miniatura nemica da attaccare e guadagnerà i relativi punti.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**MUNIZIONI SPERIMENTALI**  
I Marines utilizzano delle munizioni altamente esplosive: per tre turni, a scelta del giocatore Marine, tutti i Fucili e le Pistole Requiem fanno fuoco con due dadi da arma pesante anziché con due da arma leggera.



**MUNIZIONI SPERIMENTALI**  
Le munizioni sperimentali non possono essere utilizzate nei combattimenti corpo a corpo, per cui non vi sono variazioni sulla dicitura della carta equipaggiamento "Pistola Laser".

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**MINI DRONE BODYGUARD**  
La squadra è supportata da tre Mini Droni il cui compito è quello di assorbire l'impatto dei colpi nemici, proteggendo il Marine.





**MINI DRONE  
BODYGUARD**

Nel momento in cui uno dei Marines viene eliminato, è possibile sacrificare al suo posto uno dei tre droni.

REPERTO  
EQUIPAGGIAMENTO



**ANIMUS MALORUM**

Questo artefatto è un'antica reliquia a forma di teschio i cui occhi brillano quando viene sprigionata la sua energia. In passato è appartenuto al Sergente Centurius della Legione dei Dannati ed è in grado di estirpare l'anima di un nemico e di riportare in vita un fratello Marine.



**ANIMUS MALORUM**

Il Comandante che ritrova questo artefatto può attivarlo soltanto tre volte durante la missione, e quando lo fa non può attaccare né muovere. Per estirpare l'anima di un nemico in linea di vista è necessario ottenere più di due lanciando due dadi da arma pesante. Nel caso in cui la reliquia elimini il nemico, è possibile scegliere di riportare in vita una propria miniatura persa nel corso della missione.

REPERTO  
EQUIPAGGIAMENTO



**SISTEMA  
DI SICUREZZA**

Lo Scanner del Comandante è in grado di interfacciarsi con il sistema di sicurezza del vascello alieno in modo da segnalare con più precisione l'entità dei nemici presenti.



**SISTEMA  
DI SICUREZZA**

Possono essere rivelati fino a cinque segnalini Blip.

REPERTO  
EQUIPAGGIAMENTO



**SISTEMA DI  
DIFESA PSICHICO**

Tutti gli Orchi e i Gretchin (rivelati o sotto forma di segnalino Blip) presenti su un tabellone a scelta del giocatore Marine, vengono attaccati da una potente onda d'urto psichica.



**SISTEMA DI DIFESA  
PSICHICO**

Ogni Orch e Gretchin deve lanciare un dado da arma leggera: se ottiene un due allora è sopravvissuto all'attacco. Il giocatore Marine guadagna il relativo valore degli alieni eliminati mediante tale sistema.

REPERTO  
EQUIPAGGIAMENTO



**RELIQUIA DELLA  
FORTUNA LAMENTER**

Tra i detriti di quest'area si cela un'antica e preziosa reliquia appartenuta al Capitolo dei Lamenter.



**RELIQUIA DELLA  
FORTUNA LAMENTER**

Tutti gli attacchi portati alla squadra attraverso le carte Evento alieno (ad es. "Difesa automatica", "Ladro genetico", etc.) possono essere evitati ottenendo un 1 o un 2 tramite il lancio di un dado da arma leggera.



**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**SCUDO FASICO**  
Questo congegno permette alla squadra Marine di entrare in uno "sfasamento dimensionale" e di attraversare qualsiasi ostacolo, sia esso di natura organica che inorganica (ad esempio la mura).



**SCUDO FASICO**  
Il giocatore Marine che possiede lo Scudo fasico dichiara ad inizio turno di volerlo utilizzare. I Marines non possono terminare la propria mossa su una casella occupata. Non possono né attaccare, né essere attaccati fino al turno successivo del giocatore Marine. Lo Scudo può essere utilizzato una sola volta durante la missione.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**FALSO ALLARME**  
E' stata rilevata una postazione di comunicazione operativa dietro numerosi detriti. Tramite essa è possibile dirottare alcune forze nemiche verso altre aree del vascello.



**FALSO ALLARME**  
Una sola volta durante questa missione un giocatore Marine può dirottare cinque segnalini Rinforzo alieni, da utilizzare ma non ancora messi in gioco, verso altre aree del vascello. Il giocatore Alieno scarta a caso cinque segnalini Rinforzo non ancora utilizzati.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**TECNO MANIPOLATORE**  
Il Comandante spendendo la propria azione di attacco prende il controllo di un Androide situato nella sua linea di vista: questo passa sotto il controllo marine e in quel turno può attaccare (corpo a corpo, fuoco, suicidio). Nei turni successivi il Comandante potrà muovere e attaccare normalmente.



**TECNO-MANIPOLATORE**  
L'Androide è controllato dal giocatore Marine finché non viene eliminato dagli alieni. In tal caso non apporta malus al punteggio del Comandante. La sua distruzione apporta dieci punti in caso di suicidio o di distruzione volontaria da parte di uno dei Marines della squadra che lo ha manipolato. Le altre squadre Marines non possono eliminarlo. Finché l'Androide è operativo si applicano gli effetti delle carte Evento "Assalto meccanizzato" e "Guasto agli Androidi".

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**RUNA DEL RICHIAMO**  
Alcune aree del vascello alieno sono punti ottimali per contattare i Sacerdoti delle Rune della Tredicesima Compagnia dei Lupi Siderali.



**RUNA DEL RICHIAMO**  
Se il contatto con i Sacerdoti delle Rune avviene con successo, possono essere eliminate fino a cinque miniature aliene rilevate. I relativi punti non andranno al giocatore Marine. I Sacerdoti possono essere contattati solo una volta per stanza.

**REPERTO**  
**EQUIPAGGIAMENTO**



**RUNA DEL RICHIAMO**  
Alcune aree del vascello alieno sono punti ottimali per contattare i Sacerdoti delle Rune della Tredicesima Compagnia dei Lupi Siderali.





**RUNA DEL RICHIAMO**

Se il contatto con i Sacerdoti delle Rune avviene con successo, possono essere eliminate fino a cinque miniature aliene rilevate. I relativi punti non andranno al giocatore Marine. I Sacerdoti possono essere contattati solo una volta per stanza.

**REPERTO EQUIPAGGIAMENTO**



**MUSEO DELLE ARMATURE**

In questo piccolo museo sono custoditi gelosamente i reperti di grandi battaglie. Tra le varie armature sono presenti armi ed equipaggiamenti che potrebbero ancora essere utili in questa missione.



**MUSEO DELLE ARMATURE**

Il Comandante lancia un dado arma pesante:

- 1: un lanciapietre. Può essere utilizzato da un Marine armato di Fucile Requiem, colpisce un'area di 4 caselle con due dadi arma leggera. Può essere utilizzato 6 volte ed ha un gittata di 6 caselle.
- 2: una carta equipaggiamento in più, da prelevare tra quelle non utilizzate o eliminate.
- 3: una carta equipaggiamento in più, da prelevare tra quelle non utilizzate o eliminate dagli altri giocatori Marine.
- 0: l'equipaggiamento è in condizioni tali da non poter essere utilizzato in battaglia.

**REPERTO EQUIPAGGIAMENTO**



**IMPULSO ELETTROMAGNETICO**

Il computer della Sala Comando è in grado di disabilitare tutti gli Androidi e i Dreadnoughts presenti in questo settore.



**IMPULSO ELETTROMAGNETICO**

Gli Androidi e i Dreadnoughts presenti in questo settore saranno inutilizzabili **NEL PROSSIMO TURNO** del giocatore Alieno. Inoltre verrà disattivato permanentemente il Muro di forza presente in questa stanza.

**REPERTO EQUIPAGGIAMENTO**



**SISTEMA DI SICUREZZA AVANZATO**

Lo Scanner del Comandante è in grado di interfacciarsi con il sistema di sicurezza del vascello alieno in modo da segnalare con estrema precisione l'entità dei nemici presenti.



**SISTEMA DI SICUREZZA AVANZATO**

Possono essere rivelati tutti i segnalini Blip presenti su un tabellone.

**REPERTO EQUIPAGGIAMENTO**



**TABERNAICOLO DEI FIRE HAWKS**

Questa postazione di preghiera è un potentissimo faro spaziale in grado di richiamare l'attenzione della Legione dei dannati.



**TABERNAICOLO DEI FIRE HAWKS**

In caso di avvenuto contatto possono essere eliminate fino a tre miniature aliene rivelate E fino a tre segnalini Blip. I relativi punti non andranno al giocatore Marine.





*Le carte qui presentate, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono stati realizzati per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la splendida campagna proposta da Tony8791 e intitolata "Una nuova speranza".*

*Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito <http://starquest.jimdo.com>.  
In particolare si ringraziano Tony8791 e Dreyfus.*

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