

"Minaccia Tiranide" è un ciclo di missioni che oltre ad utilizzare il set base e le espansioni di Starquest, introduce nuove unità e nuove opzioni di gioco.

STARQUEST



Questo manuale è *non ufficiale* e redatto *senza scopo di lucro*.
Non è appoggiato dalla Hasbro International Inc o dalla
Games Workshop. Non si intende violare alcun copyright.

MORTHIS THULE

MINACCIA TIRANIDE
LA MORTE DIETRO L'ORIZZONTE



<http://starquest.forumfree.net/>



<http://starquest.forumfree.net/>

INDICE

Elenco materiale.....	2
Premessa.....	3
Ringraziamenti.....	4
Prologo.....	5
La Campagna.....	6
Legenda.....	7
Alcune precisazioni.....	9
Unità aggiuntive obbligatorie.....	10
Regole Opzionali.....	21
Opzione 1: Angeli Oscuri.....	21
Opzione 2: Le armi Leggere-speciali.....	21
Opzione 3: Valori dei Ladri genetici.....	22
Opzione 4: Salire e scendere di grado.....	22
Opzione 5: Valore in punteggio dei Comandanti.....	23
Opzione 6: Morte del Comandante o del Governatore.....	23
Opzione 7: I Veterani.....	24
Opzione 8: Le abilità.....	31
Opzione 9: Personaggi speciali.....	43
Opzione 10: Capitano Senior, Avatar e Signore del Caos: i vantaggi del grado.....	51
Opzione 11 : I pericoli generici sui tabelloni.....	63
Opzione 12: Ulteriori spunti.....	63
Opzione 13: La ricerca dei Reperti sui vascelli alieni (solo Marines).....	63
Opzione 14: Macerie.....	64
Elementi di gioco aggiuntivi.....	65
Note generali sulle missioni.....	85
Tra una missione e l'altra.....	91
Le missioni.....	93
Tabelle segnapunti.....	176
Appendice.....	185
I Predicatori (ciclo di Missioni Bonus).....	187

Avvertenza

Il presente manuale è strutturato in due parti: la prima illustrativa delle novità e delle opzioni proposte dalla Campagna, la seconda contenente le tredici missioni che la compongono. Per quanto riguarda queste ultime si consiglia ai giocatori che non impersonano le forze aliene, di evitare la lettura di tutto ciò che non riguarda strettamente le note per il giocatore marine oppure per il giocatore eldar: il rischio è quello di compromettere altrimenti la maggior parte delle sorprese, dei colpi di scena e quindi del divertimento che questa Campagna può offrire. Lo stesso riguarda alcuni Capitoli del manuale, soprattutto quelli relativi alla sezione "Elementi di gioco aggiuntivi".

ELENCO MATERIALE

12 segnalini Blip "Maceria leggera";
4 segnalini Blip "Maceria pesante";
4 segnalini Blip e 4 segnalini Rinforzo "Ladro genetico" da 10 punti TEC;
4 segnalini Blip e 4 segnalini Rinforzo "Ymgarl" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip e 4 segnalini Rinforzo "Guerriero Tiranide" da 20 punti TEC;
4 segnalini Blip e 4 segnalini Rinforzo "Ladro genetico modificato" da 13 punti TEC;
4 segnalini Blip e 4 segnalini Rinforzo "Signore della nidata Ymgarl" da 13 punti TEC;
4 segnalini Blip e 4 segnalini Rinforzo "Androide sperimentale" da 12 punti TEC;
1 segnalino punteggio "Reperto" da 5 punti TEC;
1 segnalino punteggio "Reperto" da 10 punti TEC;
2 segnalini punteggio "Reperto" da 15 punti TEC;
1 segnalino punteggio "Reperto" da 20 punti TEC;
1 segnalino "Reperto" Pistola a fusione;
3 segnalini "Reperto" Lanciafiamme leggero;
3 segnalini "Reperto" Fucile al plasma;
3 segnalini "Reperto" Fucile a fusione;
4 segnalini "Reperto" Mirino;
4 segnalini "Reperto" Granata;
3 segnalini "Reperto" Mina magnetica;
2 segnalini "Drone";
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Magus ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Comandante ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Ibrido arma extra-pesante" da 6 punti TEC;
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Ibrido pesante: cannone d'assalto" da 6 punti TEC;
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Ibrido arma pesante: lanciamissil" da 6 punti TEC;
5 segnalini Blip e 5 segnalini Rinforzo "Ibrido arma leggera" da 3 punti TEC;
1 segnalino Blip e 1 segnalino Rinforzo "Comandante del Caos d'élite" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip "Kapo Orko Deathskull" da 15 punti TEC;
1 segnalino Blip "Urien Rakarth" da 25 punti TEC;
1 segnalino Blip "Protheus" da 25 punti TEC;
1 segnalino Blip "Lucius l'Eterno" da 25 punti TEC;
2 frammenti Pietra dell'anima impero da 10 punti TEC e eldar da 15 punti TEC;
5 segnalini "Reperto" frammenti Pietra dell'anima e 1 segnalino Pietra dell'anima;
2 segnalini eldar "Fucile di precisione";
3 segnalini "Rete di teschi" e 1 segnalino "Mina magnetica";
4 segnalini "Warp";
4 segnalini "Faro di teletrasporto";
2 segnalini *Remember* "Dreadnought" (Fronte e Retro);
2 segnalini *Remember* "Sergente Von Jarde" (Fronte e Retro);
2 segnalini *Remember* "Ritirata" (Fronte e Retro);
5 segnalini "Resurrezione Oscura";
1 segnalino Blip "Governatore Eldar Oscuro" da 10 punti TEC;
5 segnalini Blip Eldar Oscuri arma leggera da 5 punti TEC;
5 segnalini Blip Eldar Oscuri arma pesante da 10 punti TEC;
1 segnalino Collettore Oscuro;
12 segnalini Blip "Mina" e 12 segnalini Blip "Mina Spora";
6 segnalini "abilità" marine, 6 segnalini "abilità" eldar, 10 segnalini "abilità" alieno.
4 tabelloni ibridi.



UNA PREMessa IMPORTANTE E DOVEROSA

Questo ciclo di missioni, strutturate in una Campagna autonoma e precisamente contestualizzata, può anche essere inteso come una vera e propria espansione e allo stesso tempo come ideale prosieguo di “Una nuova speranza”, di Tony9871. È doveroso infatti precisare in questa sede che per via di moltissimi elementi e approfondimenti di gioco, quali – solo per citarne alcuni – il ricorso a numerose opzioni, ai Personaggi speciali, alle Truppe e agli Equipaggiamenti speciali, all’inserimento dei Reperti e alla presenza di Eroi, “Minaccia Tiranide” sarebbe impensabile senza lo straordinario lavoro di Tony, cui va accompagnata l’altra fondamentale ed enciclopedica trattazione dello stesso autore, “Gli Space Marines in Starquest”, che ha fornito i riferimenti, la nomenclatura e la meccanica stessa da cui trae spessore la presente Campagna. Si rimanda dunque fin d’ora per i necessari dettagli ed approfondimenti, alla consultazione di questi lavori, cui a tratti – come si potrà notare – “Minaccia Tiranide” ha attinto pari pari. Se non verrà tutte le volte specificato questo incolmabile debito, sarà soltanto per mera esigenza di semplificazione e scorrevolezza, e per evitare il rischio di aumentare la pesantezza o la confusione nella spiegazione di regole e di contenuti, come si vedrà, di mole non indifferente. D’altra parte, laddove questa Campagna proporrà alcuni piccoli cambiamenti rispetto a “Una nuova speranza”, sarà cura dell’autore specificarlo, in modo che possa essere rilevata in modo chiaro ogni eventuale differenza.

Una nota a parte merita l’inserimento – forse avventato – in questa Campagna dell’opzione “Veterani” e del correlato sistema delle “abilità”. Anche in questo caso lo spunto iniziale ed alcuni importanti elementi di sviluppo vanno attribuiti a Tony. Di tutto il resto si prende i meriti e soprattutto i demeriti l’autore: si consideri che la proposta è fortemente semplificata a causa della durata relativamente breve del ciclo di missioni, che non consentirebbe la possibilità di una crescita più ampia dei Comandanti come era stato ipotizzato inizialmente. L’azzardo quindi va mitigato da questa attenuante e dal fatto che l’esperimento non pregiudica che altri possano in futuro trarne spunto e portare a compimento quanto qui è solo abbozzato.

Si specifica infine che tutte le missioni sono state ampiamente testate e che quanto qui è proposto, al di là delle eccezioni statistiche, dovrebbe permettere un discreto equilibrio tra le fazioni in gioco.

Va detto, in conclusione, che l’ambizione di “Minaccia Tiranide” è quella di fornire un ciclo di missioni in cui possano affrontarsi le tre fazioni presenti in Starquest: Marines, Eldar e forze del Caos. L’idea di fondo è stata quella di sviluppare alcuni aspetti della Campagna “Rinnegato” del 1991, e di inserire nuovi elementi – addirittura un nuovo Capitolo, gli Angeli Oscuri – e creature, in ossequio alla famosa espansione “Tiranide”, annunciata dagli sviluppatori di Starquest, e mai pubblicata. I giocatori potranno cimentarsi senza difficoltà con questa avventura possedendo il set base di Starquest e le due espansioni “L’attacco degli Eldar” e “Missione: Dreadnought”. Sono richiesti alcuni tabelloni aggiuntivi, carte Equipaggiamento e carte Reperto, facilmente stampabili, nonché nuove creature, che tuttavia possono essere sostituite dai semplici segnalini Blip.

Tutto il materiale è fornito in allegato al presente file.

RINGRAZIAMENTI

Il primo ringraziamento va a Tony9871 per la paziente e continua ispirazione che ha saputo fornire a questo lavoro, per la prontezza e la chiarezza nell’intervenire in ognuna delle questioni e delle problematiche che ne hanno caratterizzato lo sviluppo. Ringrazio inoltre Dreyfus per la disamina preziosa e puntuale dei molteplici aspetti della Campagna e per le migliorie che per merito dei suoi interventi sono state apportate non solo alla stessa, ma anche alle carte che ne fanno da corollario.

Un ringraziamento sentito va a Pa810 per la disponibilità dimostrata nel saper convertire la presente Campagna nel modulo corrispettivo per Vassal (poi perfezionata da Dreyfus: grazie!), per il supporto offerto con la realizzazione delle carte Equipaggiamento per il Dreadnought degli Angeli Oscuri e per essersi prestato insieme a Dreyfus nel *testing* principale delle missioni.

Un ringraziamento e un saluto va in generale al forum <https://starquest.jimdo.com> in cui tutto il presente materiale, comprese le carte e i segnalini che lo corredano, sono scaricabili gratuitamente.



PROLOGO

«Mai così tanti nell'Universo sono stati in debito con un solo uomo»

Ammiraglio Graves della flotta imperiale

“Solo pochi giorni sono trascorsi da che il Sergente Von Jades dei Pugni d’Acciaio riusciva nell’impresa titanica e disperata di portare in salvo la cura approntata in secoli di ricerche dal Capitolo Lamenter, un vaccino in grado di arginare per sempre la degenerazione del ceppo genetico del glorioso Capitolo degli Angeli Sanguinari. Abbandonato dagli Ultramarines del Capitano Snishus e rimasto l’unico superstite dei suoi, Von Jades ha dimostrato che anche un infimo Sergente è in grado di mutare il corso della Storia dell’Impero. Armato solamente del suo Requiem pesante si è fatto largo tra le forze ostili degli Eldar, inseguito da presso da un Dreadnought Mark VIII, riuscendo a raggiungere l’artiglio d’attracco giusto in tempo per evitare che le forze nemiche mettessero le mani sulla cura.

Ma il suo trionfo non è durato a lungo. Non appena inviateci dalla sua nave le informazioni sulla cura Lamenter, è accaduto l’imprevedibile. Un’improvvisa breccia nello Spazio Distorto si è aperta proprio nel settore in cui era stata abbordata la nave dei Lamenter e dal Warp è emerso, circondato da un’immane tempesta magnetica, un enorme Colosso Spaziale, uno dei più antichi mai avvistati entro l’Orlo Esterno della Galassia, che ha inglobato in sé ciò che restava del vascello Lamenter, la nave degli Eldar che vi erano attraccati e le fregate dei Pugni Imperiali e degli Angeli Sanguinari.

Non è giunta notizia di sopravvissuti, ma l’Inquisizione ha stabilito di inviare una squadra di Marines della sezione Deathwatch a bordo dello Space Hulk. Questo è conosciuto con molti nomi, ma i più famosi sono “Morthis Thule” oppure “Morte dietro l’orizzonte”. Si tratta di un ammasso per la maggior parte inesplorato e che risale ad un’epoca remota. Alcune ipotesi tentano di spiegare le sue smisurate dimensioni con la presenza a bordo di un misterioso artefatto collegato con i portali che danno sul Warp. Che cosa cercasse di preciso la Deathwatch a bordo dello Space Hulk, l’Inquisizione non lo ha rivelato. I Servizi Segreti dell’Impero vi hanno affidato una missione disperata dal momento che siete le forze più vicine all’orbita del Colosso: dovrete penetrare all’interno del relitto e scoprire che ne è stato delle forze della Deathwatch, cercando a tutti i costi di entrare in possesso del computer del Comandante Elijah degli Angeli Oscuri, dove sono contenuti i rapporti della missione. Gli unici dettagli che al momento sono stati rivelati confermano l’assoluta segretezza dell’operazione, il che implica che dovremo agire senza alcun contatto con le altre forze imperiali.

Il settore è altamente pericoloso, la presenza di Orchi e di Tiranidi nel Colosso è certa e l’attività nel Warp intorno al conglomerato si mantiene quanto mai intensa. Da ultimo un nuovo vascello eldar è emerso dallo spazio profondo per attraccare proprio su Morthis Thule”.

Capo Bibliotecario Protheus
Comandante della Adsidus

LA CAMPAGNA

Questo ciclo di missioni, pensato per un numero che va da due a cinque giocatori (marine, eldar, alieno), si inserisce nel solco della Campagna realizzata da Tony8791, “Una nuova speranza” e come quella si pone a continuazione delle esercitazioni presenti nel set base di Starquest.

Si presume che un gruppo speciale di Marines, provenienti da Capitoli differenti, sia sotto il diretto controllo del bibliotecario Protheus, degli Ultramarines, a bordo del vascello spaziale Adsidus. Essi dovranno esplorare alcune aree dello Space Hulk Morthis Thule per indagare sulla sparizione della squadra Sigma della Deathwatch e scovare informazioni sul destino del Sergente Von Jades.

Oltre ai Marines, i giocatori potranno impersonare una squadra di esploratori eldar richiamati al servizio del loro antico Arcamondo Alaitoc, dei fuoricasta estremamente diffidenti e ostili nei confronti dell’Impero. Essi hanno ricevuto il compito di inseguire un pirata degli Eldar Oscuri che si era rifugiato nel vascello Lamenter dopo aver osato assalire la loro Navemondo per sottrarre l’unico frammento conosciuto di un’antica Pietra dell’anima che le leggende eldar dicono connessa con lo Space Hulk Morthis Thule. I giocatori dunque impersonano sia i Comandanti marine agli ordini del bibliotecario Protheus, sia i guerrieri eldar, sia le forze del Caos, le quali riuniscono differenti fazioni (Orchi, Marines del Caos, Tiranidi, etc).

L’obiettivo della Campagna non consiste, come nell’originario Starquest, nel raggiungere per primo il più alto grado disponibile (Capitano Senior, Avatar o Signore del Caos), ma nel superare le missioni in modo da scoprire cosa è accaduto nello Space Hulk, sventando qualsiasi eventuale minaccia del Caos, oppure per gli Eldar di fare luce sul furto del frammento della Pietra dell’anima. Narrativamente il giocatore alieno dovrà far terminare la Campagna in modo tale che i giocatori marine ed eldar non possano conseguire l’obiettivo principale, tuttavia il vincitore dell’esercitazione sarà il giocatore che al termine della Campagna avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria (PV, vedi p. 65): si presume infatti che la fazione con il punteggio Vittoria più alto, anche se dovesse risultare sconfitta nelle ultime missioni, sia riuscita in virtù dei Punti Vittoria ottenuti, a danneggiare gli avversari in maniera irreparabile. Tuttavia, affinché la situazione resti incerta fino alla fine, sono stati inseriti alcuni Obiettivi Nascosti (vedi p. 67) che forniscono un bonus consistente di Punti Vittoria. In caso di parità il vincitore sarà il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti TEC, considerando anche i Comandanti e i Governatori periti in battaglia.

Come in “Una nuova speranza”, per bilanciare un po’ le partite, che vedono in genere l’Alieno come favorito, sono state previste alcune opzioni non presenti nel gioco base, quali la possibilità di ritrovare dei Reperti e di ottenere ulteriori privilegi nell’avanzamento di grado. Ad inizio Campagna i giocatori decideranno quali di queste adottare.



LEGENDA

La traduzione italiana di Starquest presenta alcune imprecisioni, soprattutto a livello di armi. Nel presente manuale viene effettuata la traduzione corretta basata sul gioco di ruolo Warhammer 40.000, al quale Starquest si ispira.

Trad. originale	Termine inglese	Trad. corretta	Note
Pistola laser	<i>Bolt pistol</i>	Pistola Requiem	Arma a proiettili
Fucile laser	<i>Bolter</i>	Fucile Requiem	Arma a proiettili
Bolter	<i>Heavy bolter</i>	Requiem pesante	Arma a proiettili
Fucila al plasma	<i>Plasma gun</i>	Fucile pesante al Plasma*	Arma a energia
Armi mortali	<i>Power weapons</i>	Armi potenziate	Scure, Spada e Guanto
Pugno d'acciaio	<i>Imperial fists</i>	Magli dell'Imperatore	Si utilizzerà la traduzione originale!

* In realtà una certa imprecisione nella denominazione di quest'arma si trova anche nell'originale in lingua inglese, perciò, per evitare sovrapposizioni e fraintendimenti tra armi al plasma di potenza differente, si è scelto di optare per la soluzione proposta da Tony8791: "Fucile pesante al plasma", come precisato meglio qui di seguito.

Si specifica anche il significato di altri termini:

- Tabellone: indica un'area di gioco caratterizzata da una sala speciale, corrispondente ad un quarto dell'area percorribile contenuta nel set base di Starquest. Per intendere la somma dei quattro tabelloni si userà l'espressione "intero tabellone".
- Fazione: indica una delle tre parti in lotta per la vittoria finale, i Marines, gli Eldar e le Forze del Caos.
- Comandante: indica genericamente la miniatura, con sei Punti Ferita (PF), che guida la squadra marine. Il termine non fa alcun riferimento al grado, infatti, Comandante di una squadra può essere un Sergente, un Tenente o un Capitano.
- Fucile pesante al plasma: con questa dicitura si intenderà l'arma pesante al plasma presente in Starquest, in grado di sparare in linea retta e in modo penetrante costante con due dadi da arma pesante.
- Fucile al plasma: questa dicitura riguarda un'arma leggera-speciale (vedi p. 21) al plasma in grado di sparare in linea retta e in modo penetrante costante con tre dadi da arma leggera.
- Capitolo: l'organizzazione religiosa e militare che addestra e utilizza i Marines dello spazio durante le battaglie, attraverso particolari equipaggiamenti e tattiche.

In Starquest i Capitoli sono tre, ognuno dotato di specifici punti di forza:

- Angeli sanguinari: corpo a corpo;
- Pugno d'acciaio: armi pesanti;
- Ultramarines: polivalenti, con maggiori capacità di ricognizione.

In questa Campagna viene data la possibilità di impersonare da parte di uno dei giocatori, un nuovo Capitolo, quello degli Angeli Oscuri (Opzione 1). È ammesso ogni assetto nella composizione della squadra, purché rispetti le regole base di Starquest (vedi p. 86). Lo stesso vale per le carte Ordine ed Equipaggiamento. Si consiglia tuttavia di tenere in considerazione il materiale pensato appositamente per questa Campagna. L'utilizzo degli Angeli Oscuri è raccomandato ma non obbligatorio: questi Marines possono infatti essere sostituiti in ogni missione da quelli di un altro dei Capitoli base, che seguirà le istruzioni fornite di volta in volta. Per quanto riguarda gli Eldar, con l'eccezione dei proiettili per le porta stagne (vedi p. 87) e delle considerazioni riportate a p. 89, si rimanda a quanto definito nel manuale dell'espansione "L'attacco degli Eldar".



ALCUNE PRECISAZIONI

Struttura di una missione

Rispetto al set base di Starquest sono state aggiunte alcune novità quali il numero massimo di Marines richiesti per la missione e la tipologia di armi (leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti), gli elementi provenienti dalle espansioni (“Missione: Dreadnought” e “L’attacco degli Eldar”), i Reperti ed i Pericoli rilevabili sul tabellone di gioco (regole opzionali), ulteriori note per i giocatori (Marine, Eldar e Alieno) e una breve descrizione della missione successiva da giocare, a seconda degli obiettivi raggiunti in quella attuale.

Una volta attribuiti ai giocatori Marines o Eldar i segnalini di Missione Principale e Secondaria (se rivelata), i Marines e gli Eldar dovranno verificare in base alle istruzioni di missione se sarà necessario raggiungere l’area di uscita (contrassegnata da un freccia bianca), rientrare nella stanza da cui sono partiti o nello Schermo psichico, oppure se la missione si concluderà diversamente.

Narrativamente, infatti, va considerato che una volta abbordata la struttura nella prima missione, le squadre marine non potranno più – salvo eccezioni – tornare all’artiglio di attracco, ma si avventureranno progressivamente nelle profondità del Colosso Spaziale.

Cosa leggere ai giocatori

In Starquest il giocatore alieno impersona sia un nemico che il Master, in quanto è in grado di conoscere la tipologia e la consistenza dei pericoli presenti in ogni missione. Per eventuali problemi di interpretazione, il Master ha l’ultima parola.

Ai giocatori marine ed eldar verranno lette le seguenti sezioni:

- Missione Principale condivisa e Secondaria (anche se questa è valida solo per i Marines: vedi omonima carta Evento alieno);
- Missione Principale non condivisa: va letta separatamente alle due fazioni;
- numero massimo di Marines ed Eldar utilizzabili (Comandante o Governatore compreso) e tipologia di armi;
- note per il giocatore marine e eldar;
- presenza o meno di Reperti (vedi Opzione 12, p. 63) e Pericoli (vedi Opzione 10, p. 51).

In caso di Protocolli Segreti, il giocatore alieno dovrà consegnare gli obiettivi di missione separatamente al giocatore interessato, senza che gli altri ne leggano il contenuto (vedi p. 66).

I Tiranidi

Questa Campagna si svolge in un Colosso Spaziale infestato da creature Tiranidi, esseri spietati mossi dall’unico scopo di propagare la loro genia nell’Universo, contaminando tutte le altre razze che lo compongono. Alcune missioni avanzate di “Minaccia Tiranide” prevedono l’utilizzo di creature tiranidi, suddivise nelle categorie degli Ibridi (Magus, Comandante e guerrieri dotati di differenti armamenti), dei Ladri genetici, degli Ymgarl e dei Guerrieri Tiranidi.

Dovranno dunque essere utilizzati gli appositi segnalini Blip e Rinforzo (di colore viola) per disporre queste creature sui tabelloni, esattamente come quanto avviene per le altre forze del Caos.

I segnalini Blip e Rinforzo dei Tiranidi richiesti da “Minaccia Tiranide” sono i seguenti:

- 4 segnalini Blip “Ladro genetico”;
- 4 segnalini Rinforzo “Ladro genetico”;
- 4 segnalini Blip “Ymgarl”;
- 4 segnalini Rinforzo “Ymgarl”;
- 1 segnalino Blip “Guerriero Tiranide”;
- 1 segnalino Rinforzo “Guerriero Tiranide”;
- 5 segnalini Blip “Ibrido con arma leggera”;
- 5 segnalini Rinforzo “Ibrido con arma leggera”;
- 1 segnalino Blip “Ibrido arma pesante: cannone d’assalto”;
- 1 segnalino Blip “Ibrido arma pesante: lanciarazzi”;
- 1 segnalino Rinforzo “Ibrido arma pesante: cannone d’assalto”;
- 1 segnalino Rinforzo “Ibrido arma pesante: lanciarazzi”;
- 1 segnalino Blip “Ibrido con arma extra-pesante”;
- 1 segnalino Rinforzo “Ibrido con arma extra-pesante”;
- 1 segnalino Blip “Comandante ibrido”;
- 1 segnalino Rinforzo “Comandante ibrido”;
- 1 segnalino Blip “Magus ibrido”;
- 1 segnalino Rinforzo “Magus ibrido”

Importante è sottolineare che ciascuno dei segnalini Blip è associato al possesso di una miniatura, quindi, esattamente come in Starquest, starà al giocatore alieno avere cura di evitare l’ingresso in gioco di segnalini Rinforzo in momenti della partita in cui le miniature corrispondenti non sono disponibili. Qualora questo si verificasse, il segnalino Rinforzo andrà eliminato dal gioco.

In particolare si considera la presenza delle seguenti miniature (i giocatori possono accordarsi per il semplice uso dei segnalini, che però deve rispettare il vincolo succitato), che corrispondono alle intere forze (segnalini Blip) che ricadono sotto la dicitura “Tiranidi”, e che equivalgono anche al novero totale dei Rinforzi “Viola”:

- 4 Ladri genetici*;
- 4 Ymgarl*;
- 5 Ibridi con arma leggera;
- 2 Ibridi con arma pesante;
- 1 Ibrido con arma extra-pesante;
- 1 Comandante Ibrido;
- 1 Magus Ibrido;
- 1 Guerriero Tiranide.

* I quattro segnalini Ladro genetico vanno usati in alternativa ai 4 segnalini Ymgarl, mai in aggiunta. Il giocatore alieno cioè, prima di piazzare i segnalini Blip o i Rinforzi sul tabellone, sceglie quali tra



questi due tipi di creature vorrà utilizzare, fermo restando che il numero massimo per ciascuna è di quattro unità. Questo tuttavia non esclude che sommando segnalini Blip e Rinforzi, possano essere presenti in gioco fino a quattro Ladri genetici E quattro Ymgarl.

Si consiglia inoltre di disporre di due squadre di Marines in armatura terminator, di un Cappellano, un Bibliotecario, un Apotecario, un Techmarine, un Ragno Esarca dello Spazio Distorto, un Orko Kapo Deathskull, Urien Rakarth e Lucius l'Eterno.

Essendo la Campagna ambientata in uno Space Hulk infestato da Tiranidi, ogni volta in cui il giocatore alieno pescherà la carta Evento alieno "Ladro Generico", potrà piazzare un Ladro Genetico oppure un Ymgarl (vedi p. 12). Data l'interscambiabilità tra questi due tipi di Tiranide e dato che spetta al giocatore alieno scegliere di volta in volta quale di essi schierare, si è pensato di fornire il numero massimo di segnalini Blip e di Rinforzi per entrambi, fermo restando che non sarà possibile superare il numero di quattro segnalini selezionati. Nelle istruzioni di missione quando si fa riferimento alla voce Ladro genetico/Ymgarl si allude proprio a questa interscambiabilità.

Per quanto riguarda invece la carta Evento "Ladro genetico" presente nell'espansione "L'attacco degli Eldar", il giocatore alieno potrà posizionare contemporaneamente – se disponibili – sul tabellone, fino a due creature Ladro genetico/Ymgarl.

Occorre inoltre segnalare che qualora venisse pescata una di queste carte Evento e il giocatore alieno non disponesse di miniature Ladro genetico o di miniature Ymgarl, l'effetto della carta è da considerarsi annullato.

Si ribadisce: in generale con la dicitura "segnalini Tiranidi" oppure "tutti i Rinforzi Viola", si intendono tutti gli Ibridi, tutti i Ladri genetici/Ymgarl e il Guerriero Tiranide.

Quali segnalini Blip, quali Rinforzi e quali Rinforzi alieni "extra"

Come si è già accennato, questa Campagna prevede l'aggiunta di miniature e quindi di segnalini supplementari a quelli contenuti nel set base o nelle espansioni di Starquest. Per semplicità si è pensato di non alterare le diciture tradizionali contenute nel manuale delle missioni di Starquest, perciò quando si troverà la voce "Tutti i segnalini Blip" si dovranno intendere i normali segnalini contenuti nel set base. Verrà altresì via via indicato se sarà necessario aggiungerne di altro tipo.

Va inoltre considerato che, per quanto riguarda i Rinforzi, questa Campagna considera anche un nuovo tipo di segnalini, i Rinforzi Viola, che raggruppano le creature Tiranidi (Ibridi, Ladri Genetici, Ymgarl e Guerriero Tiranide). Le istruzioni di missione spiegheranno via via quali Rinforzi nello specifico occorre considerare per ciascuna missione.

In virtù dei Marchi del Caos collezionati oppure attraverso la carta Evento "Task force aliena", al giocatore alieno è permesso di pescare casualmente ulteriori segnalini Rinforzo da aggiungere a quelli già a sua disposizione: in questo caso il giocatore potrà pescare considerando tutti i Rinforzi non utilizzati compresi nel set base di Starquest, cui andranno aggiunti i segnalini "Viola".

Qualora, nella sezione "Espansioni" si trovi indicata la voce "Rinforzi extra", il giocatore alieno potrà considerare anche i Rinforzi dell'espansione "Missione Dreadnought" (ulteriori Androidi e Dreadnoughts).

UNITA' AGGIUNTIVE OBBLIGATORIE

Questa Campagna per essere apprezzata appieno necessita dell'inserimento di alcuni elementi aggiuntivi rispetto al materiale fornito nel set base di Starquest e nelle sue espansioni. Tutti gli elementi richiesti (compresi i tabelloni aggiuntivi) vengono forniti in download insieme al presente file, oppure si trovano presso il sito <https://starquest.jimdo.com>

E' importante tuttavia fornire alcune delucidazioni sulle unità aggiuntive richieste dalla Campagna e sulle loro caratteristiche.

Unità Tiranidi

I Tiranidi comprendono decine di creature xenomorfe variazioni di una medesima traccia genetica, che formano tra loro un perfetto ecosistema volto alla perpetuazione della razza ai danni di tutti gli altri organismi viventi. Brulicanti a bordo delle loro navi Nido, giganteschi carapaci viventi in grado di fluttuare nello spazio, la loro genia rappresenta una minaccia per l'Impero equiparabile a quella delle forze del Caos: non meno feroci dei Demoni del Warp, i Tiranidi attaccano governati da una sola mente aliena, volta all'annientamento e alla contaminazione dei propri nemici. Spesso le loro colonie infestano gli antichi relitti alla deriva dello spazio e si nascondono tra i corridoi e le paratie dei vascelli alieni.

Ymgarl




Un ladro genetico Ymgarl è assimilabile per pericolosità ad un Ladro genetico comune: anche se attacca con un dado rosso unito ad un dado bianco, nel caso lo scontro finisca con un pareggio, è in grado di stordire l'avversario. Quest'ultimo per tutto il turno successivo vedrà dimezzati per eccesso i suoi punti movimento e non potrà attaccare a distanza (usare apposito segnalino). Azioni che prevedono un attacco simile a quello a distanza, come ad esempio il ricorso a "Rete di teschi" o il lancio di una granata, non possono essere effettuate da una miniatura stordita. Anche VA e movimento restano i medesimi di un Ladro genetico comune e per questo possono essere sostituiti (se possibile) ad un Ladro genetico, a discrezione del giocatore alieno.

Guerriero Tiranide

Questa unità è particolarmente feroce e temuta tra tutti gli indicibili orrori della genia tiranide. I Guerrieri sono creature mostruose e colossali, dall'immensa ferocia e letali in corpo a corpo. Il loro carapace è assai spesso (VA = 4) ma non intralcia la loro eccezionale velocità (movimento = 8 caselle). In questa Campagna si è stabilito di non dare ai Guerrieri Tiranidi la possibilità di sparare con armi a distanza.



Tabella riassuntiva:

Tiranide	Attacco distanza	Corpo a corpo	VA	Movimento	Punti TEC	Note
Ladro genetico	X		3	8	10	X
Ymgarl	X		3	8	10	Stordimento
Guerriero Tiranide	X		4	8	20	3 PF

Ibridi

Gli Ibridi sono creature abominevoli nate da esseri umani che hanno contratto la contaminazione genetica di un Ladro genetico. Più ci si allontana nelle generazioni dal soggetto contagiato più i suoi discendenti mostrano tratti somatici marcatamente xenomorfi. Il loro aspetto mostruoso li rende invisibili alla società umana e per questo essi preferiscono riunirsi in comunità di reietti, spesso mettendosi sotto il controllo di un Ibrido dotato di poteri psichici cui essi sono connessi come i Tiranidi alla Mente della nave Nido. Nonostante la loro deformità, gli Ibridi possono dimostrarsi assai pericolosi poiché sono in grado di imbracciare armi sofisticate e di combattere facendo ricorso alle loro innate doti psichiche.

In questa Campagna gli Ibridi vanno considerati in tutto e per tutto come dei Tiranidi anche se per motivi pratici in questa sezione li si analizzerà a parte.

Soldati Ibridi

Si tratta delle truppe più comuni. Si distinguono in Ibridi dotati di armi leggere (Fucili Requiem), pesanti (Cannone d'assalto oppure Lanciamissili, che agiscono come le controparti marine) o extra-pesanti (Raggio a conversione).

Il Raggio a conversione in dotazione alle unità ibride si comporta in maniera simile a quello equipaggiato dalle forze imperiali per quanto riguarda il sistema di puntamento, mentre per tutti gli altri aspetti segue regole differenti. In particolare:

- A differenza degli altri soldati ibridi, l'Ibrido armato con Raggio a conversione durante suo turno può solamente muovere o attaccare;
- l'arma spara con due dadi da arma pesante;
- in generale, il risultato di ciascun dado rappresenta un punto danno solo se indica un valore inferiore al VA del bersaglio;
- lo zero viene considerato come danno.

Esempio:

Un Ibrido armato di Raggio a conversione spara contro un Marine in armatura terminator (VA = 3):

- ottenendo [1][3] oppure [3][2] l'unità perderà 1 PF, in quanto solo uno dei due dadi presenta valore inferiore al VA del bersaglio;
- ottenendo [1][1] oppure [0][1] l'unità perderà invece 2 PF.

Comandante Ibrido











È armato di Spada a catena e Pistola Requiem. Possiede 3 Punti Ferita.

Magus Ibrido

Grazie ai suoi poteri è in grado di tenere sotto il suo controllo l'intera covata. Finché il Magus rimane in gioco, tutti i Tiranidi (compresi Guerrieri, Ladri genetici e Ymgarl), che si trovano all'interno della sua linea di vista, possono ritirare un dado in corpo a corpo quando attaccano. Il Magus è escluso dagli effetti del suo potere psichico.

Il Magus possiede 3 Punti Ferita ma resta estremamente vulnerabile in combattimento.

Tabella riassuntiva Ibridi:

Ibrido	Attacco distanza	Corpo a corpo	VA	Movimento	Punti	Note
Arma leggera			1	6	3	
Arma pesante			1	4	6	
Arma Extra-pes.			1	4	6	
Comandante			1	6	10	3 PF
Magus			1	6	10	3 PF Poteri psichici



Unità dell'Impero

Nella disperata guerra che gli umani combattono contro le forze del Caos, nel corso dei secoli sono stati affinati numerosi artefatti da battaglia, alcuni talmente antichi da risultare come reliquie segnate dalle cicatrici di mille combattimenti.

Armatura Terminator




La venerabile Armatura terminator è utilizzata solamente dai veterani. Come l'armatura potenziata, anch'essa è integrata con il Marine che la indossa, tuttavia è utilizzata nelle situazioni più critiche, dove la resistenza agli urti è più importante della manovrabilità. Rispetto alle armature potenziate, le Armature terminator alloggiavano diversi componenti quali un sistema di supporto vitale e di tenuta stagna migliorato, dei sensori interni, lo Scanner (o *Auspex*) nel casco, dei localizzatori di teletrasporto, dei collegamenti visivi ed uditivi tra i membri della squadra, nonché un sistema di telecamere per le analisi telemetriche e la migliore designazione dei bersagli (mirino). I servomeccanismi migliorati permettono al Marine di impugnare armi pesanti con il minimo sforzo, aumentando l'efficienza dell'arma.

Il Valore Armatura pari a 3 le conferisce una protezione pari a quella di un Ladro genetico, rimanendo comunque vulnerabile alle armi leggere.

La capacità di movimento di un Marine che indossa un'Armatura terminator risulta ridotta a 4 caselle, indipendentemente dall'arma utilizzata.

L'armamento standard è rappresentato da un Maglio potenziato associato ad un Requiem d'assalto.

Tabella riassuntiva Terminator:

Marine:	Attacco distanza	C/C	VA	Movimento	Punti TEC	Note
Marine standard			3	4	10	Maglio+Requiem assalto
Marine con arma pesante	dipende		3	4	15	Cannone o Lanciafiamme
Marine Ciclone	doppio		3	4	17	Lanciamissili
Marine c/c	X	dipende	3	4	15	Artigli o Martello
Comandante			3	6	15	Spada+Requiem assalto

Caratteristiche proprie dell'armatura terminator:

Mirini integrati:

Le armature terminator presentano dei mirini come dotazione di base. Durante la fase di fuoco il Giocatore Marine può rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato. Nel caso in cui vi sia la possibilità di rilanciare due dadi, il Giocatore non può rilanciare due volte lo stesso dado.

Eccezioni:

- La Regola del mirino non si applica al Lanciafiamme pesante.
- Se una miniatura fa fuoco sia con il Lanciamissili Ciclone che con il Requiem d'assalto, il giocatore Marine deve dichiarare su quale arma, per quel turno, è attivato il mirino.

Elite:

Poiché le caratteristiche dell'armatura terminator e dei Marines offrono vantaggi in termini di combattimento (rispetto alle squadre in armatura potenziata), le squadre Terminator possono adoperare fino a 4 Carte Equipaggiamento e fino a 3* Carte Ordine. Gli equipaggiamenti e gli ordini sono introdotti da apposite carte, in parte differenti da quelle adottate dai Marines in armatura potenziata.

Carte Ordine:

Grado	Carte Ordine
Sergente jr	0
Tenente jr	1
Tenente sr	1
Capitano jr	2
Capitano sr	3*

Carte Equipaggiamento:

Onerificenze	Carte Equipaggiamento
Nessuna	0
Una	1
Due	2
Tre	3
Quattro	4

*In "Gli Space Marines in Starquest" una volta giunti al livello di Capitano Senior non si ipotizza per il giocatore marine il ricorso ad una terza carta Ordine, bensì la fine dell'Esercitazione.

Teletrasporto:

Questa regola può essere vista sotto due profili:

1. Alcune Carte Ordine, appositamente create, permettono l'utilizzo del teletrasporto. Tutte le miniature che utilizzano il teletrasporto per spostarsi (o ritirarsi) velocemente devono – salvo eccezioni contenute nella carta stessa – lanciare un dado da arma pesante: se si ottiene un 3 la miniatura è persa. Il Giocatore Marine riduce il proprio punteggio TEC, ma il Giocatore Alieno non lo incrementa. Se sopravvissuta, la miniatura teletrasportata perde il turno!
2. Anziché entrare dall'Artiglio di attracco, i Terminator possono essere teletrasportati sul campo tramite apposito congegno. Per far ciò è necessaria la presenza di una squadra di Marines in armatura potenziata o di Esploratori: il Faro di teletrasporto è trasportato dal Marine che imbraccia un Fucile Requiem (vedi Sesta Missione, p. 117).

Per maggiori informazioni su armi, armature ed equipaggiamenti, si rimanda ai relativi capitoli in "Gli Space Marine in Starquest".



Una volta introdotta una squadra di Marines in armatura terminator, per mantenere un equilibrio con le squadre in armatura potenziata, occorre apportare le seguenti modifiche alle carte Evento alieno soltanto se si gioca contro i Terminators:

Fine delle munizioni:

Può essere applicata anche al Requiem d'assalto (arma leggera-speciale) di un particolare Marine in armatura terminator, ma non al Comandante.

La miniatura può comunque combattere in corpo a corpo.

Eccezione:

Il Terminator armato di Lanciarazzi Ciclone e Requiem d'assalto, se soggetto agli effetti di questa carta, perderà l'utilizzo dell'arma da fuoco designata dal Giocatore Alieno, ma potrà comunque far fuoco con l'altra.

Difesa automatica:

Se si intende attaccare un Terminator, si lanceranno due dadi da arma pesante anziché uno solo.

Richiamo del Caos:

Se un Terminator cade vittima del Richiamo del Caos, va sostituito con un Marine del Caos in armatura potenziata armato di Fucile Requiem!

La carta, dunque, si gioca normalmente (vedi. p. 84)

Dreadnought

Quando i più valorosi tra gli eroi marine cadono sotto i colpi del nemico, i loro commilitoni raccolgono ciò che resta del loro corpo e lo alimentano sigillandolo all'interno di un sarcofago di metallo, da cui attraverso un'interfaccia neurale essi possono di nuovo combattere sfruttando l'esperienza accumulata in anni di battaglie.

Caratteristiche:

- il Dreadnought può essere migliorato mediante Carte Equipaggiamento dedicate, non può usufruire degli effetti delle Carte Equipaggiamento della squadra Marine e in particolare di quelli della "Granata accecante";
- il Dreadnought non è soggetto alle Carte Ordine;
- il Dreadnought ha 3 Punti Vita, però, rispetto alla controparte del Caos, quando ne perde uno non viene asportata un'arma, quindi, anche se danneggiato può far fuoco con tutte le proprie armi;
- indipendentemente dalla propria capacità bellica, il Dreadnought vale 25 punti TEC, muove al massimo di quattro caselle e segue le stesse regole della controparte del Caos;
- il Valore Armatura è pari a 4, ma può essere aumentato mediante apposita carta Equipaggiamento. Per maggiori informazioni su ulteriori equipaggiamenti, si rimanda ai relativi capitoli in "Gli Space Marine in Starquest";

Non più di un Dreadnought marine può essere schierato in una missione.

Una volta introdotto in gioco il Dreadnought, occorre apportare le seguenti modifiche alle carte Evento alieno:

Guasto agli Androidi:

Al suo prossimo turno, il Giocatore Marine non sarà in grado di utilizzare il proprio Dreadnought.

Richiamo del Caos:

Se il "Richiamo del Caos" ha effetto sul Marine rinchiuso nel Dreadnought, quest'ultimo passerà sotto il controllo del giocatore alieno sino alla fine della partita.

Anche le carte Equipaggiamento, ad esso dedicate, passeranno al giocatore alieno. E' da considerarsi come una miniatura persa in battaglia, quindi il giocatore marine decurerà il valore del Dreadnought dal proprio punteggio totale, mentre il giocatore alieno aumenterà il proprio punteggio. Il giocatore marine che dovesse eliminare il Dreadnought ne aggiungerà il valore al proprio punteggio totale TEC, mentre il giocatore alieno sarà costretto a ridurre, eccezionalmente, il proprio.

In genere, le carte Evento alieno attivabili sui Marines, lo sono anche per il Dreadnought.

Assalto meccanizzato/Attacco Androide

Quando il giocatore alieno utilizza questa carta, nel suo prossimo turno il giocatore marine che possiede un Dreadnought può utilizzarlo due volte, come descritto nella carta Evento alieno.

Difesa automatica:

Se la carta è giocata contro un Dreadnought, il giocatore alieno lancerà due dadi da arma pesante al posto di uno solo.

Fine delle munizioni:

Il Dreadnought contro il quale è giocata tale carta, perderà l'uso di un'arma (pesante o leggera- speciale) designata dal giocatore alieno, anche se introdotta da apposita carta Equipaggiamento.



Eroi

Queste unità sono le più potenti presenti in questa Campagna. Mentre il Bibliotecario Protheus potrà essere controllato da uno dei giocatori marine, gli altri tre Eroi cadranno sotto il controllo del giocatore alieno. Tutte le informazioni relative al loro utilizzo verranno fornite con le istruzioni delle missioni, tuttavia qui occorrerà specificare che oltre alle altre limitazioni che saranno via via esposte in questa trattazione, le carte Evento e il potere psichico "Controllo" non hanno alcun effetto sugli Eroi.

Kapo Orko Deathskull

Uno dei comandanti del Klan dei Deathskull. Sotto la sua guida la colonia di Orki all'interno di Morthis Thule ha prosperato, setacciando e scavando verso il centro del Colosso Spaziale. Infiniti tesori, reliquie e reperti, ma anche ciarpame e piccole chincaglierie sono il bottino accumulato in anni di esplorazione dagli industriosi Orki Deathskull. Il Kapo Orko è un formidabile guerriero, armato di Zpakka e Ferro, e particolarmente abile con le granate da lancio.

Urien Rakarth

Conosciuto anche con l'appellativo di "Mastro Homunculus" oppure con quello di "Scolpitore di Tormenti", Urien Rakarth è uno dei più potenti *Homuncoli* degli Eldar Oscuri. Riportato egli stesso più volte alla vita, la sua depravazione ha trovato uno sfogo nell'arte della dissezione e della ricomposizione dei cadaveri, cui egli sa instillare una nuova scintilla di vita, incatenando la sfortunata vittima al suo volere e costringendola ad obbedire ad ogni suo comando. Messosi a capo di una ciurma di pirati eldar, la sua avventura non ha conosciuto alcun limite quando ha osato attaccare di sorpresa il cuore dell'Arcamondo Alaitoc, per rubare agli Stregoni un antico frammento di Pietra dell'anima, non si sa a quale scopo.

Protheus

Il Bibliotecario degli Ultramarines. La sua lunga esistenza è stata completamente rivolta allo studio e al controllo dei suoi immensi poteri di *psyker*. È tenuto in tale considerazione dal Capitolo, che gli è stato affidato il comando del vascello Adsidus nonché il coordinamento della delicata missione di controllo e recupero a bordo del Colosso Spaziale Morthis Thule, cui aderiscono Marines di altri Capitoli. Combatte indossando una venerabile armatura terminator ed è specializzato nei poteri del Dominio Psionico, per cui potrà usare una carta in più scelta da questo Dominio (per un totale quindi di cinque).

Lucius l'Eterno

Il Campione del dio del Caos Slaanesh. Ha ricevuto una particolare benedizione da questa divinità, che lo rende un avversario imbattibile. Quando Lucius viene sconfitto in battaglia, colui che gli ha tolto la vita comincia nel giro di breve tempo una metamorfosi che terminerà con un solo esito: come da una crisalide, il suo corpo farà fuoriuscire quello di Lucius tornato a nuova vita, mentre ciò che resta del suo assassino sarà solamente un contorto rimasuglio di carne pulsante sulle placche della sua armatura.

Tabella riassuntiva eroi:

Eroe	Attacco distanza	Corpo a corpo	VA	Mov.	PF	Pti	Note
Kapo Orko			2	6	3	15	Granata
Urien Rakarth	X		2	6	3	25	Resurrezione oscura
Protheus			3	4	3	25	Bonus Dominio Psionico
Lucius l'Eterno			3	4	3	25	Benedizione di Slaanesh



REGOLE OPZIONALI

Per rendere l'esperienza di gioco più equilibrata e per assicurare una maggiore varietà delle situazioni, sono state introdotte alcune regole opzionali.

Ad inizio Campagna i giocatori si accordano su quali regole opzionali utilizzare e quali no. Per ulteriori Opzioni si rimanda alla Campagna "Una nuova speranza" di Tony8791. Attenzione: occorre tenere ben presente che alcune missioni prevedono il ricorso obbligatorio ad alcune regole che solitamente rientrano tra quelle opzionali. Le istruzioni di missione forniranno tutte le indicazioni necessarie in merito.

Opzione 1: Angeli Oscuri

Gli Angeli Oscuri sono la prima legione fondata dall'Imperatore e rappresentano l'orgoglio dell'Impero. Tuttavia il Capitolo nasconde un segreto: durante il periodo dell'Eresia di Horus, una parte degli Angeli Oscuri tradì l'Imperatore, servendo gli dei del Caos. Se la notizia trapelasse, l'intero Capitolo verrebbe condannato come eretico. E' per questo che i traditori, detti Angeli Caduti, sono ricercati in tutta la galassia: con la loro cattura e il relativo pentimento non resterà più alcuna prova della macchia sull'onore degli Angeli Oscuri.

"Morthis Thule" dà la possibilità di utilizzare una squadra di Angeli Oscuri.

Per un maggior equilibrio con le altre squadre marine si consiglia una composizione di questo tipo, piuttosto comune per il Capitolo in questione:

Miniatura	Arma a distanza	Corpo a corpo
Comandante	Pistola Laser*	Lama a catena Bonus Pistola Requiem*
Armi Pesanti	Cannone al Plasma Arma pesante a scelta	Pugnale Pugnale
Armi Leggere-Speciali	Fucile al Plasma	Pugnale
Armi Leggere	Fucile Requiem	Pugnale

* Mediante carta Equipaggiamento è equipaggiabile una Pistola al Plasma.

Nel caso i giocatori preferiscano un altro assetto di armi per il Comandante ma non dispongano di una miniatura corrispondente, possono utilizzare gli appositi segnalini. Per tutti i dettagli sulle specifiche delle armi si rimanda alla scheda e alle carte degli Angeli Oscuri scaricabili nell'apposita sezione dal sito <https://starquest.jimdo.com>.

Opzione 2: Le armi leggere-speciali (solo Marines*)

In questa Campagna si introduce la possibilità per le squadre marine di utilizzare le armi leggere-speciali, di cui si adottano le regole proposte da Tony8791 in "Gli Space Marines in Starquest". Si tratta di armi meno ingombranti di quelle pesanti e che non

limitano la capacità di movimento del Marine. Pur con meno potenza di fuoco, utilizzano due o più dadi da arma leggera. Nell'economia della squadra le armi leggere-speciali **sostituiscono quelle pesanti**. Le carte Evento riferite a quest'ultime si applicano di conseguenza alla armi Leggere-speciali.

Tabella di riepilogo dei Marines con armi leggere-speciali:

Punti Ferita	1
Valore in punti TEC	10
Movimento	6 caselle
Valore Armatura	2

Se non si dispone di miniature armate di armi leggere-speciali si possono utilizzare gli appositi segnalini.

Si ricorda che tutte le armi leggere-speciali possono usufruire della carta Equipaggiamento "Mirino" (utilizzare apposito segnalino), tranne il Lanciafiamme leggero e che quest'ultimo.

Non è possibile equipaggiare due o più Marines con la stessa arma leggera-speciale.

Per tutti i dettagli sulle specifiche delle armi si rimanda alla scheda degli Angeli Oscuri.

* Per le Truppe speciali eldar è previsto soltanto il Fucile di precisione (vedi. p. 57).

Opzione 3: Valori dei Ladri genetici

In Starquest i Ladri genetici non sono caratterizzati dal tipico segnalino Blip e non apportano alcun beneficio al giocatore marine che li elimina. I giocatori possono ipotizzare l'assegnazione del valore di 10 punti TEC per la miniatura del Ladro genetico (e per la loro alternativa equivalente, gli Ymgarl) Per questo motivo nei segnalini forniti con la Campagna è stato inserito tale punteggio.

Opzione 4: Salire e scendere di grado

In base a quanto riportato nella Tabella di Efficienza in Combattimento (TEC), contenuta nel libretto delle missioni del set base di Starquest, se si ottengono meno di 10, 25/15 o 29 punti TEC (a seconda che si parli di giocatore Marine, Eldar o Alieno), nella missione successiva diventa obbligatorio ricominciare con un (nuovo) Sergente, Vendicatore o Rinnegato del Caos.

Per evitare drastiche riduzioni di capacità bellica tra due missioni, è possibile, ottenuti meno di 10, 25/15 o 29 punti TEC, semplicemente degradare il leader della squadra: dalla missione successiva il giocatore inizierà con un leader di un grado più basso e senza onorificenze, livelli di riconoscimento in esubero o marchi del Caos. Ovviamente non è possibile scendere al di sotto del grado di Sergente, Vendicatore o di Rinnegato del Caos.



Opzione 5: Valore in punteggio dei Comandanti

Le tradizionali regole di Starquest evitano di fare distinzioni tra i tre differenti assetti di armi previsti per il Comandante, assegnandogli in ogni caso un valore di 10 punti. Tuttavia l'esperienza comune di gioco insegna quanto sia più difficile e dispendioso per il giocatore alieno eliminare un Comandante armato di Spada potenziata e Maglio rinforzato, piuttosto che uno armato di Requiem pesante.

Si propone dunque la seguente tabella di punteggio, livellata in base all'armamento del Comandante:

Armamento del Comandante	Valore in punti TEC
Spada potenziata e Maglio rinforzato	20 punti
Ascia potenziata e Pistola Requiem*	15 punti
Requiem pesante	10 punti

* Ricade in questa tipologia anche la Spada a catena + Pisola Requiem prevista per il Comandante degli Angeli Oscuri, e questo a prescindere dal fatto che mediante carta Equipaggiamento, egli possa passare ad imbracciare una Pistola al plasma: i punteggi proposti infatti non vogliono tenere conto di eventuali potenziamenti dovuti all'Equipaggiamento, ma alla semplice efficacia in battaglia degli assetti iniziali dell'armamento.

Opzione 6: Morte del Comandante o del Governatore

Per evitare il problema derivato dalla morte di un Comandante o di un Governatore e al conseguente ridimensionamento dell'efficacia della squadra, è possibile generare casualmente grado e onorificenze del sostituto, fermo restando che il grado o il Livello di Riconoscimento non dovranno superare quello del Comandante o del Governatore deceduto.

Ad esempio, se un giocatore perde il proprio Tenente Senior degli Ultramarines con 3 onorificenze, nella prossima missione tirerà a sorte (tramite un dado o altri metodi) quale grado assegnare al nuovo Comandante (Sergente, Tenente Junior o Tenente Senior) e quante onorificenze (da 0 a 4). Se il sostituto presenterà 4 onorificenze, queste potranno essere scambiate per un grado.

Lo stesso principio è valido per il Governatore Eldar: nel momento in cui dovesse cadere in battaglia, il giocatore potrà provvedere alla sua sostituzione con un Governatore di Livello inferiore o uguale, tirando a sorte. Gli eventuali Livelli di Riconoscimento in esubero andranno però definitivamente perduti.

N.B.: la morte di un Comandante o di un Governatore, anche qualora essi vengano rimpiazzati da un sostituto di pari grado e valore, pregiudica in ogni caso il prosieguo del *cursus honorum* che porta all'ottenimento dei Veterani e delle loro abilità (vedi opzioni 7 e 8).

Opzione 7: Veterani

Il sistema dei Veterani marine

Per premiare il giocatore marine che è riuscito a mantenere in vita per diverse missioni consecutive il suo Comandante anche senza avanzare di grado, si può ipotizzare l'inserimento di Veterani, dalle caratteristiche migliorate rispetto ai comuni Space Marines.

Dopo la terza, per ogni missione conclusa senza morire con il medesimo Comandante (non necessariamente vincendo man mano le partite), il giocatore marine ottiene la possibilità di ingaggiare dei Marines più esperti negli abbordaggi, che prenderanno il titolo di "Veterani" e che possiedono abilità speciali rispetto ai comuni Marines.

Vi sono tre tipologie di abilità, base, intermedie e avanzate, ciascuna con punteggi diversi (+1, +2, +3 al punteggio TEC) e il giocatore marine può scegliere se assegnarle man mano a Marines differenti, oppure quando ne ha più di una a disposizione, affidarne più d'una ad un singolo Marine.

Fin dall'inizio della quarta missione, il giocatore marine può selezionare le prime due abilità base da acquisire e può assegnarle liberamente ai Marines che compongono la sua squadra, fermi restano i seguenti vincoli:

- ad ogni missione cui si sopravvive, il Comandante può aggiungere abilità di grado superiore a quello precedente;
- un Marine può possedere al massimo tre abilità;
- le abilità si distinguono in due categorie: per Marines che imbracciano armi leggere e leggere-speciali; per Marines che imbracciano armi pesanti;
- i Marines con armi extra-pesanti non possono far ricorso ad alcuna abilità;
- le abilità possedute da un Marine non possono essere utilizzate se diviene artigiere della Tarantola;
- ogni abilità può essere utilizzata al massimo una volta per turno, salvo eccezioni consentite dalle carte Ordine.

Esempio:

All'inizio della quarta missione, dopo tre missioni concluse senza che il proprio Comandante cadesse, un giocatore marine decide di attribuire l'abilità "Spallata" ad uno dei suoi Marines con arma pesante. Si tratta di un'abilità che aggiunge 1 punto TEC al punteggio del Marine, per un totale di 10+1 punti. Dopo un'altra missione terminata senza morire, il Comandante, potrà ingaggiare Veterani ancora più esperti, dotati anche di abilità intermedie. Potrà, volendo, reclutare un Marine con arma leggera-speciale dotato di abilità "Angoli" e un altro dotato di abilità "Assalto ravvicinato". In questo caso il primo Marine varrà 10*+1, il secondo 10*+2. Oppure potrà assegnare entrambe le abilità alla stessa miniatura dotata di arma leggera-speciale, ottenendo quindi un Marine più specializzato ma che avrà un punteggio di 10*+1+2. Il valore della miniatura dipende infatti dal numero di abilità di cui dispone.

Il punteggio massimo per un Marine Veterano con arma leggera è di 11, con armi leggere-speciali o pesanti, di 16 punti (vedi appositi segnalini).



Tabella delle abilità dei Marines con arma leggera e leggera speciale:

Comandante	Reduce da 3 missioni	Reduce da 4 missioni	Reduce da 5 missioni
Armi leggere/ leggere-speciali	1 abilità base (+1 nel punteggio TEC)	+ 1 abilità intermedia (+2 nel punteggio TEC)	+ 1 abilità avanzata (+3 nel punteggio TEC)
Armi pesanti	1 abilità base (+1 nel punteggio TEC)	+ 1 abilità intermedia (+2 nel punteggio TEC)	+ 1 abilità avanzata (+3 nel punteggio TEC)

La carta Evento alieno "Fine delle munizioni" applicata ad un Marine che possiede delle abilità, ha i seguenti effetti, a seconda dell'arma che imbraccia:

- se si tratta di un'arma leggera-speciale, le abilità vanno considerate mantenute e si dovrà considerare diminuito soltanto il valore finale della miniatura una volta eliminata (ad ex. da 10+1 a 5+1 punti TEC);
- se si tratta di un'arma pesante, le abilità attive vanno considerate perse perché applicabile solo su armi pesanti (Spallata, Copertura), mentre l'abilità passiva (Tempra), verrà mantenuta.

Una volta eliminati, i Veterani valgono in punti TEC quanto il loro valore normale più la somma dei punteggi derivanti dalle eventuali abilità possedute, a prescindere dal fatto che essi siano caduti nell'espletamento delle funzioni ad esse collegate. Ad esempio un Veterano con arma pesante dotato di tre abilità (+1,+2,+3), che ha gettato l'arma per sparare con la Tarantola, se ucciso, varrà comunque 16 punti!

Quando una miniatura Veterano muore, anche tutte le sue abilità vanno rimosse dal gioco.

NB: le abilità acquisite dai Veterani non sono cumulabili a quelle delle Truppe speciali. Si presume infatti che queste ultime siano composte da Veterani che si sono specializzati in altre abilità, quelle appunto caratteristiche della singola Truppa speciale.

*Va ricordato che il valore base in punti TEC dei Marines con arma leggera-speciale è di 10. Tuttavia, dato che l'ingombro relativo dell'arma consente loro la stessa maneggevolezza di quelle leggere, si è considerato di farli rientrare nello stesso novero di abilità.

I Terminators

Dopo aver acquisito truppe di Marines Veterani complete di tutte le abilità disponibili (Livello A nella Tabella qui di seguito), il Comandante potrà acquisire 5 venerabili armature terminator con cui dotare se stesso e i propri Veterani:

Tabella di riepilogo:

n. di missioni effettuate	3	4	5	6	7
Abilità/bonus	BASE	INTERMEDIE	AVANZATE	Terminator	Dreadnought
Livello	A	A	A	B	C

Al Livello B il Comandante potrà reclutare una squadra di Marines in armatura terminator. Solo i Veterani possono indossarle, quindi rispetto agli ordinari Marines essi

dal punto di vista teorico possiedono tutte le abilità precedentemente acquisite, ma molte di queste sul piano pratico non potranno essere utilizzate in quanto l'enorme peso dell'armatura terminator impedisce ai Marines di muoversi liberamente. Questo giustifica anche il valore in punteggio di un Marine in armatura terminator, in media più basso (vedi tabella punteggio) rispetto a quello massimo raggiungibile da un Veterano in armatura potenziata (16 punti): quest'ultimo infatti può sfruttare appieno tutte le abilità acquisite, mentre il Marine nell'armatura terminator, anche se può avvantaggiarsi indubbiamente della maggior resistenza in VA, all'interno di questa potrà sfruttare soltanto l'abilità "Tempra".

N.B.: i giocatori marine non possono schierare più di due squadre in armatura terminator per missione. In caso di molteplici disponibilità potranno schierarle i due giocatori con il punteggio totale TEC più basso.

Il Dreadnought

Dopo sette missioni concluse senza morire, il Comandante marine potrà disporre di un sistema meccanico Dreadnought da attivare come sostegno vitale per un eventuale Veterano caduto in combattimento nella missione precedente (Livello C), rispettando comunque le condizioni di armamento della squadra (es. almeno un'arma leggera e pesante nelle squadre di Marines in armatura potenziata). Il Dreadnought sostituisce una miniatura marine, ma se nella missione precedente la squadra non ha sofferto caduti, questo mezzo non sarà utilizzabile.

Il Dreadnought marine non può far ricorso ad alcuna abilità.

Va ricordato che, salvo l'eccezione costituita dal Sergente Von Jades (vedi p. 72), una squadra marine al massimo può contare sette miniature, incluse le aggiunte eventuali dei Sopravvissuti (vedi p. 69), dei Personaggi Speciali e del Dreadnought.

Il Dreadnought non può affiancare le Truppe speciali, né i Marines in armatura terminator.

N.B.: solo un Dreadnought può essere schierato sul tabellone. In caso di molteplici disponibilità questo potrà essere utilizzato dal giocatore marine con il punteggio totale TEC più basso.



Il sistema dei Veterani eldar

Per premiare il giocatore eldar che è riuscito a mantenere in vita per diverse missioni consecutive il suo Governatore, si permette l'inserimento di Veterani, dalle caratteristiche migliorate rispetto ai comuni Eldar.

Se il medesimo Governatore rimane in vita per tre missioni di seguito (non necessariamente vincendo le partite), all'inizio della quarta missione il giocatore eldar potrà fare in modo che il proprio Governatore sia in grado di reclutare degli Eldar più esperti negli abordaggi, che prenderanno il titolo di "Veterani", specializzati in differenti abilità rispetto ai comuni Eldar, per un massimo di tre a Veterano e scegliendo da un totale di sei.

Dalla quarta missione in avanti, per ogni missione conclusa senza che il Governatore muoia, viene sbloccata una coppia di abilità a scelta del giocatore eldar; dopo la quinta missione di fila senza morire, le abilità psichiche saranno sbloccabili una per volta. Da notare che a differenza della controparte marine, la abilità eldar sono valide indifferentemente per le armi leggere e pesanti, ma il fatto che le abilità psichiche siano ottenibili singolarmente, fa sì che affinché un Governatore possa ingaggiare Veterani che hanno a disposizione tutte la abilità, occorreranno quattro missioni consecutive senza che egli muoia.

Vi sono due tipologie di abilità, ciascuna con punteggi differenti (+1, +2 al punteggio base) e una tipologia di poteri psichici (+3 al punteggio di base) che – come le carte Governatore – conferiscono a chi li possiede un Punto Ferita aggiuntivo: il giocatore eldar può scegliere se assegnare ciascuna abilità ad un Eldar differente, oppure affidarne più di una ad un solo Eldar, fermo restando che un singolo Veterano eldar non può assumere più di tre abilità.

Essendo i guerrieri eldar connessi tra loro da una rete psichica, tutte le loro abilità possono essere condivise (escluso da questa condivisione – come d'altra parte dal ricorso alle abilità – resta il Governatore).

Il giocatore eldar è libero di modificare completamente l'assetto delle abilità in ogni momento del turno eldar, purché le abilità che ha intenzione di scambiare tra le miniature non siano ancora state utilizzate in quello stesso turno. Lo scambio può avvenire tra miniature che si trovino in qualsiasi parte del tabellone, senza limitazione di distanza. Se ad inizio missione ad una miniatura è stata assegnata una sola abilità, non potrà disporne di più di una per tutto il resto della partita. Per maggiore chiarezza si veda l'esempio riepilogativo a p. 38.

A differenza del sistema di abilità marine, il processo di abilità eldar terrà conto di un Livello in meno. Solo una volta ottenute tutte le abilità del Livello A, il Governatore potrà ingaggiare Veterani eldar che hanno acquisito poteri psichici (Livello B).

Tabella di riepilogo:

n. di missioni effettuate	3	4	5	6
Abilità/poteri psichici	2	4	5	6
Livello	A	A	B	B

Come accennato, i poteri psichici che i Veterani impareranno a padroneggiare garantiranno loro anche l'aumento di un Punto Ferita (l'Eldar che possedesse entrambi i poteri psichici, giungerebbe ad un totale massimo di 3 PF).

Da notare che anche i poteri psichici possono essere scambiati attraverso la rete psichica eldar: in effetti, diversamente dagli esseri umani, gli Eldar, più che da una costituzione fisica superiore, migliorano la loro resistenza grazie ad un maggior controllo di sé e della cognizione del dolore, riuscendo anche a rallentare l'emorragia conseguente ad una ferita, con il solo esercizio mentale.

Importante è segnalare che, a differenza delle abilità marine, gli effetti delle carte Ordine non si applicheranno anche sugli Eldar che utilizzano particolari abilità. Si suppone infatti che lo sforzo prolungato di connessione psichica non permetta agli Eldar di fare ricorso alla stessa abilità più volte per turno.

La carta Evento alieno "Fine delle munizioni" non ha alcuna conseguenza sulle abilità eldar.

Quando una miniatura Veterano eldar muore, anche tutte le sue abilità vanno rimosse dal gioco.

Occorre infine precisare che il maggior numero di abilità disponibili per gli eldar rispetto a quelle pensate per la fazione marine, nonché la possibilità unica che essi possiedono di connettersi psichicamente e di poter scambiare le abilità, è stato pensato per compensare la mancanza tra le fila eldar di armature superiori come quelle dei Terminator, oppure il ricorso ad un mezzo corazzato come il Dreadnought. Poiché la squadra eldar non potrà mai contare (salvo le eccezioni di M3 e M10) più di sette membri – un Governatore più sei guerrieri – ed essendo di sei il numero massimo di abilità ottenibili, significa che nella migliore delle ipotesi, ossia per Veterani di quarto livello, la squadra sarà composta in modo che due miniature dispongano di tre abilità.

Tuttavia per evitare sbilanciamenti durante lo svolgimento della Campagna, si consiglia di livellare il numero massimo delle abilità utilizzabili in base al numero di giocatori. Il meccanismo di progressione ed ottenimento delle abilità resta immutato, ma il giocatore eldar dovrà scegliere un numero minore di abilità assegnabili dal totale di quelle sbloccate.

Giocatori :	2	3	4-5
Numero massimo di abilità selezionabili in partita:	4	5	6

N.B.: le abilità acquisite dai Veterani non sono cumulabili a quelle delle Truppe speciali. Si presume infatti che queste ultime siano composte da Veterani che si sono specializzati in altre abilità, quelle appunto caratteristiche della singola Truppa Speciale.



Il sistema dei Veterani del Caos

Anche il giocatore alieno può, crescendo di esperienza, accedere a truppe con maggiori abilità, tuttavia, dato che dispone di moltissime miniature, per non avvantaggiarlo troppo, man mano che riuscirà a completare missioni senza morire potrà assegnare alcune abilità predefinite soltanto ad alcune miniature. Essendo più difficile rispetto ai giocatori marine od eldar, che il giocatore alieno non sopravviva, si è pensato di assegnargli questa possibilità soltanto dopo un numero variabile di missioni terminate senza morire, in base a quanti sono i giocatori:

Numero giocatori:	2/3	4	5
Numero di missioni concluse senza morire e dopo cui è possibile sbloccare il primo set di abilità:	3	4	5

D'ora in avanti per semplicità si farà riferimento al caso in cui svolga una sfida tra due o tre giocatori.

Le abilità si dividono in quattro gruppi, "Verde", "Blu", "Grigio" e "Viola" che ricalcano le tipologie dei Rinforzi e si riferiscono alle stesse miniature che secondo il gioco base compongono questi gruppi, più l'aggiunta della specie dei Tiranidi, caratterizzata dal colore viola.

Alieno	Reduce da 3 missioni	da 5 missioni	da 5 missioni	Da 6 missioni
Veterani Abilità	3 miniature 3 abilità "Verdi"	6 miniature 3 abilità "Verdi" 3 abilità "Blu"	9 miniature 3 abilità "Verdi" 3 abilità "Blu" 3 abilità "Grigie"	10 miniature 3 abilità "Verdi" 3 abilità "Blu" 3 abilità "Grigie" 1 abilità "Viola"

Utilizzando gli appositi segnalini "abilità", divisi per colore, il giocatore alieno potrà assegnare le abilità a suo piacimento tenendo conto di questi vincoli:

- Nessuna miniatura può godere di due abilità dello stesso colore;
- Gretchin e Orchi possono ricevere soltanto abilità "Verdi";
- i Marine del Caos possono ricevere abilità "Verdi" e "Blu";
- gli Androidi (escluso il Dreadnought) possono ricevere abilità "Verdi", "Blu" e "Grigie";
- i Tiranidi* possono ricevere abilità "Verdi", "Blu", "Grigie" e "Viola";
- il numero totale delle abilità è di dieci, per cui il giocatore alieno potrà decidere se assegnarle a dieci miniature diverse (una abilità per ciascuna miniatura) oppure potenziare alcune miniature in maniera diversa, diminuendo però il numero di miniature potenziabili;
- i Dreadnought non possono godere di alcuna abilità;
- gli effetti delle carte Evento si applicano regolarmente anche sulle miniature che possiedono particolari abilità;
- se il giocatore alieno ha la possibilità di schierare delle Truppe speciali, queste ultime non possono godere di ulteriori abilità dei Veterani. Tuttavia il giocatore alieno potrà

decidere di assegnare della abilità ad altre miniature che non rientrano tra le Truppe speciali;

- le abilità possono essere assegnate solo alle miniature aliene rivelate, non ai segnalini Blip.

* A Ladri genetici, Ymgarl e Guerrieri Tiranidi è precluso l'utilizzo di alcune abilità, data la loro incapacità di manipolare armi (vedi p. 40).

Esempio:

Giunto alla settima missione della Campagna, il giocatore alieno non è mai morto ed ha guadagnato la possibilità di utilizzare dieci Veterani, con dieci differenti abilità da scegliere tra i quattro gruppi "Verde", "Blu", "Grigio", "Viola". Decide di assegnare una sola delle tre abilità "Verdi" ad un "Pelleverde" e preferisce potenziare maggiormente Marines del Caos e Androidi. Assegna infine due abilità ad un Magus Ibrido, quindi, mano a mano che i Blip saranno rivelati capiterà che egli assegni alla miniatura corrispondente più di un segnalino "abilità".

Potrà perciò schierare:

Miniatura	Abilità	Punti TEC
Orco con "Parata" ("Verde")	1	+1
Marine del Caos con "Angoli" ("Verde")	1	+1
Marine del Caos con "Arsenale" ("Blu")	1	+2
Androide con "Spallata" ("Blu") e "Dono di Slaanesh" ("Grigio")	2	+2 +3
Androide con "Profusione del Caos" ("Grigio")	1	+3
Androide con "Condotti d'aria" ("Verde") e "Tempra" ("Grigio")	3	+1 +3
Magus Ibrido con "Favore di Khorne" ("Blu") e "Virus mutageno" ("Viola")	1	+2 +4
Totale: 7 miniature	Tot: 10	

Come si vede dallo schema, ad ogni "colore" è assegnato un valore da aggiungere al punteggio base della miniatura. Un Guerriero Tiranide con quattro abilità può arrivare a valere 30 punti TEC.



Opzione 8: Le abilità

Per abilità si intendono delle speciali capacità aggiuntive rispetto a quelle delle normali truppe marine, eldar o aliene, che i Veterani hanno sviluppato dopo molti combattimenti. Si tratta di specializzazioni conseguenti ad una lunga esperienza negli abordaggi, oppure di tecniche di combattimento o di difesa che i Veterani hanno assorbito sul campo, non di potenziamenti legati al possesso di particolari equipaggiamenti.

Per evitare inutili ripetizioni e allo stesso dissipare ogni dubbio, si deve considerare che tutte le abilità che si vanno ad esplicitare qui di seguito, riguardano soltanto i Veterani delle diverse fazioni. Non potranno altresì in nessun caso essere ricondotte a Comandanti, Governatori, Personaggi Speciali, Truppe speciali, Sopravvissuti ed Eroi.

Caratteristiche:

- In linea generale non è possibile per una miniatura usare la stessa abilità più volte nello stesso turno, a meno che l'utilizzo di una carta Ordine o di un potere psionico del Bibliotecario per i Marines o l'effetto di una carta Evento per le forze del Caos, permettano la replica di una delle fasi di attacco o difesa.

Ad esempio, l'utilizzo della carta Ordine "Fuoco!" da parte di un giocatore marine, permetterà che una miniatura dotata di abilità "Angoli", che già durante la sua prima fase di attacco aveva avuto modo di ricorrere a questa abilità, possa ricorrervi nuovamente durante la seconda e straordinaria fase di attacco conseguente agli effetti della carta.

- L'utilizzo delle carte Ordine non ha alcun effetto sulle abilità eldar.
- Per quanto riguarda le forze del Caos, un'abilità diventa utilizzabile solo una volta che il segnalino della miniatura che la possiede, è stato rivelato.
- Escluse le abilità che agiscono specificamente sulla fase di movimento, una volta che si utilizza un'abilità offensiva, non è più possibile riprendere il movimento eventualmente interrotto.



Le abilità marine

Livello A

Grado base: aggiungono +1 al punteggio base

"Angoli" (armi leggere/leggere-speciali)

I Veterani con arma leggera e leggera-speciale possono usufruire dell'abilità "Angoli". Grazie al loro addestramento, infatti, essi sono in grado di colpire un nemico che si trovi oltre un angolo, quindi non all'interno della loro linea di vista, sparando raffiche mirate (Figura 1).

L'abilità funziona anche se il Marine si trova al riparo di un muro adiacente ad una porta aperta che dà su una stanza (Figura 2).

Esempio:

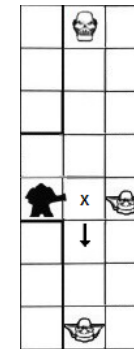


Figura 1

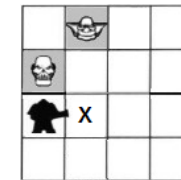


Figura 2

Figura 1

Si suppone che il Marine abbia già mosso e si sia collocato nell'angolo come si vede da figura. Da quella posizione egli normalmente potrebbe fare fuoco soltanto sul Gretchin che gli sta di fronte, mentre per colpire quello in basso dovrebbe avanzare di una casella verso destra (quella segnata con "X"). Grazie all'abilità "Angoli", invece, il Marine è in grado di sparare una raffica con l'arma leggera anche sul Gretchin in basso: tutti i ragionamenti relativi alle linee di vista e di fuoco vanno effettuati come se la miniatura marine si trovasse nella casella segnata con "X", ma solo nella direzione dell'angolo presso cui il Marine ha trovato riparo (in questo caso in basso). Per questa ragione infatti, anche sfruttando l'abilità "Angoli", rimane impossibile per il Marine tentare di colpire l'Androide che si trova in alto.

Se viene utilizzata una carta Ordine che permette un attacco multiplo a distanza, il Marine potrà usare più volte l'abilità "Angoli".

N.B.: l'abilità non funziona se le caselle che negli esempi sono contrassegnate con "X", sono occupate da un'altra miniatura.






“Spallata” (armi pesanti)

Un Marine con arma pesante ha sviluppato l'abilità di poter caricare gli avversari usando il peso del proprio corpo e quello dell'arma per creare un impatto devastante. Quando fa ricorso a questa abilità, il Marine sostituisce con la spallata la sua fase di movimento: dunque nello stesso turno egli potrà sparare e utilizzare questa abilità, ma non muovere ulteriormente. Se viene utilizzata una carta Ordine che permette un doppio movimento, il Marine potrà usare fino due volte l'abilità “Spallata”.

Caselle percorribili	1	2	3	4
Posizione di partenza del Marine	X	X		 + possibilità ritiro dado

Per essere efficace, la Spallata ha bisogno di uno spazio di rincorsa di almeno due caselle. Se la terza casella è occupata da una miniatura nemica, il Marine proverà a travolgerla con il risultato derivante dal lancio di due dadi da arma leggera. Sia che il colpo abbia effetto, cioè che la miniatura nemica soccomba, o meno, il Marine NON potrà continuare la sua corsa travolgente: se con l'impatto avrà eliminato il nemico, la miniatura marine si posizionerà nella casella appena liberata da questi, altrimenti si fermerà nella casella immediatamente precedente. Se la terza casella invece è sgombra da nemici, la corsa proseguirà e il Marine potrà travolgere una miniatura nemica posta sulla quarta casella; tuttavia avendo il Marine avuto la possibilità di accumulare maggiore rincorsa, anziché il semplice lancio dei due dadi da arma leggera, ora godrà della possibilità del rilancio di un dado. Anche in questo caso, a prescindere dall'esito dell'impatto, la corsa non potrà continuare. Il percorso può essere tracciato anche in diagonale ma non è possibile sterzarlo in nessun modo.

Esempio:

	
	X
2	
1	
	

Il Marine in basso è armato con un Fucile pesante al plasma e ha sviluppato l'abilità “Spallata”. All'inizio del suo turno, poiché vi è una sufficiente distanza tra il Marine e il Gretchin, il giocatore

marine decide di sfruttare tale abilità. Le prime due caselle infatti sono sgombre e permettono al Marine di accumulare sufficiente rincorsa e di arrivare a quella segnata con il numero 3, giusto per travolgere il nemico con il risultato di due dadi arma leggera. Il Marine non avrebbe potuto invece deragliare la sua rincorsa verso destra (casella segnata con X) per cercare di travolgere l'Androide. Il giocatore marine totalizza 0+1, di conseguenza il Gretchin è eliminato e la miniatura del Marine sarà collocata al posto di quella del nemico. A questo punto il Marine ha assolto la sua fase di movimento, ma ha ancora diritto a quella di attacco. Poiché l'Androide si trova in diagonale rispetto alla sua nuova posizione, il Marine fa fuoco verso di lui con il Fucile pesante al plasma e totalizza 1+2: anche l'Androide è eliminato!

Grado intermedio: aggiungono +2 al punteggio base

“Assalto ravvicinato” (armi leggere/leggere-speciali)

Il Veterano che possiede questa abilità ha sviluppato una grande esperienza nel combattimento all'arma bianca ed è in grado di attaccare in corpo a corpo un nemico anche in diagonale. Inoltre, quando attacca, il Marine è in grado di sfruttare questo vantaggio per rilanciare un dado da arma leggera.

“Copertura” (armi pesanti)

Durante il turno alieno, una volta sola per turno, il Marine è in grado di ripararsi sdraiandosi al suolo per diminuire la superficie di armatura esposta al tiro nemico: in questo modo il suo VA contro i colpi a distanza sale a 3. Perché questo avvenga il giocatore marine deve dichiararlo PRIMA che avvenga il lancio dei dadi da parte del nemico.

Grado avanzato: aggiungono +3 al punteggio base

“Tempra” (armi leggere/leggere speciali/pesanti)

Dopo molte missioni, questi Veterani hanno acquisito maggior resistenza fisica e una sovrumana forza di volontà permette al loro corpo di ignorare le ferite. Il Marine che possiede questa abilità beneficia di un Punto Ferita aggiuntivo.

Tabella riassuntiva delle abilità marine

	Abilità base (+1)	Abilità intermedie (+2)	Abilità avanzate (+3)
Armi leggere/ Leggere-speciali	Angoli	Assalto ravvicinato	Tempra
Armi pesanti	Spallata	Copertura	Tempra



Le abilità eldar

Data la natura dei guerrieri eldar, oltre che ad effettive capacità in combattimento, ad un livello più avanzato le loro abilità si manifestano anche nell'acquisizione di estensioni psichiche simili a quelle del Governatore.

Da notare è che in generale le abilità eldar possono essere attivate in qualsiasi momento del turno eldar, prima o dopo le diverse fasi in cui si divide il turno, e anche tra le diverse sotto-fasi (ad esempio tra una raffica del Cannone Shuriken e l'altra, oppure tra gli intervalli di attacco di un Cannone laser).

Come già indicato in precedenza, l'utilizzo di carte Ordine non ha alcun effetto sulle abilità eldar. La sola possibilità che un'abilità eldar venga utilizzata due volte nello stesso turno è legata alla presenza di eventuali miniature eldar nel tabellone selezionato dal giocatore marine che possieda un Bibliotecario ed abbia utilizzato il potere psionico "Tempo Distorto" senza riferirlo ai danni degli Eldar.

Livello A: Grado base: aggiungono +1 al punteggio base

"Velo d'ombra"

Il guerriero eldar ha imparato a muoversi con grazia e agilità straordinarie: una volta per turno la miniatura che dispone di questa abilità può transitare su una casella occupata da un'unità ostile, senza chiedere il permesso al giocatore che la possiede.

L'abilità vale anche per un attraversamento in diagonale e sopra le macerie e permette anche di evitare ogni tipo di mina. Il movimento deve terminare su una casella libera.

Esempio:

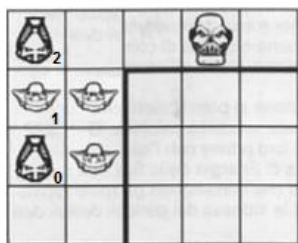


Figura 1

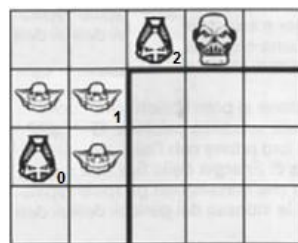


Figura 2

Figura 1

Un Eldar armato di Cannone Laser (punti movimento: 3) e dotato dell'abilità "Velo d'ombra" si trova in posizione 0. Poiché il Cannone Laser può colpire solo i bersagli effettivamente visibili all'interno di un'area di quattro caselle, alla miniatura resta preclusa la possibilità di attaccare l'Androide più a destra, dato che si trova coperto dal muro. L'Eldar potrebbe sparare per cercare di eliminare i Gretchin che gli sbarrano il cammino di fronte, ma anche se ci riuscisse non potrebbe nuovamente attaccare e nel turno successivo si troverebbe in balia di un pericoloso Androide. All'inizio del suo turno, il giocatore Eldar sfruttando l'abilità "Velo d'ombra", risolve di muovere di sole due caselle,

riesce a superare il Gretchin (1) che si trova di fronte a sé e a collocarsi nella casella segnata con 2, precedentemente libera, così da poter sparare all'Androide.

Figura 2

Un'alternativa per il giocatore eldar è quella di muovere in diagonale di due punti movimento fino alla casella (precedentemente libera): grazie all'abilità "Velo d'ombra", può infatti muoversi tra i Gretchin: dalla posizione iniziale (0), transitando sulla casella occupata dal Gretchin in diagonale (1), l'Eldar concluderà il movimento consentito (2) in posizione tale da poter affrontare l'Androide.

Da notare che la presenza degli altri due Gretchin – a sinistra e sotto quello segnato con (1) – non interferisce con il ricorso all'abilità.

"Marcia forzata"

Il guerriero eldar che ha sviluppato questa abilità è in grado, a patto di sacrificare la sua fase di attacco, di muovere il doppio delle caselle previste dalla sua normale fase di movimento. Azioni che sostituiscono la fase di attacco, come ad esempio il ricorso a "Rete di teschi" o il lancio di una granata, non possono essere effettuate da una miniatura che in quel turno abbia fatto ricorso a questa abilità.

Livello A: Grado intermedio: aggiungono +2 al punteggio base

"Veglia silente"

La miniatura che possiede questa abilità può, durante il turno nemico e per una sola volta, fare fuoco con un singola raffica contro una miniatura che appare per la prima volta nella sua linea di vista (e di fuoco) oppure contro una miniatura che già si trovava all'interno di essa ma che ha scelto di effettuare un movimento. L'abilità ha effetto anche contro un Ladro genetico/Ymgarl apparso tramite l'omonima carta Evento.

Esempio:

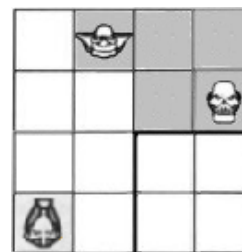


Figura 1

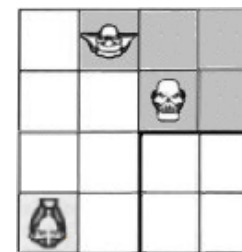


Figura 2

Figura 1

Un Eldar armato di Cannone Shuriken possiede l'abilità "Veglia silente". Il giocatore eldar ha terminato il suo turno nella situazione che si vede in figura: l'Eldar rimane in basso a sinistra e la sua abilità passiva è latente ed attivata.



Figura 2

Al momento del successivo turno alieno, il giocatore alieno, essendo a conoscenza dell'abilità eldar, preferisce non muovere il Gretchin (se lo avesse fatto in virtù della suddetta abilità, avrebbe potuto essere attaccato) e decide di attaccare a distanza: totalizza uno [0]+[1], quindi un nulla di fatto. Rischia quindi di muovere l'Androide di una casella verso sinistra e in effetti, non appena questi entra nella linea di vista dell'Eldar, riceve un attacco a distanza in nome dell'abilità "Veglia silente": questa ha la precedenza su ogni altra azione e anche se l'Androide ha mosso di una sola casella, l'iniziativa del primo attacco spetta in ogni caso all'Eldar. Il giocatore eldar ottiene [1]+[2]: l'Androide è eliminato. Sono validi gli effetti delle carte Equipaggiamento riferite all'arma del Veterano.

"Occhio infallibile"

Il guerriero Eldar che possiede questa abilità, una volta individuato il bersaglio, è in grado di colpirlo anche se questo non si trova nella sua linea di fuoco: basta infatti che questo rientri semplicemente nella sua linea di vista, affinché l'Eldar possa effettuare un attacco a distanza. Questa abilità annulla anche il bonus di copertura ed è valida per ogni raffica che l'Eldar spara. Per informazioni si veda l'esempio riepilogativo a p. 38.

Grado avanzato: aggiungono +3 al punteggio base

Una volta che tutte le abilità di Livello A sono state sbloccate, il Governatore può ingaggiare Veterani che hanno acquisito ulteriori abilità psichiche.

Livello B: Grado superiore: aggiungono +3 al punteggio base

"Proiezione mentale"

Una sola volta per turno il Veterano può muovere fino a due caselle quando viene attaccato dal nemico. Se con ciò riesce a portarsi al di fuori dalla linea di vista diretta del nemico, il combattimento non ha luogo (per tutti i dettagli su questa abilità, vedi p. 89).

"Telecinesi"

Il Veterano è telecinetico e può, all'inizio di ogni suo turno, aprire o chiudere ogni porta nella sua linea di vista diretta. Prima di muovere o sparare.

I poteri psichici oltre all'effetto riportato qui sopra, consentono l'attribuzione di Punti Ferita aggiuntivi. In ragione del fatto che ciascuna di queste abilità garantisce un duplice effetto per la miniatura che le possiede, esse vengono sbloccate separatamente.

Il meccanismo rimane identico a quello del Governatore: quando l'Eldar che possiede l'abilità psichica – quindi il Punto Ferita aggiuntivo che le è collegato – viene ferito, dovrà scartare il segnalino abilità psichica e di conseguenza perderà un Punto Ferita.

Tabella riassuntiva delle abilità eldar:

Abilità base (+1)	Abilità intermedie (+2)	Abilità avanzate (+3)
Velo d'ombra	Veglia silente	Proiezione mentale*
Marcia forzata	Occhio infallibile	Telecinesi*

* Questi poteri vengono acquisiti in momenti diversi.

Esempio riepilogativo:

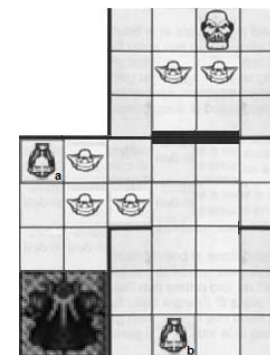


Figura 1

Due Veterani eldar si trovano a dover affrontare una situazione molto spinosa. Il primo (che chiameremo Ea) è armato di Lanciarazzi, il secondo (Eb) di Cannone Shuriken. Possiedono inoltre diverse abilità:

Eldar A	Eldar B
Marcia forzata (+1)	Velo d'ombra (+1)
Telecinesi (+3)	Occhio infallibile (+2)
	Veglia silente (+2)

Si dà qui di seguito UNA delle differenti possibilità di azione:

All'inizio del suo turno, il giocatore eldar stabilisce di scambiare due abilità tra Ea ed Eb. In particolare Ea cede "Telecinesi" ad Eb in cambio di "Velo d'ombra" (basterà scambiare i relativi segnalini sotto alle miniature). A questo punto Eb fa ricorso all'abilità "Telecinesi" per aprire la porta davanti a sé sullo sfondo (Figura 2) e muove in avanti di tre caselle (il massimo dei suoi punti movimento) (Figura 3).

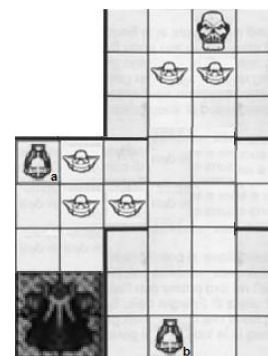


Figura 2

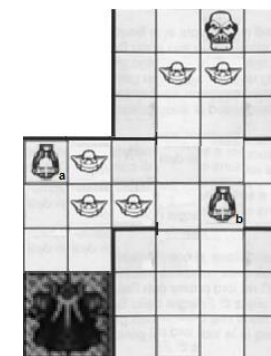


Figura 3



Ora Eb tenta di eliminare uno dei due Gretchin che sbarrano il cammino ad Ea con la prima raffica di Cannone Shuriken. Totalizza [0][0], un nulla di fatto. Successivamente sceglie di utilizzare l'abilità "Occhio infallibile" per eliminare l'Androide in alto, all'interno della sua linea di vista ma non di fuoco. Totalizza un inutile [0][1] con la seconda raffica del Cannone Shuriken, [1][2] con la terza: eliminato.

E' il turno di Ea, bloccato tra il Dreadnought che gli sta in fronte e i Gretchin di lato. Ricorrendo all'abilità "Velo d'ombra", Ea potrà muoversi attraverso i Gretchin ed arrivare in posizione 3 (Figura 4).

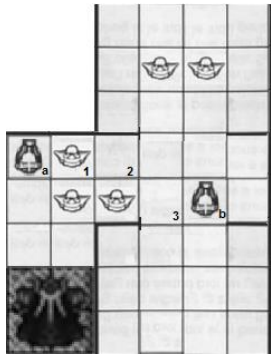


Figura 4

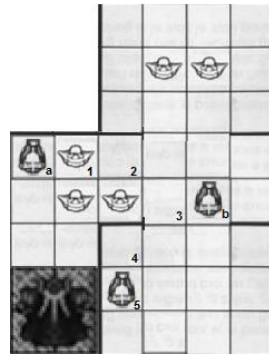


Figura 5

A questo punto per mezzo dell'abilità "Marcia forzata", al posto della fase di attacco, l'Eldar potrà muovere una seconda volta di tre caselle. Si accontenta di due e raggiunge la casella segnata con 5 (Figura 5) in modo da ripararsi dall'attacco del Dreadnought.



Le abilità delle forze del Caos

Come si è illustrato poco più sopra, le abilità da assegnare alle forze del Caos sono associate a dei segnalini "Abilità" che si dividono in quattro colori differenti.

Segnalini abilità "Verdi"

"Angoli": vedi p. 32.

Questa abilità diventa inutile se associata ai Ladri genetici, agli Ymgarl e al Guerriero Tiranide: nessuna di queste creature, infatti, è in grado di maneggiare armi.

"Parata": la confidenza con le armerie del vascello, nonché la forza superiore sviluppata da alcune creature del Caos, permettono ad una di loro – se attaccata in corpo a corpo – di far ritirare un dado all'avversario, allo scopo di peggiorare il risultato. Si accetta il secondo risultato.

Condotti d'aria: la profonda conoscenza del Colosso Spaziale da parte delle truppe che lo abitano, permette ad una di loro di spostarsi con estrema rapidità sfruttando i passaggi nascosti dietro alle paratie. Per una sola volta, durante il suo turno, il giocatore alieno al posto della sua fase di movimento, può spostare la miniatura che possiede questa abilità di otto caselle esatte da un punto all'altro dell'intero tabellone (compresi corridoi, tabelloni minori e tabelloni ibridi), in linea retta, ma senza tenere conto di muri o di porte stagne rinforzate (escluso l'artiglio di attracco quando fa da punto di partenza per i Marines). Non possono essere attraversate zone non coperte dal tabellone. Il movimento non può terminare in una casella occupata.

Segnalini abilità "Blu"

"Arsenale": dopo estenuanti battaglie uno dei guerrieri del Caos ha acquisito l'abilità di imbracciare un'arma leggera-speciale a scelta tra Fucile al plasma, Fucile a fusione, Lanciafiamme leggero (usare gli appositi segnalini da sovrapporre a quello "Abilità"). Il giocatore alieno non appena assegna il segnalino "Abilità" alla miniatura scelta (sono esclusi il Magus e il Comandante ibrido perché imbracciano armi complesse per il corpo a corpo), dichiara di quale tipo di arma leggera-speciale si tratti. Attenzione: nel caso venga scelto il Lanciafiamme, la miniatura del Caos che gode dell'abilità "Arsenale" potrà, dichiarandolo preventivamente, usufruire del bonus di un dado da arma leggera quando attacca in corpo a corpo.

Questa abilità diventa inutile se associata ai Ladri genetici, agli Ymgarl e al Guerriero Tiranide: nessuna di queste creature, infatti, è in grado di maneggiare armi.

"Spallata": vedi p. 33. L'abilità per le forze del Caos funziona in maniera identica a quella della controparte dei Marines lealisti. Per quanto riguarda i Marines del Caos può essere sfruttata anche da quelli armati con arma leggera.



“Favore di Khorne”: la creatura che ha sviluppato questa abilità oscura è in grado di schivare ed assorbire un danno sottraendolo al totale di quelli ricevuti quando subisce un attacco, sia a distanza che in corpo a corpo.

Segnalini abilità “Grigi”

“Tempra”: vedi p. 34.

“Dono di Slaanesh”: una creatura è posseduta dallo spirito del dio del Caos che gli conferisce l'abilità di effettuare un secondo turno (completo di attacco e movimento) dopo il primo, a patto che durante quest'ultimo abbia eliminato almeno un nemico.

“Profusione del Caos”: le tempeste del Warp cui è soggetto il Colosso Spaziale hanno creato una distorsione spazio-tempo che permette ad alcuni demoni di utilizzare le creature del Caos per controllare più di un corpo: una volta a turno, in cambio della fase di attacco, la miniatura che ha acquisito questa abilità può tentare di corrompere l'anima di un Marine (esclusi i Comandanti, i Personaggi Speciali, Von Jarde, gli Eroi e il Dreadnought) o di un Eldar (escluso il Governatore e il Personaggio Speciale) sulla sua linea di vista. Per farlo, occorrerà che il giocatore alieno totalizzi un [3] con un dado da arma pesante. Se ci riuscirà, nel caso di un Marine, esso andrà sostituito con un Marine del Caos, ma il giocatore alieno avrà cura di dotarlo della stessa arma che questi possedeva prima della trasformazione (leggera, leggera-speciale, pesante o extra-pesante) e anche delle carte Equipaggiamento ad esso dedicate, che passeranno al giocatore alieno (ad esempio “Mirino”), ma non delle eventuali abilità. È da considerarsi come una miniatura persa in battaglia, quindi il giocatore marine perderà i punti TEC corrispondenti, mentre il giocatore alieno aumenterà il proprio punteggio (se si tratta di un Marine in armatura terminator, come riportato a p. 17, esso verrà sostituito da un Marine in armatura potenziata, armato di Fucile Requiem). Nel caso di un Eldar, egli si trasformerà in Eldar Oscuro, anche in questo caso dotato della stessa tipologia di armi, di proiettili (contro le porte stagne rinforzate) e di carte relative (non delle abilità), che possedeva prima di essere sedotto (utilizzare apposito segnalino).

Il giocatore che successivamente dovesse eliminare la miniatura trasformata, ne aggiungerà il valore al proprio punteggio TEC totale, mentre il giocatore alieno sarà costretto a ridurre, eccezionalmente, il proprio.

Se il tiro non avrà successo, la miniatura potrà ritentare alle stesse condizioni il turno successivo. La miniatura trasformata potrà essere utilizzata a partire dal turno stesso in cui è avvenuta la trasformazione.

L'abilità ha effetto anche sulle Truppe speciali marine ed eldar.

Segnalini abilità “Viola”

“Virus mutageno”: il Tiranide che ha sviluppato questa potentissima abilità è in grado, una volta per turno e in cambio sia della sua fase di attacco che di quella di movimento, di sputare un muco corrosivo in cui è contenuto un virus mutageno altamente

contaminante, capace di provocare mutamenti genetici subitanei in qualsiasi forma vivente complessa, compresi quindi i Comandanti marine, il Governatore eldar e i Personaggi speciali (restano esclusi il Dreadnought marine il Sergente Von Jarde e il Bibliotecario Protheus). Il lancio del muco va considerato come un attacco a distanza.

La creatura che dispone di questa abilità deve lanciare due dadi da arma pesante per verificare se il muco ha raggiunto e disciolto la corazza del bersaglio che deve trovarsi sulla sua linea di fuoco. In caso affermativo il giocatore alieno provvederà al lancio di un ulteriore dado da arma pesante, in base al cui risultato avviene quanto segue:

	Esito:
[0]	Non accade nulla. Gli antigeni dei Marines o la protezione psichica degli Eldar sono riusciti ad annichilire il virus nemico.
[1],[2]	Gli antigeni o la protezione psichica hanno indebolito parzialmente la portata aggressiva del virus: il bersaglio rimane stordito (utilizzare apposito segnalino, vedi alla sezione “Unità tiranidi – Ymgarl”, p. 12)
[3]	Il virus è entrato in circolo nel bersaglio, che si tramuta istantaneamente in un Tiranide a scelta del giocatore alieno.

Per quanto riguarda l'ultimo caso occorrono alcune annotazioni:

- il bersaglio mutato viene rimosso dal gioco, i punti TEC corrispondenti spettano al giocatore alieno e il giocatore che possedeva la creatura prima della mutazione dovrà sottrarre dal proprio punteggio i punti TEC corrispondenti;
- il giocatore alieno dovrà fare attenzione alla scelta della miniatura con cui sostituire la vittima mutata, in quanto occorre che sia disponibile almeno una miniatura tiranide; se non ve ne sono di disponibili, nessuna ulteriore miniatura entrerà in gioco in sostituzione del bersaglio eliminato;
- la miniatura tiranide entrata in gioco può subito attaccare e muovere normalmente;
- il giocatore che successivamente dovesse eliminare la miniatura trasformata, ne aggiungerà il valore al proprio punteggio TEC totale, mentre il giocatore alieno sarà costretto a ridurre, eccezionalmente, il proprio.



Opzione 9: Personaggi speciali

Personaggi speciali marine

I Personaggi speciali da affiancare agli Space Marines possono essere utilizzati solamente una volta per Campagna e presentano soprattutto dei vantaggi tattici in quanto riducono notevolmente la capacità di offesa del nemico.

Il giocatore marine che semplicemente possiede due onorificenze può, in cambio di queste ultime e in ogni momento della Campagna, reclutare uno dei Personaggi speciali, sostituendolo ad uno dei propri Marines. Tale vantaggio non può essere cumulato e ogni figura può essere schierata *soltanto una volta* durante l'intera Campagna.

Essa dispone di 3 PF, può usufruire degli effetti delle carte Ordine e delle carte "Granata accecante" e "Bomba a fusione". Inoltre, non si applicano gli effetti delle carte Evento alieno alle quali non è soggetto il Comandante della squadra.

N.B.: una squadra non può possedere più di un Personaggio speciale, quindi, disponendo già di un Personaggio speciale, se durante una missione ne dovesse incontrare un secondo, il giocatore marine dovrà forzatamente evitare di ingaggiarlo.

L'Apotecario

L'Apotecario è un Marine specializzato nel ramo medico. La sua presenza in battaglia riduce la probabilità di subire perdite.

Corpo a corpo		(Spada a catena + Pistola Requiem)
Fuoco		(Pistola Requiem) entro 6 caselle
Valore armature	2	
Movimento	6 caselle	
Punti	15	

Caratteristiche:

Una volta per turno è possibile tentare di ripristinare i PF di una sola miniatura (anche Comandante) che sia stata ferita (anche mortalmente), utilizzando le apposite carte Equipaggiamento *Nartheicum*.

L'Apotecario, però, deve trovarsi entro sei caselle effettivamente raggiungibili dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito (es. i Marines entro sei caselle ma dietro un muro, potrebbero non essere raggiungibili, oppure il percorso potrebbe essere ostruito da miniature nemiche).

Se l'Apotecario è in squadra, tutti i Marines che vengono feriti durante i turni avversari, vanno posti sul fianco. Al momento del suo turno, utilizzando l'apposita carta Equipaggiamento *Nartheicum*, il giocatore marine potrà scegliere chi tentare di soccorrere con l'Apotecario.

Poiché l'Apotecario – come gli altri Marines – può usufruire degli effetti delle carte Ordine, ed esiste quindi la possibilità che per un turno possa muovere fino a dodici caselle, occorre considerare l'eventualità che egli riesca a soccorrere anche i feriti che si

trovano oltre le sei caselle previste. Per questo è necessario stendere su un fianco TUTTE le miniature ferite nel turno precedente (non escludendo, volendo, anche quelle dei Capitoli alleati: starà alla collaborazione tra i giocatori marine valutare se una particolare miniatura in una determinata situazione meriti di essere salvata).

Da notare che in ogni caso non può essere utilizzata più di una carta *Nartheicum* per turno, quindi non è possibile per l'Apotecario salvare più di un Marine per turno, a meno che l'Apotecario non possa beneficiare di un doppio turno consentito dagli effetti del potere psionico del Bibliotecario "Tempo distorto".

Se le condizioni sopra riportate vengono soddisfatte, l'Apotecario muoverà fino ad una delle caselle adiacenti a quella in cui giace il Marine ferito e il giocatore marine dovrà lanciare un dado da arma pesante per vedere quanti PF sono ripristinati: in caso di insuccesso, la miniatura è rimossa. Non possono essere reintegrati più PF di quelli originari (per i Veterani che godono dell'abilità "Tempra" si intende fino a 2 PF). Al termine di questa operazione tutti gli altri eventuali Marines sdraiati sul fianco andranno eliminati dal gioco e consegnati ai giocatori che ne reclamano il punteggio.

L'Apotecario che svolga un tentativo di soccorso medico impegna la sua fase di movimento necessaria per raggiungere la miniatura del ferito, ma mantiene attiva la fase di attacco.

Prima dell'inizio della missione, il giocatore marine che intende utilizzare un Apotecario può equipaggiare tutte le carte *Nartheicum* che desidera, tuttavia esse si sostituiscono alle altre carte Equipaggiamento della squadra, inoltre se l'Apotecario viene eliminato, esse non potranno essere utilizzate!

Ad esempio il giocatore Ultramarine che possiede quattro onorificenze (riferibili a otto carte Equipaggiamento), decide di impegnarne due per sostituire uno dei suoi Marines con un Apotecario. Stabilisce quindi di prendere quattro carte *Nartheicum*, un Mirino, e un Bio-scanner: il totale delle carte equipaggiabili resta comunque 6 e non può essere superato! Il suo Apotecario potrà, dunque, tentare di curare i Marines feriti fino a quattro volte durante la missione.

La carta *Nartheicum* può essere utilizzata anche per ripristinare i PF dello stesso Apotecario (se non sono scesi a zero): nell'esercizio di tale operazione egli perderà il proprio turno.

L'Apotecario è anche dotato di uno strumento medico (il *Reductor*) necessario per asportare con successo la "Ghiandola prognoide" dai Marines. Essa contiene il DNA del Marine ed è molto importante per la sopravvivenza dei dati genetici del Capitolo. Se a fine partita l'Apotecario è ancora in vita, il giocatore marine non ridurrà il proprio punteggio TEC totale del valore dei Marines persi e i giocatori alieno od eldar non otterranno i punti per le miniature rispettivamente sottratte a quel giocatore.



Il Cappellano

E' il leader spirituale di un Capitolo. E' assimilabile ad un prete guerriero che ispira i propri fratelli ad atti di coraggio, ingaggiando feroci combattimenti contro il nemico. La sua armatura è dipinta di nero e indossa una maschera a forma di teschio.

Corpo a corpo		(Arma potenziata: <i>Crozius Arcanum</i>)
Fuoco		(Pistola Requiem) entro 6 caselle
Valore armatura	3	
Movimento	6 caselle	
Punti	10	

Caratteristiche:

Se il Cappellano è presente in una squadra di abordaggio, i Marines – compreso il Cappellano – si trovano in uno stato di frenesia: in tutti i combattimenti in corpo a corpo, sia in attacco che in difesa, i Marines che si trovano all'interno della linea di vista del Cappellano possono rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Se il Cappellano viene eliminato, svanisce l'effetto febbrile; inoltre, se il giocatore marine sceglie una carta Equipaggiamento che permette ad una miniatura il rilancio di un dado in corpo a corpo, questa potrà rilanciare fino a due dadi.

Fintanto che il Cappellano è in vita, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle seguenti carte Evento alieno:

- Richiamo del Caos;
- Ladro genetico.

Il Techmarine

I Marines che dimostrano una particolare affinità con la riparazione dei veicoli e di qualsiasi altra opera meccanica, vengono addestrati come Techmarine.

All'interno di una squadra si occupano della manutenzione dell'equipaggiamento, ma sono anche degli ottimi guerrieri.

Spesso sono dotati di parti bioniche e di un Servo-braccio montato sulle spalle, il cui compito consiste nel supportare il Techmarine durante le riparazioni, ma anche nel migliorarne l'abilità in corpo a corpo.

Corpo a corpo		(Scure potenziata)
Fuoco		(Pistola Requiem) entro 6 caselle
Valore armatura	3	(Armatura dell'artefice)
Movimento	6 caselle	
Punti	10	

Caratteristiche:

Fintanto che il Techmarine è in vita, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle seguenti carte Evento alieno:

- Equipaggiamento difettoso;
- Armi inceppate.

Analogamente all'Apotecario, il Techmarine dispone di alcune carte Equipaggiamento che, se scelte dal giocatore Marine, possono sostituirsi a quelle della squadra: Scanner avanzato e Servo-braccio.

Lo Scanner avanzato migliora la ricerca di Reperti: il giocatore può rilanciare un dado in caso di ricerca fallita (vedi Opzione 12: *La ricerca dei Reperti*). Inoltre, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle carte Evento alieno "Mina anti-uomo", "Difesa automatica".

Il Servo-braccio migliora la capacità di combattimento e permette la riparazione della Tarantola. Quando attacca in corpo a corpo, grazie al Servo-braccio, il Techmarine può farlo due volte, anche contro due miniature nemiche differenti, prima o dopo aver mosso: per ogni attacco lancia due dadi da arma pesante. Se combina la forza della propria arma potenziata con quella del servo-braccio, può attaccare un singolo nemico lanciando due dadi da arma pesante e due da arma leggera.

Il Techmarine è in grado di riparare una Tarantola nello stesso turno in cui essa viene distrutta. Il giocatore marine ha un solo tentativo a disposizione lanciando un dado da arma leggera: il risultato rappresenta il numero di punti ferita ripristinati, compatibilmente con il numero di ferite ricevute dall'arma. Il Techmarine si deve inoltre trovare entro 6 caselle dalla Tarantola nel momento della sua distruzione.

Se il Techmarine verrà dotato di entrambe le carte Equipaggiamento, sarà in grado di aprire tutte le porte stagne rinforzate come se si trattasse di porte normali. Il sistema di chiusura automatico resta quello consueto.

Il Bibliotecario

I Bibliotecari sono Marines dotati di notevoli poteri psichici (*Psykers*) che utilizzano efficacemente sia in corpo a corpo che a distanza. In battaglia sono sempre equipaggiati con una Calotta psichica, il cui compito consiste nel convogliare l'energia da essi prodotta e di difendersi dai nemici e dai pericoli dello Spazio Distorto.

Inoltre, portano sempre con se un'Arma psionica dagli effetti devastanti che può assumere la forma di una Spada, di una Scure o di un semplice Bastone.

Se un Bibliotecario è inserito in una squadra di abordaggio, può utilizzare apposite carte per gli attacchi psichici.

Il Bibliotecario può beneficiare delle Carte Ordine, tuttavia, queste non possono abilitarlo ad utilizzare due volte i propri poteri psichici o a combinarli con altre tipologie di attacco. Egli non può utilizzare i propri poteri qualora usufruisca di una Carta Ordine!



Scheda del Bibliotecario in armatura potenziata:

Corpo a corpo		Arma psionica
Fuoco		Pistola Requiem entro 6 caselle
Valore armatura	2	Armatura Potenziata
Punti vita	3	
Movimento	6 caselle	
Punti	15	
Equipaggiamento	Calotta psichica	
Regole	Attacco psichico	

Scheda del Bibliotecario in armatura Terminator:

Corpo a corpo		Arma psionica
Fuoco		Requiem d'assalto
Valore armatura	3	Armatura Terminator
Punti vita	3	
Movimento	4 caselle	
Punti	20	
Equipaggiamento	Calotta psichica	
Regole	Attacco psichico	

Al fine di rappresentare i Poteri psichici del Bibliotecario, sono state introdotte dodici nuove carte per ogni Giocatore Marine. Queste rappresentano solo alcune delle differenti abilità dello *Psyker*. Le carte sono divise in quattro Domini: Psionico (giallo), Energetico (rosso), Telecinetico (verde) e Temporale (blu). All'inizio di ogni missione i giocatori che utilizzano un Bibliotecario possono scegliere solo quattro delle dodici carte, una per ciascun Dominio.

Per utilizzare un Potere psichico, all'inizio del proprio turno il giocatore marine informa il giocatore alieno, mostrando la carta sul tavolo e lancia un dado da arma pesante: se esce un [3], il potere non può essere evocato per quel turno e il Bibliotecario perde il turno.

Può essere giocata solamente una carta per turno. Il Bibliotecario che lancia un Potere psichico perde la propria fase di attacco per quel turno (fa eccezione il potere: "Teletrasporto" dove vengono perse entrambe). **La carta va scartata dopo l'uso.**

Per i dettagli delle carte si rimanda a "Gli Space Marines in Starquest" di Tony8971.

Il giocatore marine deve decidere se l'effetto della carta "Tempo distorto" va utilizzato contro le forze eldar oppure contro quelle del Caos. Non è possibile rallentare entrambe. Tutte le carte tranne "Controllo" sono applicabili anche contro gli Eldar.

Personaggio speciale eldar

A differenza dei Marines, per gli Eldar è previsto l'utilizzo di un solo Personaggio speciale, il Ragno Esarca dello Spazio Distorto.

Per attivare questo Personaggio speciale, il giocatore eldar non ha bisogno di alcun requisito: SE NON INDICATO DIVERSAMENTE nella parte relativa alle istruzioni di missione, il giocatore eldar può tentare di evocare il Ragno in qualsiasi momento della partita, lanciando un dado da arma pesante e totalizzando un 3. Qualora il lancio non avesse buon esito, si potrà ripetere il turno successivo, e via dicendo fino alla fine della missione.

Si può effettuare un solo tentativo per turno.

L'eventuale presenza del Ragno Esarca va di norma conteggiata nel numero totale di unità eldar disponibili per una determinata missione e va dunque considerato al posto di una miniatura eldar: se il Ragno Esarca non dovesse comparire in squadra all'inizio della partita perché l'approdo dal Warp per quel turno è fallito, una volta che egli entra in gioco, la sua presenza non può far superare alla squadra il numero massimo di miniature consentite per quella missione. Se cioè una missione prevede l'utilizzo di 5 unità eldar, il giocatore eldar che ha l'intenzione di evocare il Ragno Esarca dovrà scendere in campo con quattro unità, che si completeranno a cinque con l'arrivo del Ragno (cosa che potrebbe tuttavia anche non verificarsi per tutta la durata della partita).

Il numero di unità previste per una missione non riguarda il reclutamento di altre miniature durante la partita, previa tuttavia il non superare le sette unità totali. Se ad esempio durante la partita, la squadra dovesse liberare dei Prigionieri eldar oppure ottenere altre unità eldar, (vedi la sezione "Prigionieri e Sopravvissuti" a p. 69), questo non influirà sul numero delle unità previste inizialmente fino a che il numero delle unità in squadra rimane inferiore a sette. Se però, durante l'assenza del Ragno Esarca, gli Eldar dovessero liberare dei Prigionieri che vanno ad ingrossare la squadra fino a raggiungere il limite consentito di sette, al momento del rientro del Ragno Esarca dal Warp dovrà essere abbandonata una miniatura (non Governatore) che da quel momento entrerà nello stato di non giocante (vedi p. 68): il giocatore eldar potrà eventualmente recuperarla quando la squadra sarà stata decurtata di una miniatura.

Il Ragno Esarca può beneficiare degli effetti delle carte Ordine ed Equipaggiamento nella stessa maniera in cui ne beneficia il Governatore eldar, e può essere bersaglio di tutte le carte Evento che coinvolgono anche il Governatore. Come quest'ultimo, infine, non può ricevere alcuna abilità (vedi p. 28).

Il Ragno Esarca dello Spazio Distorto

Un Ragno dello Spazio Distorto è uno speciale guerriero Eldar che dispone di un congegno incorporato nell'armatura da combattimento che gli consente di effettuare rapidi balzi teletrasportati nell'*Immaterium*, rendendolo un avversario assai rapido e sfuggente. Un Ragno Esarca in particolare associa a questa rapidità una notevole potenza negli attacchi ravvicinati conferitagli dalla sua preziosa armatura che incorpora gli spiriti di chi l'ha indossata precedentemente.



Solitamente un Ragno Esarca può effettuare balzi nello Spazio Distorto contenendo i rischi, tuttavia per questa Campagna si è pensato di limitare questa capacità, ipotizzando che l'intensa tempesta all'interno del Warp causata dal misterioso artefatto che si nasconde nelle profondità del Colosso Spaziale, renda più difficoltoso il percorso dei tunnel dello Spazio Distorto.

Se l'approdo del Ragno Esarca nel Colosso Spaziale ha avuto successo (cioè il giocatore eldar ha totalizzato un [3] con un dado da arma pesante), la miniatura può essere posizionata in qualsiasi parte di un tabellone già sondato e potrà fin da subito muovere, attaccare regolarmente oppure ricorrere alla sua abilità.

Le abilità del Ragno possono essere utilizzate **una volta per ogni passaggio di mano**, intendendo con quest'ultima definizione il singolo turno di una delle fazioni.

Abilità:

Durante il turno del giocatore eldar o degli altri giocatori, il Ragno Esarca può smaterializzare se stesso e un'unità ad esso adiacente (comprese le caselle in diagonale), per finalità offensive o difensive, esclusi il Governatore degli Eldar Oscuri, i Comandanti marine, i Marines in armatura terminator, le Tarantole, i Dreadnought, i Guerrieri Tiranidi, il Sergente Von Jardes e gli Eroi.

Questa abilità può essere sfruttata al massimo una volta per turno.

1. Durante il turno del giocatore eldar, quando il Ragno Esarca viene posizionato (o perché apparso dall'*Immaterium* o perché si è avvicinato muovendosi regolarmente) in una casella adiacente a quella occupata da un'altra miniatura, egli potrà – sacrificando la sua fase di attacco – ghermirla con le Chele meccaniche e condurla con sé nello Spazio Distorto. Per fare questo dovrà effettuare un tiro con un dado da arma pesante (vedi tabella); si suppone che le turbolenze del Warp e l'ingombro nonché la resistenza della miniatura afferrata, rendano difficoltoso il salto teletrasportato. Se il tiro avrà successo il giocatore eldar guadagnerà i punti corrispondenti al valore della miniatura eliminata e il suo proprietario li sottrarrà dal suo punteggio TEC.

2. Durante il turno degli avversari, se il Ragno Esarca si trova adiacente alla casella di una qualsiasi miniatura, egli potrà tentare di sottrarla ad un qualsiasi attacco a distanza o in corpo a corpo, anche proveniente o riconducibile ad una Carta Evento, portandola con sé nel Warp. Il giocatore eldar dovrà dichiarare questa intenzione PRIMA che l'evento si verifichi o che si svolga il lancio di dadi. Per valutare se il tentativo è riuscito, il giocatore eldar dovrà effettuare un tiro con un dado da arma pesante (vedi tabella). Se il Ragno Esarca riuscirà a tornare dal Warp, la miniatura salvata dovrà essere posta adiacente ad esso, in una delle quattro caselle precedentemente occupate dal segnalino Warp. Se il segnalino Warp nel frattempo è stato occupato da altre miniature, il Ragno Esarca andrà posto in una casella libera adiacente al segnalino a scelta del giocatore eldar. Se il salto fallisce, il combattimento o l'attacco si svolgeranno regolarmente.

3. Durante il turno degli avversari, se minacciato da un Evento alieno o da un attacco, il Ragno Esarca potrà tentare di teletrasportarsi nel Warp. Il giocatore eldar dovrà dichiarare questa intenzione PRIMA che l'evento si verifichi o che si svolga il lancio di dadi. Anche in questo caso, per valutare se il tentativo è riuscito, il giocatore eldar dovrà effettuare un tiro con un dado da arma pesante (vedi tabella).

Se il salto fallisce il combattimento o l'attacco si svolgeranno regolarmente.

Tabella

	<i>Esito</i>
[0]	Il salto è fallito. Il Ragno Esarca non può attaccare per questo turno (se gli avanzava di farlo); può tuttavia ancora difendersi se attaccato in corpo a corpo.
[1],[2]	Il salto è riuscito e il Ragno Esarca viene sostituito dal segnalino Warp. Nel successivo turno eldar egli <u>dovrà</u> tentare di ritornare indietro dallo Spazio Distorto: per farlo dovrà totalizzare un [2] o un [3] con un dado da arma pesante. Potrà ripetere il tentativo una volta a turno per il resto della partita, ma se entro questo limite non sarà riuscito a tornare dal Warp, il Ragno Esarca sarà considerato eliminato dal gioco e il giocatore eldar perderà il valore corrispondente in punti TEC. Si presume infatti che egli sia caduto vittima delle forze del Chaos e del terribile Slaanesh. Se questo ulteriore tiro avrà successo, il Ragno Esarca rientrerà in gioco al posto del segnalino Warp, posizionandosi in una delle quattro caselle del segnalino e potrà di nuovo muovere e/o attaccare regolarmente. Il Ragno Esarca potrà fin da subito utilizzare di nuovo le abilità suddette. Se il segnalino Warp nel frattempo è stato occupato da altre miniature, il Ragno Esarca andrà posto in una casella libera adiacente al segnalino a scelta del giocatore eldar. Nel caso il Ragno Esarca trasporti con sé una miniatura alleata, quanto esposto qui sopra avrà valore anche su di essa, comprese la perdita di punti TEC in caso di mancato ritorno e la collocazione sul segnalino Warp.
[3]	Il salto è perfettamente riuscito, tanto che il Ragno Esarca è in grado di padroneggiare le correnti del Warp senza difficoltà: la sua permanenza nello Spazio Distorto è talmente breve che si svolge in pochi istanti e non occorre rimuovere la sua miniatura o quella della miniatura alleata.

Se per l'intera durata della partita il Ragno non riuscisse mai ad entrare in gioco, non andrà considerato come una miniatura eliminata.

Anche se il Ragno Esarca dovesse smarrirsi nel Warp fino alla fine della partita in seguito ad un balzo dipeso dall'attacco di un giocatore Marine, i punti andranno al giocatore alieno, in quanto sono le forze caotiche presenti nel Warp ad impedire il suo ritorno.

Se durante l'assenza del Ragno Esarca, l'intera squadra eldar dovesse essere eliminata (compreso il Governatore), il giocatore eldar ha diritto di continuare a tentare di richiamare il Ragno Esarca una volta per turno. In questo caso, se la squadra eldar portava con sé uno o più frammenti della Pietra dell'anima (vedi p. 77), si ipotizza che essi siano nelle mani del Ragno Esarca fino a che esso rimarrà in vita. Se egli sarà perso nel Warp, i frammenti andranno automaticamente al giocatore alieno.

Il segnalino Warp è semplicemente un segnalino *Remember* e non ha alcun effetto sulle creature in gioco.

Esempio:

Durante il suo turno, il giocatore alieno intende attaccare con un Androide il Ragno Esarca in corpo a corpo. Non appena il giocatore alieno dichiara l'attacco, il giocatore eldar lo interrompe: piuttosto che rischiare di perderlo, decide di tentare di smaterializzare il Ragno Esarca nel Warp! Per farlo tira un dado da arma pesante e totalizza [1]: il salto ha successo, al posto della miniatura del Ragno Esarca viene posto il segnalino Warp e la miniatura aliena perde la possibilità di attaccare (se avesse totalizzato [0], il Ragno non si sarebbe trasportato, ma avrebbe ancora potuto difendersi).

Nel corso del turno successivo del giocatore eldar occorre verificare se il Ragno Esarca è in grado di ritornare dal Warp: il giocatore eldar lancia un dado da arma pesante e totalizza un [3]: il Ragno Esarca appare in una delle quattro caselle del segnalino Warp (che verrà rimosso) e potrà muovere



e/o attaccare liberamente.

Nel turno successivo, uno degli Ultramarines armato di lanciamissili attacca a distanza un eldar con catapulte shuriken, adiacente al Ragno Esarca. Per evitare di perderlo, prima che il giocatore marine effettui il lancio di dado, il giocatore eldar tenta di teletrasportare nuovamente il Ragno Esarca nel Warp insieme al guerriero eldar: totalizza un altro [1] e quindi il salto ha successo.

Durante il turno successivo eldar il giocatore effettua di nuovo la verifica: questa volta totalizza uno [0]: la miniature falliscono il ritorno.

Il giocatore eldar potrà tentare di nuovo una volta per turno, fino a quando non otterrà [2] o [3]. Se questo risultato non comparirà entro la fine della partita, il Ragno Esarca e il guerriero eldar saranno da considerarsi dispersi, il giocatore alieno guadagnerà i punti per l'eliminazione, mentre al giocatore eldar saranno sottratti.

Scheda del Ragno Esarca dello Spazio Distorto:

Corpo a corpo		Chele meccaniche + Lame potenziate
Fuoco		Tessimorte
Valore armatura	2	Armatura d'aspetto
Punti vita	3	
Movimento	7 caselle	
Punti	15	

Opzione 10: Capitano Senior, Avatar e Signore del Caos: i vantaggi del grado

Qualora il giocatore riesca ad ottenere il grado più elevato, non vince la Campagna, bensì può ottenere dei bonus da utilizzare *nella missione successiva*. Ad inizio missione i giocatori rendono pubblici i bonus che intendono utilizzare.

Se si vince una missione quando si è già Capitano Sr, Avatar, o Signore del Caos, infatti, non è più possibile salire di grado, ma si accede alla condizione di ottenere, raggiungendo un determinato punteggio, l'intervento di Truppe speciali.

NB: in base alle regole di Starquest, per raggiungere il grado di Capitano Sr (o di Signore del Caos) bisogna **nessariamente vincere una partita** e non si può salire all'ultimo grado scambiando 4 Onorificenze (o 4 Marchi del Caos).

Il giocatore col massimo grado può altresì scambiare 4 Onorificenze (o 4 Marchi del Caos) per ottenere, nella partita successiva, degli equipaggiamenti particolari che si aggiungono a quelli disponibili: questo significa che alle 4 carte Equipaggiamento normalmente selezionabili da una Comandante che non possiede Onorificenze, è possibile aggiungerne una quinta, speciale, ottenuta in cambio delle 4 Onorificenze.

Gli Equipaggiamenti speciali possono essere soggetti alla carta Evento alieno "Equipaggiamento difettoso"!

Per ulteriori informazioni sul sistema delle Onorificenze e dei Marchi del Caos, vedi il capitolo *Tra una missione e l'altra*, a p. 91.

Per quanto riguarda il giocatore Eldar non esiste alcun sistema di riconoscimenti paragonabile a quello delle Onorificenze o dei Marchi del Caos, per cui occorre

considerare un espediente differente affinché anche le truppe Eldar ottengano un bonus di Equipaggiamento speciale. Si ipotizza quindi che poiché in base al punteggio ottenuto in una missione, il giocatore Eldar può ricevere nessuno, uno o due Livelli di riconoscimento, qualora un Avatar Eldar arrivasse a ricevere un esubero di due Livelli di riconoscimento, potrà usufruire di carte Equipaggiamento speciale per il Governatore oppure per la squadra.

E' importante dunque porre come ipotesi che il numero massimo di Livelli di riconoscimento accumulabili sia di 4 (gli stessi contemporaneamente necessari per raggiungere al grado di Avatar). Oltre questa cifra si cominceranno a contare i Livelli di Riconoscimento in esubero.

E' possibile che in una missione si affrontino tra loro più Truppe speciali. L'unica eccezione in tal senso va considerata per i giocatori Marine: se in una missione, più di un giocatore marine con il grado di Capitano Senior, dovesse concludere con un punteggio pari o superiore a quello richiesto per ottenere le Truppe speciali, nella missione successiva SOLTANTO UNA delle squadre Marines beneficerà del bonus e sarà quella che ha totalizzato il punteggio TEC più alto. In caso di esatta parità, a beneficiarne sarà il giocatore che fino a quel punto avrà totalizzato il punteggio TEC complessivo più basso.

In sintesi, lo schema dei vantaggi ottenibili raggiungendo *il grado più elevato* è il seguente:

Giocatore marine con il grado di Capitano Senior:

Vantaggio	Condizione
Truppe speciali	61 punti TEC o più
Equipaggiamento speciale Comandante	Scambiare 4 Onorificenze
Equipaggiamento speciale Squadra	Scambiare 4 Onorificenze

Giocatore eldar con il grado di Avatar:

Vantaggio	Condizione
Truppe speciali	61 punti TEC o più
Equipaggiamento speciale Governatore	Due Livelli di riconoscimento in esubero
Equipaggiamento speciale Squadra	Due Livelli di riconoscimento in esubero

Giocatore alieno con il grado di Signore del Caos:

Vantaggio	Condizione	Note
Truppe speciali	91 punti TEC o più	
Manipolazione eventi	Scambiare 4 Marchi	Compatibilmente con la missione

Attenzione: mentre è possibile per un Capitano Senior, un Avatar o un Signore del Caos, ricorrere nella stessa partita alle Truppe speciali e contemporaneamente ottenere l'Equipaggiamento speciale (o la Manipolazione Eventi), NON si potranno reclutare le



Truppe speciali e insieme scambiare riconoscimenti per ingaggiare un Personaggio Speciale.

Giocatore marine: le Truppe speciali

Il giocatore marine che possiede un Capitano Sr può, se conclude una missione con il Comandante in vita, totalizzando allo stesso tempo 61 punti TEC o più, utilizzare delle Truppe speciali in quella successiva: si presume che i propri Marines vengano sostituiti dai fratelli più esperti.

Tali squadre possono essere utilizzate *più volte* durante una Campagna.

Le caratteristiche e le abilità delle Truppe speciali non si estendono al Comandante della squadra! Le Truppe speciali sono quattro, ognuna in dotazione ad un solo Capitolo, e in caso di eliminazione valgono 7 o 12 punti TEC, a seconda che utilizzino armi leggere o meno. Fanno eccezione le truppe degli Angeli sanguinari il cui valore è pari a 0.

Veterani anti-xenos (Ultramarines)

Queste particolari unità hanno combattuto molto tempo contro specifiche tipologie di nemici (in particolare i Ladri genetici), migliorando la comprensione delle tattiche aliene, soprattutto nel corpo a corpo.

Caratteristiche:

- in quanto veterani, le unità Anti-xenos hanno due PF;
- ad inizio partita, dopo la lettura della Missione Principale, il giocatore Ultramarine dichiara contro quale razza sono specializzate le proprie truppe: i Pelleverde (Orchi e Gretchin), i seguaci del Caos (Marines del Caos, Androidi e Dreadnought) oppure i Tiranidi. Nel corpo a corpo questi nemici lanceranno un dado in meno del normale.

Truppe da assedio (Pugno d'Acciaio)

I Pugno d'acciaio (o Magli dell'Imperatore) sono specializzati nel difendere le posizioni critiche e nel distruggere le roccaforti nemiche. Le truppe da assedio nascono da queste esigenze: ogni marine è equipaggiato con una rara armatura, detta "armatura dell'artefice", in quanto appositamente modificata dagli abili artigiani dell'Impero.

Caratteristiche:

- le Truppe da assedio hanno un Valore Armatura pari a 3 e nessun impedimento alla capacità di movimento. I Marines con arma pesante muoveranno al massimo di 4 caselle;
- particolari meccanismi ottici e di puntamento permettono il rilancio di un dado durante la fase di fuoco. Inoltre, se il giocatore marine sceglie una carta Equipaggiamento che permette ad una miniatura

il rilancio di un dado durante la fase di fuoco, questa potrà rilanciare fino a due dadi.

Compagnia della Morte (Angeli Sanguinari)

I Marines che soccombono alle terribili visioni di morte e di odio generate dalla Rabbia Nera, la tara genetica che affligge gli Angeli Sanguinari, vengono riuniti in particolari truppe votate all'assalto. Essi cercano la morte in battaglia perché, in caso contrario, cadrebbero vittima della Sete Rossa, una piaga ancora più atroce della precedente.

Caratteristiche:

- in quanto formalmente morti, il giocatore marine non perde punti dall'eliminazione di queste unità; il giocatore alieno invece li guadagna regolarmente perché uccidendo i Marines della Compagnia della Morte può ottenere comunque delle ghiandole progenoidi del Capitolo degli Angeli Sanguinari;
- possono sopportare ferite gravi, senza che l'efficienza in battaglia ne risenta. Ogni volta che la miniatura viene ferita, il giocatore Marine lancia un dado da arma leggera: il risultato è il numero di ferite ignorate;
- possono rilanciare un dado durante il corpo a corpo (attacco e difesa), inoltre in squadra deve essere presente solamente un marine con arma pesante (o extra-pesante, se disponibile);
- non possono muoversi se hanno un nemico in contatto di base. Ogni volta che entrano in contatto di base con un nemico, devono attaccarlo in corpo a corpo.

Ravenwing (Angeli Oscuri)

La Seconda Compagnia degli Angeli Oscuri prende il nome di Ravenwing. Si tratta di truppe particolarmente addestrate in assalti motorizzati, tuttavia questi Marines possono rivelarsi letali anche in operazioni di fanteria data la loro straordinaria rapidità.

Caratteristiche:

- Le armi della squadra sono dotate di rari sospensori integrati che permettono il movimento di 6 caselle ai Marines con armi pesanti, di 5 a quelli con armi extra-pesanti;
- i Marines possono equipaggiare più armi leggere-speciali dello stesso tipo;
- tutti i Marines con arma leggera e leggera-speciale sono in grado di sfruttare naturalmente l'abilità "angoli".



Giocatore marine – Carte Equipaggiamento speciale del Capitano Senior

Il giocatore marine che possiede un Capitano Senior può, scambiando 4 Onorificenze, dotarlo di un Equipaggiamento speciale utilizzabile più volte durante una Campagna. L'Equipaggiamento speciale *si aggiunge* alle quattro carte Equipaggiamento rimaste.

Modificatore fasico (Ultramarines)

Questo dispositivo sperimentale permette al Comandante di attraversare, fino a 3 volte in una partita, mura, oggetti, Marines e alieni. Fino al prossimo turno egli non potrà né attaccare né essere attaccato.

Mini Drone da assalto (Pugno d'acciaio)

Il Mini Drone può essere utilizzato fino a 3 volte durante una partita e permette il lancio di due dadi da arma pesante supplementari durante il corpo a corpo.

Guanto-lanciagranate (Angeli sanguinari)

Questa combinazione di armi permette, al Capitano equipaggiato con Spada e Guanto potenziati, di essere letale anche nel combattimento a distanza. Il Guanto permette di lanciare fino a 3 granate durante una partita, ma una sola granata per turno. La granata attacca nello stesso modo di un lanciarazzi.

Impianti rigenerativi (Angeli Oscuri)

Al Comandante della squadra Ravenwing sono state impiantate delle protesi rigenerative che gli permettono di guarire i tessuti danneggiati. Il Comandante può recuperare tre vite in una sola volta oppure prevenire tre danni singoli. I sistemi funzionano anche se le vite del Comandante scendono a zero.

Giocatore marine – Carte Equipaggiamento speciale della squadra Marine

Il giocatore marine che possiede un Capitano Senior può, scambiando 4 Onorificenze, dotare la propria squadra di un Equipaggiamento speciale utilizzabile più volte durante una Campagna.

I benefici del loro utilizzo non si applicano al Comandante, ma possono investire le Truppe e i Personaggi speciali.

L'Equipaggiamento speciale *si aggiunge* alle quattro carte Equipaggiamento rimaste.

Mini drone bodyguard (Ultramarines)

La squadra è supportata da tre Mini Droni il cui compito è assorbire l'impatto dei colpi nemici, proteggendo il marine.

Nel momento in cui un marine viene eliminato, è possibile sacrificare al suo posto un drone.

Upgrades armi extra-pesanti (Pugno d'acciaio)

Le armi extra-pesanti sono state modificate in modo tale da essere più maneggevoli: tutte le carte Ordine ed Equipaggiamento possono essere utilizzate su di esse.

Munizioni sperimentali (Angeli sanguinari)

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 dadi da arma leggera.

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".

Otturatore migliorato (Angeli Oscuri)

I Fucili Requiem della squadra sono dotati di Otturatori migliorati che consentono di sparare raffiche brevi e mirate, perciò tutti i Marines dotati di armi leggere possono sparare con un'alta cadenza di tiro, distribuendo i proiettili su più bersagli, come se disponessero di un Requiem d'assalto.

Riassumendo:

<i>Capitolo</i>	<i>Truppe spec.</i>	<i>Eq. spec. Capt. Sr</i>	<i>Eq. spec. Marines</i>
Ultramarines	Veterani Anti-xenos	Modificatore fasico	Mini Drone Bodyguard
Pugno d'acciaio	Truppe da assedio	Mini Drone da assalto	Upgrades armi extra-pesanti
Angeli sanguinari	Compagnia della morte	Guanto-lanciagranate	Munizioni sperimentali
Angeli Oscuri	Ravenwing	Impianti rigenerativi	Otturatori migliorati
<i>Condizione:</i>	≥ 61 punti TEC	4 Onorificenze	4 Onorificenze



Giocatore eldar: le Truppe speciali

Il giocatore eldar che possiede un Avatar può, se conclude una missione con il Governatore in vita totalizzando allo stesso tempo 61 punti TEC o più, utilizzare una delle Truppe speciali in quella successiva: si presume che gli Eldar vengano sostituiti da guerrieri più esperti.

Tali squadre possono essere utilizzate *più volte* durante una Campagna.

Le caratteristiche e le abilità delle Truppe speciali non si estendono al Governatore della squadra! In caso di eliminazione valgono 7 o 12 punti, a seconda che utilizzino armi leggere o meno.

Il giocatore eldar può scegliere tra le due Truppe speciali proposte, anche variandole di missione in missione.

Gli Erranti delle Stelle

Alcuni tra gli Eldar dell'Arcamondo Alaitoc hanno preferito una vita nomade e raminga piuttosto che attendere una fine imbecille. Gli Erranti delle Stelle sono un gruppo di Eldar che più degli altri non ha saputo resistere al richiamo della guerra e lo ha coniugato alla grande abilità innata negli Alaitoc, l'arte dell'infiltrazione e dell'assassinio silenzioso, portandola ad una letale perfezione.

Caratteristiche:

- gli Erranti delle Stelle sono armati soltanto di armi leggere e leggere-speciali;
- il Fucile di precisione è un'arma leggera-speciale dotata di silenziatore e Runa di guida integrata, che spara con 2 dadi da arma leggera;
- se l'Eldar armato di Fucile a precisione rinuncia a muovere durante il proprio turno, il bersaglio (anche una porta stagna rinforzata) – che deve trovarsi all'interno della linea di vista – vedrà il proprio VA ridotto di un punto (tiro di precisione): si ipotizza che l'Eldar stia prendendo la mira verso le parti critiche del nemico;
- il Fucile di precisione nega il bonus di copertura (vedi p. 64);
- La miniatura armata con Fucile di precisione dispone di 7 punti movimento e vale 12 punti TEC;
- una miniatura armata di Fucile di precisione può essere soggetta alle Carte Ordine, tuttavia, per beneficiare degli effetti della regola del tiro di precisione, non può muovere;
- fino a due guerrieri Eldar possono imbracciare il Fucile di precisione (utilizzare apposito segnalino);
- gli Eldar dotati di arma leggera o leggera-speciale possono sfruttare l'abilità "Accovacciarsi", possono cioè piegarsi senza penalizzazioni nella capacità di movimento e di fuoco, consentendo ad un compagno armato con Fucile di precisione che si trovi in una casella adiacente alla loro (anche in diagonale) di colpire un



bersaglio che si trovi sulla sua linea di tiro, senza che essa venga interrotta;

- gli Eldar dotati di arma leggera o leggera-speciale possono sfruttare l'abilità "Mordi e Fuggi", possono cioè muovere, interrompere il movimento per fare fuoco e poi riprendere il movimento;
- tutti gli Erranti delle Stelle in corpo a corpo sono dotati di Lama Mortale e in attacco possono rilanciare un dado arma leggera.

I Vendicatori Implacabili

Il nerbo dell'esercito degli Eldar. E' impensabile condurre una battaglia senza la presenza di queste unità. La ferocia e la sete di vendetta hanno reso i Vendicatori spietate macchine da guerra. Grazie alla loro straordinaria destrezza essi sono in grado di impugnare armi speciali senza perdere nulla della loro formidabile agilità.

Caratteristiche:

- le Catapulte Shuriken vanno sostituite con Catapulte Shuriken Vendicatrici, che presentano Runa di Guida integrata;
- i Cannoni Laser vanno sostituiti con Cannoni Laser a dispersione, che presentano Runa di Guida integrata;
- una volta per turno fino a due Vendicatori con Cannone Laser a dispersione adiacenti l'uno all'altro possono congiungere i loro dadi in attacco sparando contro uno stesso bersaglio.

Gli effetti delle carte Ordine ed Equipaggiamento eldar sono applicabili anche all'armamento dei Vendicatori Implacabili (ad esempio le "Rune di guida" per le Catapulte Shuriken funzionano sulle Catapulte Shuriken Vendicatrici).



Giocatore eldar – Carte Equipaggiamento speciale del Governatore

Il giocatore eldar che possiede un Avatar può, in cambio di due Livelli di riconoscimento in esubero, assegnare al suo Governatore un Equipaggiamento speciale a scelta tra quelli solitamente in dotazione alle Truppe speciali del suo Arcamondo, ed utilizzabile più volte durante una Campagna. L'Equipaggiamento speciale sostituisce una delle carte Equipaggiamento a disposizione della squadra, in modo che il totale non superi quello consentito di sei carte, a meno che gli effetti dei frammenti della Pietra dell'Anima permettano l'aggiunta di un'ulteriore carta.

Questa carta Equipaggiamento è rivolta esplicitamente ed esclusivamente al Governatore.

Runa della battaglia (Erranti delle Stelle)

Il Governatore è munito di un'antica Runa di benedizione. Per tre volte un'unità amica o il Governatore stesso possono diminuire al massimo di un PF per turno, il totale dei danni effettivi subiti, evitando anche di morire. Nel caso del Governatore, la Runa funziona in modo da risparmiargli insieme al Punto Ferita anche lo scarto di una delle carte Governatore, oppure – se ne è privo – in modo da evitarli di morire.

La Runa può essere utilizzata anche nel turno avversario.

Esempio:

Se durante un combattimento corpo a corpo, un guerriero eldar totalizza uno 0 a fronte di un 2 totalizzato da un Gretchin, il potere di benedizione della Runa risulta inutile, in quanto al -2 in danni inferti essa può contrapporre solamente un +1. In questo caso non avrebbe senso sprecare una delle tre cariche.

Nel caso che lo stesso risultato avvenisse in seguito ad uno scontro tra un Gretchin ed un Governatore con almeno 2 PF, sarebbe saggio utilizzare una delle cariche, poiché grazie alla Runa, il Governatore si salverebbe e inoltre sarebbe costretto a scartare soltanto una carta Governatore al posto di due.

Armatura d'Aspetto pesante (Vendicatori implacabili)

Il Governatore indossa una speciale corazza di Spettrosso che gli conferisce una protezione superiore, senza rallentare i movimenti e permette di deflettere i colpi provenienti da un attacco a distanza: il giocatore eldar lancerà un dado arma pesante. Il risultato rappresenta i Punti Ferita annullati.

Giocatore eldar – Carte Equipaggiamento speciale della squadra Eldar

Il giocatore eldar che possiede un Avatar può, in cambio di due Livelli di riconoscimento in esubero, assegnare alla sua squadra un Equipaggiamento speciale a scelta tra quelli in solitamente dotazione alle Truppe Speciali del suo Arcamondo, ed utilizzabile più volte durante una Campagna. L'Equipaggiamento speciale sostituisce una delle carte Equipaggiamento a disposizione della squadra, in modo che il totale non superi quello

consentito di sei carte, a meno che gli effetti dei frammenti della Pietra dell'Anima permettano l'aggiunta di un'ulteriore carta.

Mantelli alla camaleolina (Erranti delle Stelle)

Gli Erranti delle Stelle sono dotati di mantelli mimetici. Il materiale di cui sono principalmente composti, la Camaleolina, assume il colore dell'ambiente circostante, favorendo il parziale occultamento dell'Eldar e una debole protezione contro le armi leggere.

Indossando questo equipaggiamento il Valore Armatura dell'Eldar viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggere o leggere-speciali che sparino con al massimo due dadi da arma leggera.

Mina magnetica (Vendicatori implacabili)

La Mina magnetica, una volta attivata, viene piazzata sotto un Eldar ed occupa un'area di quattro caselle. Non può essere rimossa finché non viene attraversata da un Androide o da un Dreadnought. Questi viene attaccato dal risultato del lancio di due dadi da arma pesante. Per rappresentare il congegno si utilizza un apposito segnalino della grandezza di quattro caselle. La mina esplose solamente al passaggio di un Androide o di un Dreadnought e può essere utilizzata per coprire la fuga o bloccare temporaneamente l'accesso a determinate aree. Nel momento in cui un Androide o un Dreadnought cammina su una delle quattro caselle, il giocatore eldar lancia gli appositi dadi: tutte le caselle su cui si trova la mina saranno attaccate dal risultato ottenuto.

NB: la Mina non può essere collocata direttamente sotto ad un Androide.

Riassumendo:

Arcamondo	Truppe speciali	Eq. spec. Governatore	Eq. spec. Eldar
Alaitoc	Erranti delle Stelle	Runa della battaglia	Mantelli Cameleolini
Alaitoc	Vendicatori Implacabili	Armatura d'Aspetto pesante	Mina magnetica
Condizione:	≥ 61 punti TEC	2 Livelli di ricon. in esubero	2 Livelli di ricon. in esubero

I riferimenti alle differenti tipologie di Truppe speciali che accompagnano gli Equipaggiamenti speciali, così come le relative diciture riportate sulle carte, hanno valore puramente contestuale: il giocatore eldar è libero di schierare la Truppa Speciale che preferisce e di dotarsi dell'equipaggiamento speciale che meglio si combina secondo lui per quella missione.



Giocatore alieno: le Truppe speciali

Il giocatore alieno elevato al rango di Signore del Caos può, se in una partita totalizza 91 punti TEC o più, utilizzare delle Truppe speciali in quella successiva. Tuttavia, se la missione prevede già l'impiego obbligatorio di truppe particolari, il giocatore alieno dovrà utilizzare come Truppe speciali altre unità a sua preferenza.

Attenzione: la presenza di Truppe speciali si sovrappone e non si aggiunge alle rispettive truppe regolari. Se ad esempio il giocatore alieno stabilisce, possedendone i requisiti, di utilizzare come Truppa Speciale gli Androidi Sperimentali, egli dovrà sostituire tutti i segnalini Blip e tutti i segnalini Rinforzo "Androide" con i corrispettivi segnalini Blip e Rinforzo "Androide Speciale" da 12 punti TEC.

Nel caso il giocatore alieno scelga come Truppe speciali i Ladri genetici modificati o i Signori della nidiata Ymgarl, ogni volta che verrà giocata la carta Evento "Ladro genetico" le creature che il giocatore sceglierà di piazzare sul tabellone andranno selezionate tra le Truppe speciali.

Ladri genetici modificati*

Anni di manipolazioni genetiche hanno generato una nuova razza di Ladri genetici, capaci di attaccare due volte in un turno: possono attaccare prima o dopo aver mosso, oppure attaccare, muovere e attaccare di nuovo.

Se durante il primo corpo a corpo la miniatura del Ladro genetico viene eliminata, il giocatore alieno non potrà effettuare un secondo attacco.

Signori della nidiata Ymgarl*

Questi Ymgarl (vedi p. 12) sono creature molto più feroci, che mantengono le caratteristiche degli Ymgarl appena esposte, ma sono in grado di attaccare in corpo a corpo con due dadi da arma pesante.

* Esattamente come avviene per i Ladri genetici e gli Ymgarl, anche nel caso delle Truppe speciali Ladri genetici modificati e Signori della nidiata Ymgarl, il giocatore alieno potrà scegliere quali tra questi due tipi di creature vorrà utilizzare, fermo restando che il numero massimo è di quattro (escluse quelle che entrano in gioco attraverso carta Evento, anch'esse soggette al bonus "Truppe speciali").

Androidi sperimentali

Questi particolari Androidi sono dotati di un esoscheletro più leggero e imbracciano un fucile potenziato. Tutti gli Androidi muovono di 5 caselle e attaccano a distanza con un dado da arma pesante e due da arma leggera.

Marines d'élite

I Marines del Caos sono guidati da un Comandante veterano i cui PF passano a 3 (usare apposito segnalino), inoltre possono utilizzare fino a due carte Equipaggiamento prelevate da qualsiasi giocatore marine. Una volta che i giocatori marine forniscono la

propria squadra di armi, carte Ordine e carte Equipaggiamento, il giocatore alieno può effettuare la propria scelta. Le carte scelte sono rese pubbliche agli altri giocatori. Nel caso che i giocatori marine utilizzino delle squadre terminator, le carte Equipaggiamento andranno comunque scelte tra quelle relative ai Marines in Armatura Potenziata.

NB: sia la squadra regolare che quella rinforzo, possono godere di questa possibilità.

<i>Truppe speciali</i>	<i>Caratteristiche</i>	<i>Punti TEC</i>
Ladri genetici modificati	Due attacchi per turno	13
Signori della nidiata Ymgarl	Due dadi arma pesante in attacco	13
Androidi sperimentali	Movimento: 5; attacco a distanza: 1R+2b	12
Marines d'élite	Comandanti del Caos veterani (3 PF), due carte Equipaggiamento	10

Giocatore alieno – Manipolazione Eventi

Il giocatore alieno elevato al rango di Signore del Caos può, scambiando quattro Marchi del Caos, agire sulle carte Evento alieno. Ad inizio partita il giocatore dichiara quale tipologia di manipolazione degli eventi intende attuare.

La Manipolazione eventi agisce su UNO SOLO dei due mazzi Evento, a scelta del giocatore.

Togliere fino a dieci carte dal mazzo degli Eventi alieni

Il giocatore alieno è in grado di ridurre il tempo a disposizione dei Marines o degli Eldar per completare le missioni a loro assegnate. Le carte vanno scartate a caso, compatibilmente con gli obiettivi di missione.

Ad esempio, se negli obiettivi risulta fondamentale il raggiungimento (o meno) della Missione Secondaria per la prosecuzione della Campagna, la relativa carta Evento non può essere scartata. Eventualmente viene rimessa nel mazzo ed estratta un'altra carta al suo posto.

Reinserire fino a tre carte Evento alieno

Questa procedura è molto utile qualora le carte da reinserire sono rappresentate da importanti minacce verso i Marines o gli Eldar (es. la carta "Ladro genetico").

Durante la partita, dopo aver estratto una carta Evento, il giocatore alieno dichiara di volerla reinserire nel mazzo. In tal caso quest'ultimo va rimischiato, escludendo le carte uscite in precedenza.

Tale operazione può essere effettuata al massimo su tre carte Evento alieno, anche la stessa.



Opzione 11: I pericoli generici sui tabelloni

In alcuni casi viene segnalata la presenza di un particolare pericolo su un determinato tabellone. Tale pericolo può essere rappresentato da problemi di gravità artificiale, mine di posizione e così via. Per ognuno di essi, nella sezione "Pericoli" di ogni missione, sono indicati gli effetti sulle miniature.

Opzione 12: Ulteriori spunti

La carta Evento "Missione Secondaria" ha effetto retroattivo. Se essa viene dichiarata ma l'obiettivo è già stato raggiunto (es. eliminare un particolare alieno), il relativo segnalino può comunque essere assegnato.

Opzione 13: La ricerca dei Reperti sui vascelli alieni (solo Marines)

Talvolta, durante gli abordaggi dei vascelli alieni, lo Scanner del Comandante rileva delle letture anomale. In questi casi è possibile indagare per conoscere l'esatta natura della segnalazione. Se essa ha buon esito, lo Scanner può rivelare degli equipaggiamenti utili per la squadra, preziosi artefatti o altri oggetti adatti al completamento della missione.

Quando il Comandante marine si trova in una stanza principale, situata in ognuno dei quattro tabelloni (Sala Comando, Area di Scarico, Sala Macchine, Sala del Reattore), il giocatore alieno segnala la presenza di una lettura anomala, indicando quale dado bisogna lanciare per conoscerne l'esatta natura.

Se il giocatore marine ottiene il punteggio indicato nella sezione "Reperti" della missione che sta giocando, il Reperto viene rivelato ed assegnato alla propria squadra. In caso contrario lo Scanner del Comandante segnala un "falso allarme", presumendo che sia incapace di rivelare la presenza del Reperto.

Durante la ricerca del Reperto valgono le seguenti regole:

- la ricerca è effettuata solamente dal Comandante e non si estende ai Marines in armatura terminator, né gli effetti dei Reperti hanno effetto su questi ultimi;
- ogni Comandante può cercare una sola volta per stanza principale;
- il Comandante perde la fase di attacco nel turno in cui sta cercando;
- se la ricerca ha buon esito, al giocatore marine sono assegnati dei punti TEC proporzionali alla difficoltà di reperimento e rarità del reperto;
- in ogni stanza si può recuperare un solo Reperto;
- il Reperto può essere utilizzato solamente nella partita che si sta giocando in quel momento;
- il Reperto dev'essere utilizzato solamente una volta nella partita, tranne se specificato diversamente;
- nelle informazioni sulla missione viene indicato chi può utilizzare quel particolare Reperto. Se si tratta di un'arma o di un equipaggiamento, esso diventa attivo nel prossimo turno del giocatore marine, il quale dichiarerà a quale miniatura viene assegnato (utilizzare l'apposito segnalino). Invece, se si tratta di un'azione da

compiere (es. attivare un congegno), l'azione potrà essere svolta quando lo preferirà il giocatore marine;

- un Reperto, se non vincolato ad un utilizzo immediato, può essere ceduto dal giocatore marine ad un altro giocatore marine o eldar;
- i Reperti non sono soggetti agli effetti delle carte Evento alieno. In particolare, se si tratta di un'arma o di un equipaggiamento, non sono applicabili gli effetti delle carte "Armi inceppate", "Fine delle munizioni" ed "Equipaggiamento difettoso".

Opzione 14: Macerie

Per questa Campagna si consiglia al giocatore alieno (in alcune missioni è obbligatorio) il ricorso ad alcune protezioni parziali, quali ostacoli e macerie (vedi appositi segnalini). Attraverso questi ultimi sul campo di battaglia si creano delle occasioni di copertura aggiuntiva: far fuoco da dietro un muretto di detriti, ad esempio, fornisce alla miniatura una maggiore protezione contro i tiri a distanza dei nemici. In tal caso la copertura fornisce un bonus in VA.

Esistono coperture leggere (macerie leggere) per cui la miniatura che vi si trova adiacente riceve un VA+1 verso tutte le armi da fuoco che tentano di colpirla attraversando anche la copertura stessa. Si ricorda che il Fucile di precisione, il Lanciafiamme, le armi al plasma e in alcuni casi il Lanciarazzi, negano il bonus di copertura.

Per quanto riguarda l'ingombro e il movimento, le coperture leggere vanno considerate dalle unità di ogni fazione alla stregua di miniature ostili, di conseguenza non possono essere attraversate: vanno dunque aggirate, oppure distrutte (VA=0, PF=1) a distanza o in corpo a corpo. Non conferiscono punteggio TEC.

I segnalini "Maceria leggera" vanno disposti come dei normali segnalini Blip e il giocatore alieno avrà cura di piazzarli in aree strategiche. In alcune missioni è richiesta la collocazione di segnalini "Maceria leggera" in caselle predefinite. Salvo differenti disposizioni le macerie non possono mai essere disposte nelle quattro caselle attraversate da una porta. Inoltre, due macerie leggere attigue non raddoppiano il bonus di copertura!

Alcune missioni prevedono l'utilizzo anche di coperture pesanti, come bunker o barriere complesse, che forniscono invece un bonus di +2 in VA ("Macerie pesanti"): anche se è possibile colpire ed eliminare le unità che si proteggono dietro la barriera, quest'ultima va considerata come una normale parete e perciò non può essere attraversata né distrutta, ma soltanto aggirata. Attenzione: questo tipo di coperture possono essere schierate solo se previsto dalle istruzioni di missione e unicamente nei luoghi indicati.

In nessun modo le coperture leggere e pesanti impediscono la linea di vista o di fuoco. Nel caso del Dreadnought o del Guerriero Tiranide, basta che una maceria copra una sola delle due caselle frontali della miniatura, perché essa goda del bonus di copertura.

Note: le coperture leggere e pesanti non interrompono il flusso del raggio a conversione ma vengono attraversate come una miniatura.

Le macerie possono essere conteggiati come bersagli della carta psichica "Arco fulminante".



ELEMENTI DI GIOCO AGGIUNTIVI

In questa Campagna vengono introdotti nuovi elementi di gioco rispetto allo Starquest originale, per aggiungere spessore alle dinamiche derivanti dalla compresenza di Marines, Eldar e Forze del Caos.

Condizioni di vittoria

Allo scopo di determinare il vincitore della Campagna, al termine di ogni missione vengono assegnati ai giocatore dei Punti Vittoria (PV). I PV vanno contati in maniera totalmente indipendente rispetto ai punti TEC conquistati durante le partite e vengono assegnati a chi porta a termine la Missione Principale (condivisa o meno), Secondaria (marine) o il Protocollo Segreto (marine ed eldar).

In particolare:

- Per ogni Missione Principale vinta, un giocatore riceve 10 PV.
- Per ogni Missione Secondaria vinta, il giocatore marine riceve 3 PV.
- Per ogni Protocollo Segreto vinto, un giocatore riceve 3 PV.

Vincitore della Campagna sarà il giocatore o la fazione che avrà ottenuto il numero più alto di Punti Vittoria.

Qualora né i giocatori marine, né il giocatore eldar, dovessero ottenere il segnalino Missione Principale o Secondaria (solo per i Marines) o Protocollo Segreto, essi saranno vinti dal giocatore alieno, che oltre ai normali punti TEC corrispondenti (30 oppure 15), guadagnerà anche i relativi PV (10 oppure 3). Nel caso specifico del Protocollo Segreto, trattandosi di un obiettivo molto delicato, il mancato raggiungimento da parte del Capitolo marine o degli Eldar che lo hanno ricevuto, comporta anche una sottrazione di 15 punti TEC e 3 PV a vantaggio del giocatore alieno.

Il giocatore alieno non dovrà in nessun caso decurtarsi i punti TEC o i Punti Vittoria per le Missioni Principali – condivise o meno – Secondarie e i Protocolli Segreti, raggiunti dalle altre fazioni.

Si ricordi tuttavia che a ciascuna fazione vengono assegnati degli Obiettivi Nascosti, il cui raggiungimento permette di guadagnare ulteriori PV bonus e solo al termine della Campagna si potrà verificare in che percentuale sono stati soddisfatti.

In caso di parità il vincitore sarà il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti TEC, considerando anche i Comandanti e i Governatori periti in battaglia.

Missioni Principale, Missione Secondaria e Protocollo segreto

Missione Principale condivisa e non condivisa

A differenza delle classiche missioni di Starquest, che vedono impegnati i Capitoli dei Marines contro le forze del Caos e dove i giocatori marine condividono gli obiettivi di Missione Principale e Secondaria, in questa Campagna occorre distinguere tra gli obiettivi dei Marines e quelli degli Eldar. Per questo a volte i giocatori riceveranno separatamente le istruzioni sugli obiettivi da raggiungere.

L'unico al corrente di ogni singolo obiettivo di missione sarà il giocatore alieno, il quale avrà cura di fornire in una busta – o in qualsiasi altro modo, purché resti celato agli altri giocatori – il contenuto delle eventuali Missioni Principali non condivise e dei Protocolli Segreti, che solo a loro discapito i giocatori decideranno se rendere pubblici.

Se non indicato diversamente, gli Eldar saranno al corrente delle Missioni Principali delle forze marine, grazie ai potenti recettori psichici presenti sul loro vascello: per questo, quando ad una missione viene aggiunto l'aggettivo "condivisa", si intende che il suo raggiungimento si estende anche alla fazione eldar, nonostante a volte – per ragioni meramente contestuali – le istruzioni di missione presentino un testo differente rispetto alla versione dei Marines.

Quando le fazioni ricevono degli obiettivi di Missione Principale non condivisa, competeranno comunque per il segnalino Missione Principale, anche se per ottenerlo dovranno soddisfare dei requisiti differenti: nonostante le Missioni Principali non condivise dai Marines e dagli Eldar siano sempre competitive, non è detto che risultino perfettamente complementari (cioè il soddisfare i requisiti dell'una escluda in automatico la possibilità di soddisfare quelli dell'altra). In questi casi il segnalino Missione Principale verrà assegnato alla fazione che soddisferà PER PRIMA i requisiti di missione.

Al contrario, se la fazione avversa sarà stata completamente eliminata o si sarà ritirata, non potrà più competere per il segnalino, dunque questo diverrà esclusivo appannaggio della fazione ancora in gara, ammesso che riesca a soddisfarne i requisiti.

Le missioni non condivise vanno invece lette separatamente alle due fazioni.

Missione Secondaria

Gli Eldar non competono per l'assegnamento del segnalino Missione Secondaria, che è legato ad una carta Evento alieno rivolta soltanto ai giocatori marine, tuttavia ne vengono a conoscenza intercettando il segnale nel momento stesso in cui la nave madre lo trasmette alle truppe.

Protocollo Segreto

Quando un Capitolo marine oppure la fazione degli Eldar riceve un Protocollo Segreto, la sua squadra continuerà a competere regolarmente e per la Missione Principale e – nel caso della fazione marine – per la Missione Secondaria (se attivata con la carta Evento), tanto che nel caso dovesse conseguire una o entrambe di queste ultime, riceverà i punti TEC e i PV corrispondenti.

Il raggiungimento degli obiettivi richiesti dal Protocollo Segreto comporta un premio in 15 punti TEC e 3 PV; il mancato raggiungimento comporterà una sottrazione equivalente



dei punti TEC e PV, che saranno assegnati al giocatore alieno anche nel caso la ragione del fallimento sia attribuibile ad una fazione diversa da quella del Chaos: dal momento che le altre due fazioni ignorano reciprocamente i loro Protocolli Segreti, l'ostacolo che una delle due arrecasse all'altra non sarebbe frutto di un calcolo, ma di un'opportunità dai vantaggi limitati, che invece andrebbe negli effetti a favorire il giocatore alieno.

Come per le Missioni Principali non condivise, anche le informazioni contenute nei Protocolli Segreti sono criptate con strumenti avanzati ed impossibili da decifrare persino per gli Eldar. Allo stesso modo i Protocolli Segreti eldar restano sconosciuti ai Capitoli marine.

Ricapitolando:

Missione:	Marine:	Eldar:
Missione Principale (condivisa o meno)	V	V
Missione Secondaria	V	X
Protocollo Segreto	Se specificato	Se specificato

Inoltre:

- Il Capitolo che compete per il Protocollo Segreto può ottenere i Segnalini Missione Primaria e Secondaria;
- per quanto riguarda i Capitoli dei Marines, ai fini del raggiungimento del Protocollo Segreto, è sufficiente soddisfare la condizione di ritrovamento delle unità perdute, a prescindere da quale sarà l'esito del loro ingaggio.

Obiettivi Nascosti

La natura di questi obiettivi va tenuta nascosta ai giocatori marine ed eldar. L'unico ad esserne al corrente è il giocatore alieno. Nel bilancio finale, il raggiungimento di questi Obiettivi Nascosti fornisce un bonus in PV che ha come unico scopo quello di dare la possibilità anche ai giocatori che ne hanno totalizzato di meno durante la Campagna, di competere fino alla fine per la vittoria finale.

Tabella degli Obiettivi Nascosti:

Fazione/Capitolo	Obiettivo nascosto
Angeli Sanguinari	Mondare o sopprimere i 4 Marines infetti.
Pugni d'Acciaio	Salvare od eliminare i 4 Pretoriani corrotti.
Angeli Oscuri	Convertire o purgare i 4 Angeli Caduti.
Ultramarines	Riattivare o distruggere i 4 Droni della Seconda Compagnia.
Eldar	Recuperare i 5 frammenti della Pietra dell'anima.
Alieno	Eliminare almeno 5 Personaggi Speciali marine od eldar (non quelli reclutati tra i Sopravvissuti).

Il raggiungimento di ciascuna delle richieste di questi obiettivi fornisce 5 PV.

Per quanto riguarda i Capitoli dei Marines, è indifferente ai fini del raggiungimento dell'obiettivo, che i Marines o i Droni, una volta trovati, siano eliminati.

Il giocatore (o i giocatori) che alla fine della Campagna, avrà soddisfatto interamente queste condizioni otterrà un ulteriore bonus di 10 PV, per un totale realizzabile di 30 PV per i giocatori marine, di 35 PV per i giocatori eldar ed alieno.

I personaggi non giocanti

Durante l'esplorazione del Colosso Spaziale, ai giocatori potrà capitare di imbattersi in altre miniature marine ed eldar. Si presume infatti che si tratti di superstiti provati dalla strage perpetrata dalle forze del Chaos alle truppe Deathwatch ed eldar, che attendono nascosti un'occasione per mettersi in salvo, oppure che siano degli elementi imprigionati nella struttura precedentemente.

Fino a che non vengono rivelati, questi superstiti vanno considerati come dei personaggi non giocanti, le cui caratteristiche sono le seguenti:

- le unità non giocanti andranno intese inizialmente come dei segnalini Blip (si consiglia di utilizzare i segnalini "Falso Allarme" presenti nell'espansione "L'attacco degli Eldar"), collocati dal giocatore alieno in aree apposite, segnalate nelle istruzioni di missione;
- i Blip potranno essere mossi limitatamente alla stanza in cui sono stati piazzati;
- quando un giocatore marine od eldar si imbatte in un superstite, cioè esso entra nel campo visivo di una delle sue miniature, il segnalino Blip va rivelato e sostituito con la miniatura corrispondente: da questo momento in poi il superstite non perde lo status di personaggio non giocante, ma i giocatori marine od eldar potranno comportarsi come preferiscono nei suoi confronti (vedi al paragrafo successivo);
- per semplicità, il giocatore alieno non potrà mai interagire con un superstite, nemmeno una volta che il Blip che lo contrassegna è stato rivelato: normalmente si lascia infatti alle sole fazioni marine ed eldar il compito di gestire il destino di queste miniature allo stato di superstiti, fino a quando cioè non saranno catalogabili come Prigionieri e Sopravvissuti;
- per semplicità, qualsiasi azione di attacco, diretta o indiretta, proveniente da qualsiasi fazione, non dovrà tenere conto dei personaggi non giocanti: nell'economia dello scontro è come se essi fossero invisibili ed incorporei (vale anche per il Vortex);



- eccezionalmente nella Terza e poi nella Dodicesima e nella Tredicesima Missione, saranno le forze eldar e marine a dover sostenere l'attacco nemico e quindi a detenere dei sopravvissuti nel loro vascello: in questi casi, le limitazioni imposte al giocatore alieno si estenderanno alla fazione che controlla il vascello.

I superstiti: Prigionieri e Sopravvissuti

Una volta che un superstite è stato avvistato dalle fazioni marine ed eldar, queste potranno cominciare ad interagire con esso.

I casi che possono accadere sono analizzati di seguito, tuttavia per quanto riguarda i giocatori marine, si fa presente che quanto segue riguarda soltanto il rinvenimento di regolari unità marine in armatura potenziata.

Un qualsiasi Capitolo marine si imbatte in un Eldar o viceversa.

Il giocatore potrà decidere se:

- Lasciare la miniatura dove si trova (nessun malus).
- Catturare l'unità: può allora avvicinarsi con una delle sue miniature fino ad occupare una casella adiacente a quella del superstite (di fronte, dietro, di lato o in diagonale) e, al prezzo di terminare la sua fase di movimento, questi diverrà suo Prigioniero. Con il termine Prigioniero di qui in avanti si intenderà una miniatura di una differente fazione di cui una squadra si è impadronita.

Il Prigioniero viene affidato in custodia alla miniatura che lo ha avvicinato e d'ora in avanti seguirà il suo carceriere sempre di una casella (anche in diagonale).

Una squadra può decidere di passare un Prigioniero da una miniatura carceriere ad un'altra: a quest'ultima basterà avvicinarsi fino ad occupare una casella adiacente a quella del Prigioniero (di fronte, dietro, di lato o in diagonale) e, al prezzo di terminare la sua fase di movimento, potrà divenire il suo nuovo carceriere.

Il carceriere o qualsiasi altra miniatura alleata potrà sopprimere in ogni momento il Prigioniero e per farlo dovrà totalizzare più di 2 in attacco a distanza o almeno 1 in corpo a corpo (il Prigioniero non può replicare). La miniatura (o le miniature, se il tiro non ha successo) impegnata in questa operazione perde la propria fase di attacco in questo turno. Una volta eliminato il Prigioniero, la squadra guadagna 5 punti TEC, mentre la fazione cui il Prigioniero appartiene ne perde altrettanti (vedi sopra).

Il Prigioniero può essere eliminato anche dalle fazioni avversarie, previa soddisfare i requisiti riportati più sopra: nel caso di quelle marine ed eldar, per l'attribuzione dei punti TEC si seguirà quanto indicato nell'esempio più sotto. Tuttavia per tutto il tempo in cui un Prigioniero si troverà sotto la custodia di una delle fazioni nemiche, anche il giocatore alieno potrà tentare di eliminarlo, aggiudicandosi

in entrambi i casi 5 punti TEC e costringendo la fazione cui la miniatura appartiene a decurtarsi altrettanti punti (nel caso si tratti di un Sopravvissuto reclutato dalla fazione dei Marines, dato che in questa fase è divenuto parte integrante di un Capitolo, soltanto quest'ultimo vedrà decurtarsi il suo punteggio TEC).

- Cedere o lasciare il Prigioniero ad un'altra squadra o fazione, seguendo le modalità riportate nel paragrafo "Passaggio di oggetti e scambio di Prigionieri", a p. 81.
- Se il carceriere viene abbattuto nel corso della missione, il Prigioniero ritornerà ad essere un personaggio non giocante e non potrà muovere né potrà influire oppure essere bersaglio di attacchi da parte di nessuna fazione, fino a quando non sarà eventualmente preso in consegna da un'altra miniatura della fazione precedente (e allora si ripeterà quanto detto sopra) oppure della fazione avversa (ossia la stessa cui appartiene il Prigioniero). Per quest'ultimo caso si veda quanto segue.
- Se il Prigioniero sopravvive come tale fino al termine della missione oppure viene evacuato insieme alla squadra che lo detiene, questa otterrà 10 punti TEC, mentre la fazione cui il Prigioniero apparterebbe ne perderà altrettanti (nel caso di più Capitoli marine, tutti i Capitoli vedranno il punteggio decurtato).

Se un giocatore si imbatte in una miniatura della sua stessa fazione, il giocatore che effettua il ritrovamento può :

- lasciarla dove si trova (nessun malus);
- liberarla e unirli alle proprie file avvicinandosi con una miniatura qualsiasi fino ad occupare una casella adiacente a quella del superstite (di fronte, dietro o in diagonale) e al prezzo di terminare la sua fase di movimento. Il superstite diventerà un Sopravvissuto, verrà considerato a tutti gli effetti parte della squadra, armato (se non diversamente specificato) con Fucile Requiem/Catapulta Shuriken e pugnale/lame eldar e utilizzabile fin da quello stesso turno. Se morirà di qui fino alla fine della missione, il giocatore che lo ha reclutato toglierà il corrispettivo in punti della miniatura dal suo punteggio TEC. Salvo rare eccezioni riportate nelle istruzioni di missione, il limite totale di sette unità per squadra non può essere superato.

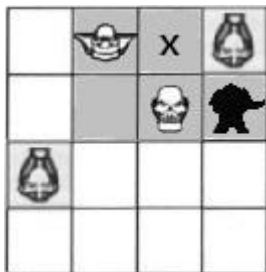
Nota per i giocatori marine:

Se il superstite è un Personaggio speciale, sono valide tutte le osservazioni precedenti riferite alle regolari unità marine, tranne il fatto che egli andrà armato come riportato alle pp. 43-47 e una volta catturato dalla fazione eldar e divenuto Prigioniero, non può essere eliminato.

Nel caso particolare in cui un Sopravvissuto appartenente ad una fazione fosse caduto Prigioniero dell'altra fazione ma finisse coinvolto e ucciso in un'esplosione causata da un componente della sua stessa fazione di origine, la fazione del carceriere guadagnerà 5 punti TEC, mentre li perderà quella degli uccisori.



Esempio:



Un Eldar è stato fatto prigioniero dalla squadra degli Ultramarines e si trova sotto la custodia di un carceriere con arma leggera. Il giocatore eldar, ingolosito dalla disposizione delle truppe nemiche, decide di sparare sulla casella contrassegnata da X con il suo lanciarazzi (icona eldar a sinistra). Totalizza un [3]+[2]: le unità nemiche sono eliminate, ma nell'esplosione resta coinvolto e ucciso anche il suo fratello Eldar. Per questo motivo il giocatore Ultramarine potrà, al netto delle sue perdite, aggiungere 5 punti TEC (l'Eldar prigioniero si trovava in suo possesso quando è morto), mentre il giocatore eldar, al netto dei punti guadagnati, dovrà togliere 5 punti TEC per la morte del compagno.

Alcune annotazioni:

- Se il Prigioniero o il Sopravvissuto dovesse trovarsi per svariati motivi di nuovo nella condizione di superstite, esso ritorna allo stato di personaggio non giocante e perciò, per semplicità, di nuovo non potrà influire oppure essere bersaglio di attacchi da parte di nessuna fazione.

Inoltre:

- I Prigionieri, e i frammenti della Pietra dell'anima possono diventare oggetto di scambio tra i giocatori delle fazioni marine ed eldar.
- I Sopravvissuti, i frammenti della Pietra dell'anima e i Reperti possono diventare oggetto di scambio tra i giocatori della fazione marine.
- Non v'è limite al numero di Prigionieri che possono essere catturati da una squadra, che quindi può superare, loro compresi, le sette unità.
- Più Prigionieri possono essere affidati ad uno stesso custode.

Ancora:

- Per motivi di semplicità, se durante il turno di un alleato o di un avversario, il Prigioniero si trova sulla linea di vista o sulla linea di tiro, può essere spostato fino a due caselle di distanza, in ogni

direzione, dal giocatore che lo detiene. La casella in cui il Prigioniero finisce, deve essere libera e al suo turno successivo, il giocatore può riavvicinare il Prigioniero al carceriere prima di cominciare a muovere.

- Il numero di unità previste per una missione non riguarda il reclutamento di altre miniature durante la partita, dunque può essere superato, previa tuttavia il non superare le sette unità totali.
- Se un superstite viene trovato da una squadra che comprende già sette unità, esso non potrà essere aggiunto fino a che la squadra non sarà decurtata di almeno un elemento.
- Fino a due Sopravvissuti possono unirsi ad una squadra di Marines in armatura terminator completa, dato che questa al massimo può essere composta di cinque membri.
- Occorre non confondere i superstiti, che appartengono alla squadra Deathwatch inviata su Morthis Thule, con le unità collegate alle Missioni di salvataggio (vedi p. 74), provenienti invece dai vascelli marine coinvolti nella tempesta magnetica successiva all'arrivo del Colosso Spaziale: queste unità resteranno dei personaggi non giocanti per tutti i giocatori, tranne quello coinvolto nel loro recupero.

Importante è segnalare che le unità dei Sopravvissuti non conddivideranno le caratteristiche proprie delle Truppe speciali, nel caso le fazioni marine o eldar abbiano deciso di scendere in battaglia con queste ultime.

Si ricorda infine che il novero di un superstite tra le proprie fila (sia esso Prigioniero o Sopravvissuto), che dovesse sopravvivere fino alla fine della missione, tranne il caso del Sergente Von Jardes e del Dreadnought dell'Ottava Missione, non si estende alla missione successiva: si presume infatti che questo venga consegnato al grosso delle truppe imperiali ed eldar che seguono le tracce delle rispettive avanguardie.

Il Sergente Von Jardes

Nella Nona Missione i giocatori marine riceveranno l'obiettivo di recuperare il valoroso Sergente Von Jardes dei Pugnì d'Acciaio, l'eroe che ha ritrovato la cura alla tara genetica degli Angeli Sanguinari, dopo aver scoperto che egli è inaspettatamente sopravvissuto alla collisione tra i vascelli marine e il Colosso Spaziale emerso dallo Spazio Distorto.

Laddove, dalla Nona missione in avanti, presso la voce Sopravvissuti, si farà riferimento al Sergente Von Jardes dei Pugnì d'Acciaio, la miniatura del Comandante dei Pugnì d'Acciaio dovrà essere collocata solo se questo Capitolo è stato escluso dalla Campagna.

Von Jardes andrà sostituito dal Capitano Buosh degli Angeli Sanguinari, dal Capitano Snishus degli Ultramarines oppure dal Tenente Jannaar degli Angeli Oscuri, a seconda



della disponibilità: in base cioè al Capitolo marine escluso, il Sergente Von Jarde andrà sostituito con altri Comandanti superstiti dalle seguenti caratteristiche:

Comandante	Capitolo	Armamento	VA	Mov.	PF
Von Jarde	Pugni d'Acciaio	Requiem pesante	2	6	3
Buosh	Angeli Sanguinari	Guanto e spada potenziata	2	6	3
Snishus	Ultramarines	Ascia e pistola laser	2	6	3
Jannaar	Angeli Oscuri	Spada a catena e pistola laser	2	6	3

Come si può osservare, si tratta di utilizzare uno dei Comandanti della spedizione inviata sulla nave Lamentar. Le caratteristiche in armatura e movimento di questi personaggi sono le stesse dei normali Comandanti marine ma i PF sono dimezzati, in considerazione delle ferite riportate in battaglia.

In particolare, non dimenticando che tutto quanto si riferisce a Von Jarde sarà valido anche per il Comandante marine che eventualmente lo sostituisce, i giocatori dovranno tenere conto delle seguenti considerazioni:

- Il Sergente Von Jarde è da considerarsi in tutto e per tutto (modalità di reclutamento, passaggio tra squadre, etc.) come un Sopravvissuto, tranne che per il fatto che la sua presenza non va MAI conteggiata nel numero della squadra. Sia che venga reclutato durante la Nona Missione, sia che egli scenda in campo fin dall'inizio di una delle missioni successive, il Sergente Von Jarde combatterà a fianco di una delle squadre marine (vedi p. 72), senza che la sua presenza influenzi il numero delle unità marine disponibili;
- il giocatore marine che recluterà il Sergente avrà diritto a mantenere questa unità sotto il suo controllo dalla Nona Missione fino alla fine della Campagna (utilizzare apposito segnalino *Remember*), a meno che essa non venga ceduta ad altri giocatori marine oppure – partecipando alla Campagna più squadre marine – la squadra che lo detiene risulti completamente eliminata;
- in quest'ultimo caso, il Sergente passa allo stato di personaggio non giocante e potrà essere reclutato da altri Capitoli marine;
- se nel corso di una missione, tutte le squadre marine verranno eliminate oppure essa si concluderà mentre il Sergente è allo stato di personaggio non giocante, prima dell'inizio della missione successiva i giocatori marine (se più di uno) tireranno a sorte per chi potrà detenere il Sergente;
- il Sergente Von Jarde non può effettuare la ricerca di Reperti;
- se i PF del Sergente Von Jarde scendono a zero, la miniatura viene rimossa dal gioco (essa è priva di valore in punteggio TEC), tuttavia nella missione successiva potrà essere schierata nuovamente dalla squadra che l'aveva con sé al momento dell'eliminazione.

Le missioni di salvataggio (solo giocatori marines)

Nei meandri del Colosso Spaziale è possibile imbattersi in particolari superstiti collegati contestualmente alle squadre di esplorazione marine e il cui ritrovamento può essere richiesto dai Protocolli Segreti e garantire quindi punti TEC e PV aggiuntivi. Non sempre tuttavia i giocatori marine potrebbero ricevere un Protocollo Segreto che certifichi la presenza di questi sbandati: occorrerà dunque esplorare con cura le diverse strutture.

Attenzione:

- qualsiasi tipo di interazione con queste unità è riservato solamente alle squadre di competenza; in tutti gli altri casi, per i motivi contestuali riportati nei paragrafi immediatamente successivi, non sarà possibile nessun tipo di intervento, nemmeno alle forze del Chaos, e questi superstiti non dovranno essere considerati come dei normali Prigionieri o Sopravvissuti;
- proprio perché il loro ritrovamento ed eventuale reclutamento, viene considerato prioritario, il Capitolo che si imbatte in questi sbandati può, riuscendovi, aggiungerli alla squadra senza tenere conto del limite massimo delle sette unità.

Ad esempio se la squadra degli Ultramarines si imbatte in due Marines infetti degli Angeli Sanguinari, essa non potrà che prendere atto del ritrovamento, ma in nessun modo le sarà permesso di interagire con essi; allo stesso modo se gli Infetti fossero trovati dalla squadra eldar, questa non potrebbe fare nulla, né ucciderli, né farli prigionieri. In questo caso solo agli Angeli Sanguinari è concesso di interagire con i due Infetti, nelle modalità esplicate più sotto, e se dovessero venire soddisfatte le condizioni di reclutamento per entrambi, la squadra degli Angeli Sanguinari, composta per esempio di sei unità, potrebbe estendersi fino ad otto, contravvenendo eccezionalmente al limite di sette.

Marines infetti (Angeli Sanguinari)

Il vascello degli Angeli Sanguinari guidati del Capitano Buosh sul vascello Lamentar è rimasto inglobato nel cuore di Morthis Thule. A bordo riposava un'eroica squadra di Angeli Sanguinari agli ordini del Capitano Lorenzo. A quanto pare il Capitano aveva dato l'ordine di sospendere i corpi dei fratelli nel crio-sonno nell'attesa che nel corso dell'abbordaggio fosse recuperata la cura Lamentar. Non è sfuggito ai servizi di intelligence un elemento di primaria importanza: tutti i componenti della squadra Lorenzo si trovano allo stadio terminale della malattia genetica che colpisce il Capitolo, e dato che ormai non sono più in grado di combattere, probabilmente la loro segregazione era volontaria. A quanto risulta Buosh è caduto nell'imboscata degli Eldar prima di poter somministrare l'antidoto, ma ora che i dati relativi alla formula sono stati recuperati dal Sergente Von Jarde, il destino della squadra Lorenzo può ancora essere cambiato.

Una volta trovati, se tra gli Angeli Sanguinari si trova un Apotecario, gli Infetti verranno automaticamente guariti (basta che l'Apotecario si trovi entro 6 caselle da essi perché l'antidoto dei Lamentar venga somministrato) e potranno unirsi alla squadra, armati di Fucile Requiem. Senza l'Apotecario, sarà necessario tentare di curarli al costo della fase di attacco del Comandante. Perché la cura avvenga occorre totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera per ciascun Marine infetto. Se guariti, essi si uniranno con Fucile



Requiem alla squadra e saranno utilizzabili in quello stesso turno. Se la somministrazione dell'antidoto non riesce, nello stesso turno si considererà in automatico l'avvenuta esecuzione di tutti gli infetti presenti. La loro eliminazione non garantisce punti al giocatore alieno, né il giocatore marine riceverà alcun punto TEC o PV ulteriore rispetto a quelli previsti dall'ottenimento del Protocollo Segreto.

Caduti (Angeli Oscuri)



Dispersi nei meandri di Morthis Thule hanno trovato scampo alcuni Angeli Caduti. Altri, mentre si nascondevano, sono stati catturati dagli Orki, dai Tiranidi, probabilmente anche dagli Eldar. La loro stessa esistenza rappresenta la vergogna e il disonore del Capitolo.

Una volta trovati, se tra gli Angeli Oscuri si trova un Cappellano, gli Angeli Caduti saranno automaticamente convertiti (basta che il Cappellano si trovi entro 6 caselle da loro) e potranno unirsi alla squadra, armati di Fucile Requiem. Senza il Cappellano, sarà necessario convertirli al costo della fase di attacco del Comandante. Perché la conversione avvenga occorre totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera per ciascun Caduto. Se convertiti essi si uniranno con Fucile Requiem alla squadra e saranno utilizzabili in quello stesso turno. Se la conversione non ha effetto, nello stesso turno si considererà in automatico l'avvenuta esecuzione di tutti i Caduti presenti. La loro eliminazione non garantisce punti al giocatore alieno, né il giocatore marine riceverà alcun punto TEC o PV ulteriore rispetto a quelli previsti dall'ottenimento del Protocollo Segreto.

Droni della Seconda Compagnia (Ultramarines)

Meglio conosciuti con il titolo di "Guardiani del Tempio", i Marines che compongono la Seconda Compagnia degli Ultramarines si sono distinti per imprese eroiche sul pianeta Graia. Ciononostante il Comandante Titus, dopo aver sconfitto il potente Signore del Caos Nemeroth, è stato fermato dall'Inquisizione. Le testimonianze delle imprese sue e dei fratelli della Seconda Compagnia sono state riposte nelle scatole nere di alcuni Droni sperimentali e con esse si trovano tutte le preziose informazioni raccolte sui nostri nemici durante la Liberazione di Graia. Il vascello su cui viaggiavano alcuni sopravvissuti tra i "Guardiani del Tempio" è stato intercettato ed abbattuto, ma i Droni sono stati evacuati prima che la nave esplodesse attraverso una capsula di salvataggio, subitaneamente intercettata dalle scariche dimensionali emanati da "Morthis Thule". Quel che resta dei Droni potrebbe trovarsi a bordo del Colosso Spaziale, perciò sarà compito degli Ultramarines indagare sulla loro sorte e nel caso recuperarli insieme alle informazioni che essi contengono.

Una volta rintracciate, se tra gli Ultramarines si trova un Techmarine, le scatole nere dei Droni saranno automaticamente recuperate (basta che il Techmarine si trovi entro 6 caselle dai Droni perché i dati si considerino recuperati). I Droni saranno quindi riattivati, potranno unirsi alla squadra (usare apposito segnalino), saranno utilizzabili in quello stesso turno e verranno considerati in tutto e per tutto come una miniatura marine (compreso il decurtamento dei punti alla loro eliminazione). I Droni presentano le seguenti caratteristiche:

	<i>Attacco distanza</i>	<i>Corpo a corpo</i>	<i>VA</i>	<i>Mov.</i>	<i>PF</i>	<i>Pti</i>	<i>Note</i>
Drone			1	6	1	5	Nella fase di attacco possono sparare due volte per turno

Senza il Techmarine, sarà necessario tentare di estrarre i dati manualmente al costo della fase di attacco del Comandante. Perché l'estrazione avvenga occorre totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera per ciascun Drone. In caso di successo essi si uniranno alla squadra e saranno utilizzabili in quello stesso turno; contrariamente, nello stesso turno si considererà in automatico l'avvenuta distruzione di tutti i Droni presenti: i dati che contengono sono troppo importanti perché cadano in mano ad altri. La loro eliminazione non garantisce punti al giocatore alieno, né il giocatore marine riceverà alcun punto TEC o PV ulteriore rispetto a quelli previsti dall'ottenimento del Protocollo Segreto.

Pretoriani corrotti (Pugni d'Acciaio)

Per proteggere la ritirata delle forze imperiali durante la battaglia finale sul vascello Lamerter, una piccola unità di supporto, comandata da una truppa di Pretoriani dei Pugni d'Acciaio è rimasta coinvolta nella tempesta causata dalla breccia nello Spazio Distorto, finendo per essere risucchiata all'interno di Morthis Thule. A quanto risulta i Pretoriani sono ancora vivi ma si trovano in uno stato di quiescenza larvale causato dalla lunga esposizione alle scariche magnetiche che certifica la loro lotta psichica contro le tentazioni del Caos.

Una volta trovati, se tra i Pugni d'acciaio si trova un Bibliotecario, i Pretoriani saranno automaticamente risvegliati grazie ai cristalli augmentici che agiscono contro i focolai del Caos (basta che il Bibliotecario si trovi entro 6 caselle) e potranno unirsi alla squadra, armati di Fucile Requiem. Senza il Bibliotecario, sarà necessario che sia il Comandante ad utilizzare i cristalli su di loro, al costo della sua fase di attacco. Se verrà totalizzato [1] o [2] con un dado arma leggera per ciascun Pretoriano, egli sarà risvegliato e considerato salvo dalla corruzione del Caos; perciò si unirà con Fucile Requiem alla squadra e sarà utilizzabile in quello stesso turno. Al contrario, nello stesso turno, il Pretoriano si muterà in un Marine del Caos con arma leggera (se la miniatura è disponibile, altrimenti si presume che resti ucciso nella mutazione) e se sopravvivrà fino al successivo turno alieno potrà essere normalmente utilizzato dal giocatore alieno. La sua eventuale eliminazione garantisce i regolari 5 punti TEC, che tuttavia il giocatore marine non otterrà alcun PV ulteriore rispetto a quelli previsti dall'eventuale ottenimento del Protocollo Segreto.



La Pietra dell'anima

A differenza delle normali Pietre dello Spirito che gli Eldar portano sul petto e che impediscono – una volta sopraggiunta la morte – che le loro anime siano ghermite dal temibile Slaanesh, le Pietre dell'anima sono dei manufatti molto più antichi e misteriosi, dai poteri quasi sconosciuti e considerate perdute da eoni. Le leggende e i miti degli Eldar le descrivono come minerali eterei e luminescenti dall'immenso potere, connessi con il controllo dello Spazio Distorto e con il possente Ynnead, il dio della morte, l'unico in grado di sconfiggere per sempre il dio del Caos Slaanesh. Gli Stregoni degli Eldar Alaitoc custodirono per secoli una roccia, venerata come una dei frammenti di Pietra dell'anima, prima che nell'incursione di Urien Rakarth questa fosse sottratta. Alcune storie raccontano di un eroe eldar che nei tempi remoti, per impedire che le forze del Caos si aprissero un varco talmente ampio da poter invadere l'Universo rendendo vana ogni speranza di resistenza, infranse la Pietra in cinque frammenti. Nei secoli di tanto in tanto qualche gruppo di esploratori eldar partì alla ricerca di questi frammenti dotati di poteri prodigiosi, ma senza fortuna. In pochi ormai prestano fede alle voci: soltanto vagheggiare un'arma talmente potente da frantumare una Pietra dell'anima, va al di là dell'immaginazione di ogni Eldar.

In questa Campagna i giocatori marine ed eldar avranno la possibilità di trovare cinque frammenti di Pietra dell'anima. Il loro ritrovamento funziona come quello dei Reperti (vedi p. 63), ma le stanze in cui possono essere scovati non sono soltanto quelle principali, per cui il giocatore alieno, qualora una miniatura appartenente ad una delle fazioni avversarie dovesse mettere piede in una delle stanze che la mappa della missione indica come luogo in cui si trova un frammento, dovrà segnalarlo. Se si tratta di un Comandante marine (l'unico delegato all'operazione per questa fazione), avrà un solo tentativo; se si tratta di una miniatura eldar, il giocatore eldar disporrà di tanti tentativi quanti sono i membri della squadra in vita, a patto di condurli in quella stanza: ciascun Eldar (compreso il Ragno Esarca) infatti è sensibile al richiamo psichico della Pietra, ed è quindi in grado di cercarla.



Per trovare il frammento, un Comandante marine deve totalizzare un [1] o un [2] con un dado da arma leggera e il suo ritrovamento vale 10 punti TEC (utilizzare apposito segnalino).

Per trovare il frammento, una miniatura eldar deve totalizzare un [1] o un [2] con un dado da arma leggera e il suo ritrovamento vale 15 punti TEC (utilizzare apposito segnalino).

Per ulteriori informazioni vedi p. 80.

Per entrambe le fazioni, in linea con la modalità di ricerca dei Reperti, la ricerca sostituisce la fase di attacco.

Tabella di riepilogo:

Fazione	Dado	Risultato	Punti TEC	Effetti
Marines		[1],[2]	10	La squadra si sottrae all'effetto di una carta Evento a scelta
Eldar		[1],[2]	15	Vedi dicitura carta

Effetti dei frammenti della Pietra dell'anima sui Marines

I benefici dei frammenti della Pietra dell'anima sono molteplici e anche se hanno più potere sugli Eldar, anche gli umani traggono vantaggio dalla loro vicinanza, ottenendo una strana chiarezza che consente loro di evitare a piacimento l'effetto di una carta Evento nel turno in cui essa viene giocata: per fare un esempio pratico è come se al testo della carta Evento alieno che il giocatore marine ha deciso di evitare, si dovesse aggiungere la seguente dicitura: "gli effetti di questa carta non sono applicabili direttamente contro la squadra marine che sceglie di attivare la protezione di uno dei cinque frammenti della Pietra dell'anima".

Ad esempio non potranno essere giocate contro un giocatore marine che in quel turno scelga di attivare il frammento, le carte Evento: "Ladro genetico", "Difesa automatica", "Richiamo del Caos", "Munizioni esaurite", "Gretchin con bomba", etc. Non potranno essere bloccati invece gli effetti di carte come "Assalto meccanizzato", "Ira" etc., né potranno essere evitati tutti i danni indirettamente derivanti da qualsiasi carta Evento.

Inoltre:

- I frammenti in possesso dei Marines vengono equipaggiati in automatico, senza pesare sul numero delle altre carte Equipaggiamento disponibili per la squadra, e restano a disposizione del Capitolo per tutta la Campagna, potendo essere utilizzati per più missioni (a meno che la squadra non venga completamente eliminata).
- Se un Capitolo marine possiede più di un frammento, esso potrà beneficiare dell'effetto conferito dalla pietra tante volte quanto è il numero dei frammenti in suo possesso.
- Durante la partita, se lo desidera, un giocatore marine potrà scambiare un frammento in suo possesso con gli altri Capitoli marine o con il giocatore eldar seguendo le regole riportate a p. 81.
- Se durante una missione, dopo aver ritrovato un frammento della Pietra, i Marines decidono di consegnarlo o scambiarlo con gli Eldar, essi potranno farlo liberamente: non perderanno i 10 punti ottenuti per il ritrovamento, ma svanirà l'effetto di chiarezza conferito dal frammento e la conseguente possibilità – se ancora non sfruttata – di evitare l'effetto di una carta Evento a scelta (vedi p. 77).
- Tra i giocatori marine i frammenti possono essere scambiati anche tra una missione e l'altra.
- Se una squadra marine che equipaggia uno o più frammenti, viene completamente distrutta, questi restano abbandonati nella casella in cui è caduta l'ultima unità marine (utilizzare apposito segnalino) e vanno considerati alla stregua di oggetti che tutte le fazioni (compresa quella del Caos) possono raccogliere. Se a raccogliere il frammento sarà una miniatura aliena, il frammento resterà in suo possesso fino a quando questa verrà eliminata. A quel punto si rinnoverà la situazione di partenza. Il frammento in possesso del giocatore alieno non offre nessun beneficio alla sua fazione.



- Il possesso di un frammento della Pietra consentirà anche alle miniature marine una protezione nel *Sancta Sanctorum* (vedi le istruzioni in corollario alla Decima Missione per ulteriori dettagli).
- Se un Capitolo marine riesce a riunire tutti e cinque i frammenti della Pietra dell'anima, automaticamente questa si considererà assemblata e fornirà una protezione contro i danni diretti provocati da tutte le carte Evento, per l'intera durata della partita. Inoltre ciascuna delle miniature della squadra può per una volta evitare di essere eliminata dal gioco se uccisa.
- Se il Capitolo che possiede la Pietra viene completamente eliminato, la Pietra resta abbandonata nella casella in cui è caduta l'ultima unità marine (utilizzare apposito segnalino) ed accade quanto esposto per il caso dei frammenti: la fazione del Chaos non ottiene alcun beneficio dal possesso della Pietra.

Effetti dei frammenti della Pietra dell'anima sugli Eldar

Gli effetti che i frammenti della Pietra dell'anima determinano sulla squadra Eldar sono i seguenti:

Frammento	Effetto sugli Eldar
Azzurro	+1 carta Equipaggiamento
Nero	+1 carta Ordine
Rosso	+1 carta Governatore
Giallo	+1 punto movimento a tutta la squadra
Verde	+1 al risultato totalizzato in attacco c/c per tutta la squadra
Tutti: la Pietra si unisce	Tutti gli effetti attivati insieme

Questi effetti riguardano l'intera squadra e sono cumulativi a quelli conseguenti al possesso di abilità "Veterani" o alle caratteristiche delle Truppe speciali.

Nel caso degli Eldar occorre distinguere tra frammenti semplicemente "equipaggiati" e frammenti "attivati":

- nel primo caso si intende la semplice acquisizione e il mero stoccaggio dei frammenti: mano a mano che entrano in possesso degli Eldar, i frammenti vengono equipaggiati in automatico, senza pesare sul numero delle altre carte Equipaggiamento disponibili per la squadra e potranno quindi essere scambiati o perduti nel corso della missione;
- nel secondo caso si intende invece l'attivazione del potere relativo al frammento, in base alla dicitura riportata sulla carta.

Quando un frammento viene ottenuto dalla squadra Eldar nel corso di una missione, il suo potere viene attivato per tutta la durata della stessa: l'empatia psichica che si costituisce tra il Governatore Eldar e il frammento, garantisce un beneficio immediato.

Al contrario, l'attivazione di un frammento di cui la squadra è già in possesso, può avvenire solamente tra una missione e l'altra: il Governatore potrà attivare il potere di tanti frammenti quanti sono i suoi Livelli di riconoscimento in esubero. Si presume infatti che il mantenimento del legame con il potere corrispondente al frammento si instauri solo a patto di un notevole sforzo psichico, per cui il Governatore deve attingere alla riserva di energia accumulata nel corso delle missioni.

Se ad esempio il giocatore dispone di due Livelli di riconoscimento in esubero e li utilizza per dotarsi di una carta Equipaggiamento speciale, non gli avanzeranno ulteriori Livelli per attivare anche il potere di un frammento della Pietra dell'anima che ha a disposizione (vedi p. 91). Se però in quella missione la squadra Eldar otterrà un nuovo frammento, quest'ultimo si attiverà immediatamente.

Inoltre:

- Se gli Eldar otterranno il frammento della Pietra dell'anima da uno scambio con una squadra marine, riceveranno ugualmente i benefici in punti TEC e PV che l'eventuale Protocollo Segreto associato al ritrovamento del frammento comporta.
- Se la squadra Eldar che equipaggia uno o più frammenti, viene completamente distrutta, questi restano abbandonati nella casella in cui è caduta l'ultima unità Eldar (utilizzare apposito segnalino) e vanno considerati alla stregua di oggetti che tutte le fazioni (compresa quella del Chaos) possono raccogliere. Se a raccogliere il frammento sarà una miniatura aliena, il frammento resterà in suo possesso fino a quando questa verrà eliminata. A quel punto si rinnoverà la situazione di partenza. Il frammento in possesso del giocatore alieno non offre nessun beneficio alla sua fazione.

Alcune annotazioni:

- l'aumento di una carta Equipaggiamento conferito dal frammento azzurro prevede la scelta di un equipaggiamento "immateriale" nella missione in cui il frammento è stato ritrovato (ossia "Collegamento psichico" e "Avvertimento dello stregone", se disponibili); di un equipaggiamento "normale" nel caso in cui il frammento venga attivato in una missione successiva a quella del ritrovamento;
- quando viene ritrovato il frammento rosso, l'aumento di una carta Governatore permette anche la riacquisizione di un'abilità perduta nella missione in corso; nel caso in cui il frammento venga invece attivato in una missione successiva a quella del ritrovamento, sarà necessario aggiungere una carta Governatore in più al novero delle totali;
- quando viene ritrovato il frammento nero, potrà essere riacquisito un Ordine già giocato nella missione in corso (può capitare ad es. che un Avatar con tre ordini abbia beneficiato in precedenza nella missione della carta Evento "Messaggio psichico" che l'ha già portato a detenere quattro carte Ordine);



- una volta che il giocatore eldar avrà riunito tutti e cinque i frammenti nelle sue mani, la Pietra dell'anima risulterà sempre automaticamente assemblata ed attivata, ed egli potrà godere di tutti gli effetti dei singoli frammenti contemporaneamente. Inoltre ciascuna della miniature della squadra può per una volta evitare di essere eliminata dal gioco se uccisa.
- se la squadra eldar possiede la Pietra e viene completamente eliminata, essa resta abbandonata nella casella in cui è caduta l'ultima unità eldar (utilizzare apposito segnalino) ed accade quanto esposto per il caso dei frammenti: la fazione del Caos non ottiene alcuna beneficio dal possesso della Pietra.

Passaggio e scambio di oggetti e superstiti

Durante lo svolgimento della Campagna potrebbero verificarsi delle situazioni in cui è vantaggioso per i giocatori scambiarsi Prigionieri e frammenti di Pietra dell'anima (tra le fazioni marine ed eldar), oppure Reperti e Sopravvissuti (tra i giocatori marine). La libertà data ai giocatori è massima, ed essi potranno comportarsi secondo i loro ragionamenti, discutendo su come accordarsi per barattare oggetti in cambio di altri oggetti, di Prigionieri/Sopravvissuti o di favori strategici. Durante una partita non c'è limite ai passaggi e agli scambi. E' vietato in ogni caso scambiare carte Ordine e Equipaggiamento o armamenti tra i Capitoli marine, esattamente come avviene nel gioco base.

Attenzione: soltanto tra i giocatori marine è possibile effettuare degli scambi anche tra una missione e l'altra.

Passaggio e scambio di oggetti

Per cedere un oggetto è necessario che una QUALSIASI miniatura della squadra che lo possiede, si collochi adiacente alla casella (anche in diagonale) in cui si trova una QUALSIASI miniatura del Capitolo o della fazione che lo desidera.

Allo stesso modo, per acquisire un oggetto, sarà sufficiente che una miniatura della squadra interessata all'acquisizione, si collochi adiacente alla casella (anche in diagonale) in cui si trova una QUALSIASI miniatura del Capitolo o della fazione che lo possiede.

Nel momento stesso in cui le miniature si troveranno contigue, l'oggetto (o gli oggetti, se avviene uno scambio reciproco) entra immediatamente in possesso del Capitolo o della fazione che lo ha acquisito. La miniatura che si è dovuta muovere per avvicinarsi all'altra, non potrà continuare il suo movimento in quel turno (se le avanzava di farlo), ma potrà attaccare (se le avanza di farlo). L'altra potrà, una volta giunto il suo turno, muovere e attaccare regolarmente.

L'effetto degli oggetti acquisiti sulla squadra è immediato.

Passaggio e scambio di superstiti

Per quanto riguarda il passaggio di Sopravvissuti, che come tale può avvenire solo tra Capitoli marine, vale quanto segue:

- il passaggio avviene in modo simile a quanto appena affermato per gli oggetti, con la differenza che la miniatura del Capitolo che si appropria del Sopravvissuto, dovrà collocarsi adiacente alla casella (anche in diagonale) in cui si trova quest'ultimo. Una volta che un Capitolo ha ricevuto il Sopravvissuto, esso diventa in tutto e per tutto un membro della squadra e può essere utilizzato fin da subito;
- il Sopravvissuto, mosso ancora dal giocatore che ne detiene il controllo, muove fino ad una casella adiacente (anche in diagonale) a quella in cui si trova una qualsiasi delle miniature del Capitolo che ne riceverà il passaggio. Da questo momento in avanti il controllo del Sopravvissuto passerà al nuovo proprietario che lo potrà utilizzare dal suo prossimo turno.

Per quanto riguarda lo scambio reciproco di Sopravvissuti tra due Capitoli marine, vale quanto segue:

- per semplicità, basta che si verifichi UNA delle due alternative sopra esposte relative all'acquisizione di un Sopravvissuto da parte di un Capitolo, perché tutti gli altri eventuali Sopravvissuti, previa l'accordo tra i giocatori, a prescindere dalla loro posizione sul tabellone, ricadano sotto il suo controllo immediato.

Per quanto riguarda il passaggio di Prigionieri, vale quanto segue:

- il passaggio avviene in modo simile a quanto affermato per gli oggetti, ma la squadra che ha ottenuto il passaggio del Prigioniero, dovrà collocare una sua miniatura adiacente alla casella (anche in diagonale) in cui si trova quest'ultimo. Da questo momento la miniatura ne diverrà il custode (se il Prigioniero resterà tale), altrimenti questo sarà liberato e – armato di Fucile Requiem/Catapulta Shuriken – entrerà fin da subito a far parte della squadra;
- il Prigioniero può essere lasciato libero sul tabellone dal giocatore che lo deteneva in custodia, fino a quando sarà raggiunto dalla squadra che ne ha ottenuto l'acquisizione. Attenzione: lasciando libero un Prigioniero, esso potrà essere preso in custodia o arruolato (dipende dalla fazione) da una qualsiasi miniatura che si avvicini in maniera adiacente alla sua casella!

Per quanto riguarda lo scambio reciproco di Prigionieri, vale quanto segue:

- basta che si verifichi UNA delle due alternative sopra esposte, relative al passaggio di Prigionieri, perché tutti gli altri eventuali Prigionieri, previa l'accordo tra i giocatori, a prescindere dalla loro posizione sul tabellone, ricadano sotto il controllo immediato del giocatore dell'altro Capitolo o dell'altra fazione.



N.B.: il numero dei Marines e degli Eldar in una squadra non deve mai superare il numero di sette.

Carte Evento

A parte le eccezioni legate all'eventuale ingaggio di Marines in armatura terminator (vedi p. 17), le carte Evento si utilizzano secondo le regole presenti nell'espansione "L'attacco degli Eldar": il giocatore alieno, iniziando dal mazzo che preferisce, pescherà ad ogni turno una carta dal mazzo carte Evento dello Starquest base E una da quello eldar, fino a che questo non sarà esaurito, dopo di che continuerà con il singolo mazzo Eventi alieno; se all'inizio della partita potrà preliminarmente pescare più di una carta, ne pescherà una da ciascun mazzo; se potrà pescarne tre, ne pescherà due a sua scelta da un mazzo, una dall'altro.

Se una delle fazioni marine od eldar dovesse perdere completamente tutti i suoi membri oppure scegliere di ritirarsi, il giocatore alieno smetterà di pescare le carte Evento dal mazzo della fazione eliminata o uscita dal gioco, proseguendo di lì in avanti con il pescare soltanto da quello della fazione ancora in gioco. Eventuali carte Evento legate alla fazione eliminata, pescate prima dell'inizio della partita dal giocatore alieno e rimaste in sua mano, andranno considerate perse perché inutilizzabili.

Esattamente come nelle regole base di Starquest, una volta che le carte Evento del mazzo di loro competenza saranno terminate, i Marines e gli Eldar avranno un altro turno a disposizione per portare a termine quanto indicato dalle istruzioni della missione oppure per evacuare, altrimenti le loro miniature saranno eliminate e il giocatore alieno si approprierà del relativo punteggio.

Per garantire un equilibrio nella gestione e nell'applicazione delle carte Evento, si considera che le carte di ciascun mazzo di riferiscano esclusivamente alla fazione di competenza, ossia le carte Evento alieno dedicate ai Marines si giocheranno direttamente solo contro i giocatori marine, e quelle dedicate agli Eldar direttamente solo contro gli Eldar. Tuttavia tutte le carte Evento che potenziano o consentono bonus strategici alle forze aliene una volta applicate alle miniature del Chaos, consentono al giocatore alieno la libertà di attaccare qualsiasi fazione nemica, senza alcun vincolo con il mazzo di carte Evento da cui il bonus proviene.

Ad esempio il giocatore alieno che pesca la carta Evento "Alieni d'élite" dal mazzo Eventi marine, una volta selezionata la miniatura che intende usare due volte, potrà rivolgere l'attacco direttamente contro la squadra eldar.

Nello specifico:

- "Nebbia del Chaos" si applica a tutte le armi laser, comprese quelle in dotazione ai Marines, ai Dreadnought e alle Tarantole;
- le carte Evento come "Rete di difesa laser", "Difesa automatica" o "Mina antiuomo" devono essere giocate direttamente contro la



fazione cui la carta si rivolge, ma indirettamente possono coinvolgere anche le miniature dell'altra fazione.

Inoltre:

- Se la carta Evento "Richiamo del Chaos" andrà a segno, il Marine andrà sostituito con un Marine del Chaos armato di Fucile Requiem: il giocatore Marine perderà i punti TEC corrispondenti. Quando ha effetto su di una miniatura dotata di particolare abilità, queste andranno perdute dal Marine del Chaos che apparirà dalla trasformazione, né i punti conferiti dalle abilità andranno attribuiti al giocatore alieno. Se ha effetto su di un Marine in armatura terminator, esso sarà sostituito da un Marine in armatura potenziata armato di Fucile Requiem. La miniatura trasformata potrà essere utilizzata a partire dal turno stesso in cui è avvenuta la trasformazione. Il giocatore che successivamente dovesse eliminare il Marine del Chaos, ne aggiungerà il valore al proprio punteggio TEC totale;
- le carte Evento "Comando centralizzato" e "Malfunzionamenti elettronici" non si applicano sulle porte stagne rinforzate.

Infine:

- La carta Evento "Spazio distorto" non andrà considerata secondo la sua normale dicitura, ma assumerà gli effetti indicati nelle istruzioni di missione. In mancanza di istruzioni specifiche, questa carta non determinerà il verificarsi di alcun evento: si presume infatti che le distorsioni del Warp non possano intaccare le profondità di un agglomerato come "Morthis Thule";
- tutte le carte Evento marine od eldar che si riferiscono esplicitamente agli Orchi, dovranno essere applicate anche a tutte le unità degli Ibridi.



NOTE GENERALI SULLE MISSIONI

A differenza di Starquest, "Minaccia Tiranide", prevede solo in casi eccezionali l'obbligo per Marines ed Eldar di rientrare agli artigli d'attracco o allo Schermo psichico: se non specificato diversamente nelle istruzioni di missione, una volta che una delle due fazioni ha ottenuto il segnalino Missione Principale, la partita continuerà fino alla fine del turno alieno successivo, dopo di che andrà considerata terminata.

Resta tuttavia possibile ritirarsi anche quando non sono presenti gli artigli d'attracco o lo Schermo psichico: se non segnalato diversamente tra le istruzioni di missione, i giocatori marine ed eldar potranno in ogni momento abbandonare la partita ritirandosi fino allo Schermo psichico o alle stanze da cui sono partiti.

Per quanto riguarda i Marines, si presume infatti che queste stanze siano connesse con i livelli superiori da cui si sta avvicinando il grosso delle forze alleate. Se in una di queste stanze, nel corso della partita, sono penetrate miniature di altre fazioni, queste ultime potranno essere attaccate e potranno a loro volta attaccare fino al turno in cui la fazione in ritirata avrà occupato la stanza con tutte le sue unità ancora vive: allo scadere di questo turno la porta della stanza sarà richiusa e non potrà più essere aperta fino al termine della partita. Le miniature nemiche che non hanno evacuato in tempo la stanza saranno considerate eliminate e i punti TEC corrispondenti andranno alla fazione evacuante.

Per quanto riguarda gli Eldar, basterà che ciascuna miniatura riesca a oltrepassare la posizione dello Schermo psichico, per considerarla in salvo.

Per motivi pratici nelle informazioni relative alle missioni, si fa riferimento nello specifico ai tre Capitoli marine degli Angeli Sanguinari, degli Ultramarines e degli Angeli Oscuri, ma uno qualsiasi di questi Capitoli può essere sostituito dai Pugni d'acciaio, secondo l'intenzione dei giocatori. Vengono infatti forniti in ogni caso i Protocolli Segreti e gli Obiettivi Nascosti per tutti e quattro i Capitoli. Da notare però che, poiché al massimo i Capitoli in gioco possono essere tre, tutte le volte che nelle istruzioni di missione si farà riferimento ai Marines da inserire sul tabellone alla voce "Sopravvissuti", essi andranno intesi come membri del quarto Capitolo non in gioco (o anche da altri, a scelta del giocatore alieno, se i Capitoli partecipanti sono meno di tre).

Quando non sarà possibile segnalare nella mappa la presenza e il posizionamento dei pannelli divisorii, si farà ricorso ad una freccia nera: quest'ultima, salvo alcune eccezioni riportate nelle istruzioni di missione, indicherà di norma il punto in cui occorre porre la parte più alta dei pannelli divisorii.

La freccia bianca indica le aree di evacuazione o di ingresso delle truppe marine ed eldar oppure in alcuni casi delle forze del Caos.

Quando si indica la presenza di una porta stagna rinforzata (trattino nero lungo la metà dell'analogo trattino che indica una porta normale) va sottinteso che in assenza di diverse specifiche essa può essere rimossa (non aperta) dai giocatori marine ed eldar soltanto attaccandola e totalizzando più di [4].

Nel caso in cui i Marines oppure gli Eldar decidano di utilizzare un'arma laser contro una porta stagna rinforzata, si stabilisce per coerenza che il colpo riesca a coinvolgere ed abbattere la porta anche se sparato contro le quattro caselle antecedenti alla stessa. In alternativa il giocatore potrà scegliere di sparare anche contro le sole due caselle antecedenti la porta: tuttavia, ammesso che riesca ad abbatterla, non potranno essere coinvolte nel tiro anche le due caselle all'interno della porta: per colpire con il laser, infatti, il bersaglio deve trovarsi entro la linea di vista dell'artigliere, cosa che non può avvenire nel caso suddetto, dato che la porta stagna ancora la preclude al momento dello sparo.

La squadra base di cinque Marines si intende composta secondo le regole di Starquest: obbligatorio un Comandante, almeno un'arma leggera e almeno un'arma pesante (anche se quest'ultima può essere sostituita da una leggera-speciale).

Con la dicitura "Tutte le armi disponibili" si intende che il giocatore eldar potrà armare a suo piacimento la squadra in base al numero di Eldar previsti, tenendo conto che è obbligatorio inserire il Governatore e almeno un'arma leggera. Starà poi alle sue considerazioni valutare quale armamento sarà più adatto ad ogni specifica missione, in base alle difficoltà e alle caratteristiche di queste ultime (presenza di porte stagne rinforzate, macerie leggere, etc.).

Se non diversamente specificato dalle istruzioni di missione, il giocatore eldar dovrà fare riferimento per il calcolo del punteggio alla scheda punti TEC prevista per una squadra di cinque unità, anche se la sua squadra potrà arrivare a comprenderne sette.

La dicitura "Ragno Esarca disponibile" significa che il giocatore eldar potrà tentare di aggiungere al conto delle miniature previste per la missione, quella del Ragno Esarca e per farlo – salvo diverse istruzioni – dovrà totalizzare un [3] con un dado da arma pesante, con un tentativo per turno (vedi p. 48). Si ribadisce: l'eventuale disponibilità del Personaggio speciale eldar ha effetti sul conteggio delle unità di una squadra eldar, che può constare al massimo di sette elementi (salvo eccezioni), dunque se il giocatore eldar conta di fare ricorso al Ragno Esarca dovrà schierare una miniatura eldar in meno.

Il giocatore alieno (oppure in certi casi la fazione che controlla il vascello) potrà aprire a piacimento le porte stagne rinforzate del vascello attraversandole frontalmente con una qualsiasi unità. Le porte si chiuderanno automaticamente alla fine del turno.

Il giocatore alieno può aggiungere per ciascuna missione, un segnalino Blip "Falso allarme", (se disponibile) ulteriore a quello/i eventualmente previsti, in modo da confondere gli avversari. Se la missione si svolge a bordo di un vascello marine od eldar, questi segnalini andranno in ogni caso posizionati dal giocatore alieno, quando un'altra fazione attaccante scansiona per la prima volta un'area.

Il giocatore alieno salvo diverse indicazioni, potrà dotarsi di un numero di segnalini "Maceria leggera" variabile con il numero dei giocatori: 2 giocatori, 6 segnalini; 3 giocatori, 8 segnalini; 4 giocatori, 10 segnalini; 5 giocatori, 12 segnalini. Se il numero di



giocatori lo consente, potrà aggiungere altri segnalini "Maceria leggera" a quelli eventualmente previsti dalla missione, senza superare mai il numero di 12 totali.

Si ricorda che se non diversamente specificato, il giocatore alieno dovrà porre i segnalini Blip nei tabelloni ibridi, solo una volta che essi verranno sondati, cioè raggiunti per la prima volta da una delle miniature delle altre fazioni, e che nei Corridoi di passaggio i Blip non possono mai essere posizionati.

In virtù dei Marchi del Caos accumulati, il giocatore alieno potrà aggiungere dei Rinforzi bonus pescandoli casualmente tra tutti i segnalini Rinforzo non utilizzati per una specifica missione, compresi quelli Viola.

Note sull'equipaggiamento marine

Nel caso la carta Equipaggiamento "Pistola al plasma" degli Angeli Oscuri venga scartata in seguito agli effetti della carta Evento alieno "Equipaggiamento difettoso", il Comandante potrà continuare la partita con l'assetto "Spada a catena + Pistola Requiem", che gli attribuisce un dado arma pesante e un dado arma leggera in corpo a corpo e due dadi da arma leggera in attacco a distanza. Si presume infatti che il Comandante sia dotato di due pistole (tra l'altro non ingombranti): la prima standard (Pistola Requiem), la seconda garantita dalla carta Equipaggiamento (Pistola al plasma). Persa quest'ultima, l'assetto ritornerà a quello standard.

Per quanto riguarda la carta Equipaggiamento terminator "Cannone d'assalto tempesta", la possibilità di colpire dietro una porta, nel caso di una stagna, sottintende che il punteggio d'attacco rivolto al bersaglio nemico superi il VA della porta (4).

Gli effetti della carta Equipaggiamento "Mirino" si estendono a tutte le armi dello stesso tipo in dotazione alla squadra, fermo restando che non è consentito che due o più Marines imbraccino lo stesso tipo di arma pesante o leggera-speciale (unica eccezione: le Truppe speciali Ravenwing, vedi p. 54).

Note sull'equipaggiamento eldar

Quando attacca una porta stagna rinforzata, il giocatore eldar può aggiungere un dado da arma pesante a quelli lanciati dalle sue armi pesanti. Si presume infatti che la squadra sia dotata di particolari munizioni (in numero limitato) che permettano di abbattere porte di questo tipo e non possono essere utilizzate in nessun altro caso. Anche entrambe le Truppe speciali eldar godono di questa possibilità.

Se il giocatore eldar utilizza la carta Equipaggiamento "Granata del vortice", la dicitura presente sulla stessa va corretta con quanto definito in "Gli Space Marines in Starquest", cui va aggiunto quanto segue:

- la granata deve essere posizionata in un'area libera di 4 caselle al massimo a due caselle di distanza in ogni direzione rispetto alla miniatura che la equipaggia;
- una volta posizionata, per indicare la presenza della granata si utilizzerà un apposito segnalino 2x2;
- appena posizionata la Granata è considerata automaticamente attivata;
- dopo questo primo turno di attivazione occorrerà attendere l'inizio del successivo turno eldar per capire dove si muoverà il Vortex: si lancerà allora un normale dado a sei facce per vedere dove si sposterà la distorsione. Essa si muove di due caselle, nella direzione indicata sul segnalino, se si ottiene un valore compreso tra 1 e 4. Per un 5 o 6 la distorsione scompare;
- a questo punto ad ogni passaggio di turno dovrà essere effettuato il lancio del dado da 6. In pratica nel caso di quattro giocatori, dal turno eldar a quello successivo, il Vortex si sarà mosso quattro volte;
- se attivato, il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o segnalino che incontra. Questi sono subito rimossi dal gioco;
- lo stesso vale per una miniatura che decida di attraversare il segnalino Vortex una volta che questo è stato attivato;
- il Vortex attraversa anche le mura, ma se si sposta completamente al di fuori del tabellone, viene rimosso dal gioco;
- il segnalino Vortex blocca la linea di vista;
- i punti delle miniature nemiche eliminate dal Vortex nel turno successivo a quello in cui il Guerriero lo ha attivato, vanno al giocatore eldar. Successivamente il Vortex diventa autonomo, quindi le eventuali miniature eliminate non apportano alcun punteggio ai giocatori, mentre i punti degli Eldar o dei Marines eliminati vanno conteggiati solamente a sfavore del giocatore che li possiede e non arrecano alcun beneficio al giocatore alieno;
- se un segnalino Vortex dovesse sovrapporsi (non semplicemente tangere) ad un altro, le due distorsioni si elidono (entrambi i segnalini vanno rimossi).

Per quanto riguarda il Cannone laser eldar si fa riferimento al testo originale, ossia l'arma spara su un'area di quattro caselle (colpendo effettivamente solo quelle visibili dall'artigliere) due volte separatamente, entrambe prima o dopo il movimento, con un dado da arma pesante, oppure una volta sola concentrando il totale di due dadi da arma pesante.

Per quanto riguarda la carta Equipaggiamento eldar "Generatore di muro di forza", si considera il testo originale in inglese: le miniature non possono sparare né affrontarsi in corpo a corpo attraverso il muro, ma è consentito loro di attraversarlo. L'utilizzo della carta non ha alcun costo sulle fasi di movimento e di attacco.



Per quanto riguarda la carta Equipaggiamento eldar "Rete di teschi", essa non ha alcuna efficacia oltre che contro i Dreadnought, contro i Marines in armatura terminator, i Guerrieri tiranidi e gli Eroi. Vale invece contro i comandanti e può essere utilizzata anche dal Governatore. L'effetto di questa carta è ottenibile sacrificando la fase di attacco.

Per quanto riguarda la carta Equipaggiamento eldar "Avvertimento dello Stregone", si consiglia di utilizzarla come un istantaneo, giocabile esclusivamente nel turno eldar: il giocatore eldar può decidere di utilizzarla anche una volta effettuato un attacco a distanza oppure una volta svolto uno scambio di tiri per il corpo a corpo, dopo aver verificato che l'attacco porta alla morte o alla ferita dell'unità. Grazie alla carta, infatti, gli effetti del combattimento non avranno esito.

Per quanto riguarda la carta Equipaggiamento eldar "Razzi super dirompenti" si ritiene doveroso estendere i suoi effetti anche ai Marines in armatura potenziata e terminator, dato che i primi vestono la medesima armatura dei Marines del Chaos e i secondi un'armatura corazzata simile a quella dei Dreadnought, entrambi obiettivi del testo della carta originale. La carta si applica anche contro il Dreadnought marine e contro gli Androidi Sperimentali.

Altre annotazioni sulle carte eldar

Si ricorda innanzitutto che, come da manuale, nella fase di attacco del Governatore, i due attacchi a distanza possono essere suddivisi prima e dopo il movimento.

Per quanto riguarda le carte Governatore "Raggio psichico" e "Distrazione", si ritiene doveroso estendere i loro effetti anche ai Marines in armatura potenziata.

Per quanto riguarda la carta Governatore "Distrazione", il malus di un dado da arma leggera in meno si intende solamente negli attacchi corpo a corpo.

Per quanto riguarda la carta Governatore "Assalto sostenuto", gli attacchi effettuati dal Governatore che permettono di ottenere un turno aggiuntivo, si intendono di qualsiasi tipo, sia in corpo a corpo che a distanza.

Per quanto riguarda la carta Governatore "Telecinesi", i suoi effetti non si applicano alle porte stagne rinforzate.

Per quanto riguarda la carta Governatore "Proiezione mentale", essa permette al Governatore di sottrarsi ad un attacco e insieme di far esaurire la fase di attacco alla miniatura attaccante che lo avesse indirizzato direttamente a lui. Se il Governatore si trova invece coinvolto indirettamente in un attacco indirizzato ad altro bersaglio, potrà sfuggire grazie all'uso della carta, ma l'attacco avrà luogo comunque. In seguito allo spostamento di due caselle permesso dalla carta, il Governatore potrà aprire eventuali porte che si trovino nel percorso. Non è applicabile contro le mine o le mine spora.

Per quanto riguarda la carta Ordine "Attacco psichico", si ritiene doveroso estendere i suoi effetti anche ai Marines in armatura potenziata, tuttavia l'ordine potrà essere giocato solo contro un giocatore avversario (un solo Capitolo marine oppure il giocatore alieno).

Per quanto riguarda la carta Ordine "Sguardo dello Stregone", essa NON si applica al Governatore né al Ragno Esarca; consente tuttavia alle altre unità di aggiungere un dado arma leggera in corpo a corpo o a distanza e di muovere due volte in ordine libero.

Per quanto riguarda l'utilizzo della carta Ordine "Velocissimi" in combinazione con gli effetti della carta Governatore "Assalto sostenuto", si consiglia la seguente interpretazione: se prima della seconda fase di movimento il Governatore eldar elimina un'unità nemica attivando così l'effetto della carta "Assalto sostenuto", il doppio movimento consentito dalla carta Ordine "Velocissimi" non si applica su di lui; se il Governatore attiva tale possibilità dopo la seconda fase di movimento, gli effetti della carta "Assalto sostenuto" riguardano per lui solo la fase di attacco.

Da notare che dal punto di vista del giocatore Marine gli eldar sono considerati degli alieni, per cui subiscono gli effetti della carta Equipaggiamento "Granata accecante".

Note sull'arsenale delle forze del Chaos

A parte il caso dei Tiranidi (vedi p. 9), per quanto riguarda il numero delle miniature disponibili, se non specificato diversamente, si dovranno considerare soltanto quelle del set base di Starquest. Significa che normalmente il giocatore alieno, pur disponendo del segnalino Blip e Rinforzo corrispondente, non potrà schierare due Dreadnought Mark VII, pena la rimozione automatica della miniatura schierata per seconda.

Per quanto riguarda gli armamenti utilizzabili per i Dreadnought si dovranno seguire i seguenti accorgimenti:

- tutti i segnalini relativi al Mark VII dovranno essere sempre riferiti a Dreadnought equipaggiati con armi pesanti;
- tutti gli altri Dreadnought potranno essere equipaggiati con armi pesanti e/o extra-pesanti.

Criterio di utilizzo degli oggetti equipaggiamento d'attacco

In generale per semplicità e coerenza, tutti gli oggetti equipaggiamento che possono arrecare un danno all'avversario (Granata, Granata Vortex, Rete di teschi, Generatore di muro di forza), nel turno in cui vengono giocati impegnano la fase di attacco della miniatura che li utilizza.

Tutte le pistole in dotazione ai Marines, comprese le Pistole Requiem, hanno il vincolo della gittata di 6 caselle.



TRA UNA MISSIONE E L'ALTRA

Fazione marine

Ferme restando le regole generali esposte nel "Manuale delle missioni" di Starquest, per una maggiore efficacia delle diverse possibilità che questa Campagna offre, si consiglia di interpretare in questo senso la dicitura ivi riportata: "I giocatori non possono tenere più di quattro Onorificenze o Marchi del Caos":

- se il giocatore marine intende mantenere le quattro Onorificenze (cioè disporre di altre quattro carte Equipaggiamento), le eventuali Onorificenze in esubero vanno scartate;
- se il giocatore intende passare di grado oppure usufruire della carta Equipaggiamento speciale, una volta scambiate le quattro Onorificenze necessarie gli rimarranno in mano quelle eventuali in esubero.

Fazione del Caos

La dicitura va interpretata in maniera analoga per il giocatore alieno:

- se il giocatore alieno intende mantenere i quattro Marchi del Caos (cioè, se disponibili, altri quattro Rinforzi), gli eventuali Marchi in esubero vanno scartati;
- se il giocatore intende passare di grado oppure usufruire della Manipolazione eventi, una volta scambiate i quattro Marchi del Caos necessari gli rimarranno in mano quelli eventuali in esubero.

Fazione eldar

Per quanto riguarda gli eldar, ad ogni Livello di riconoscimento raggiunto corrisponde l'ottenimento di un titolo. Dopo aver ottenuto quattro Livelli, giunto cioè al titolo di Avatar, il giocatore eldar comincerà a contare nell'apposita griglia segnapunti gli eventuali Livelli di riconoscimento in esubero. I Livelli di riconoscimento potranno essere accumulati missione dopo missione, senza rischio che vengano perduti (Livelli di riconoscimento totali) e il giocatore eldar potrà poi spenderli nel momento che preferisce in cambio di carte Equipaggiamento speciale oppure mantenerli per disporre di un maggior numero di frammenti della Pietra dell'anima.

Le tabelle segnapunti riportate a p. 176 tengono conto di tutte le possibilità suddette.



Prima Missione



Missione Principale (condivisa)

Missione 365/1-Settore 62 – Assicurare zona di attracco

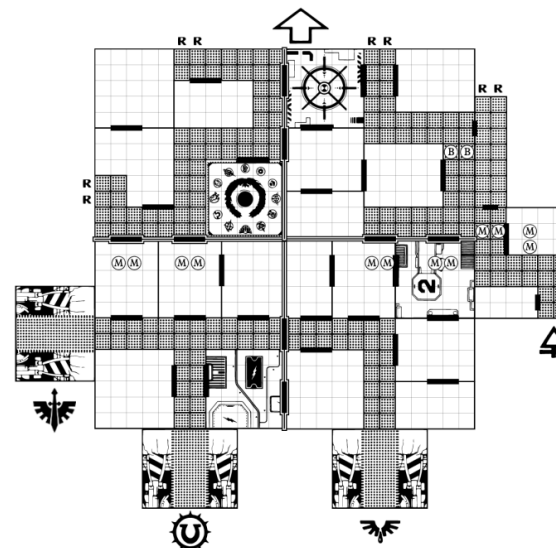
Un segnale di richiesta d'aiuto da parte del dispiegamento Sigma della Deathwatch è stato intercettato dai nostri servizi di Intelligence. Il messaggio indica una massiccia presenza di Orchi e Gretchin nel settore. Per qualche ragione che non siamo riusciti a scoprire, il grosso delle loro forze si è radunato in un'area del Colosso Spaziale non lontana dal punto di attracco. Potrete approfittare di questo diversivo per agire indisturbati e aggirare le forze nemiche, aprendovi la strada mentre il resto delle truppe viene sbarcato.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore marine od eldar che riuscirà ad uscire dal tabellone con una miniatura nei pressi della zona contrassegnata dalla freccia.

Missione Secondaria

Un esame più accurato effettuato con gli Scanner dell'astronave ha evidenziato la presenza in questo settore di temibili Androidi Sperimentali. Eliminateli.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà assegnato al giocatore marine che eliminerà il maggior numero di Androidi Sperimentali. In caso di parità andrà al giocatore che avrà totalizzato più punti.



Segnalini Blip
Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought.
Due giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi, più 4 segnalini Rinforzo Grigi "Androidi Sperimentali".
Tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu, più 4 segnalini Rinforzo Grigi "Androidi Sperimentali".
Quattro o cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought, più 4 segnalini Rinforzo Grigi "Androidi Sperimentali".

Reperti

Cannone Laser (Sala Comando – 10 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [0] con un dado da arma leggera. Si tratta di una delle armi in dotazione alla squadra Sigma ed è ancora funzionante. Un Marine con arma pesante può sostituire la sua arma con il Cannone Laser. Da quel momento verrà considerato alla stregua di un Marine armato di arma extra-pesante, con tutte le limitazioni conseguenti per quanto riguarda le carte Equipaggiamento e compreso il valore in punti TEC.

Pericoli

12 segnalini "Maceria leggera"; 2 segnalini "Maceria pesante".

Espansioni

Porte stagne rinforzate, cannone Laser, Corridoio di passaggio (MD); Corridoio di connessione (AE).

Marines

5 per squadra.



Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	5.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Non disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Le operazioni di attracco avverranno con la massima cautela. Una tempesta magnetica impedirà ai sensori nemici di rilevare la presenza dei moduli da sbarco marine. Al momento dello sbarco le truppe marine si imbattono nelle Sentinelle dell'avamposto. Se tutte le Sentinelle che si trovano nei tabelloni con la Sala del Reattore (Angeli Oscuri e/o Ultramarines) e la Sala Macchine (Angeli Sanguinari), saranno eliminate entro la fine del primo turno marine, le squadre di abbordaggio potranno procedere senza che gli Orchi si accorgano di loro;
- Nel caso più Capitoli siano schierati contemporaneamente, basta che anche UNO solo dei Capitoli o delle fazioni abbia mancato di soddisfare al requisito di eliminare tutte le Sentinelle, che le operazioni di attracco silenzioso andranno considerate fallite;
- nell'area si trovano molti detriti e i nemici potrebbero utilizzarli come coperture. Ricordate che le armi che negano completamente la copertura sono il Lanciafiamme e quelle al plasma; il Lanciarazzi invece la nega parzialmente. Se i giocatori intendono equipaggiare un Lanciafiamme leggero (arma leggera-speciale) possono utilizzare una qualsiasi miniatura marine unita al segnalino Lanciafiamme apposito. NB: il Lanciafiamme non supporta mirino!

Nota per il giocatore eldar:

- L'approdo attraverso lo schermo psichico avverrà a ridosso delle Sentinelle nemiche. Se entro la fine del primo turno eldar, tutte le Sentinelle che si trovano nel Corridoio di connessione verranno eliminate, la squadra di abbordaggio potrà procedere senza che gli Orchi si accorgano della sua presenza.

Nota per il giocatore alieno:

- All'inizio della partita, senza bisogno che i giocatori marine ed eldar utilizzino lo Scanner, in corrispondenza delle caselle contrassegnate con "M", devono essere posizionati 12 segnalini "Maceria leggera", dietro ai quali vanno poste 12 miniature a scelta tra Orchi e Gretchin; le miniature al riparo di uno di questi segnalini vedono il loro VA aumentare di un punto;
- i segnalini "Maceria pesante" contrassegnati con "B", vanno invece considerati come delle barriere indistruttibili (si usino gli appositi

segnalini), pertanto i giocatori dovranno trovare delle vie alternative per oltrepassarli; in questo caso le miniature poste al riparo di una barriera vedono il loro VA aumentare di 2 punti;

- nei due tabelloni di attracco e nel Corridoio di connessione possono essere posizionate solo le Sentinelle; quando i giocatori marine e/o eldar sonderano gli altri tabelloni, il giocatore alieno collocherà i segnalini Blip seguendo le normali regole di disposizione;
- per uscire dal tabellone in corrispondenza dell'area segnata dalla freccia, occorre che le due caselle immediatamente precedenti siano sgombre da miniature;
- nel caso i giocatori marine riescano ad eliminare tutte le Sentinelle presenti nei tabelloni con la Sala del Reattore (Angeli Oscuri e/o Ultramarines) o con la Sala Macchine (Angeli Sanguinari) entro il primo turno, oppure il giocatore eldar riesca a fare lo stesso per tutte le sentinelle presenti nel Corridoio di Connessione, il giocatore alieno durante i turni successivi non potrà muovere nessun segnalino Blip in nessun tabellone, né fare entrare i Rinforzi, fino a che all'inizio di un suo turno successivo, una miniatura marine o eldar si troverà all'interno del punto di vista di un alieno del caos: a quel punto i Blip, le miniature e i Rinforzi saranno gestiti come da regolamento base. Nel caso più fazioni o Capitoli siano schierati contemporaneamente, basta che anche UNO solo dei Capitoli o delle fazioni abbia mancato di soddisfare al requisito di eliminare tutte le Sentinelle, che le operazioni di attracco silenzioso andranno considerate fallite;
- in caso di fallimento dell'attracco silenzioso, fin dal primo turno, i sei Rinforzi che il giocatore alieno ha diritto di schierare, potranno muovere e attaccare immediatamente, pur rimanendo valido il fatto che le miniature Rinforzo non potranno entrare in gioco in una casella esposta alla linea di vista avversaria. Dato che le miniature Rinforzo possono muovere non appena collocate, sarà possibile aggiungerle in tempi diversi e che da una stessa casella Rinforzo entri in gioco più di una miniatura. Si presume infatti che l'allarme trasmesso dalle Sentinelle abbia messo in agitazione il grosso delle truppe Orchesche che si precipitano nell'area con grande foga per difendere il proprio avamposto.

Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Seconda Missione.



Seconda Missione



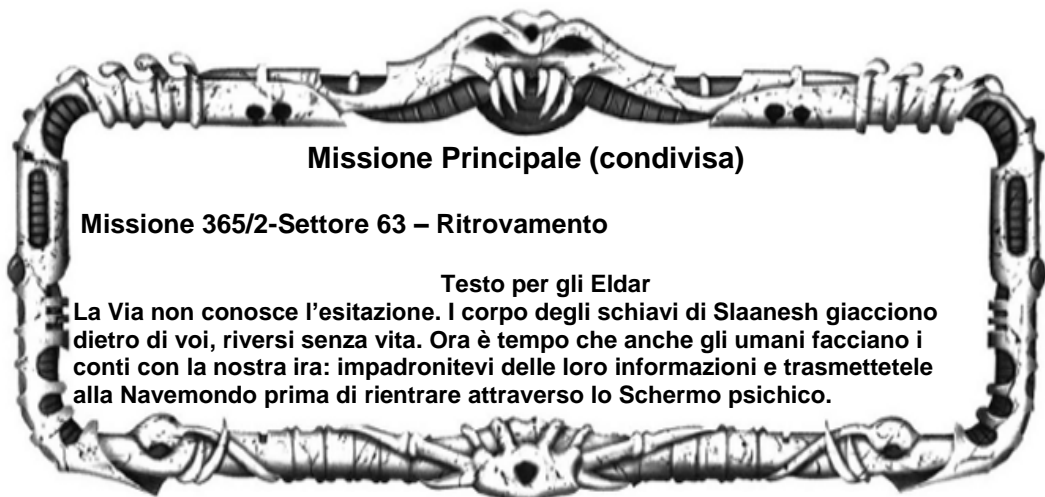
Missione Principale (condivisa)

Missione 365/2-Settore 63 – Ritrovamento

Testo per i Marines

Le operazioni di attracco e di infiltrazione sono andate a buon fine. Proseguite con l'avanguardia e setacciate l'area per scoprire che cosa è successo alla squadra Deathwatch. È di fondamentale importanza che riusciate a rintracciare il computer del Comandante Elijah.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore marine che troverà il computer coi i dati della missione Sigma e riuscirà a portarlo fino alla Sala Comando per trasmetterli alla Nave Madre.



Missione Principale (condivisa)

Missione 365/2-Settore 63 – Ritrovamento

Testo per gli Eldar

La Via non conosce l'esitazione. I corpo degli schiavi di Slaanesh giacciono dietro di voi, riversi senza vita. Ora è tempo che anche gli umani facciano i conti con la nostra ira: impadronitevi delle loro informazioni e trasmettetele alla Navemondo prima di rientrare attraverso lo Schermo psichico.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se dopo aver concluso con successo le operazioni di trasferimento psichico dei dati contenuti dal computer, riuscirà ad evacuare oltre lo Schermo psichico.

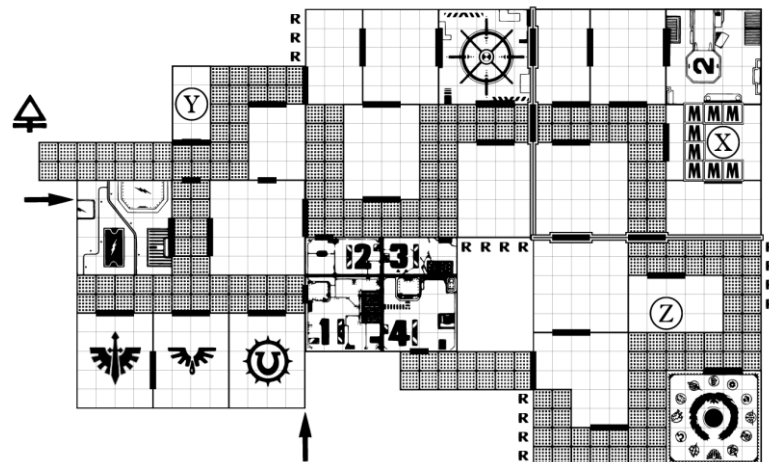
Missione Secondaria

È stata segnalata in quest'area la presenza di un Kapo Orko Deathskull. Probabilmente è intorno a lui che si raccoglie il grosso delle forze orchesche. Trovatelo ed eliminatelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà assegnato al giocatore marine che riuscirà ad eliminare il Kapo Orko Deathskull.

Protocollo Segreto (Eldar)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore eldar lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.



Segnalini Blip

Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi e il Dreadnought. Aggiungere il segnalino Kapo Orko Deathskull (Eroe).

Due giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Grigi tranne il Dreadnought.

Tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought.

Quattro o cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo.



Reperti	<i>Granata Accecante</i> (Area di scarico – 5 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [0] con un dado da arma leggera; <i>Frammento Azzurro della Pietra dell'anima</i> (stanza segnata con "Y" – 10/15 punti TEC).
Superstiti	Guerriero eldar.
Pericoli	8 segnalini "Maceria leggera".
Espansioni	Tabellone Fabbrica, Corridoi di passaggio e porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	5.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Dopo aver trovato il computer, una miniatura (anche il Comandante o un Personaggio speciale) deve trasportarlo fino alla Sala Comando e una volta all'interno, previa averla sgomberata dai nemici, totalizzare [0] con un dado arma leggera; il tiro deve essere effettuato in alternativa ad una delle fasi di movimento ed attacco;
- quando una giocatore marine finirà con una miniatura sopra il segnalino computer, muoverà quest'ultimo contemporaneamente alla miniatura. Se questa muore, il segnalino rimarrà scoperto sulla casella in cui la miniatura è stata uccisa, fintanto che un altro Marine lo prenderà finendoci sopra;
- una miniatura che, muovendosi, occupa la casella del computer per trasportarlo, deve necessariamente terminare il proprio movimento e riprendere a muovere nel prossimo turno;
- sono applicabili le carte Ordine in cui si raddoppia la capacità di movimento del marine.

Nota per il giocatore eldar:

- Se sarà la squadra eldar a ritrovare il computer basterà che una miniatura eldar, compreso il Governatore, si posizioni sopra il segnalino e vi rimanga immobile fino al turno eldar successivo; se dovesse muoversi, attaccare, difendersi oppure utilizzare carte

Equipaggiamento, la trasmissione psichica verrà interrotta e potrà riattivarsi soltanto all'inizio del turno successivo. Nel movimento con il computer andranno seguite le regole riportate sopra all'interno della nota marine, fermo restando che le miniature eldar in questo modo non hanno accesso al computer;

- se la miniatura eldar riuscirà a rimanere immobile e inerte sopra il segnalino computer fino al turno eldar successivo, i dati contenuti nel computer saranno trasmessi agli Stregoni per via psichica e la squadra eldar potrà evacuare attraverso lo Schermo psichico.





Nota per il giocatore alieno:

- Il tabellone dove iniziano i giocatori marines va considerato tutt'uno con i tabelloni più piccoli e i corridoi di passaggio, dunque i segnalini Blip possono essere posizionati a piacimento su tutta



- l'area e andranno collocati non appena il primo giocatore marine varcherà una delle porte delle stanze da cui si muovono;
- nella stanza segnata con "X", insieme ai segnalini "Maceria leggera", va obbligatoriamente collocato il Capo Orko Deathskull (usare apposito segnalino. Per le caratteristiche vedi p. 19). Il Kapo Orko possiede la possibilità "Granata", ossia può in alternativa alla sua fase di attacco, lanciare una granata per turno. Il funzionamento della granata segue le regole del normale lanciamissili. Il Kapo Orko ha a disposizione tante granate quanto è il numero dei giocatori marine in gioco (usare appositi segnalini).
 - nella stanza segnata con "Z" andranno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due miniature Angeli Sanguinari Infetti (vedi p. 74);
 - l'apposito segnalino Blip che rappresenta il computer da recuperare, fino a quando non viene rivelato può essere mosso normalmente di cinque caselle. Una volta rivelato, il segnalino equipaggiamento può essere spostato posizionandovi sopra una miniatura aliena. Se questa muore, il segnalino rimarrà scoperto sulla casella in cui la miniatura è stata uccisa, fintanto che un'altra creatura lo prenderà finendoci sopra;
 - una miniatura che, muovendosi, occupa la casella del computer, per trasportarlo, deve necessariamente terminare il proprio movimento e riprendere a muovere nel prossimo turno;
 - sono applicabili le carte Evento alieno in cui si raddoppia il movimento della miniatura che trasporta l'equipaggiamento;
 - una volta giocata, la carta Evento eldar "Spazio distorto", avrà lo stesso valore di "Vortice";
 - all'interno del tabellone Fabbrica i pannelli divisorii vanno collocati in modo che dal loro incrocio si formi una stanza ampia tanto quanto l'area più chiara caratterizzata nella pavimentazione dal numero "3". Sull'uscio di questa cella andrà collocata una porta stagna rinforzata;
 - nella stanza del tabellone "Fabbrica", contrassegnata dal "3" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Guerriero eldar.

Tabella riassuntiva delle caratteristiche del Kapo Orko:

Eroe	Attacco a distanza	Corpo a corpo	VA	Mov	PF	Pti	Note
Kapo Orko			2	6	3	15	Granate



Se la Missione Principale sarà vinta da un giocatore marine si procederà con la Quarta missione.

Se la Missione Principale sarà vinta dal giocatore eldar o dal giocatore alieno, si procederà con la Terza missione: si presume che pur essendo gli Eldar riusciti ad effettuare la trasmissione psichica, le informazioni contenute nel computer non siano giunte integralmente agli Stregoni, per cui occorre ristabilire il contatto dall'interno del vascello eldar. Un'interferenza improvvisa nel Warp rende tuttavia assai debole il contatto mentre i nemici nel frattempo si sono messi sulle loro tracce.



Terza Missione

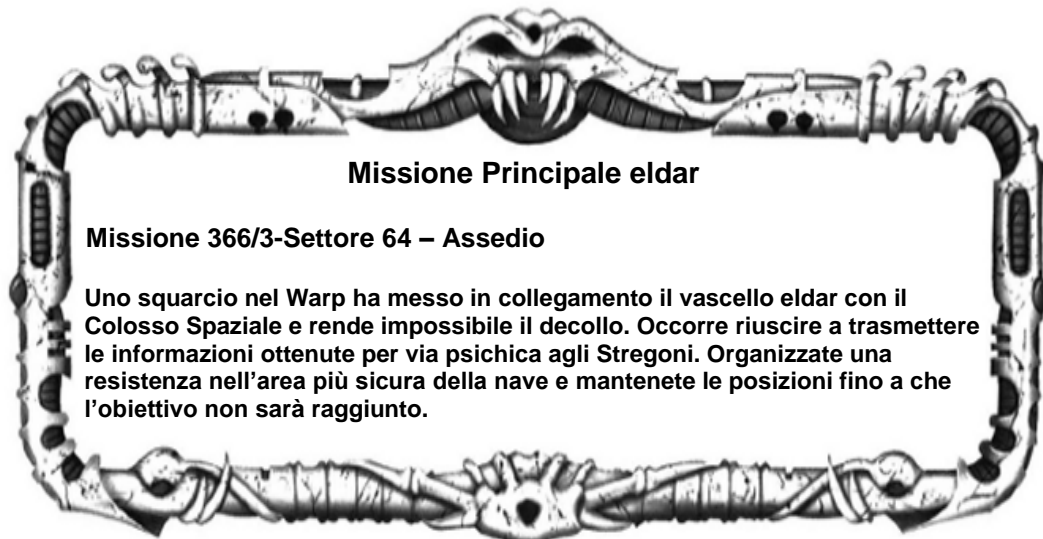


Missione Principale marine

Missione 366/3-Settore 64 – Espugnare e recuperare

Gli Eldar si sono ritirati con il computer a bordo del loro vascello. È di vitale importanza entrarne in possesso. La nave eldar è stata intercettata prima che potesse effettuare il salto nel Warp. Recatevi fino alla zona di attracco e salite a bordo. Alcune anomalie nel funzionamento della barriera psichica hanno aperto dei portali di teletrasporto direttamente collegati con l'avamposto orchesco sul Colosso Spaziale. Aspettatevi una resistenza accanita.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore marine che recupererà il computer con i dati della missione Sigma e riuscirà a portarlo fino all'artiglio di attracco.



Missione Principale eldar

Missione 366/3-Settore 64 – Assedio

Uno squarcio nel Warp ha messo in collegamento il vascello eldar con il Colosso Spaziale e rende impossibile il decollo. Occorre riuscire a trasmettere le informazioni ottenute per via psichica agli Stregoni. Organizzate una resistenza nell'area più sicura della nave e mantenete le posizioni fino a che l'obiettivo non sarà raggiunto.



Il segnalino di Missione Principale sarà assegnato al giocatore eldar se almeno una miniatura della sua squadra riuscirà a resistere fino al turno in cui avviene l'esaurimento delle carte Evento eldar.

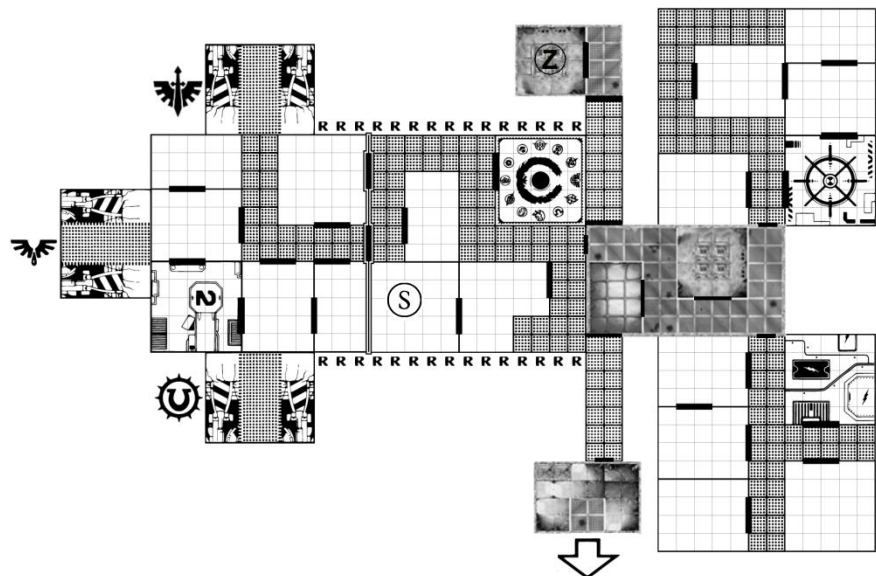
Missione Secondaria

Nell'avamposto orchesco è stata segnalata la presenza di un Dreadnought Mark VIII, malandato ma perfettamente funzionante. Se dovesse apparire all'interno del vascello eldar, dovrete eliminarlo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore marine che riuscirà a distruggere il Mark VIII.

Protocollo Segreto (Angeli Oscuri)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore degli Angeli Oscuri lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venire a conoscenza.



Segnalini Blip

Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip ma al posto del Dreadnought Mark VII si utilizzerà il Mark VIII (MD).

Due, tre giocatori – Tutti i segnalini Rinforzo Verdi.

Quattro, cinque giocatori – Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu.



Reperti	Nessuno.
Superstiti	Una miniatura marine di un Capitolo non in gioco.
Pericoli	Attacco psichico eldar.
Espansioni	Mark VIII, porte stagne rinforzate, Corridoi di passaggio (MD); segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	8, (9 se nella Seconda Missione è stato liberato il Prigioniero eldar) <u>più</u> il Ragno Esarca.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Concesso eccezionalmente fin dall'inizio della missione (vedi nota giocatore eldar).

Nota per il giocatore marine:

- Per il movimento con il computer, vedi la nota marine della missione precedente.

Nota per il giocatore eldar:

- Le miniature eldar ad inizio missione andranno collocate a piacimento ciascuna in una casella qualsiasi dei tabelloni ibridi;
- ad inizio missione, oltre alle miniature eldar, il giocatore eldar dovrà porre otto segnalini maceria e il segnalino computer, in una qualsiasi delle caselle dei tabelloni ibridi;
- per questa missione non va piazzato lo Schermo psichico, quindi le carte Evento che si riferiscono a quest'ultimo non avranno alcun effetto;
- per tutta la missione il Governatore non potrà utilizzare carte Ordine perché impegnato nel legame psichico con gli Stregoni; tuttavia egli sarà libero di muoversi e di combattere normalmente;
- le miniature eldar, compreso il governatore saranno libere dall'obbligo di dover trasportare il computer: a differenza della missione precedente, infatti, non occorre una vicinanza fisica per completare la trasmissione delle informazioni agli Stregoni;
- in questa missione verrà concesso in via eccezionale al giocatore eldar, l'utilizzo aggiuntivo di un Ragno Esarca: questi potrà essere schierato fin dall'inizio della missione al fianco delle altre otto (o nove) miniature eldar, senza bisogno di ricorrere al lancio di dado

- per verificare il suo effettivo approdo dal Warp. Per il resto, il Ragno Esarca si comporta come indicato alla relativa sezione (vedi p. 48);
- nei tabelloni ibridi e lungo i Corridoi di passaggio che li collegano, il giocatore eldar può, quando è il suo turno e una volta per turno, dichiarare una miniatura nemica (esclusi gli Androidi e il Dreadnought) che verrà colpita da un Attacco psichico e rimarrà stordita: essa cioè fino al successivo turno eldar vedrà dimezzati per eccesso i suoi punti movimento e non potrà sparare a distanza (usare apposito segnalino). La stessa miniatura non potrà essere bersaglio dell'Attacco psichico più di una volta durante la partita;
- le carte Evento relative alle difese automatiche e all'interazione con le strutture del vascello ("Mina antiuomo" e "Comando centralizzato) sono a favore degli Eldar dato che la missione si svolge sulla loro nave. Starà al giocatore eldar decidere contro quale fazione utilizzarle;
- il giocatore eldar dispone eccezionalmente della carta Equipaggiamento speciale "Mina magnetica", senza che essa vada conteggiata nel numero totale delle carte equipaggiamento a sua disposizione;
- a differenza del giocatore alieno, sarà il giocatore eldar ad avere la facoltà di aprire liberamente le porte stagne del vascello, salvo che una carta Evento non glielo impedisca (vedi p. 84);
- il giocatore eldar potrà decidere di evacuare le sue miniature in qualsiasi momento facendo loro raggiungere la zona indicata dalla freccia bianca. In questo caso però la connessione psichica con gli Stregoni verrà meno e la Missione Principale eldar potrà dirsi compromessa. Se lo farà, il giocatore, riceverà un segnalino *Remember*, valido per la Quinta Missione;
- il giocatore eldar riceverà il segnalino *Remember* se non sarà riuscito ad ottenere la Missione Principale;
- in questa missione il giocatore eldar dovrà fare riferimento nella TEC ai valori previsti per la squadra composta da dieci unità.



Nota per il giocatore alieno:

- il giocatore alieno non dovrà piazzare nessun segnalino Blip a parte quelli “Falso allarme” (vedi più sotto): le forze del Caos dovranno essere collocate a bordo del vascello eldar attraverso il teletrasporto, nei punti segnati sulla mappa con “R” (eccezionalmente anche all’interno della linea di vista di una miniatura avversaria), tuttavia fino a che non verrà pescata una delle carte Evento eldar “Teletrasporto alieno”, “Spazio distorto”, “Portale sullo spazio distorto”, le miniature potranno essere posizionate soltanto nei tabelloni con la Sala Macchine e la Sala Comando. Queste tre carte infatti non andranno considerate secondo la loro regolare dicitura, ma la prima di esse ad essere pescata avrà come effetto quello di permettere al giocatore alieno di collocare le sue miniature anche sulle rimanenti caselle di teletrasporto.
- possono essere piazzate da un minimo obbligatorio di 6 ad un massimo di 10 miniature per turno, da scegliere indifferentemente tra i segnalini Blip e i segnalini Rinforzo fino ad esaurimento. Nel turno in cui salgono a bordo, già rivelate, una volta posizionate, queste unità possono attaccare ma non muovere;
- la Missione Secondaria andrà letta ai giocatori marine dopo che verrà pescata la carta Evento eldar “Teletrasporto alieno”, “Spazio distorto” oppure quella “Portale sullo spazio distorto”;
- una volta giocata la prima di queste tre carte, le altre due – quando pescate – andranno immediatamente scartate senza considerare il loro effetto e il giocatore alieno dovrà procedere pescando una seconda carta Evento in quel turno;
- nella stanza contrassegnata con “Z” vanno posti due segnalini “Falso allarme” che una volta rivelati diventeranno due Angeli Caduti (vedi p. 75); i segnalini vanno posizionati non appena una miniatura marine mette piede nel tabellone ibrido principale;
- nella stanza segnata con “S” va posto un segnalino “Falso allarme” che una volta rivelato diventerà un Marine della squadra Sigma armato di Fucile pesante al plasma (utilizzare la miniatura di un Capitolo non in gioco);
- il primo turno spetta al giocatore alieno che può subito pescare le carte Evento; successivamente spetta ai giocatori marine nell’ordine consueto (dalla sinistra del giocatore alieno in avanti), solo alla fine agli Eldar;
- il giocatore alieno non potrà liberamente aprire le porte stagne del vascello eldar, ma dovrà distruggerle se vuole oltrepassarle.



Indipendentemente dall’esito della Missione Principale si procede con la Quinta Missione.



Quarta Missione

Missione Principale (condivisa)

Missione 365/4-Settore 65 – Rastrellamento

Testo per i Marines

Recuperare il computer ci ha dato la possibilità di scoprire preziosissime informazioni sulla missione Deathwatch. Seguite le tracce della squadra Sigma ed addentratevi in un'area inesplorata di Morthis Thule, facendovi largo tra le file dei nemici.

Missione Principale (condivisa)

Missione 365/4-Settore 65 – Supporto

Testo per la squadra Eldar

Gli umani hanno ricavato dei dati importanti dal computer ed in base ad essi hanno messo in atto un'operazione di rastrellamento in quest'area. Occorre scoprire dove sono diretti: il vostro compito è di non perderli di vista fino a quando non si saranno fatti largo nel ventre del Colosso Spaziale. Potrebbe essere necessario intervenire con il vostro supporto.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine od eldar che avrà totalizzato più punti eliminando le forze del Caos una volta che tutti i segnalini Blip saranno stati reclamati.

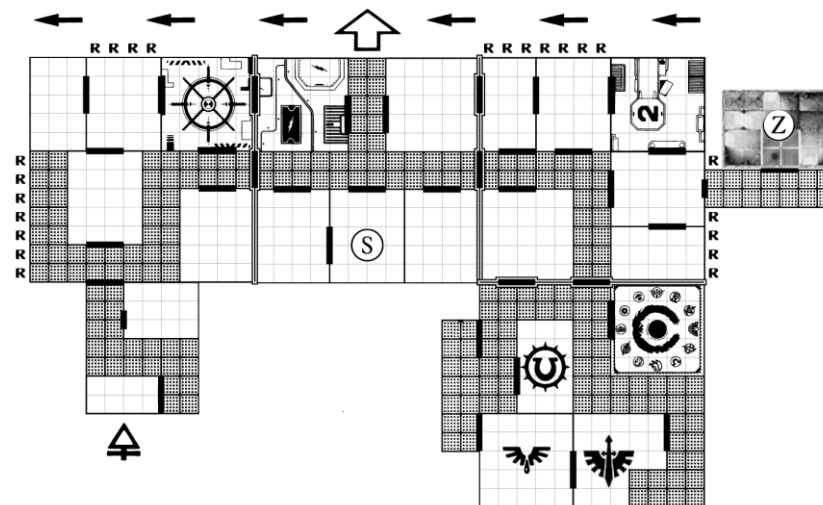
Missione Secondaria

I dati sul computer fanno riferimento alla presenza di alcuni Ibridi tiranidi. Verificate la veridicità di queste informazioni e nel caso eliminateli.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà assegnato al giocatore marine che eliminerà il maggior numero di Ibridi.

Protocollo Segreto (Angeli Oscuri)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore degli Angeli Oscuri lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.



Segnalini Blip

Tutti i segnalini Blip tranne il Comandante e i Marines del Caos. Al loro posto aggiungere 5 segnalini Ibridi (Comandante, due armi leggere, un'arma pesante a scelta, un'arma extra-pesante).

Segnalini Rinforzo

Due giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi.
Tre, quattro giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu.
Cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought.

Reperti	<i>Medi-pack</i> (Sala Macchine – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado da arma leggera. Il <i>Medi-pack</i> permette ad una qualsiasi miniatura non Comandante di aggiungere un Punto Ferita a quelli disponibili oppure di intervenire su un Marine ferito mortalmente, salvandogli la vita. La carta può essere utilizzata anche nel turno avversario e va scartata dopo l'uso.
Superstiti	Una miniatura marine di un Capitolo non in gioco.
Pericoli	Guasti al sistema gravitazionale nei tabelloni superiori. Nessun problema rilevabile su equipaggiamenti ed armamenti.
Espansioni	Corridoio di passaggio, porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di connessione, segnalini "Falso allarme", (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	5.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Le miniature eldar eventualmente eliminate non valgono per il conteggio utile alla Missione Principale;
- lo sbarco delle truppe di rinforzo è stato rallentato dalla tempesta del Warp, per cui in questa missione non è possibile evacuare dalla stanza d'ingresso: in caso di difficoltà, la squadra marine potrà lasciare la partita raggiungendo la zona contrassegnata dalla freccia bianca.

Nota per il giocatore eldar:

- Le miniature marine eventualmente eliminate non valgono per il conteggio utile alla Missione Principale;
- l'approdo dei rinforzi dallo Spazio distorto è stato rallentato dalle tempeste magnetiche, per cui in questa missione non è possibile evacuare dalla stanza d'ingresso: in caso di difficoltà, la squadra eldar potrà lasciare la partita raggiungendo la zona contrassegnata dalla freccia bianca.

Nota per il giocatore alieno:

- I segnalini Blip possono essere collocati anche nel Corridoio di connessione, da cui entrano in gioco gli Eldar; nel tabellone in cui entrano in gioco gli altri Capitoli marine, i segnalini Blip saranno collocati non appena il primo Marine metterà piede fuori da una qualsiasi delle porte;
- i tre tabelloni più in alto presentano una superficie inclinata e sono caratterizzati da guasti nel sistema di mantenimento della gravità artificiale: le miniature che si muoveranno (comprese le diagonali) a favore della direzione delle frecce in alto, potranno muovere il doppio dei punti movimento normalmente consentiti, mentre quelle che si muoveranno (comprese le diagonali) nella direzione opposta vedranno i propri punti movimento dimezzati o arrotondati per eccesso: ad esempio se una miniatura normalmente può muovere di tre caselle, ora muoverà di due; il movimento verso l'alto o verso il basso, non subisce alterazioni. L'abilità governatore "Proiezione mentale" dovrà tenere conto di questo fattore.
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Angeli Caduti (vedi p. 75);
- nella stanza segnata con "S" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Marine della squadra Sigma armato di Fucile Requiem (utilizzare la miniatura di un Capitolo non in gioco).



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Quinta Missione.



Quinta Missione



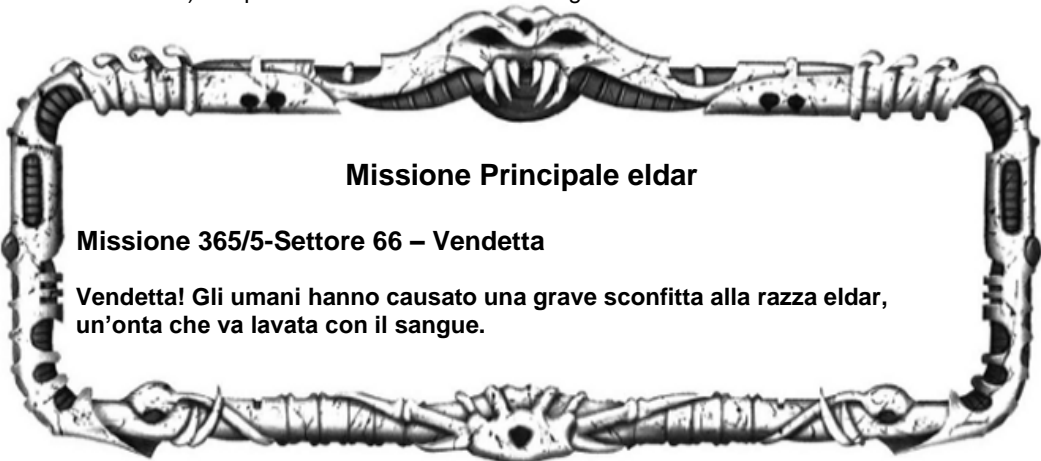
Missione Principale marine

Missione 365/5-Settore 66 – Attraverso le linee

Le forze nemiche hanno avuto il tempo di riorganizzarsi e sono riuscite ad attivare il sistema di emergenza per intrappolarvi. Apritevi una breccia tra le porte stagne rinforzate e resistete fino all'arrivo dei rinforzi.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine che avrà subito meno perdite nel momento in cui tutti i segnalini Blip e Rinforzo saranno stati rivelati. In caso di parità il vincitore sarà il giocatore che avrà totalizzato più punti TEC.

Gli obiettivi della Missione Principale si estendono anche alla fazione eldar, a meno che la Terza Missione, solo nel caso in cui vi partecipasse anche la fazione marine, non si sia conclusa con una ritirata o una sconfitta da parte del giocatore eldar (segnalino *Remember*). In questo caso diventa valido il seguente obiettivo:



Missione Principale eldar

Missione 365/5-Settore 66 – Vendetta

Vendetta! Gli umani hanno causato una grave sconfitta alla razza eldar, un'onta che va lavata con il sangue.

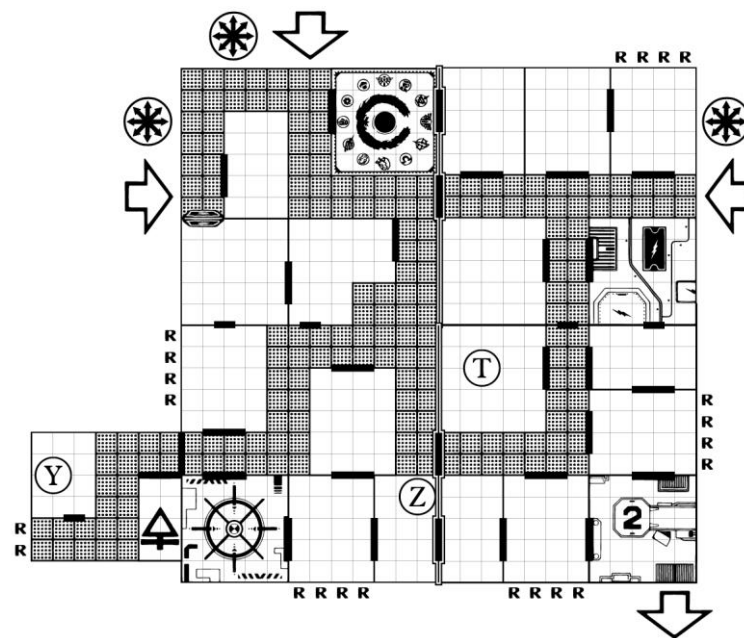


Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se, prima che tutti i segnalini Blip e Rinforzo siano stati rivelati, avrà eliminato almeno due, quattro o sei unità marine a seconda che i giocatori marine siano uno, due o tre.

Missione Secondaria

Tra le fila nemiche si nasconde un potente Magus Ibrido. Scovate ed eliminatelo prima che torme di Tiranidi si raccolgano accanto a lui.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà assegnato al giocatore marine che eliminerà il Magus Ibrido.



Segnalini Blip

Tutti i segnalini Blip più 5 segnalini Ibridi (Comandante, due armi leggere, un'arma pesante a scelta, un'arma extra-pesante) e un Magus Ibrido.

Segnalini Rinforzo

Due, Tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu. Quattro, Cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought MK VII, che va sostituito con il Dreadnought MK VIII (*Rinforzo extra*).



Reperti	<i>Campo di impedenza</i> (Sala del Reattore – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado da arma leggera. Questa speciale protezione consente a tutta la squadra, compreso il Comandante, di beneficiare di una difesa aggiuntiva negli attacchi a distanza: per tre turni consecutivi a partire da quello in cui viene attivato (a scelta del giocatore marine che trova questo reperto), tutti i Marines del Capitolo sottraggono il valore di 1 al totale del punteggio di ogni attacco a distanza subito. <i>Frammento Nero della Pietra dell'anima</i> (stanza segnata con "Y" – 10/15 punti TEC).
Superstiti	Techmarine della Deathwatch equipaggiato di Servo-braccio e Scanner avanzato.
Pericoli	Un muro di forza si trova nel tabellone con la Sala Comando.
Espansioni	Porte stagne rinforzate, MK VIII (MD, <i>Rinforzo extra</i>); Corridoio di connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	5.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Dopo che il giocatore eldar ha terminato la sua fase di ingresso in gioco, toccherà ai giocatori marine posizionare una miniatura alla volta per Capitolo in una o più stanze del tabellone, a loro piacimento, tranne che nei tabelloni con l'Area di Scarico e con la Sala macchine, fino a che non saranno state collocate tutte le squadre. Le miniature non potranno muovere fino al turno marine successivo;
- per effettuare il conto delle perdite, necessario per stabilire a chi va assegnato il segnalino di Missione Principale, vanno considerati anche eventuali superstiti ingaggiati come Sopravvissuti, e poi eliminati;
- i Marines potranno evacuare in qualsiasi momento raggiungendo l'area segnata dalla freccia bianca rivolta verso l'esterno.

Nota per il giocatore eldar:

- Le miniature eldar vanno poste in gioco per prime e collocate tutte nella stanza contrassegnata dal simbolo Alaitoc. Non potranno muovere fino al prossimo turno eldar;
- in questa missione non sarà disponibile la carta Equipaggiamento eldar "Muro di forza".

Nota per il giocatore alieno:

- Il normale posizionamento dei segnalini Blip è permesso soltanto nei tabelloni con l'Area di scarico e con la Sala Macchine. Infatti le forze del Caos possono entrare in gioco, già rivelate, dalle caselle segnate dalle frecce bianche direzionate verso l'interno, in numero di minimo due e al massimo sei per turno, indipendentemente dal fatto che facendolo si trovino in linea di vista con le miniature avversarie; una volta entrate tutte in gioco in questo modo, le miniature possono soltanto sparare: il loro ingresso avviene attraverso i corridoi del Colosso Spaziale, non via teletrasporto. Le caselle movimento si cominciano a contare non appena le miniature mettono piede sul tabellone;
- i segnalini Rinforzo entrano in gioco regolarmente dalle caselle segnate con "R", in numero di massimo sei per turno;
- una volta che la prima tra le miniature marine od eldar avrà messo piede nel tabellone con la Sala macchine o con l'Area di scarico, potranno essere posizionati i segnalini Blip in questo tabellone;
- non lontano dall'ingresso delle miniature aliene nel tabellone con la Sala Comando si trova un Muro di forza eldar: può essere attraversato da ogni miniatura, ma non si può spararvi attraverso;
- nella stanza segnata con "T", va posta la miniatura di un Techmarine, superstite della squadra Sigma. La squadra marine che lo dovesse ingaggiare tra le sue fila potrà usufruire gratuitamente dei servizi di un Techmarine equipaggiato di Servo-braccio e Scanner avanzato, eccezionalmente senza che queste carte vadano a gravare sul numero di carte Equipaggiamento consentite alla squadra;
- per le caratteristiche del Magus e del Comandante ibridi, vedi p. 14.
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Droni (vedi p. 75).

Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Sesta Missione.



Sesta Missione

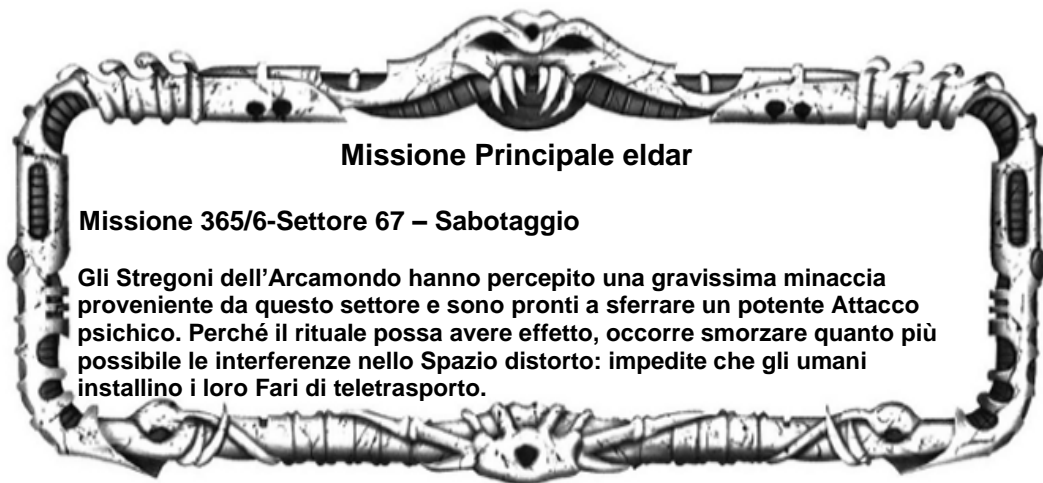


Missione Principale marine

Missione 365/6-Settore 67 – Installazione Fari di teletrasporto

Le tracce lasciate dalla squadra Sigma conducono verso il cuore del Colosso Spaziale, in un'area inesplorata e molto antica. Sfferreremo un attacco massiccio per aprire una breccia nelle difese aliene schierando i Veterani nelle venerabili armature terminator. Apritevi la strada in questo labirinto di cunicoli facendovi largo tra i nemici e attivate un Faro di teletrasporto per rendere possibile l'invio dei fratelli Terminators.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore marine che riuscirà a raggiungere la stanza segnata con "F" (Figura 2) con la miniatura che trasporta il Faro di teletrasporto.



Missione Principale eldar

Missione 365/6-Settore 67 – Sabotaggio

Gli Stregoni dell'Arcamondo hanno percepito una gravissima minaccia proveniente da questo settore e sono pronti a sferrare un potente Attacco psichico. Perché il rituale possa avere effetto, occorre smorzare quanto più possibile le interferenze nello Spazio distorto: impedito che gli umani installino i loro Fari di teletrasporto.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se riuscirà a occupare con tutte le sue miniature ancora disponibili (compreso il Ragno Esarca, se scelto), la stanza segnata con "F" (Figura 2) prima che le squadre marine vi giungano con il Faro di teletrasporto.

Missione Secondaria

Quest'area è soggetta a grosse turbolenze dello Spazio distorto e potreste imbattervi in alcuni portali spalancati sul Warp. Distruggete questi accessi per impedire che le forze del Caos possano sorprendere alle spalle l'avanzata delle nostre truppe.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che avrà distrutto più portali Warp. Per distruggere un portale occorre totalizzare un [3] sparando in una delle quattro caselle del segnalino portale che sia libera dalla presenza di truppe nemiche. Gli eventuali nemici ancora presenti sul portale saranno eliminati e i punti TEC corrispondenti andranno al giocatore che lo avrà distrutto. In caso di parità, il segnalino andrà al giocatore che ha totalizzato più punti TEC.

Protocollo Segreto (Pugni d'Acciaio)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore dei Pugni d'Acciaio lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venire a conoscenza.

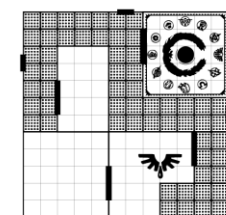
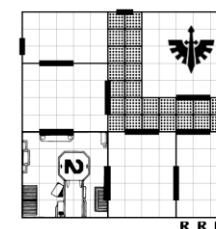
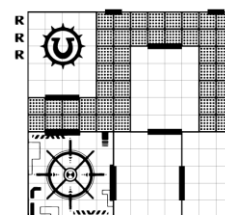
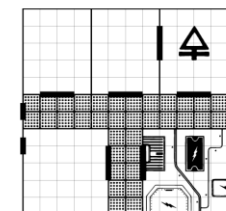


Figura 1



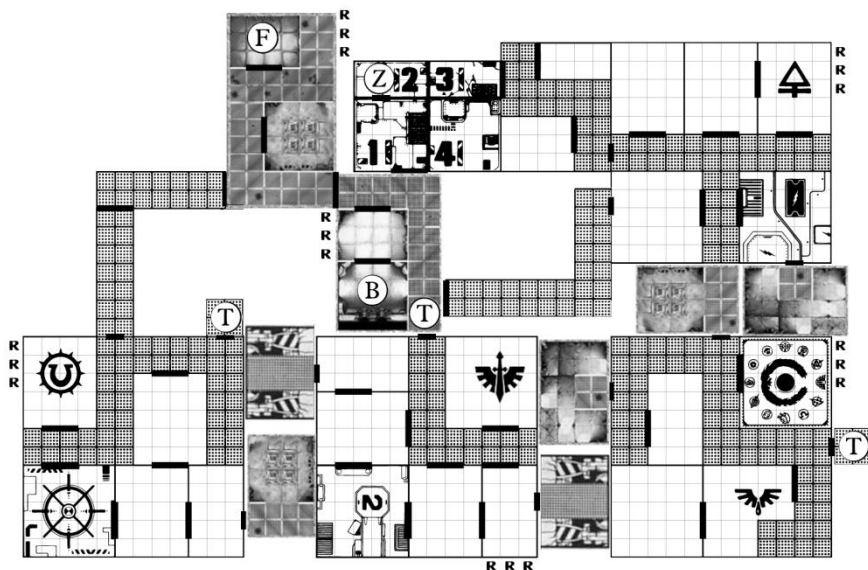


Figura 2

Segnalini Blip	Tutti i segnalini Blip tranne il Comandante e i Marines del Caos. Al loro posto aggiungere tutti i segnalini ibrido (Magus, Comandante, 5 armi leggere, 2 armi pesanti, 1 arma extra-pesante).
Segnalini Rinforzo	Due, Tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi, 2 segnalini Viola Ladro genetico/Ymgarl. Quattro, Cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e 4 segnalini Viola Ladro genetico/Ymgarl.
Reperti	<i>Auspex migliorato</i> (Sala Comando – 20 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [2] con un dado arma leggera. Questo potente congegno, solitamente in dotazione agli Inquisitori, permette di disattivare oppure di fare esplodere a distanza ordigni esplosivi ed Androidi meno complessi: sacrificando la sua fase di attacco, il Comandante può tentare di far esplodere tutte le mine e gli Androidi (eccetto i Dreadnoughts) che si trovano sulla sua linea di vista. Per ognuno di questi elementi, il giocatore marine dovrà totalizzare [0] con il lancio di un dado da arma leggera. Se il tiro avrà successo la mina o l'Androide esploderà e il giocatore alieno dovrà tirare due dadi da arma pesante: l'area di effetto è identica a quella di un lanciarazzi con centro sulla

casella in cui si trovava la mina o l'Androide. I punti così ottenuti vanno al giocatore marine che ha utilizzato l'Auspex.

Medi-pack (Sala Macchine – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera. Il Medi-pack permette ad una qualsiasi miniatura non Comandante di aggiungere un Punto Ferita a quelli disponibili oppure di intervenire su un Marine ferito mortalmente, salvandogli la vita. La carta può essere utilizzata anche nel turno avversario e va scartata dopo l'uso

Campo di impedenza (Area di scarico – 15 punti TEC: il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera. Questa speciale protezione consente a tutta la squadra, compreso il Comandante, di beneficiare di una difesa aggiuntiva negli attacchi a distanza: per tre turni consecutivi a partire dal turno in cui viene attivato (a scelta del giocatore marine che trova questo reperto), tutti i Marines del Capitolo sottraggono il valore di 1 al totale del punteggio di ogni attacco a distanza subito.

Superstiti	Bibliotecario della Deathwatch equipaggiato con quattro carte poteri psichici, a scelta del giocatore marine che lo trova.
Pericoli	L'area è stata minata dalle forze nemiche con ordigni esplosivi molto sensibili e particolarmente coriacei.
Espansioni	Tabellone Fabbrica, Corridoi di passaggio e porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	7 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti.
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Un Marine per ogni squadra (anche il Comandante o un Personaggio speciale) deve trasportare il Faro (usare appositi segnalini). Egli muove seguendo le regole esposte nella Seconda Missione a proposito del computer. Il Faro non può essere danneggiato, ma può entrare in possesso di una miniatura nemica;



- i giocatori marine devono posizionare la propria squadra nella stanza predefinita, nel tabellone a loro destinato (Figura 1). Lo Scanner del Comandante si attiverà una volta che una miniatura metterà piede fuori dalla stanza;
- questa parte della struttura spaziale è molto antica: le porte stagne rinforzate appaiono deteriorate dal tempo: presentano tutte VA=3.

Nota per il giocatore eldar:

- Il giocatore eldar dovrà posizionare lo Schermo psichico e di conseguenza la propria squadra, nella stanza predefinita nel tabellone a lui destinato (Figura 1). Lo Scanner psichico si attiverà una volta che una miniatura metterà piede fuori dalla stanza;
- anche gli Eldar, pur non competendo per la Missione Secondaria, possono distruggere i portali seguendo quanto esposto nel paragrafo della Missione Secondaria;
- questa parte della struttura spaziale è molto antica: le porte stagne rinforzate appaiono deteriorate dal tempo: presentano tutte VA=3.

Nota per il giocatore alieno:

- In Figura 1 si può vedere il materiale che il giocatore alieno deve collocare all'inizio della missione, ossia solamente i tabelloni principali (Sala Comando, Sala del Reattore, Sala Macchine, Area di Scarico) da cui devono partire i giocatori. Ognuno di questi tabelloni presenta tre porte stagne rinforzate, per un totale di dodici (i giocatori possono aiutarsi unendo alle cinque porte stagne rinforzate previste dall'espansione "Missione: Dreadnought", le tre porte stagne utilizzate solitamente per gli artigli di attracco e utilizzando le porte normali che si rendono via via disponibili mano a mano che vengono aperte, oppure viceversa, sostituendole momentaneamente a quelle da collocare sui tabelloni);
- oltre ai due Corridoi di passaggio, occorrono i quattro tabelloni ibridi, il Corridoio di connessione, la Fabbrica e un artiglio di attracco, usato qui come tabellone di passaggio: è importante che se ne tenga in considerazione solo uno da utilizzare, nonostante la disponibilità di tre;
- quando un giocatore marine o eldar riuscirà a distruggere una porta stagna di un tabellone, il giocatore alieno dovrà lanciare un dado arma pesante. Gli effetti sono i seguenti:

	Esito:
[0]	Ladri genetici/Ymgarl: il corridoio è infestato, non si può passare.
[1],[2]	Il corridoio è bloccato.
[3]	Va posizionato il relativo tabellone o corridoio come da mappa.

Nel caso di uno [0] il giocatore alieno è libero di posizionare un Ladro genetico/Ymgarl accanto ad una qualsiasi delle miniature

della squadra che ha tentato il passaggio, a patto che si trovi entro otto caselle percorribili dalla porta stagna sondata;

- per i primi due esiti si consiglia di girare la porta stagna sfondata di 90°, in modo da ricordare che è stata aperta ma la via è ostruita;
- dopo che le tre porte stagne rinforzate di un tabellone sono state tutte sfondate da una o più squadre della stessa fazione, se ancora non è stato ottenuto l'accesso al blocco composto dai tabelloni ibridi maggiori, dalla Fabbrica e dal Corridoio di Connessione, le squadre coinvolte potranno, semplicemente recandosi con una miniatura qualsiasi all'interno della stanza speciale del tabellone (Sala Comando, Area di Scarico, etc.) preventivamente sgomberata di nemici, e ottenendo [0] con un dado da arma leggera in cambio della sua fase di attacco, sbloccare il sistema di emergenza ed aprire l'accesso al blocco suddetto: si presume infatti che il sistema di sicurezza dello scafo, pur danneggiato, sia in grado di ripristinare la viabilità di alcuni corridoi prima ostruiti. Se il lancio non ha successo per tutte le miniature disponibili, dopo il lancio dell'ultima, il sistema andrà considerato sbloccato automaticamente;
- oltre la porta stagna rinforzata a destra del tabellone con la Sala Comando, o nell'angolo a nord-est del tabellone con l'Area di Scarico, va considerata la presenza di un Teletrasporto. Le miniature che muovendosi calpestando una di queste quattro caselle devono proseguire il movimento da una delle quattro caselle sul tabellone ibrido, segnate con "T"; viceversa, partendo dal tabellone ibrido, possono proseguire il movimento dalle caselle segnate con una delle "T" sui tabelloni normali, a scelta del giocatore (Figura 2);
- in Figura 2 si trovano raffigurate contemporaneamente tutte le soluzioni possibili: se i tabelloni ibridi minori, i Corridoi di passaggio oppure l'artiglio di attracco non dovessero essere più disponibili perché già agganciati in precedenza, al loro posto andrà posizionato un segnalino "Warp", per un massimo di tre contemporaneamente in gioco. In caso di mancata disponibilità di questi ultimi, l'area risulterà semplicemente inaccessibile;
- all'uscita della carta Evento "Spazio distorto", il giocatore alieno, in corrispondenza di ogni porta stagna rinforzata ostruita (corridoio bloccato), che secondo la mappa dà su un tabellone ibrido minore o su un Corridoio di passaggio, dovrà posizionare un segnalino "Warp" in modo però che questi non superino mai il numero di tre contemporaneamente in gioco;
- dai portali Warp potranno fare ingresso delle forze ausiliarie a scelta del giocatore alieno, da pescare indifferentemente tra i segnalini Blip o tra quelli Rinforzo. Queste miniature potranno entrare in gioco in numero massimo di quattro per turno e per segnalino "Warp" e l'operazione va considerata indipendente da quella relativa all'ingresso dei normali Rinforzi, né il numero di



questi ultimi dovrà risentire dell'ingresso straordinario di queste truppe. Nella collocazione non andranno considerate penalità dovute alla linea di vista, ma nel loro turno di arrivo, una volta posizionate, queste miniature sono dotate della fase di attacco. Se il segnalino "Warp" viene distrutto il teletrasporto risulta impossibile;

- le truppe ausiliarie potranno approdare anche attraverso il segnalino "Warp" eventualmente aperto dal Ragno Esarca: quest'ultimo tuttavia non potrà essere distrutto;
- i segnalini Blip e le miniature del giocatore alieno non potranno aprire le porte stagne rinforzate fino a quando non verranno agganciati i rispettivi tabelloni minori o corridoi;
- i tabelloni ibridi minori e l'artiglio di attracco, una volta posizionati tra i tabelloni principali, vanno considerati praticabili solamente nel senso di marcia percorribile venendo dalla porta stagna rinforzata. Nell'altro senso, nessuna miniatura, né marine, né eldar, né aliena, potrà percorrerli. Per questo non occorre posizionare nessuna ulteriore porta tra i tabelloni ibridi minori e quelli principali;
- il corridoio del tabellone "artiglio di attracco" va considerato come una sola casella: si presume che quest'area dello scafo sia danneggiata e rimasta esposta al vuoto spaziale, quindi in assenza di gravità. In queste aree non è possibile sparare;
- il blocco composto dai tabelloni ibridi maggiori, dalla Fabbrica e dal Corridoio di Connessione, andrà considerato come un unico tabellone e posizionato unitariamente una volta che una delle porte stagne che vi si immette sarà stata attraversata con successo. I segnalini Blip verranno posti sull'intera area;
- il giocatore alieno potrà porre i segnalini Blip nei tabelloni ibridi minori solo una volta che vi avranno messo piede gli avversari, seguendo le normali regole di disposizione dei segnalini Blip;
- le mine possono essere posizionate a scelta del giocatore alieno in qualsiasi parte del tabellone e vanno indicate per mezzo di appositi segnalini "Mina" in base al numero dei giocatori: 2 giocatori, 6 segnalini, 3 giocatori, 8 segnalini, 4 giocatori, 10 segnalini, 5 giocatori, 12 segnalini. Le mine non possono mai essere affiancate; vanno collocate come segnalino Blip e rivelate una volta che saranno entrate nella linea di vista di una miniatura nemica. A questo punto i giocatori Marines potranno provare ad avanzare, ma quando si troveranno in una delle caselle adiacenti alla mina (anche in diagonale), il giocatore alieno dovrà lanciare un dado arma pesante: se il risultato sarà di [1],[2],[3] per i Marines oppure di [3] per gli Eldar, la mina esploderà e il giocatore alieno dovrà lanciare due dadi da arma pesante: l'area di effetto è identica a quella di un lanciarazzi con centro sulla casella in cui si trovava la mina (N.B.: la carta Equipaggiamento eldar "Avvertimento dello Stregone" non è in grado di annullare i danni subiti dall'esplosione per una miniatura eldar). Con altro risultato la miniatura potrà

passare senza problemi. Se illesa la miniatura potrà proseguire il suo movimento e la mina esplosa andrà rimossa;

- se la mina non viene attivata, ogni volta che una miniatura (anche una che ha attraversato in precedenza la mina) entra nella sua area di attivazione, va ripetuto il lancio di dado a meno che la miniatura non cominci la sua fase di movimento già in una casella adiacente alla mina, e per cui il test è stato effettuato nel turno immediatamente precedente;
- le mine sono ostacoli ma non intralciano la linea di vista o di fuoco;
- il passaggio dei segnalini Blip e delle miniature aliene non è interferito dalla presenza di una mina;
- la detonazione di una mina non coinvolge le altre mine che eventualmente si trovino all'interno dell'area dell'esplosione;
- quando verrà giocata la carta Evento "Mina antiuomo", al posto dell'effetto normale della carta, il giocatore alieno potrà scegliere di fare esplodere quante mine desidera tra quelle rivelate. Se non ve ne sono di disponibili, la carta va scartata senza avere avuto effetto;
- nella stanza segnata con "B" (Figura 2), va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà la miniatura di un Bibliotecario in armatura potenziata, superstite della squadra Sigma. La squadra marine che lo dovesse ingaggiare tra le sue fila potrà usufruire gratuitamente dei servizi di un Bibliotecario equipaggiato di quattro carte poteri Psicici, a scelta del giocatore marine che lo trova;
- nella stanza contrassegnata con "Z" (Figura 2) vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Pretoriani Corrotti (vedi p. 76);
- la stanza contrassegnata da "Z" (Figura 2) si trova all'interno del tabellone Fabbrica: i pannelli divisorii vanno collocati in modo che dal loro incrocio si formi una stanza ampia tanto quanto l'area caratterizzata nella pavimentazione dal numero "2". Sull'uscio di questa cella andrà collocata una porta normale.



Se i Marines riusciranno a posizionare il Faro di teletrasporto, si passerà alla Settima Missione. In tutti gli altri casi si procederà con l'Ottava Missione.



Settima Missione

Missione Principale marine

Missione 365/7-Settore 68 – Assalto

Vi siete inoltrati nel cuore del Colosso Spaziale. Un'antica Cattedrale si erge nelle sue viscere ma intorno ad essa ha prosperato per secoli la progenie tiranide. Le squadre terminator forniranno il supporto indispensabile per spezzare la resistenza nemica: penetrate nel nido e ispezionate la Cattedrale ma fate attenzione che i rinforzi alieni non vi chiudano alle spalle.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine che una volta eliminati tutte le miniature tiranidi, avrà totalizzato più punti. In caso di parità il segnalino andrà a chi fino a questo punto della Campagna ha totalizzato meno punti TEC.

Missione Principale eldar

Missione 365/7-Settore 68 – Intercettazione e sabotaggio

L'Attacco psichico non potrà avere luogo fino a quando gli umani manterranno operativi i Fari di teletrasporto. La nostra squadra è riuscita a collocarsi in una posizione strategica per tagliare la loro linea di avanzamento, ma per sfruttare questo vantaggio occorre attivare la piattaforma di manutenzione sospesa su di un pontile, i cui comandi si trovano nel vestibolo della Cattedrale.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se, prima che i giocatori marine abbiano espugnato la Cattedrale eliminando tutti i Tiranidi, sarà riuscito a distruggere i due Fari di teletrasporto che si trovano nella Sala Comando e nell'Area di Scarico. Per farlo, occorre colpirli totalizzando un punteggio pari o superiore a [3].

Missione Secondaria

Le forze degli Eldar stanno tentando di sabotare i Fari di teletrasporto. Proteggete i congegni affinché non venga interrotto l'invio di rinforzi dalla Nave Madre.

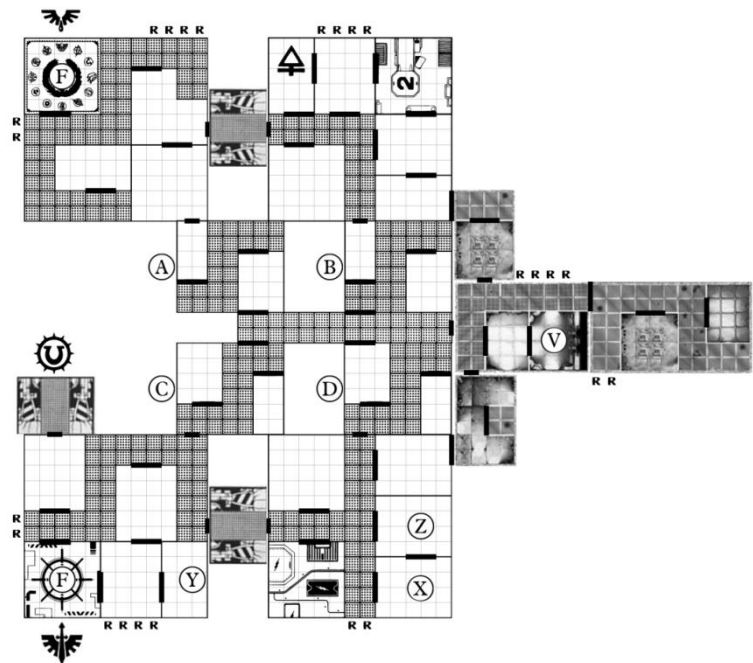
Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che avrà ucciso più miniature eldar. In caso di parità andrà a chi avrà totalizzato più punti TEC.

Protocollo Segreto (Angeli Sanguinari)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore marine lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.

Protocollo Segreto (Eldar)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore eldar lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.



Segnalini Blip	Tutti i segnalini Blip Gretchin e Orchi più tutti i segnalini Tiranidi.
Segnalini Rinforzo	Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Blu e Viola. Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Blu, Grigi e Viola.
Reperti	<i>Antidolorifici</i> (Sala Macchine – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera. Questi speciali supporti medici consentono a tutta la squadra (soltanto se in armatura potenziata), compreso il Comandante, di ignorare una parte del danno ricevuto durante uno scontro corpo a corpo. Per tre turni consecutivi, a partire dal turno in cui gli Antidolorifici vengono attivati, tutti i Marines del Capitolo, sottraggono il valore di uno al totale del punteggio di ogni attacco ricevuto in corpo a corpo. <i>Frammento Rosso della Pietra dell'anima</i> (stanza segnata con Y – 10/15 punti TEC).
Superstiti	Nessuno.
Pericoli	No.
Espansioni	Corridoi di passaggio, porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di Connessione, segnalini "Falso allarme", (AE).
Marines	7 per squadra in armatura potenziata; 5 in armatura terminator (massimo due squadre).
Armi	Leggere, pesanti (Terminator); leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti (armatura potenziata).
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Non disponibile a causa delle forti interferenze nello Spazio distorto prodotte dai Fari di teletrasporto.

Nota per il giocatore marine:

- Eccezionalmente, a prescindere dal livello di esperienza dei Comandanti marine, viene concessa la possibilità di schierare fino a due squadre di Marines in armatura terminator composte da 5 unità (1 Comandante, 3 armi leggere, 1 arma pesante). Sarà possibile munirsi di tante carte Ordine ed Equipaggiamento quante quelle concesse dalla tabella di p. 16, tenendo conto del grado e

delle Onorificenze del proprio Comandante. Per tutti i dettagli vedi p. 15;

- I Terminators partono dalle stanze in cui sono presenti i Fari di teletrasporto (segnati con "F"). Questi ultimi non possono essere rimossi ma possono essere distrutti con un colpo pari a [3] o superiore;
- l'eventuale terza squadra marine, se le altre hanno optato per le armature terminator, potrà fornire supporto schierando i Marines in armatura potenziata e dovrà essere piazzata sull'artiglio di attracco agganciato a nord dell'Area di Scarico;
- le posizioni di partenza proposte dalla mappa possono essere modificate dai giocatori in base alle loro scelte strategiche su quante e quali squadre debbano indossare le armature terminator, fermo restando il vincolo delle due squadre di Terminator come limite massimo;
- nel turno in cui verrà giocata la carta Evento "Missione Secondaria", per ogni Faro di teletrasporto ancora attivo, ciascuna squadra marine potrà far arrivare due Marines di rinforzo con armi leggere (in armatura potenziata oppure in armatura terminator) se le condizioni generali di assetto della squadra lo permettono. Le miniature dei rinforzi verranno piazzate a scelta del giocatore marine a distanza di massimo due caselle dai Fari.



Nota per il giocatore eldar:

- In un primo momento la piattaforma di manutenzione è si trova come indicato dalla mappa in posizione "A"; la porta stagna rinforzata che dà sui tabelloni adiacenti non può essere aperta né distrutta in alcun modo in entrambe le direzioni;
- i comandi che attivano la piattaforma si trovano nel vestibolo della Cattedrale;
- per abilitare i comandi basta che una qualsiasi miniatura totalizzi [0] con un dado arma leggera nella stanza segnata con "V", preventivamente sgomberata da ogni nemico. Il tiro deve essere effettuato in alternativa alla fase di attacco;
- una volta sbloccati i comandi, la porta stagna rinforzata che collega la piattaforma ai tabelloni verrà aperta e la piattaforma sarà libera di trasportare la squadra eldar muovendosi sui binari del Corridoio di passaggio passando in posizione "B", oppure di ruotare su quell'asse fino ad raggiungere le posizioni "C" e "D", basta che a bordo si trovi almeno un Eldar: i compagni rimasti sul Corridoio di passaggio potranno salire a bordo attraverso le porte una volta che la piattaforma avrà raggiunto la nuova posizione;
- all'inizio di ogni suo turno, il giocatore eldar dichiarerà in quale posizione muovere la piattaforma. Al momento della partenza, la porta stagna rinforzata si chiuderà automaticamente, per poi riaprirsi una volta raggiunta la nuova posizione di attracco. Gli Eldar al termine di questa operazione potranno muoversi e/o attaccare liberamente;
- perché nel turno successivo la piattaforma possa di nuovo essere spostata, occorre sempre che almeno un Eldar si trovi a bordo.

Nota per il giocatore alieno:

- Il giocatore alieno potrà piazzare i segnalini Blip dopo che la prima miniatura marine avrà messo piede fuori dalla stanza di partenza oppure quando avrà fatto il suo ingresso dall'artiglio di attracco;
- ogni volta che sarà giocata la carta Evento marine "Ladro genetico", il giocatore alieno potrà mettere in gioco fino a due miniature Ladro genetico/Ymgarl;
- la carta Evento eldar "Spazio distorto", nel turno in cui viene giocata, impedirà il movimento della piattaforma;
- il corridoio dei tabelloni "artiglio di attracco" va considerato come una sola casella: si presume che lo scafo sia danneggiato ed la zona sia esposta al vuoto spaziale, quindi in assenza di gravità. Per questo motivo tutte le miniature aliene, tranne i Marines del Caos e gli Androidi, non potranno essere spostate tra i tabelloni separati dagli artigli di attracco. In queste aree non è possibile sparare.
- né a bordo della piattaforma di manutenzione né lungo i Corridoio di passaggio, possono essere collocati segnalini Blip;

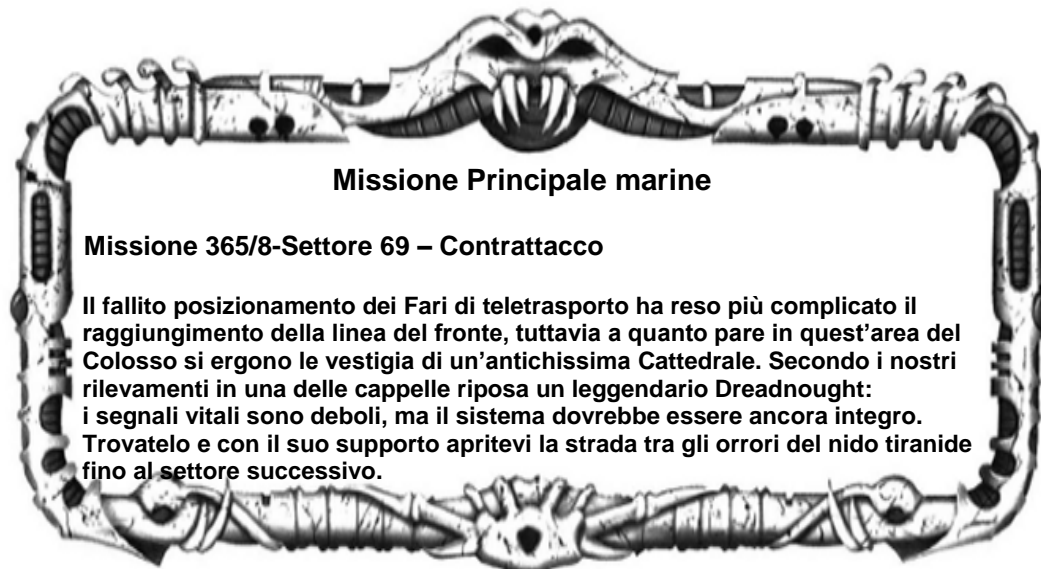
- i tabelloni ibridi corrispondono alla Cattedrale: in queste aree non potranno essere collocate né miniature né Rinforzi fino a che non verranno sondate da una delle fazioni nemiche;
- in questa missione è proibito l'utilizzo di macerie;
- i tabelloni ibridi vanno considerati come un unico blocco relativamente al piazzamento dei Blip, ma questi ultimi possono essere piazzati in due riprese: una al momento della scansione eldar, l'altra alla prima delle scansioni marine;
- la porta stagna rinforzata che divide la Cattedrale dai Corridoi di passaggio può essere distrutta normalmente, ma si aprirà automaticamente e definitivamente quando la squadra eldar attivi i comandi del vestibolo;
- nella stanza segnata con "X" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Guerriero eldar;
- la stanza contrassegnata con "V" corrisponde al vestibolo della Cattedrale ed è quella in cui si trovano i comandi della piattaforma di manutenzione;
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Angeli Sanguinari infetti (vedi p. 74);



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Nona Missione.



Ottava Missione

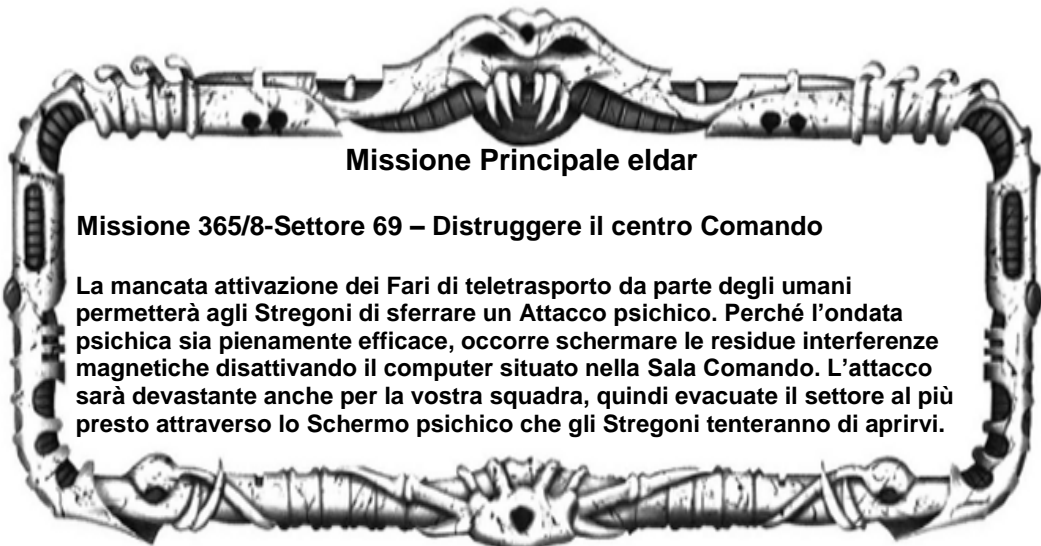


Missione Principale marine

Missione 365/8-Settore 69 – Contrattacco

Il fallito posizionamento dei Fari di teletrasporto ha reso più complicato il raggiungimento della linea del fronte, tuttavia a quanto pare in quest'area del Colosso si ergono le vestigia di un'antichissima Cattedrale. Secondo i nostri rilevamenti in una delle cappelle riposa un leggendario Dreadnought: i segnali vitali sono deboli, ma il sistema dovrebbe essere ancora integro. Trovatelo e con il suo supporto apritevi la strada tra gli orrori del nido tiranide fino al settore successivo.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine che una volta attivato il Dreadnought, riuscirà a sfondare ed attraversare la porta stagna rinforzata situata nel tabellone con la Sala Macchine.



Missione Principale eldar

Missione 365/8-Settore 69 – Distruggere il centro Comando

La mancata attivazione dei Fari di teletrasporto da parte degli umani permetterà agli Stregoni di sferrare un Attacco psichico. Perché l'ondata psichica sia pienamente efficace, occorre schermare le residue interferenze magnetiche disattivando il computer situato nella Sala Comando. L'attacco sarà devastante anche per la vostra squadra, quindi evacuate il settore al più presto attraverso lo Schermo psichico che gli Stregoni tenteranno di aprirvi.



Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se, una volta distrutta la console di controllo nella Sala Comando (occorre totalizzare [0] con un dado da arma leggera all'interno della stanza priva di nemici: il tiro deve essere effettuato in alternativa alla fase di attacco), la sua squadra riuscirà ad evacuare attraverso uno Schermo psichico.

Missione Secondaria

Gli Eldar hanno boicottato il posizionamento dei Fari e a quanto pare si dirigono verso la Sala Comando per agire sul sistema di controllo di questo settore. Impedite che le loro forze si impadroniscano di questa stanza.

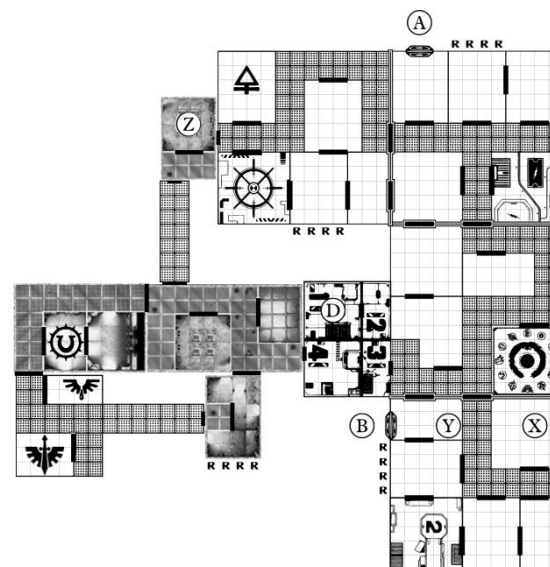
Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che riuscirà a occupare per un turno con una delle sue miniature ancora disponibili la Sala Comando prima che gli Eldar la facciano esplodere.

Protocollo Segreto (Angeli Sanguinari)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore marine lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.

Protocollo Segreto (Eldar)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore eldar lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.



Segnalini Blip	Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi e il Dreadnought più tutti i segnalini Tiranidi.
Segnalini Rinforzo	Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Viola tranne i Tiranidi. Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Viola.
Reperti	<i>Tecno-manipolatore</i> (Fabbrica di Dreadnought – 15 punti TEC): il Comandante deve ottenere [1] o [2] lanciando un dado da arma leggera. Questo antico artefatto permette di prendere il controllo di un Androide situato nella linea di vista del Comandante: questi deve spendere la propria azione di attacco per attivare il congegno. L'Androide passa sotto il controllo marine e in quel turno può muovere e attaccare (corpo a corpo, fuoco o suicidio). Nei turni seguenti il Comandante potrà muovere ed attaccare normalmente. L'Androide è controllato dal giocatore marine finché non viene eliminato dagli alieni. In tal caso non apporta alcun malus al punteggio del Comandante. La distruzione dell'Androide apporta 10 punti TEC in caso di suicidio o di distruzione volontaria da parte di uno dei Marines appartenenti alla squadra che lo ha manipolato. Le altre squadre marine non possono eliminarlo. Finché l'Androide è operativo si applicano gli effetti delle carte Evento "Assalto meccanizzato" e "Guasto agli Androidi". <i>Frammento Rosso della Pietra dell'anima</i> (stanza segnata con Y – 10/15 punti TEC).
Superstiti	Guerriero eldar.
Pericoli	Attacco psichico eldar.
Espansioni	Corridoi di passaggio, porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di Connessione, segnalini "Falso allarme", schermo psichico (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti.
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Il Dreadnought va considerato in tutto e per tutto (modalità di reclutamento, passaggio tra squadre, etc.) come un Sopravvissuto, con le seguenti caratteristiche: VA=4, PF=3, movimento di 4 caselle, con valore 25 punti TEC. È armato con un maglio potenziato (due dadi da arma pesante più due da arma leggera) sotto cui è installato un Requiem d'assalto, e con un lanciarazzi. Nello stesso turno può attaccare in corpo a corpo oppure a distanza. Non è dotato di carte Equipaggiamento specifiche. I dettagli a p. 17;
- diversamente da un normale Sopravvissuto, se il Dreadnought marine sopravvive a questa missione, il giocatore marine che lo controlla riceverà un apposito segnalino *Remember* che gli consentirà di utilizzarlo anche nelle missioni successive, fino a che esso verrà distrutto, fermi restando i vincoli esposti nella sezione apposita, ossia che non venga schierato più di un Dreadnought marine per missione e che non si superi il numero totale delle miniature consentite per la stessa.



Nota per il giocatore eldar:

- Eccezionalmente per questa missione il giocatore eldar riceverà in aggiunta alle carte Ordine utilizzabili in base al suo Livello di riconoscimento, la carta Ordine "Attacco psichico". Egli potrà scegliere di utilizzarla a seconda della sua strategia, ma in ogni caso gli effetti della carta non andranno considerati secondo la dicitura: in particolare essi cambieranno a seconda che la carta sia giocata con o senza l'avvenuta distruzione della console di controllo;
- se il giocatore eldar giocherà la carta prima che il computer sia stato distrutto, l'Attacco psichico avverrà ugualmente ma sarà meno potente: tutti i Gretchin e gli Orchi, i Ladri genetici, gli Ymgarl e tutti gli Ibridi tranne il Comandante e il Magus, dovranno considerarsi storditi fino al termine della partita;
- se il giocatore eldar utilizzerà la carta Ordine "Attacco psichico" dopo che sarà riuscito a distruggere la console di controllo, non appena la carta verrà giocata TUTTE le unità (tranne i gli Androidi e i Dreadnought) di TUTTE le fazioni (tranne quella eldar) dovranno considerarsi stordite (vedranno cioè dimezzati per eccesso i propri punti movimento e non potranno sparare a distanza) fino al termine della partita;
- gli Eldar non possono fare prigioniero o controllare il Dreadnought marine;
- fino a che non sarà stata attivata la carta Ordine "Attacco psichico", gli eldar potranno evacuare regolarmente nella stanza da cui sono entrati. Una volta che la carta sarà stata giocata, la squadra dovrà trovare rifugio lontano da questo settore: in quello stesso turno gli Stregoni faranno apparire uno Schermo psichico nei punti indicati sulla mappa con "A" o "B". Sceglierà il giocatore eldar dove lo schermo verrà collocato anche se gli effetti della carta Evento eldar "Vortice" potranno eventualmente modificarne l'ubicazione.

Nota per il giocatore alieno:

- Il giocatore alieno potrà piazzare i segnalini Blip dopo che la prima miniatura marine o eldar ha messo piede fuori dalla stanza di partenza;
- per quanto riguarda il piazzamento dei segnalini Blip, i tabelloni ibridi e il Corridoio di Connessione vanno considerati come un unico tabellone; diversamente il tabellone Fabbrica è da considerarsi autonomo;
- i segnalini "Maceria leggera" possono essere piazzati soltanto nei quattro tabelloni regolari (quelli con Sala Macchine, Sala del Reattore, Sala Comando, Area di Scarico);
- il Dreadnought marine va posizionato nella stanza contrassegnata da "D". Essa si trova all'interno del tabellone Fabbrica: i pannelli divisorii vanno collocati in modo che dal loro incrocio si formi una

stanza più ampia caratterizzata nella pavimentazione dal numero "1" (dove va posizionato il segnalino "Falso allarme" che corrisponderà al Dreadnought) e una più piccola caratterizzata con in numero "2". Sull'uscio della prima stanza non andrà posta alcuna porta, davanti a quella segnata con "2", andrà collocata una porta stagna rinforzata;

- straordinariamente, il Reperto "Tecno-manipolatore" non si trova in una delle stanze principali bensì nella stanza accanto alla cappella in cui giace il Dreadnought (quella segnata con "2"): il giocatore alieno segnalerà la presenza di un Reperto non appena uno dei giocatori marine sarà entrato in questa stanza;
- nella stanza segnata con "X" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Guerriero eldar;
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Angeli Sanguinari infetti (vedi p. 74);



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Nona Missione.



Segnalini Blip	Tutti i segnalini Blip più tutti i segnalini Tiranidi.
Segnalini Rinforzo	Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Viola. Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi, Blu e Viola.
Reperti	<i>Granata Accecante</i> (Area di scarico – 5 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [0] con un dado da arma leggera.
Superstiti	Sergente Von Jarden, Cappellano; guerriero eldar.
Pericoli	Mine Spora.
Espansioni	Corridoi di passaggio, tabellone Fabbrica (MD); Corridoio di Connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	7 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti.
Eldar	7 compresi il Ragno Esarca.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Concesso eccezionalmente fin dall'inizio della missione (vedi nota giocatore eldar).

Nota per il giocatore marine:

- Per quanto riguarda le caratteristiche del Sergente Von Jarden, vedi p. 72;
- la squadra marine che ha individuato Von Jarden ottiene automaticamente la chiave per il *Sancta Sanctorum*: potrà dunque dirigersi verso i portali (segnati con "S" sulla mappa) posizionando una qualsiasi delle sue miniature in una delle caselle di fronte ad essi: entrambi verranno automaticamente disserrati;
- i portali possono essere aperti anche senza il ritrovamento di Von Jarden, ma per farlo una squadra marine dovrà riuscire a totalizzare nello stesso turno, due tiri sufficienti per aprire due porte stagne rinforzate;
- se sarà uno dei giocatori marine ad affrontare il Governatore degli Eldar Oscuri, una volta che i PF di questo nemico scenderanno a zero, l'unità sarà considerata regolarmente eliminata e il giocatore riceverà i punti TEC corrispondenti.

Nota per il giocatore eldar:

- In questa missione verrà concesso in via eccezionale al giocatore eldar, l'utilizzo aggiuntivo di un Ragno Esarca: questi potrà essere schierato fin dall'inizio della missione al fianco delle altre sei miniature eldar, senza bisogno di ricorrere al lancio di dado per verificare il suo effettivo approdo dal Warp. Per il resto, il Ragno Esarca si comporterà come indicato nella apposita sezione (vedi p. 48). Tuttavia la sua abilità di disperdere un nemico nel Warp, oltre che per le miniature ivi elencate, non sarà valido nemmeno per il Sibarita;
- se sarà il giocatore eldar ad affrontare il Sibarita, una volta che i PF di questo nemico scenderanno a zero (non necessariamente con un risultato esatto), l'unità verrà catturata e il giocatore eldar guadagnerà il segnalino Missione Principale ma non i punti TEC corrispondenti all'eliminazione del Sibarita;
- gli Eldar non possono fare Prigioniero il Sergente Von Jarden;
- gli Eldar non possono in nessun modo aprire i portali del *Sancta Sanctorum*.



Nota per il giocatore alieno:

- Il giocatore alieno potrà piazzare i Segnalini Blip dopo che la prima miniatura marine o eldar avrà messo piede fuori dalla stanza di partenza;
- per quanto riguarda il piazzamento dei segnalini Blip, i tabelloni ibridi, il Corridoio di Connessione e il tabellone Fabbrica vanno considerati come tabelloni a sé stanti, cioè i segnalini andranno posizionati solo al mettere piede degli avversari nelle aree suddette. Durante l'operazione di scansione di queste ultime, il giocatore alieno farà tirare un dado da arma pesante al giocatore avversario che sta entrando nell'area. In base al risultato del dado, i gli esiti saranno i seguenti:

	Esito:
[0]	Vanno posizionati soltanto i segnalini Blip.
[1],[2]	In aggiunta ai segnalini Blip, va posizionato un segnalino Blip "Falso allarme", che corrisponde al Sergente Von Jarden.
[3]	In aggiunta ai segnalini Blip, va posizionato un segnalino Blip "Falso allarme", che corrisponde ad una squadra di Eldar Oscuri.

- i segnalini "Falso allarme" vanno posizionati a discrezione del giocatore alieno, purché si trovino all'interno dei tabelloni suddetti e purché rispettino le regole sul posizionamento dei Blip. Il segnalino corrispondente a Von Jarden, va tuttavia piazzato obbligatoriamente in una stanza priva di altri segnalini Blip o miniature nemiche. Nel caso che tutti i suddetti tabelloni siano stati sondati senza che né il Sergente Von Jarden, né gli Eldar Oscuri siano stati rilevati, il giocatore alieno potrà piazzare eccezionalmente i due segnalini "Falso allarme" che li caratterizzano, in due diverse stanze già sondate, a suo piacimento nell'intero tabellone, purché esse siano sgombre di segnalini o miniature;
- fino a che non verranno disserrati, nessuna miniatura aliena, nemmeno quella eventuale che disporrà dell'abilità "Condotti d'aria", potrà oltrepassare i portali del *Sancta Sanctorum*;
- dopo che il giocatore eldar avrà scelto le sue armi, carte Equipaggiamento e Governatore, il giocatore alieno potrà assegnare tutte le armi alla squadra di Eldar Oscuri. Questa sarà composta da un Sibarita e quattro Cabaliti e avrà le medesime caratteristiche e valori in PF, TEC e movimento, della squadra eldar (i giocatori potranno utilizzare le cinque miniature eldar restanti. Per non confondere le miniature degli Eldar Oscuri con quelle che compongono la squadra eldar si vedano gli appositi segnalini);
- il Sibarita degli Eldar Oscuri possiede tanti PF quante sono le carte Governatore non utilizzate dal giocatore eldar più uno, ed è armato allo stesso modo del Governatore eldar;



- gli effetti della carta Evento eldar "Nebbia del Caos" si attribuiscono anche agli Eldar Oscuri;



- le Mine Spora (utilizzare gli appositi segnalini) sono armi viventi che possono germogliare in qualsiasi condizione atmosferica. Il loro movimento casuale le rende imprevedibili e possono causare ingenti perdite. Il giocatore alieno potrà piazzare e muovere le Mine Spora come qualsiasi segnalini Blip in base al numero dei giocatori: 2 giocatori, 6 segnalini, 3 giocatori, 8 segnalini, 4 giocatori, 10 segnalini, 5 giocatori, 12 segnalini. Una volta che il segnalino verrà rivelato, si comporterà come una "Granata al Vortex", (vedi p. 87), con le seguenti differenze: 1) Subito dopo aver pescato la carta Evento, ma prima di ogni altra azione, il giocatore alieno provvederà a lanciare il dado a sei facce e ad agire di conseguenza su ciascuna Mina; 2) la Mina non potrà attraversare elementi strutturali, quindi se la direzione del movimento la dovesse spingere verso un muro, una porta chiusa oppure una miniatura aliena, essa per quel turno non muoverà; 3) per i risultati di [1],[2],[3],[4] la Mina muoverà di due caselle; 4) per i risultati di [5] e [6] la mina non muoverà. Questo movimento casuale della Mina



Spora non può essere bloccato in alcun modo e coinvolge anche le squadre marine che abbiano fatto uso della carta Equipaggiamento "Granata accecante";

- quando una miniatura marine od eldar muoverà fino al contatto diretto con una delle caselle adiacenti alla Mina spora (anche in diagonale), oppure viceversa, una Mina dovesse muovere fino a tangere una delle caselle adiacenti alla miniatura, il giocatore alieno dovrà lanciare un dado arma pesante: se il risultato sarà di [1],[2],[3] per i Marines oppure di [3] per gli Eldar, la Mina esploderà e il giocatore alieno dovrà lanciare due dadi da arma pesante: l'area di effetto è identica a quella di un lanciarazzi con centro sulla casella in cui si trovava la Mina (N.B.: la carta Equipaggiamento eldar "Avvertimento dello Stregone" non è in grado di annullare i danni subiti dall'esplosione per una miniatura eldar) Con altro risultato la miniatura potrà passare senza problemi. Se illesa la miniatura potrà proseguire il suo movimento e la Mina esplosa andrà rimossa;
- se la Mina Spora non viene attivata, ogni volta che una miniatura marine od eldar (anche una che ha attraversato in precedenza la Mina) entra nella sua area di attivazione, va ripetuto il lancio di dado a meno che la miniatura non cominci la sua fase di movimento già in una casella adiacente ad essa, e per cui il test è stato effettuato nel turno immediatamente precedente;
- se una miniatura marine od eldar incappa in una Mina Spora durante la sua fase di movimento, questo verrà interrotto per effettuare il test di attivazione della Mina; se la miniatura sopravvive potrà proseguire il movimento;
- le Mine Spora non possono essere posizionate in caselle attigue;
- le Mine Spora non intralciano la linea di vista o di fuoco;
- il passaggio dei segnalini Blip e delle miniature aliene (compresi gli Eldar Oscuri) non è interferito dalla presenza di una Mina, ma se sarà la Mina Spora a muoversi verso una miniatura aliena, per tutte queste si verificheranno le stesse condizioni riportate per le miniature marine;
- la detonazione di una Mina Spora coinvolge le altre Mine Spora che eventualmente si trovano all'interno dell'area dell'esplosione, causando quindi un effetto a catena;
- quando verrà giocata la carta Evento "Mina antiuomo", al posto dell'effetto normale della carta, il giocatore alieno potrà scegliere di fare esplodere quante mine desidera tra quelle rivelate. Se non ve ne sono di disponibili, la carta va scartata senza avere avuto effetto;
- nella stanza contrassegnata con "C" va posto un Cappellano. Per le caratteristiche vedi p. 45; la stanza si trova all'interno del tabellone Fabbrica: i pannelli divisorii vanno collocati in modo che dal loro incrocio si formi una stanza ampia tanto quanto l'area più chiara

caratterizzata nella pavimentazione dal numero "3". Sull'uscio di questa cella andrà collocata una porta stagna rinforzata;

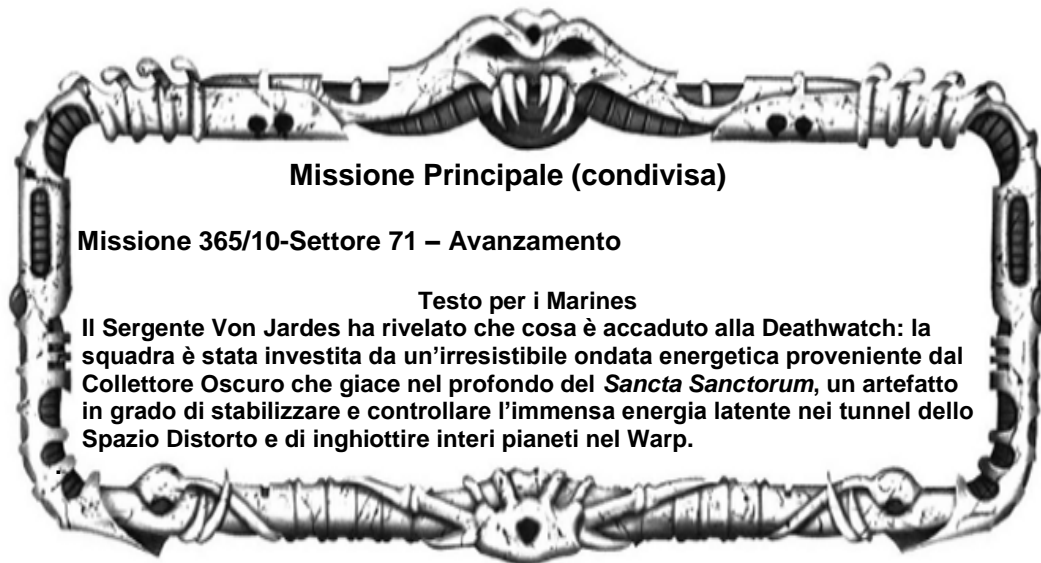
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Angeli Caduti (vedi p. 75).
- nella stanza contrassegnata con "X" va posto un Guerriero eldar.



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Decima Missione.



Decima Missione



Missione Principale (condivisa)

Missione 365/10-Settore 71 – Avanzamento

Testo per i Marines

Il Sergente Von Jades ha rivelato che cosa è accaduto alla Deathwatch: la squadra è stata investita da un'irresistibile ondata energetica proveniente dal Collettore Oscuro che giace nel profondo del *Sancta Sanctorum*, un artefatto in grado di stabilizzare e controllare l'immensa energia latente nei tunnel dello Spazio Distorto e di inghiottire interi pianeti nel Warp.

Senza la protezione di uno dei frammenti della Pietra dell'anima i Marines della squadra Sigma sono stati sedotti dal Richiamo del Chaos. Trovate il modo per avanzare fino all'ingresso del Collettore Oscuro.

Avanzate fino alla soglia del Portale, ma ricordate: soltanto uno dei frammenti della Pietra potrà proteggervi.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine od eldar che riuscirà a raggiungere con una qualsiasi delle sue miniature l'ingresso alla Sala del Collettore Oscuro, segnalata nella mappa con una freccia bianca.

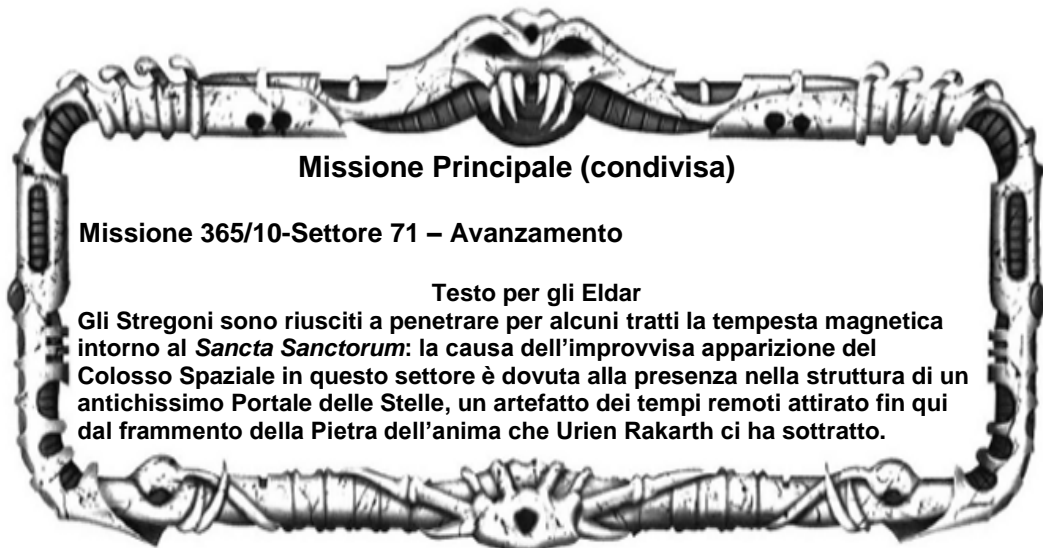
Missione Secondaria

Dopo una difficile sintonizzazione degli strumenti di scansione, i rilevamenti segnalano la presenza in quest'area di uno dei frammenti della Pietra dell'anima: trovatelo e usatelo per raggiungere la Sala del Collettore Oscuro.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che riuscirà a trovare il frammento della Pietra dell'anima.

Protocollo Segreto (Ultramarines)

Il contenuto di questo dispaccio è segreto. Il giocatore marine lo riceverà a parte senza che gli altri giocatori possano venirne a conoscenza.

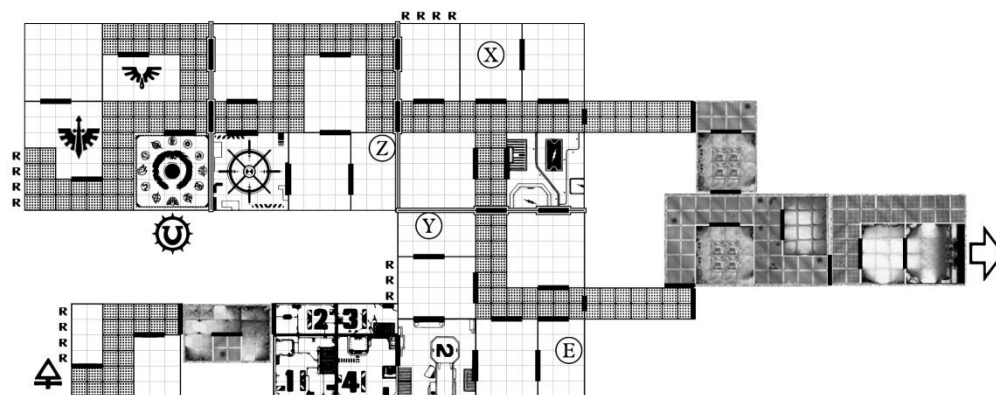


Missione Principale (condivisa)

Missione 365/10-Settore 71 – Avanzamento

Testo per gli Eldar

Gli Stregoni sono riusciti a penetrare per alcuni tratti la tempesta magnetica intorno al *Sancta Sanctorum*: la causa dell'improvvisa apparizione del Colosso Spaziale in questo settore è dovuta alla presenza nella struttura di un antichissimo Portale delle Stelle, un artefatto dei tempi remoti attirato fin qui dal frammento della Pietra dell'anima che Urien Rakarth ci ha sottratto.



Segnalini Blip	Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought MK VII, da sostituire con il Dreadnought MK X, più Urien Rakarth e 2 guerrieri degli Eldar Oscuri.
Segnalini Rinforzo	Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Viola. Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Blu e Viola. Gli eventuali segnalini Rinforzo aggiuntivi utilizzabili grazie ai Marchi del Caos oppure per mezzo della carta Evento "Task Force Aliena" devono essere scelti tra i segnalini Rinforzo specifici dell'espansione "Missione: Dreadnought" (<i>Rinforzi Extra</i>).
Reperti	<i>Medi-pack</i> (Sala del Reattore – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado da arma leggera. Il <i>Medi-pack</i> permette ad una qualsiasi miniatura non Comandante di aggiungere un PF a quelli disponibili oppure di intervenire su un Marine ferito mortalmente, salvandogli la vita. La carta può essere utilizzata anche nel turno avversario e va scartata dopo l'uso <i>Frammento Giallo della Pietra dell'anima</i> (stanza segnata con "Y" – 10/15 punti TEC).
Superstiti	Comandante Elijah; guerriero eldar.
Pericoli	Richiamo del Caos.
Espansioni	Corridoi di passaggio, tabellone Fabbrica, Tarantole, MK X (<i>Rinforzo extra</i>) (MD); Corridoio di Connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	7 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti, unità mobili di supporto (Tarantole).
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Non disponibile a causa delle terribili interferenze nel Warp.
Nota per il giocatore marine:	<ul style="list-style-type: none"> - In questa missione le squadre marines sono supportate dalle unità mobili delle Tarantole.



Nota per il giocatore eldar:

- Gli Stregoni hanno individuato nei frammenti della Pietra dell'anima l'unica difesa contro l'energia oscura che proviene dalla Sala del Portale delle Stelle. Cercate di averne almeno uno con voi prima di muovervi verso il Collettore Oscuro.



Nota per il giocatore alieno:

- Per quanto riguarda il piazzamento dei segnalini Blip, il Corridoio di connessione, il tabellone ibrido adiacente e il tabellone Fabbrica, vanno considerati un unico tabellone, così come i restanti tre tabelloni ibridi;
- nel tabellone Fabbrica, la scelta su come posizionare i pannelli divisorii è libera;
- per CIASCUNA miniatura marine (tranne il Sergente Von Jades) od eldar che si trovi nell'area che si estende oltre le porte stagne rinforzate, all'inizio di ogni turno marine od eldar, a meno che una di queste due fazioni disponga di un frammento della Pietra dell'anima, occorrerà effettuare da parte del giocatore alieno il lancio di un dado arma pesante: nel caso si ottenga un [3], la miniatura verrà trasformata in un Marine del Caos oppure in un Eldar Oscuro (se le miniature sono disponibili) dotata della stessa tipologia di armi e di proiettili, che possedeva prima di essere sedotta (nel caso dell'Eldar utilizzare apposito segnalino) e con 1 PF. Se si tratta di un Marine in armatura terminator vedi gli effetti della carta Evento "Richiamo del Caos", a p. 84. La miniatura trasformata potrà essere utilizzata a partire dal turno stesso in cui è avvenuta la trasformazione. Il giocatore che successivamente dovesse eliminare la creatura del Caos, ne aggiungerà il valore al proprio punteggio TEC totale;



- il giocatore alieno deve aggiungere ai segnalini Blip quello di Urien Rakarth (vedi tabella) e quelli di due guerrieri degli Eldar Oscuri, armati in maniera complementare rispetto alle scelte effettuate dal giocatore eldar: si tenga conto che la missione prevede anche la presenza di un guerriero eldar superstite, armato con catapulta shuriken;
- Urien Rakarth è dotato di un guanto potenziato che gli consente di attaccare con due dadi da arma pesante e due arma leggera in corpo a corpo, tuttavia non può attaccare a distanza. All'inizio di ogni turno alieno, una volta per turno, Urien può, sacrificando la sua fase di attacco, risvegliare ed assegnare al controllo del giocatore alieno un certo numero di miniature del Caos (tranne Androidi e Dreadnought) eliminate nel turno precedente che si trovavano entro otto caselle dalla sua posizione;
- il numero delle miniature che sarà possibile risuscitare è variabile ed equivale al numero dei giocatori (compreso il giocatore alieno);
- nel turno in cui vengono riportate in gioco, le miniature resuscitate non potranno attaccare né muovere (utilizzare apposito segnalino), potranno farlo soltanto dal turno alieno successivo;
- non possono essere resuscitate le creature che il Ragno Esarca ha ucciso abbandonandole nel Warp;
- le miniature riportate in vita vanno collocate entro otto caselle in linea d'aria con Urien, in una casella libera a discrezione del giocatore alieno;
- una miniatura riportata in vita può sempre essere risvegliata anche se eliminata di nuovo, ripetendo il meccanismo di lancio del dado sopra esposto. Urien Rakarth non può resuscitare se stesso!
- i punti TEC per le miniature eliminate saranno attribuiti solo se le condizioni di resurrezione non saranno state soddisfatte, oppure se esse vengono eliminate dopo che anche Urien Rakarth è stato sconfitto: quando questo avviene, la miniatura di Urien Rakarth va rimossa dal gioco e i suoi punti TEC non saranno assegnati: si presume infatti che egli alla fine dello scontro sia riuscito a fuggire;
- i segnalini Rinforzo Blu vanno considerati come una Truppa speciale "Marines d'élite" (vedi p. 61);
- nella stanza contrassegnata con "E" va posto il Comandante Elijah: ha le caratteristiche di un Comandante marine armato di spada a catena e pistola laser, ma possiede 3 PF e vale 10 punti TEC;
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Droni della Seconda Compagnia (vedi p. 75);
- nella stanza contrassegnata con "X" va posto un Guerriero eldar.

	Attacco distanza	Corpo a corpo	VA	Mov.	PF	Pti	Note
Urien Rakarth	X		2	6	3	25	Resurrezione Oscura



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con l'Undicesima Missione.



Undicesima Missione

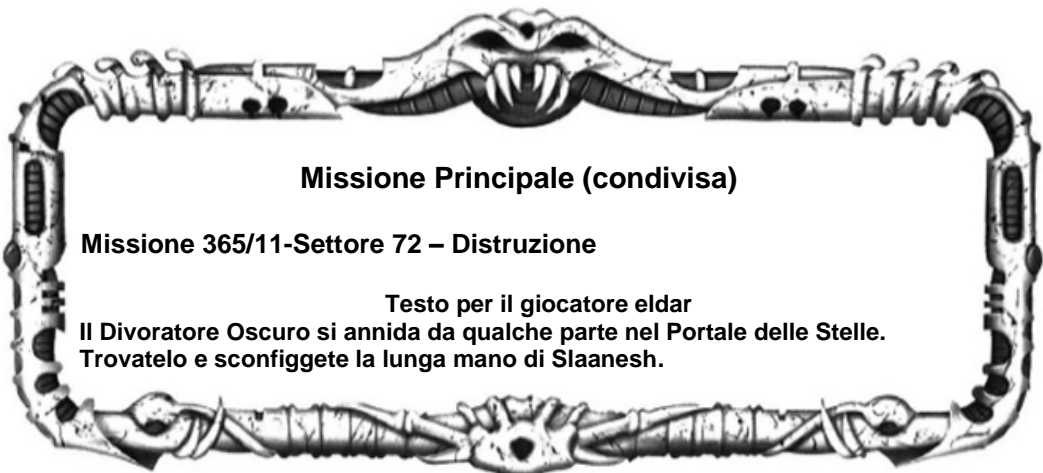


Missione Principale (condivisa)

Missione 365/11-Settore 72 – Distruzione

Testo per i giocatori marine

Avete raggiunto il settore dove si nasconde il Collettore Oscuro. Trovate il congegno e distruggetelo, prima che l'energia che va accumulando da millenni divenga incanalabile e metta a repentaglio l'Impero.



Missione Principale (condivisa)

Missione 365/11-Settore 72 – Distruzione

Testo per il giocatore eldar

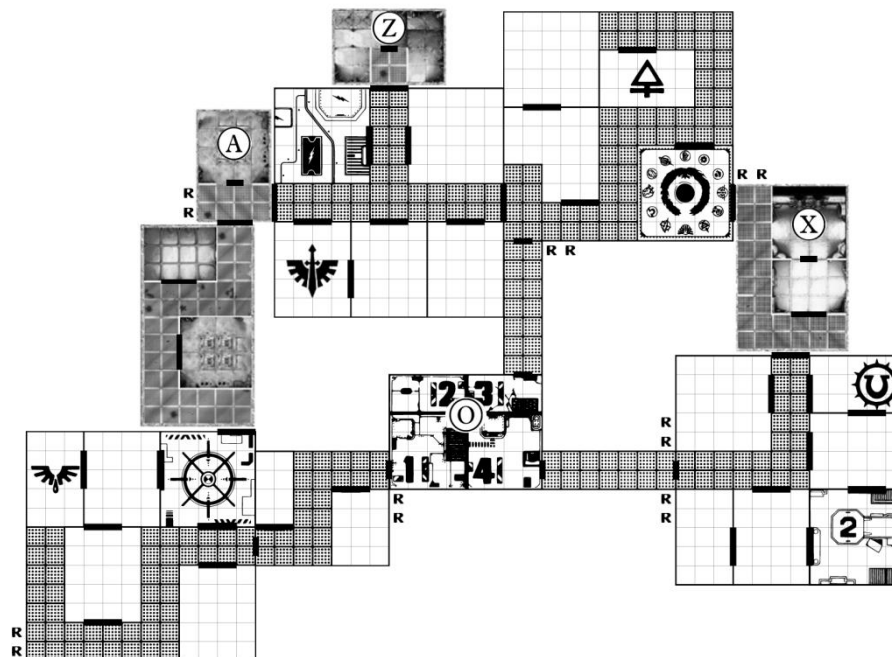
Il Divoratore Oscuro si annida da qualche parte nel Portale delle Stelle. Trovatelo e sconfiggete la lunga mano di Slaanesh.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine od eldar che riuscirà a distruggere il Collettore Oscuro per mezzo di una Granata Vortex.

Missione Secondaria

Il temibile Urien Rakart è la mente che si nasconde dietro l'attivazione del Collettore Oscuro. Eliminatelo una volta per tutte.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che riuscirà ad uccidere Urien Rakarth.



Segnalini Blip

Tutti i segnalini Blip più Urien Rakarth e 2 guerrieri degli Eldar Oscuri.

Segnalini Rinforzo

Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu.
Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo.

Reperti

Frammento Verde della Pietra dell'anima (al giocatore che elimina Urien Rakarth – 10/15 punti TEC).

Superstiti

Apotecario della Deathwatch; guerriero eldar.

Pericoli

Collettore Oscuro.



Espansioni	Corridoi di passaggio, tabellone Fabbrica, porte stagne rinforzate (MD); Corridoio di Connessione, segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	7 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti.
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Disponibile.

Nota per il giocatore marine:

- Tutte le miniature di tutte squadre marine sono equipaggiate straordinariamente con una Granata Vortex, il cui possesso non va contato nel numero delle carte Equipaggiamento normalmente utilizzabili per questa missione. Se la Granata Vortex uscirà dal tabellone (e quindi dal gioco) senza aver distrutto il bersaglio, il giocatore marine potrà piazzarne un'altra: si presume infatti che le squadre dispongano di molte granate, vista l'importanza del loro obiettivo. Per il funzionamento della Granata Vortex, vedi p. 87;
- la Granata Vortex non può essere posizionata direttamente sul Collettore, ma il segnalino 2x2 che la contraddistingue va posato al limite in posizione adiacente ad esso;
- una squadra marine non può attivare più di una Granata alla volta. Una seconda Granata può essere attivata solo se la precedente è andata perduta senza distruggere il Collettore Oscuro.

Nota per il giocatore eldar:

- Tutte le miniature della squadra eldar sono equipaggiate straordinariamente con una Granata Vortex, il cui possesso non va contato nel numero delle carte Equipaggiamento normalmente utilizzabili per questa missione. Se la Granata Vortex uscirà dal tabellone (e quindi dal gioco) senza aver distrutto il bersaglio, il giocatore eldar potrà piazzarne un'altra: si presume infatti che la squadra disponga di molte granate, vista l'importanza del loro obiettivo. Per il funzionamento della Granata Vortex, vedi p. 87;
- la Granata Vortex non può essere posizionata direttamente sul Divoratore, ma il segnalino 2x2 che la contraddistingue va posato al limite in posizione adiacente ad esso;
- una squadra eldar non può attivare più di una Granata alla volta. Una seconda Granata può essere attivata solo se la precedente è andata perduta senza distruggere il Divoratore Oscuro.

Nota per il giocatore alieno:

- Tutti i tabelloni, compresi quelli ibridi minori, vanno considerati a sé stanti, per cui ciascuno dovrà essere sondato mettendovi piede;
- nella zona centrale del tabellone Fabbrica, una volta che questo verrà sondato, va posizionato il Collettore Oscuro, segnalato nella mappa con "O" (utilizzare l'apposito segnalino "Collettore Oscuro"); in questo tabellone non vanno piazzati i consueti pannelli divisorii e nemmeno potranno essere piazzati i segnalini Blip in seguito alla scansione;
- una volta rivelato, il Collettore Oscuro ad ogni turno alieno libererà un numero variabile di Tiranidi, corrispondenti ai segnalini Blip e ai Rinforzi on ancora utilizzati, dipendente dal risultato che il giocatore alieno otterrà ad ogni inizio del suo turno, lanciando tanti dadi da arma pesante quanti sono i giocatori;
- starà al giocatore alieno scegliere quali Tiranidi usciranno dal Collettore Oscuro, previa la disponibilità di segnalini Blip, di Rinforzi e di miniature corrispondenti;
- le miniature andranno posizionate in una delle caselle adiacenti al Collettore (anche in diagonale) non occupate da altre miniature, senza vincoli dovuti alla linea di vista e potranno muovere e attaccare immediatamente;
- le miniature che escono dal Collettore Oscuro possono essere normalmente bersaglio di segnalini abilità;
- i Ladri genetici/Ymgarl che escono dal Collettore vanno considerati nella loro versione speciale: Ladri genetici modificati/Signori della nidiata (vedi p. 61);
- una volta esauriti tutti i segnalini Blip corrispondenti ai Tiranidi, dal Collettore non uscirà più nulla;
- il Collettore Oscuro va considerato con un ingombro simile a quello di un parallelepipedo che arriva fino al soffitto. Non offre copertura e interrompe le linee di vista e di fuoco;



- per le caratteristiche di Urien Rakarth vedi la missione precedente;
- i due guerrieri degli Eldar Oscuri vanno armati con le armi lasciate libere dal giocatore eldar. Non possono essere bersaglio di abilità;
- se verrà pescata la carta Evento eldar "Spazio distorto" prima che i giocatori siano giunti nel tabellone Fabbrica, il giocatore alieno potrà piazzare ugualmente il Collettore Oscuro e da quel turno stesso lanciare il dado per evocare le forze Tiranidi;
- il giocatore che sconfiggerà Urien Rakarth avrà diritto a possedere oltre al frammento Verde, tutti i frammenti della Pietra dell'anima che non erano stati ancora ritrovati;
- nella stanza contrassegnata con "A" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Apotecario con tre carte bonus Narthecium che non vanno in alcun modo conteggiate tra il numero di carte Equipaggiamento in dotazione alla squadra marine;
- nella stanza contrassegnata con "Z" vanno posti due segnalini "Falso allarme" che una volta rivelati diventeranno due Pretoriani corrotti;
- nella stanza contrassegnata con "X" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Guerriero eldar.



Se il giocatore alieno riuscirà ad eliminare tutte le miniature degli avversari, oppure se le fazioni marine ed eldar decideranno di ritirarsi, la Campagna avrà termine.

Se il segnalino Missione Secondaria, a prescindere dall'esito della Missione Principale, sarà vinto da uno dei giocatori marine, si procederà con la Dodicesima missione.

Se il segnalino Missione Principale, senza che sia stato ottenuto il segnalino Missione Secondaria, sarà vinto da uno dei giocatori marine oppure dal giocatore eldar, si procederà con la Tredicesima missione.



Dodicesima Missione

Missione Principale marine

Missione 367/12-Settore 73 – Assedio

Uccidendo il mastro *homunculus* Urien Rakarth ci siamo impadroniti dei frammenti della Pietra dell'anima che non erano ancora stati recuperati. È qui ed ora, tra le robuste pareti della *Adsibus* che dovremo affrontare lo scontro finale: le forze eldar e quelle del Chaos hanno speronato il vascello e si apprestano ad assaltare i quartieri più interni, ma non sarete soli: era destino che proprio io, Protheus, dopo avervi guidati sin qui, mettessi la parola fine su questa faccenda.

Il segnalino di Missione Principale verrà assegnato al giocatore marine se almeno una sua miniatura sarà riuscita a resistere fino al turno in cui avviene l'esaurimento delle carte Evento marine, oppure fino a che tutte le forze nemiche (eldar e caotiche) saranno state distrutte. In caso di parità, il segnalino andrà al giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti TEC.

Missione Principale eldar

Missione 367/12-Settore 73 – Espugnare e recuperare

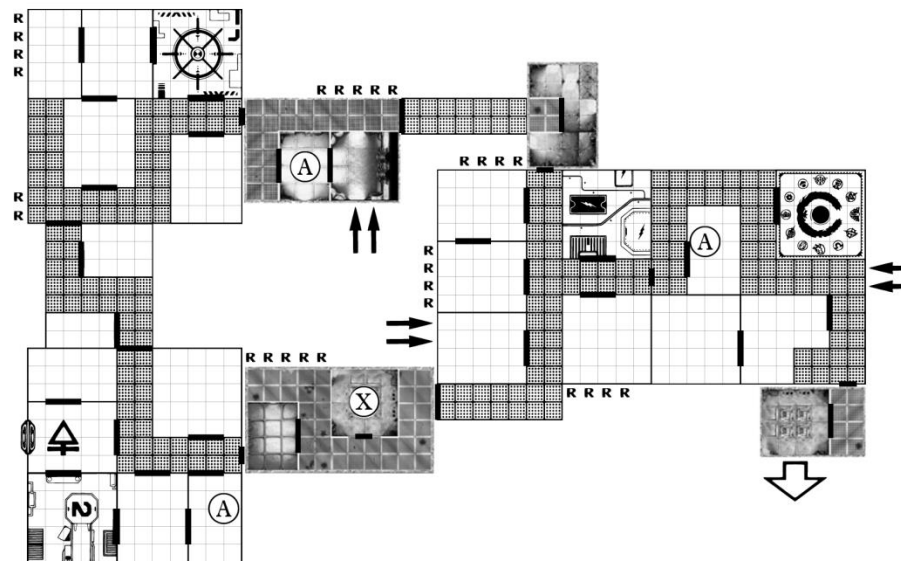
Gli Umani hanno profanato i frammenti della Pietra dell'anima sottraendoli dopo la sconfitta di Urien Rakarth. La Via si è mostrata chiaramente ed esclude ogni esitazione da parte dei Guardiani: morte e vendetta fino a che tutto non sarà compiuto.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se riuscirà a impadronirsi di tutti i frammenti mancanti della Pietra dell'anima e a fare ritorno oltre lo Schermo psichico.

Missione Secondaria

Il Sergente Von Jardes altri non è che Signore del Chaos Lucius l'Eterno, adoratore di Slaanesh, il Distruttore di mondi! Dopo aver ucciso il Sergente, Lucius si è impadronito delle sue sembianze per mettere a punto il suo piano: da tempo intendeva impadronirsi del Collettore Oscuro e per riuscirci si era alleato con Urien Rakarth perché si occupasse del lavoro sporco al posto suo. Ora che il Collettore è stato distrutto, Lucius intende vendicarsi ed impadronirsi della Pietra dell'anima riassembleta.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che riuscirà ad eliminare Lucius l'Eterno.



Segnalini Blip

Tutti i segnalini Blip più quelli presenti nell'espansione "Missione: Dreadnought".

Segnalini Rinforzo

Due, tre giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo.
Quattro, cinque giocatori - Tutti i segnalini Rinforzo più i segnalini Rinforzo "Viola".

Reperti	Armeria.
Superstiti	Guerriero eldar.
Pericoli	No.
Espansioni	Corridoi di passaggio, porte stagne rinforzate, Tarantole, segnalini e miniature aggiuntive, <i>Rinforzi extra</i> (MD); Corridoio di Connessione, segnalino "Falso allarme" (AE).
Marines	7 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti, extra-pesanti, armi mobili di supporto (Tarantole).
Eldar	7.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Concesso eccezionalmente fin dall'inizio della missione (vedi nota giocatore eldar).

Nota per il giocatore marine:

- Le misure difensive approntate da Protheus prevedono la divisione dei quartieri interni della Adsidus in quattro presidi: 1) Area di scarico/Sala macchine; 2) tabelloni ibridi maggiori/Corridoi di passaggio; 3) Sala del reattore; 4) Sala Comando/Accesso alle scialuppe di salvataggio. Ciascun presidio è separato dal precedente da un sistema di porte stagne rinforzate;
- le miniature marine ad inizio missione andranno collocate a piacimento ciascuna in una casella libera dei quattro presidi, a scelta dei giocatori marine, tranne nella stanza in cui è posto lo Schermo psichico;
- il Bibliotecario Protheus (Eroe) va collocato obbligatoriamente nella Sala Comando al posto di una delle miniature marine e sarà utilizzato dal giocatore marine che detiene il controllo degli Ultramarine (se presente), altrimenti da quello che possiede il maggior numero di miniature nel tabellone con la Sala Comando (in caso di parità i giocatori potranno accordarsi come preferiscono). Il giocatore che controlla Protheus dovrà scegliere con quali carte relative ai poteri psichici equipaggiare il Bibliotecario, tenendo conto che oltre alle quattro carte regolarmente disponibili (una per Dominio), Protheus dispone di una carta bonus da prelevare nel Dominio Psionico, a scelta del giocatore marine. Per le altre caratteristiche si veda la tabella più sotto;

- il Sergente Von Jarde va collocato obbligatoriamente nella Sala del Reattore;
- ad inizio missione, oltre alle proprie miniature, ciascun giocatore marine potrà porre quattro segnalini maceria, in una qualsiasi casella libera dei quattro presidi;
- le carte Evento relative alle difese automatiche e all'interazione con le strutture del vascello ("Mina antiuomo" e "Comando centralizzato) sono a favore dei Marines dato che la missione si svolge sulla loro nave. Durante il turno alieno, ogni giocatore marine effettuerà l'eventuale lancio dei dadi e otterrà i punti TEC corrispondenti per le miniature eliminate;
- ciascun giocatore marine dispone eccezionalmente di due Marines di rinforzo (non Veterani, quindi non dotabili di abilità) che possono unirsi alla squadra, a patto da non superare mai le 7 unità schierate contemporaneamente. Questi Marines scendono in battaglia equipaggiati con armi leggere e vanno collocati, singolarmente o in coppia, ad inizio turno in una delle caselle indicate nella mappa con la freccia nera. Esattamente come i Rinforzi alieni, potranno muovere ed attaccare solamente dal turno successivo;
- a differenza del giocatore alieno, saranno i giocatori marine ad avere la facoltà di aprire liberamente le porte stagne del vascello (salvo che una carta Evento non lo impedisca), attraversandole frontalmente con una qualsiasi unità. Le porte si chiuderanno automaticamente alla fine del turno;
- il giocatore marine potrà decidere di evacuare le sue miniature in qualsiasi momento facendo loro raggiungere la zona indicata dalla freccia bianca;
- in questa missione le squadre marine sono supportate dalle unità mobili delle Tarantole. Tarantole ed artiglieri possono essere piazzati dai giocatori in ogni presidio, in base alle loro strategie;
- in questa missione, se sono presenti almeno due squadre di Marines, una di esse, a scelta dei giocatori, potrà, al posto di una delle sue miniature, schierare eccezionalmente un Dreadnought con le seguenti caratteristiche: VA= 4, PF= 3, movimento di 4 caselle, con valore 25 punti TEC. L'unità è armata con un maglio potenziato (due dadi da arma pesante più due da arma leggera) sotto cui è installato un Requiem d'assalto, e con un lanciarazzi. Non è dotata di carte Equipaggiamento specifiche, quindi i giocatori sono liberi di utilizzare quelle che preferiscono. Per tutti i dettagli vedi p. 17. Solo un Dreadnought potrà essere schierato, quindi se in base al sistema dei Veterani, uno dei giocatori ha già ottenuto il diritto al reclutamento di un Dreadnought, non potrà esserne schierato un secondo;
- lo schieramento di partenza delle squadre marine dovrà essere quello consueto (almeno un'arma pesante/leggera-speciale, almeno un'arma leggera): tuttavia, eccezionalmente per questa



missione, tutti i Marines armati di Fucile Requiem potranno sostituirlo con un'arma leggera-speciale a scelta (Fucile al plasma, Fucile a fusione, Lanciafiamme leggero) recandosi in una delle Armerie della Adsidus (stanze segnate con "A"). Inoltre in ciascuna delle Armerie, ad inizio missione andrà posto un segnalino "Mirino" e un segnalino "Granata" (vedi p. 101). Per cambiare arma o per equipaggiarsi di un mirino o di una granata, una miniatura (non Comandante) deve sostare all'interno della stanza: in cambio della fase di movimento per un turno, potrà svolgere anche tutte e tre le operazioni. Se una miniatura che equipaggia il segnalino "Mirino" o "Granata" dovesse essere eliminata, anche i segnalini verranno rimossi dal gioco;

- in ogni Armeria è presente anche una carica "Nartheicum": se in squadra è presente un Apotecario, questa unità, mettendo piede nella stanza e in cambio della sua fase di attacco, potrà equipaggiarsene. Queste carte "Nartheicum" sono dei bonus aggiuntivi e non vanno considerate nel novero delle carte equipaggiabili per la missione;
- a differenza del resto della Campagna, in questa missione non sarà possibile cedere oppure scambiare i frammenti della Pietra dell'anima con la fazione eldar;



Nota per il giocatore eldar:

- In questa missione verrà concesso in via eccezionale al giocatore eldar, l'utilizzo aggiuntivo di un Ragno Esarca: questi potrà essere schierato fin dall'inizio della missione al fianco delle altre sei miniature eldar, senza bisogno di ricorrere al lancio di dado per verificare il suo effettivo approdo dal Warp. Per il resto, il Ragno Esarca si comporta come indicato alla relativa sezione (vedi p. 48);
- una volta che il giocatore eldar avrà ottenuto i frammenti mancanti, la Pietra dell'anima sarà automaticamente riunita. Per gli effetti, vedi p. 77.

Nota per il giocatore alieno:

- il giocatore alieno non dovrà piazzare nessun segnalino Blip a parte quelli "Falso allarme" (vedi più sotto): le forze del Chaos dovranno essere collocate a bordo del vascello marine attraverso i punti segnati sulla mappa con "R" (anche all'interno della linea di vista di una miniatura avversaria). Possono essere piazzati da un minimo obbligatorio di 6 ad un massimo 10 miniature per turno, da scegliere indifferentemente tra i segnalini Blip e i segnalini Rinforzo, fino ad esaurimento. Nel turno in cui salgono a bordo, già rivelate, una volta posizionate, queste unità possono attaccare ma non muovere;
- inizialmente il giocatore alieno può collocare le miniature solamente sulle caselle "R" presenti nel tabellone più a sinistra (Area di scarico): mano a mano che ognuno dei presidi viene completamente bonificato da parte delle forze del Chaos (o degli Eldar) oppure evacuato dai Marines, e a patto che la porta stagna rinforzata che conduce al presidio successivo venga distrutta, il giocatore alieno potrà utilizzare le caselle segante con "R" presenti nel tabellone adiacente;
- al cadere del secondo presidio, oppure all'uscita delle carte Evento eldar "Teletrasporto alieno", "Spazio distorto", "Portale sullo spazio distorto", oppure al suo abbattimento dovuto alle forze nemiche, il Sergente Von Jardes si trasformerà nel Signore del Chaos Lucius l'Eterno (vedi tabella). Lucius potrà essere utilizzato dal giocatore alieno nel turno stesso in cui avviene la trasformazione. Nel caso in cui queste carte vengano giocate dopo l'avvenuta trasformazione di Von Jardes, esse verranno giocate regolarmente, secondo dicitura (tranne "Spazio distorto", per cui vedi a p. 84);
- se il colpo fatale, una volta portati a zero i PF di Lucius, non supera ancora di almeno due punti il suo VA (nel caso di un attacco a distanza) oppure non sopravanza di almeno due punti il risultato totalizzato dalla sua risposta in corpo a corpo, la miniatura di Lucius prenderà il posto di quella che lo ha "ucciso", QUALSIASI ESSA SIA, ripristinando allo stesso tempo tutti i suoi PF e uccidendola a



sua volta. Diversamente, Lucius va considerato sconfitto ed eliminato dal gioco;

- Lucius non può essere resuscitato dai poteri di Urien Rakarth;
- nel momento in cui entra in gioco Lucius l'Eterno, a prescindere dalla carta Evento marine, si attiva la Missione Secondaria;
- nella stanza contrassegnata con "X" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Guerriero eldar;
- il primo turno spetta al giocatore alieno che può subito pescare le carte Evento; successivamente spetta al giocatore eldar, infine ai giocatori marine nell'ordine consueto (dalla sinistra del giocatore alieno in avanti);
- il giocatore alieno non potrà liberamente aprire le porte stagne del vascello marine, ma dovrà distruggerle se vuole oltrepassarle.



Se il giocatore alieno riuscirà ad eliminare tutte le miniature degli avversari, oppure se le fazioni marine ed eldar decideranno di ritirarsi, la Campagna avrà termine.

Ritirata! Le forze nemiche ci hanno sopraffatto e il Collettore Oscuro è entrato in funzione a pieno regime. Che il nostro fallimento possa trovare espiazione! Che l'Imperatore ci protegga!

Bibliotecario Protheus

Eroe	Attacco distanza	Corpo a corpo	VA	Mov.	PF	Pti	Note
Protheus			3	4	3	25	Bonus Dominio Psionico
Lucius l'Eterno			3	4	3	25	Benedizione di Slaanesh



Se il segnalino Missione Principale sarà vinto da uno dei giocatori marine, la Campagna avrà termine.

L'assalto è respinto! Possiamo effettuare il salto spaziale, fieri di aver sgominato il piano delle forze oscure e di aver inferto una dura lezione agli Eldar. Gloria ai fratelli caduti! Gloria all'Imperatore!

Bibliotecario Protheus

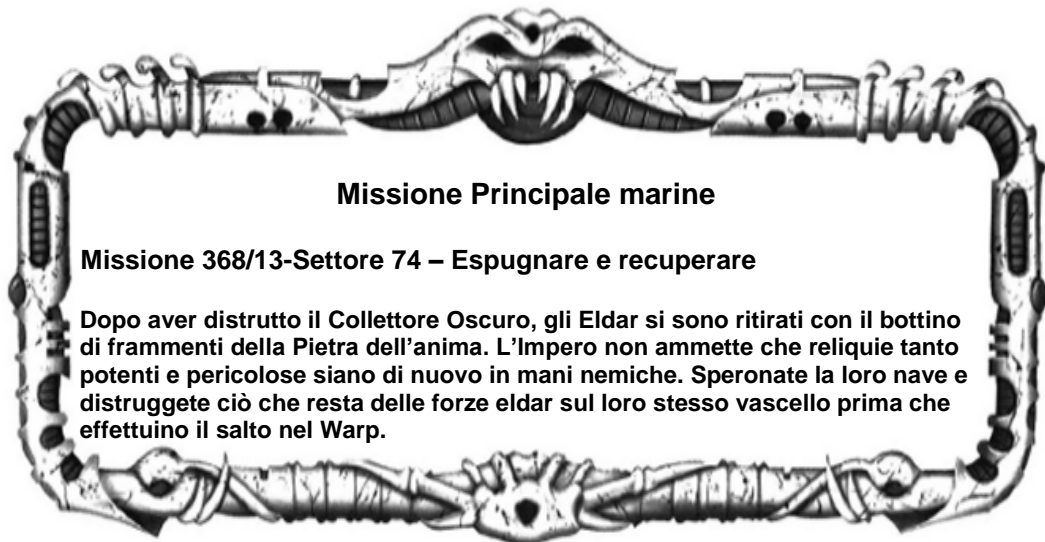
Se il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar, la Campagna avrà termine.

Il Divoratore Oscuro è stato inghiottito negli abissi del tempo ma gli umani ci hanno sottratto molti dei frammenti della Pietra dell'anima. Il sacrificio finale resta l'unico modo per rimanere fedeli alla Via.

Sommo Stregone degli Alaitoc



Tredicesima Missione



Missione Principale marine

Missione 368/13-Settore 74 – Espugnare e recuperare

Dopo aver distrutto il Collettore Oscuro, gli Eldar si sono ritirati con il bottino di frammenti della Pietra dell'anima. L'Impero non ammette che reliquie tanto potenti e pericolose siano di nuovo in mani nemiche. Speronate la loro nave e distruggete ciò che resta delle forze eldar sul loro stesso vascello prima che effettuino il salto nel Warp.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore marine che dopo essere riuscito ad ottenere tutti i frammenti e a riformare la Pietra dell'anima, raggiungerà l'artiglio di attracco.



Missione Principale eldar

Missione 368/13-Settore 74 – Assedio

La distruzione del Divoratore Oscuro ha messo fine ai piani di Urien Rakarth. Vi siete portati con valore e avete reso onore ai vostri antenati. Ora però la minaccia che gli Stregoni avevano vaticinato si è palesata: il vascello è stato speronato dalle forze nemiche e fino a che non sarà del tutto scemata la tempesta provocata dal Divoratore, non potrete fuggire. Affrontate i vostri avversari e offrite a Khaine il sacrificio del loro sangue!

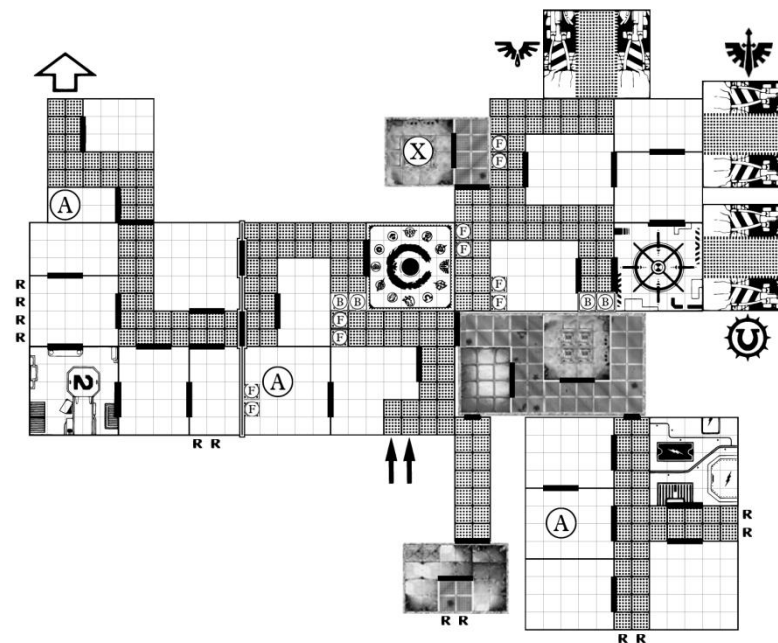


Il segnalino di Missione Principale verrà assegnato al giocatore eldar se almeno una miniatura riuscirà a resistere fino al turno in cui avviene l'esaurimento delle carte Evento eldar oppure fino a che tutte le forze nemiche (marine e caotiche) saranno state distrutte.

Missione Secondaria

Il Sergente Von Jardes altri non è il che Signore del Chaos Lucius l'Eterno, adoratore di Slaanesh, il Distruttore di mondi! Dopo aver ucciso il Sergente, Lucius si è impadronito delle sue sembianze per mettere a punto il suo piano: da tempo intendeva impadronirsi del Collettore Oscuro e per riuscirci si era alleato con Urien Rakarth perché si occupasse del lavoro sporco al posto suo. Ora che il Collettore è stato distrutto, Lucius intende vendicarsi ed impadronirsi della Pietra dell'anima riassembleta.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine che riuscirà ad eliminare Lucius l'Eterno.



Segnalini Blip

Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip tranne gli Orchi: al posto di questi ultimi andranno utilizzati tutti i segnalini Blip "Ibridi".

Due, tre giocatori – Tutti i segnalini Rinforzo Verdi e Blu.

Quattro, cinque giocatori – Tutti i segnalini Rinforzo "Blu", "Grigi" e "Viola".



Reperti	<p><i>Pistola a fusione</i> (Sala Comando – 10 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [0] con un dado arma leggera. 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. Ha un raggio d'azione di 6 caselle e può essere utilizzata dal Comandante o da un qualsiasi marine con Fucile Requiem per tutta la durata della missione.</p> <p><i>Antidolorifici</i> (Sala Macchine – 15 punti TEC): il Comandante deve totalizzare [1] o [2] con un dado arma leggera. Questi speciali supporti medici consentono a tutta la squadra (soltanto se in armatura potenziata), compreso il Comandante, di ignorare una parte del danno ricevuto durante uno scontro corpo a corpo. Per tre turni consecutivi, a partire dal turno in cui gli Antidolorifici vengono attivati, tutti i Marines del Capitolo, sottraggono il valore di uno al totale del punteggio di ogni attacco ricevuto in corpo a corpo.</p>
Superstiti	Una miniatura marine di un Capitolo non in gioco.
Pericoli	Rinforzi eldar.
Espansioni	Porte stagne rinforzate (MD); segnalini "Falso allarme" (AE).
Marines	5 per squadra.
Armi	Leggere, leggere-speciali, pesanti.
Eldar	10.
Armi	Tutte le armi disponibili.
Ragno Esarca	Concesso eccezionalmente fin dall'inizio della missione (vedi nota giocatore eldar).

Nota per il giocatore marine:

- Il grosso delle truppe imperiali è impegnato nell'evacuazione del Colosso Spaziale. Per questo i vostri ranghi saranno ridotti, annoverando ciascuna squadra soltanto cinque elementi;
- le caselle segnate con "F" indicano una fenditura che si è creata dopo l'impatto: l'area va considerata come una normale zona di attraversamento simile a quella di una porta;
- con i Marines va schierato il Bibliotecario Protheus. Per tutto ciò che riguarda quest'operazione, vedi la nota marine della missione precedente. In questo caso però Protheus entra in gioco insieme alla squadra marine che ne detiene il controllo;

- il giocatore che detiene il controllo del Sergente Von Jardes, deve obbligatoriamente farlo sbarcare dall'artiglio d'attracco nel suo primo turno di gioco.

Nota per il giocatore eldar:

- Le miniature eldar ad inizio missione andranno collocate a piacimento ciascuna in una casella qualsiasi dei tabelloni ibridi;
- ad inizio missione, oltre alle miniature eldar, il giocatore eldar potrà porre otto segnalini "Maceria leggera" in una casella qualsiasi;
- se nel corso dell'Undicesima Missione il giocatore eldar è riuscito a riunire tutti i frammenti della Pietra dell'anima, potrà utilizzarla;
- dove lo scafo è collassato in seguito allo speronamento e si è sovrapposto al ponte della nave (caselle segnate con "B"), vanno collocate delle macerie pesanti (utilizzare appositi segnalini). Per i segnalini "Maceria pesante" vedi p. 64;
- per questa missione non va piazzato lo Schermo psichico, quindi le carte Evento che si riferiscono a quest'ultimo non avranno alcun effetto;
- in questa missione verrà concesso in via eccezionale al giocatore eldar, l'utilizzo aggiuntivo di un Ragno Esarca: questi potrà essere schierato fin dall'inizio della missione al fianco delle altre nove miniature eldar, senza bisogno di ricorrere al lancio di dado per verificare il suo effettivo approdo dal Warp. Poiché la tempesta magnetica va scemando e dal momento che conosce perfettamente il vascello, il Ragno Esarca sarà libero di teletrasportarsi senza tirare alcun dado in tutte le aree della nave, tranne che nella Sala del Reattore, a causa delle forti scariche di energia. Il teletrasporto non inficia né la fase di attacco, né quella di movimento e può essere effettuato (una sola volta per turno) in ogni momento del turno eldar; tuttavia se il Ragno si teletrasporta in questo modo, perderà la possibilità di ricorrere alle sue abilità fino al prossimo turno eldar. Per il rimanente, il Ragno Esarca si comporta come indicato nell'apposita sezione (vedi p. 48);
- le carte Evento relative alle difese automatiche e all'interazione con le strutture del vascello ("Mina antiuomo" e "Comando centralizzato) sono a favore degli Eldar dato che la missione si svolge sulla loro nave. Starà al giocatore eldar decidere contro quale fazione utilizzarle;
- a differenza del giocatore alieno, sarà il giocatore eldar ad avere la facoltà di aprire liberamente le porte stagne del vascello (salvo che una carta Evento non lo impedisca), attraversandole frontalmente con una qualsiasi unità. Le porte si chiuderanno automaticamente alla fine del turno;
- nel vascello sono presenti tre Armerie (segnate con "A"), in cui gli Eldar possono munirsi di una "Rete di teschi" e di una "Mina magnetica" (utilizzare l'apposito segnalino) aggiuntiva. Per



equipaggiarsi di questi oggetti, una miniatura (non Governatore) deve semplicemente entrare all'interno della stanza: data la destrezza degli Eldar, senza sacrificare né la fase di attacco, né quella di movimento, essa potrà equipaggiarli entrambi ed utilizzarli in quel turno stesso. Se una miniatura che equipaggia il segnalino "Rete di teschi" o "Mina magnetica" dovesse essere eliminata, anche i segnalini verranno rimossi dal gioco. Ciascuno di questi equipaggiamenti (al massimo uno per turno) possono essere utilizzati in alternativa alla fase di attacco;

- per ottenere i Rinforzi eldar è necessario ripristinare la Sala del Reattore, danneggiata in seguito allo speronamento della nave aliena: per farlo occorre che una qualsiasi miniatura eldar totalizzi [0] con un dado da arma leggera all'interno della stanza sgomberata di nemici e il tiro deve essere effettuato in alternativa alla fase di attacco. Dopo aver ripristinato il reattore sarà riabilitato il sistema di teletrasporto, per cui il giocatore eldar potrà subito attingere a tante unità Rinforzo quanti sono i giocatori avversari: esse andranno considerate come appartenenti alle stesse truppe scelte dal giocatore eldar, quindi unità normali oppure Truppe speciali. Queste unità entreranno in gioco nelle caselle segnalate dalle frecce nere, una o due per turno, armate secondo le preferenze del giocatore eldar, in modo tale che la squadra non comprenda mai più di dieci unità contemporaneamente. Non appena collocate, potranno muovere e sparare. Godono dei benefici delle carte Equipaggiamento;
- il giocatore eldar potrà decidere di evacuare le sue miniature in qualsiasi momento facendo loro raggiungere la zona indicata dalla freccia bianca;
- in questa missione il giocatore eldar dovrà fare riferimento nella TEC ai valori previsti per la squadra composta da dieci unità.

Nota per il giocatore alieno:

- il giocatore alieno non dovrà piazzare nessun segnalino Blip a parte quelli "Falso allarme" (vedi più sotto): le forze del Caos dovranno essere collocate a bordo del vascello eldar attraverso il teletrasporto, nei punti segnati sulla mappa con "R" (anche all'interno della linea di vista di una miniatura avversaria). Possono essere piazzati da un minimo obbligatorio di 6 ad un massimo di 10 miniature per turno, da scegliere indifferentemente tra i segnalini Blip e i segnalini Rinforzo fino ad esaurimento. Nel turno in cui salgono a bordo, già rivelate, una volta posizionate, queste unità possono attaccare ma non muovere;
- all'uscita delle carte Evento eldar "Teletrasporto alieno", "Spazio distorto", "Portale sullo spazio distorto", oppure al suo abbattimento dovuto alle forze nemiche, il Sergente Von Jades si trasformerà nel Signore del Caos Lucius l'Eterno (vedi tabella a p. 20 oppure a

p. 164). Lucius potrà essere utilizzato dal giocatore alieno nel turno stesso in cui avviene la trasformazione. Questo effetto non si avrà se una di queste tre carte verrà pescata prima che Von Jades entri in gioco: sia in questo caso che in quello in cui sia già avvenuta la trasformazione di Von Jades, la carta verrà giocata regolarmente, secondo dicitura (tranne "Spazio distorto", per cui vedi a p. 84);

- se il colpo fatale, una volta portati a zero i PF di Lucius, non supera ancora di almeno due punti il suo VA (nel caso di un attacco a distanza) oppure non sopravanza di almeno due punti il risultato totalizzato dalla sua risposta in corpo a corpo, la miniatura di Lucius prenderà il posto di quella che lo ha "ucciso", QUALSIASI ESSA SIA, ripristinando allo stesso tempo tutti i suoi PF e uccidendola a sua volta. Diversamente, Lucius va considerato sconfitto ed eliminato dal gioco;
- nel momento in cui entra in gioco Lucius l'Eterno, a prescindere dalla carta Evento marine, si attiva la Missione Secondaria;
- una volta giocata la prima delle tre carte suddette, le altre due – quando pescate – andranno giocate regolarmente, secondo dicitura;
- se all'inizio della partita, il giocatore eldar non ha ancora riunito la Pietra, ai Blip andrà aggiunto il segnalino di Urien Rakarth. Il giocatore che lo eliminerà guadagnerà tutti i frammenti non trovati;
- una volta sondato il relativo tabellone, nella stanza contrassegnata con "X" va posto un segnalino "Falso allarme" che una volta rivelato diventerà un Marine Deathwatch con Fucile pesante al plasma;
- il primo turno spetta al giocatore alieno che può subito pescare le carte Evento; successivamente spetta ai giocatori marine nell'ordine consueto (dalla sinistra del giocatore alieno in avanti), solo alla fine agli Eldar.



A prescindere dal vincitore, una volta conclusa questa missione la Campagna avrà termine.



Protocolli segreti

Angeli Oscuri

Protocollo Segreto Angeli Oscuri

Missione 366/3-Settore 64 – Epurazione

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcuni Caduti siano stati fatti prigionieri dagli Eldar Alaitoc. Perlustrate da cima a fondo la loro nave e scovateli. Una volta nelle vostre mani convertiteli oppure eliminateli.

Unità speciale di supporto consigliata: Cappellano.

Protocollo Segreto Angeli Oscuri

Missione 365/4 – Settore 65 – Epurazione

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcuni Caduti siano stati fatti prigionieri dalle forze del Caos. Perlustrate da cima a fondo il settore e scovateli. Una volta nelle vostre mani convertiteli oppure eliminateli.

Unità speciale di supporto consigliata: Cappellano.

Angeli Sanguinari

Protocollo Segreto Angeli Sanguinari

Missione 365/07 – Settore 68 – Resurrezione

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcune delle celle che tenevano in sospensione gli Infetti si trovino in quest'area. Perlustrate da cima a fondo lo scafo e trovate i fratelli della squadra Lorenzo. Una volta nelle vostre mani somministrate la cura Lamentor oppure mettete fine alle loro sofferenze.

Unità speciale di supporto consigliata: Apotecario.

Protocollo Segreto Angeli Sanguinari

Missione 365/08 – Settore 69 – Resurrezione

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcune delle celle che tenevano in sospensione gli Infetti si trovino in quest'area. Perlustrate da cima a fondo lo scafo e trovate i fratelli della squadra Lorenzo. Una volta nelle vostre mani somministrate la cura Lamentor oppure mettete fine alle loro sofferenze.

Unità speciale di supporto consigliata: Apotecario.

Pugni d'Acciaio

Protocollo Segreto Pugni d'Acciaio

Missione 365/06 – Settore 67 – Risveglio

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcuni Pretoriani corrotti si trovino in questo settore allo stato quiescente. Perlustrate da cima a fondo l'area e una volta che saranno nelle vostre mani risvegliateli oppure eliminateli.

Unità speciale di supporto consigliata: Bibliotecario.

Eldar

Protocollo Segreto eldar

Missione 365/02 – Settore 63 – Ritrovamento

Gli Stregoni hanno avvertito la presenza di un'antichissima reliquia eldar in quest'area. Potrebbe trattarsi di uno dei leggendari frammenti della Pietra dell'anima connessi con il Colosso Spaziale. Perlustrate il settore e trovate la fonte del tremito psichico.

Ultramarines

Protocollo Segreto Ultramarines

Missione 365/10 – Settore 71 – Attivazione

Il Comando ha buona ragione di pensare che alcuni Droni della Seconda Compagnia si trovino in questo settore. Perlustrate da cima a fondo l'area e una volta che saranno nelle vostre mani riattivateli per recuperare le loro scatole nere, oppure fateli esplodere.

Unità speciale di supporto consigliata: Techmarine.

Protocollo Segreto eldar

Missione 365/07 – Settore 68 – Ritrovamento

Gli Stregoni hanno avvertito la presenza di un'antichissima reliquia eldar in questo sito dimenticato. Potrebbe trattarsi di uno dei leggendari frammenti della Pietra dell'anima connessi con il Colosso Spaziale.

Perlustrate il settore e trovate la fonte del tremito psichico.





Protocollo Segreto eldar

Missione 365/08 – Settore 69 – Ritrovamento

Gli Stregoni hanno avvertito la presenza di un'antichissima reliquia in questo sito dimenticato. Potrebbe trattarsi di uno dei leggendari frammenti della Pietra dell'anima connessi con il Colosso Spaziale. Perlustrate il settore e trovate la fonte del tremito psichico.



TABELLE SEGNAPUNTI

Nelle pagine seguenti si trovano alcune utili tabelle segnapunti, una per fazione, che contengono tutte le voci indispensabili per marcare l'andamento della Campagna.

I numeri che corrispondono ad alcune missioni sono segnati in neretto: si tratta delle missioni alternative che i giocatori dovranno seguire a seconda dell'esito della missione precedente.



	CAPITOLO:				FAZIONE: SPACE MARINES							
Missione	INGAGGIO				DISIMPEGNO				RICONOSCIMENTI		APPUNTI	
	Comandante	Onorific.	Bonus Speciale	Abilità	Note	Punti	Grado ottenuto	Onorific. ottenute	Onorific. totali	Passaggio di grado	Ritrovamenti	PV
1	Sergente	X	X	X								
2				X								
3				X								
4				X								
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
Totale:												



	Eldar:				FAZIONE: ELDAR					
Missione	INGAGGIO				DISIMPEGNO			APPUNTI		
	Governatore	Livelli Riconoscimento in esubero	Bonus Speciale	Abilità	Note	Punti	Livelli di Riconoscimento ottenuti	Livelli di Riconoscimento Totali	Ritrovamenti	PV
1	Vendicatore	X	X	X						
2				X						
3				X						
4				X						
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
Totale:										



	Alieno:				FAZIONE: CAOS							
Missione	INGAGGIO				DISIMPEGNO				RICONOSCIMENTI		APPUNTI	
	Comandante	Marchi Caos	Bonus Speciale	Abilità	Note	Punti	Grado ottenuto	M. Caos ottenuti	M. Caos totali	Passaggio di grado	Obiettivo nascosto	PV
1	Rinnegato	X	X	X								
2				X								
3				X								
4				X								
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
Totale:												



APPENDICE

L'armamento della squadra terminator

Questa espansione, come si è visto, prevede l'utilizzo obbligatorio di almeno una squadra di Marines in armatura terminator durante la Settima Missione. Per questo motivo si ritiene in questa sede di specificare alcuni aspetti relativi all'armamento di queste unità.

In particolare si ricorda che la squadra deve essere composta di 5 elementi al massimo, di cui un Comandante ed un Marine dotato di arma pesante. Viste le numerose armi da corpo a corpo e da distanza a disposizione delle squadre terminator, sono possibili molteplici combinazioni. Gran parte di queste sono state provate in fase di testing, senza dare adito a segnalazioni particolari. Si suggerisce tuttavia, per un maggior equilibrio soprattutto in presenza di un giocatore eldar, di schierare una squadra composta da:

- 1 Comandante con Requiem d'assalto e spada potenziata;
- 3 Terminator con Requiem d'assalto e maglio potenziato;
- 1 Terminator con Cannone d'assalto/Fucile pesante al plasma/Lanciafiamme pesante/Lanciamissili ciclone.

Il Cannone d'assalto Tempesta

Il Capitolo degli Angeli Oscuri prevede per la squadra Deathwing, la carta Equipaggiamento "Cannone d'assalto Tempesta". Si tratta di una versione migliorata del Cannone d'assalto che permette l'utilizzo di proiettili perforanti e dal forte effetto dirompente, in grado di colpire un segnalino Blip od una miniatura bersaglio che si trovi in una casella immediatamente dietro ad una porta chiusa.

Esempio:

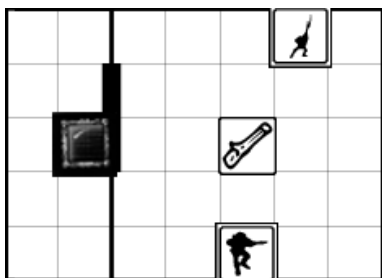


Figura 1

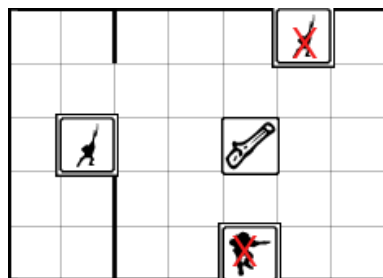


Figura 2

Il Terminator armato di Cannone d'assalto Tempesta al centro della stanza procede con la sua fase di attacco (Figura 1). Lancia due dadi da arma pesante e uno da arma leggera e totalizza

rispettivamente [1]+[0]+[0]. In virtù del rilancio dell'arma e del mirino integrato nell'armatura terminator (vedi, "Gli Space Marines in Star Quest", p. 12), può rilanciare i due dadi con cui ha conseguito [0], uno da arma pesante e quello da arma leggera, ottenendo [2] e [1], per un totale di 5 punti da distribuire tra i nemici intorno. A questo punto il Marine ha diverse soluzioni: può sparare all'Androide in alto (impegnando 3 dei 5 punti totalizzati) ed al Gretchin (impegnandone 1), uccidendoli entrambi e tentare poi di eliminare con il punto rimanente il Blip che si nasconde dietro la porta chiusa. Questa verrà divelta e rivelerà un altro Androide che tuttavia non verrà distrutto (Figura 2).

In alternativa il Marine può sparare per prima cosa al Blip dietro la porta, in questo caso eliminandolo, e successivamente distruggere il Gretchin impegnando uno dei due punti rimanenti.

Annotazioni:

- l'effetto dell'arma non si produce contro porte stagne rinforzate;
- non possono essere coinvolte nell'attacco le caselle in diagonale dietro ad una porta chiusa.

