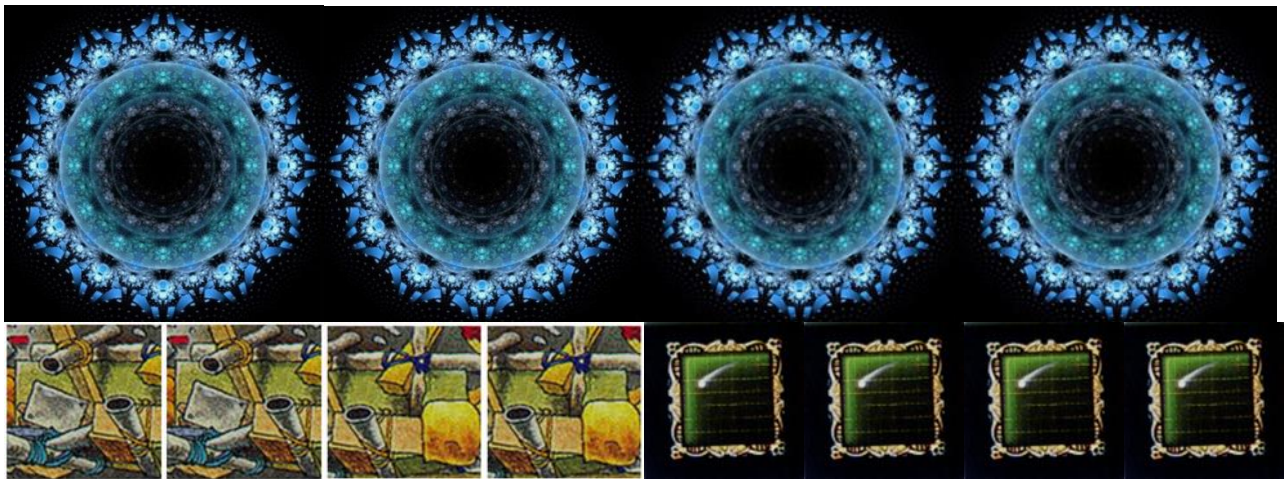


Segnalini

12 segnalini Blip "Maceria leggera";
4 segnalini "Maceria pesante";
4 segnalini Blip "Ladro genetico" da 10 punti TEC;
4 segnalini Rinforzo "Ladro genetico" da 10 punti TEC;
4 segnalini Blip "Ymgar!" da 10 punti TEC;
4 segnalini Rinforzo "Ymgar!" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip "Guerriero Tiranide" da 20 punti TEC;
1 segnalino 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 nidiata Ymgar!" da 13 punti TEC;
4 segnalini Blip "Androide sperimentale" da 12 punti TEC;
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;
2 segnalini "Drone";
3 segnalini "Reperto" Fucile al plasma;
3 segnalini "Reperto" Fucile a fusione;
4 segnalini "Reperto" mirino;
4 segnalini "Reperto" Granata;
1 segnalino Blip "Magus ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Rinforzo "Magus ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip "Comandante ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Rinforzo "Comandante ibrido" da 10 punti TEC;
1 segnalino Blip "Ibrido extra-pesante" da 6 punti TEC;
1 segnalino Rinforzo "Ibrido extra-pesante" da 6 punti TEC;
1 segnalino Blip "Ibrido pesante: cannone d'assalto" da 6 punti TEC;
1 segnalino Blip "Ibrido pesante: lanciamissili" da 6 punti TEC;
1 segnalino Rinforzo "Ibrido pesante: cannone d'assalto" da 6 punti TEC;
1 segnalino Rinforzo "Ibrido pesante: lanciamissili" da 6 punti TEC;
5 segnalini Blip "Ibrido arma leggera" da 3 punti TEC;
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 Rackart" 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;
2 frammenti Pietra dell'anima eldar da 15 punti TEC;
3 segnalini "Rete di teschi".
1 segnalino "Mina magnetica";
4 segnalini "Warp";
4 segnalini "Faro di teletrasporto";
1 segnalino Remember "Dreadnought" Fronte;
1 segnalino Remember "Dreadnought" Retro;
2 segnalini eldar "Fucile di precisione";
1 segnalino Remember "Sergente Von Jades" Fronte
1 segnalino Remember "Sergente Von Jades" Retro
1 segnalino Remember "Ritirata" Fronte
1 segnalino Remember "Ritirata" 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";
12 segnalini Blip "Mina Spora";
3 segnalini "Reperto" Mina magnetica;
5 segnalini "Reperto" frammenti Pietra dell'anima e 1 segnalino Reperto "Pietra dell'anima";
6 segnalini "abilità" marine, 6 segnalini "abilità" eldar, 10 segnalini "abilità" alieno.









PIETRA DELL'ANIMA



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Le Pietre dell'anima sono antichi manufatti dai poteri misteriosi. Le leggende e i miti degli Eldar raccontano che sono connesse al controllo dello Spazio Distorto.



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Il riflesso di questo frammento di Pietra dell'anima è di colore azzurro. La squadra eldar che lo possiede può contare su una carta equipaggiamento in più da aggiungere al totale di quelle consentite.

PIETRA DELL'ANIMA



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Le Pietre dell'anima sono antichi manufatti dai poteri misteriosi. Le leggende e i miti degli Eldar raccontano che sono connesse al controllo dello Spazio Distorto.



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Il riflesso di questo frammento di Pietra dell'anima è di colore giallo. Ogni eldar della squadra che lo possiede può effettuare un punto movimento in più rispetto al totale normalmente consentito.

PIETRA DELL'ANIMA



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Le Pietre dell'anima sono antichi manufatti dai poteri misteriosi. Le leggende e i miti degli Eldar raccontano che sono connesse al controllo dello Spazio Distorto.



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Il riflesso di questo frammento di Pietra dell'anima è di colore verde. Ogni eldar della squadra che lo possiede può aggiungere un danno al risultato ottenuto quando attacca in corpo a corpo.

PIETRA DELL'ANIMA



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Le Pietre dell'anima sono antichi manufatti dai poteri misteriosi. Le leggende e i miti degli Eldar raccontano che sono connesse al controllo dello Spazio Distorto.



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Il riflesso di questo frammento di Pietra dell'anima è di colore rosso. La squadra eldar che lo possiede può contare su una carta Governatore in più da aggiungere al totale di quelle consentite.

PIETRA DELL'ANIMA



FRAMMENTO DI PIETRA DELL'ANIMA

Le Pietre dell'anima sono antichi manufatti dai poteri misteriosi. Le leggende e i miti degli Eldar raccontano che sono connesse al controllo dello Spazio Distorto.



REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



CANNONE LASER
Si tratta di una delle armi extra-pesanti in dotazione alle truppe Deathwatch scomparse. Questo Cannone laser è ancora in buone condizioni.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



CANNONE LASER
Se il Comandante marine conclude con successo la ricerca, la sua squadra entrerà in possesso di un Cannone laser e un Marine con arma pesante potrà sostituirlo a quella in dotazione. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



MEDI-PACK
I Medi-pack sono kit di pronto intervento sul campo diffusi tra la fanteria dell'Impero. Il loro utilizzo tempestivo permette di salvare la vita ad un'unità ferita gravemente.



MEDI-PACK

Una volta ottenuto, il Medi-pack può essere utilizzato su una qualsiasi miniatura marine non Comandante: essa potrà aggiungere un Punto Ferita a quelli disponibili, oppure se ferita mortalmente potrà evitare di essere eliminata dal gioco. Questa carta va scartata dopo l'uso.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



CAMPO DI IMPEDENZA

Questa speciale protezione consente a tutta la squadra, compreso il Comandante, di beneficiare di una difesa aggiuntiva negli attacchi a distanza.



CAMPO DI IMPEDENZA

Per tre turni consecutivi a partire dal turno in cui il Campo di impedenza viene attivato, tutti i Marines del Capitolo sottraggono il valore di 1 al totale del punteggio di ogni attacco ricevuto a distanza.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



ANTIDOLORIFICI

Questi speciali supporti medici consentono a tutta la squadra, compreso il Comandante, di ignorare una parte del danno ricevuto durante uno scontro corpo a corpo.



ANTIDOLORIFICI

Per tre turni consecutivi, a partire dal turno in cui gli Antidolorifici vengono attivati, tutti i Marines del Capitolo sottraggono il valore di 1 al totale del punteggio di ogni attacco ricevuto in corpo a corpo.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



AUSPEX MIGLIORATO

Questo potente congegno, solitamente in dotazione agli Inquisitori, permette di disattivare oppure di fare esplodere a distanza ordigni esplosivi ed Androidi meno complessi.



AUSPEX MIGLIORATO

Il Comandante che ha trovato questo reperto può, sacrificando la sua fase di attacco, tentare di distruggere tutte le mine e gli Androidi (eccetto i Dreadnought) che compaiono sulla sua linea di vista: per ognuno dovrà totalizzare 0 con il lancio di un dado da arma leggera. L'effetto di questa carta dura tutta la missione.

EQUIPAGGIAMENTO



ARMATURA D'ASPETTO PESANTE

Il Governatore indossa una speciale corazza di Spettroso che gli conferisce una protezione superiore, senza rallentare i movimenti.



ARMATURA D'ASPETTO PESANTE

Questa preziosa armatura permette al Governatore 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.

EQUIPAGGIAMENTO



RUNA DELLA BATTAGLIA

Il Governatore è munito di una antica Runa di benedizione: per tre volte un'unità amica o lo stesso Governatore possono diminuire, al massimo di un Punto Ferita per turno, il totale dei danni effettivi subiti, evitando anche di morire.



RUNA DELLA BATTAGLIA

Applicata sul Governatore, la Runa funziona in modo da risparmiargli insieme al Punto Ferita anche lo scarto di una delle carte Governatore, oppure, nel caso le abbia già perdute tutte quante, in modo da evitargli di morire.

EQUIPAGGIAMENTO



MANTELLI ALLA CAMALEOLINA

Gli Erranti delle Stelle sono dotati di mantelli alla camaleolina, una sostanza che assume il colore dell'ambiente circostante, favorendo il parziale occultamento dell'Eldar.



MANTELLI ALLA CAMALEOLINA

Indossando questo equipaggiamento, il Valore Armatura dell'Eldar viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggera (quelle cioè che sparano al massimo con due dadi da arma leggera).

EQUIPAGGIAMENTO



MINA MAGNETICA

La Mina magnetica, una volta attivata, viene piazzata sotto un Eldar ed occupa un'area di quattro caselle. Può essere utilizzata per coprire la fuga o bloccare temporaneamente l'accesso a determinate aree.



MINA MAGNETICA

La Mina magnetica non può essere rimossa ed esplose solamente al passaggio di un Androide o di un Dreadnought, colpendoli con il risultato di due dadi da arma pesante. L'esplosione coinvolge l'intera area di quattro caselle non appena uno di questi nemici toccherà una di esse.

ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



MODIFICATORE FASICO
Il Modificatore fasico è un dispositivo sperimentale in grado di alterare la densità della massa di qualsiasi oggetto o essere vivente.




MODIFICATORE FASICO
Il vostro Comandante può attraversare mura, oggetti, Marines e alieni fino a tre volte in una partita. Ogni volta che il Modificatore fasico viene attivato il Comandante non potrà attaccare né essere attaccato.



ULTRAMARINES
EQUIPAGGIAMENTO



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




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



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



GUANTO LANCIAGRANATE
Questo meccanismo, implementato nel Guanto potenziato, permette al Comandante equipaggiato con Spada e Guanto potenziati, di essere letale anche nel combattimento a distanza.




GUANTO LANCIAGRANATE
Questo Guanto permette al vostro Comandante di lanciare fino a tre granate durante una partita, ma solo una granata per turno. La granata attacca nello stesso modo di un lanciarazzi.



ANGELI SANGUINARI
EQUIPAGGIAMENTO



MUNIZIONI SPERIMENTALI
I Marines utilizzano delle munizioni altamente esplosive che permettono una maggiore efficacia negli attacchi a distanza ma non apportano benefici in quelli corpo a corpo.




MUNIZIONI SPERIMENTALI
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.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



MINI DRONE DA ASSALTO
Il vostro Comandante è supportato da un Mini Drone da assalto che incrementa la sua capacità difensiva ed offensiva in corpo a corpo.





MINI DRONE DA ASSALTO

Il Mini Drone da assalto permette al Comandante il lancio di due dadi da arma pesante supplementari durante il corpo a corpo. Può essere attivato fino a tre volte in una partita.



PUGNO D'ACCIAIO
EQUIPAGGIAMENTO



**UPGRADES
ARMI EXTRA-PESANTI**

Grazie al supporto di servo meccanismi le armi Extra-pesanti risultano più maneggevoli.




**UPGRADES
ARMI EXTRA-PESANTI**

Tutti i Marines equipaggiati con armi Extra-pesanti possono beneficiare degli effetti delle carte Ordine.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



IMPIANTI RIGENERATIVI

Al vostro Comandante sono state impiantate delle protesi rigenerative che gli permettono di ripristinare i tessuti danneggiati.




IMPIANTI RIGENERATIVI

Gli Impianti rigenerativi permettono al vostro Comandante di recuperare tre vite in una sola volta oppure di prevenire tre danni singoli. I sistemi funzionano anche se le vite del Comandante scendono a zero. Questa carta va scartata dopo l'uso.



ANGELI OSCURI
EQUIPAGGIAMENTO



OTTURATORI MIGLIORATI

I Fucili Requiem dei vostri Marines sono dotati di Otturatori migliorati che consentono di sparare raffiche brevi e mirate.




OTTURATORI MIGLIORATI

Tutti i vostri Marines armati di Fucili Requiem possono sparare con un'alta cadenza di tiro, distribuendo i proiettili su più bersagli, come se disponessero di un Requiem d'assalto.





Le carte qui presentate, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono stati realizzati per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la Campagna "Minaccia Tiranide" di Sloggam.

Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito <http://starquest.jimdo.com> e da alcuni lavori di Kurt300zx In particolare si ringraziano Tony8791 e Dreyfus.

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