

STARQUEST BoB (Bullet of Bullets) Total PvP Tournament



Regolamento

Starquest BoB (Ballet of Bullet) è un torneo che si sviluppa in più sessioni ad eliminazione, convertendo il gioco classico della MB Starquest (o Space Crusade nella edizione Inglese) in una versione PvP (Player vs Player), dove diverse Squadre Marine si affrontano a viso aperto in scenari (con varie stipulazioni) alla presenza di un giocatore neutrale o Giudice, con l'intento di eliminare tutti gli avversari e stabilire quale sia la Squadra più forte. il Giudice, super partes e al di fuori della competizione, avrà il compito di gestire le forze Aliene (quando presenti), supervisionare lo svolgimento della competizione nel rispetto del regolamento e risolvere eventuali situazioni dubbie e controversie. Niente vieta, ovviamente, di eliminare la figura del Giudice, in questo caso saranno i Giocatori stessi a gestire tutte le situazioni.

Questa versione è pensata per 9 partecipanti (a ogni sessione parteciperanno 3 giocatori che prenderanno una squadra di diverso colore...blu, rossa e gialla) ma si può adattarla ad un numero più alto o più basso di giocatori...non importa in quanti inizino il torneo...il vincitore sarà solo uno!

Scelta della Squadra Marine

E' il momento più importante...ogni partecipante dopo aver visionato, nei giorni precedenti l'inizio del torneo, le caratteristiche che differenziano ogni Squadra (rappresentate dalle Carte Ordine ed Equipaggiamento), stila una lista di 3 preferenze (1° scelta, 2° scelta e 3° scelta) e la presenta al giudice il giorno della sessione, se più giocatori hanno optato per la stessa Squadra come prima scelta sarà la sorte a decidere, tramite il lancio di 1d6, chi otterrà il risultato migliore si aggiudicherà quella Squadra, stessa cosa avverrà nel caso

anche la seconda scelta sia uguale ad un altro giocatore e in questo caso bisognerà tirare nuovamente il dado e non verrà mantenuto il risultato precedente.

Esempio...i giocatori n°1,2 e 3 come prima scelta hanno gli Angeli Sanguinari, tirano il d6 e ottengono rispettivamente 3,6 e 5...il giocatore n°2 ottiene quindi gli Angeli Sanguinari, come seconda scelta i giocatori n°1 e 3 hanno entrambi gli Ultramarines e dovranno quindi ritirare il dado per vedere chi se li aggiudicherà ignorando il precedente lancio (in quel caso sarebbe stato il giocatore n° 3 ad ottenerli). Una prima scelta ha sempre la precedenza su una seconda scelta e così via.

Esempio...i giocatori n°1 e 2 come prima scelta hanno i Pugni d'Acciaio, tirano il dado e vince il n°1, il n°2 come seconda scelta ha gli Ultramarines che però è la prima scelta del giocatore n° 3, quindi gli Ultramarines vanno al giocatore n°3, al giocatore n° 2 andranno quindi gli Angeli Sanguinari che erano la sua terza scelta.

Una volta scelta la Squadra, questa non si può cambiare volontariamente nei turni successivi (ad esempio per sceglierne una libera nella sessione successiva anche se questa rappresentava la prima scelta del Giocatore).

La scelta lasciata alla sorte riguarda solo il primo turno, nei turni successivi manterrà la Squadra chi ha vinto la propria sessione eliminatoria, se più Squadre uguali (che hanno vinto il turno precedente) accedono nel turno successivo alla stessa sessione, manterrà la Squadra chi ha ottenuto più punti nel turno precedente (a parità di punti deciderà la sorte tramite un lancio di d6).

Ogni Squadra Marine comprende:

- 1 Comandate Marine con relativo Zaino,
- 4 Miniature Marines con relativi Zaini,
- 9 armi,
- 12 carte squadra,
- 1 scheda riassuntiva/segnapunti.

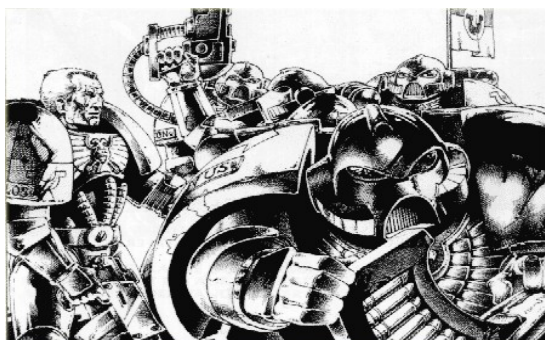
Inizio del Gioco

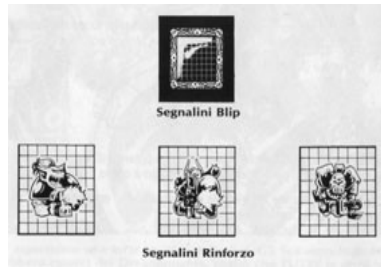
All'inizio di ogni partita, i giocatori prendono le miniature, scelgono le carte Ordine ed Equipaggiamento che hanno intenzione di utilizzare, le armi che hanno scelto per i loro Marines e la scheda riassuntiva/segnapunti.

Il Giudice visiona la mappa della sessione con le relative note ed obiettivi, mescola le eventuali Carte Eventi Alieni (se la stipulazione della sessione le prevede) e, sempre se è prevista per quella sessione la presenza degli Alieni, prende i segnalini Blip e/o Rinforzo (comunicando ai giocatori il numero dei segnalini ma non il tipo/colore) mettendo anche a disposizione dei giocatori il Pannello di Controllo Alieno.

Il Giudice illustra la Stipulazione della sessione e spiega ai giocatori cosa debbono fare per ottenere punti e vincere la partita.

Si dovranno poi sistemare i tabelloni e le tiles (come indicato nella mappa della sessione), i muri sul tabellone, le aree di ingresso (o artigli d'attracco) ai bordi e le porte.





SCELTA DELLE CARTE SQUADRA E ARMI

I Giocatori devono scegliere cinque tra le loro Carte Squadra prima di ogni sessione. Di queste cinque ciascun Giocatore deve prendere quattro Carte Equipaggiamento e una Carta Ordine. La scelta non è definitiva, all'inizio di ogni sessione si possono scegliere carte differenti.

Ogni Giocatore ha un elenco delle armi da cui scegliere all'inizio di ogni partita. I Giocatori possono solo scegliere armi del colore delle loro miniature.

COMANDANTE

Ci sono tre possibili combinazioni alternative di armi per il Comandante dei Marines:

1) Ascia Mortale e Pistola Laser



Questo tipo di scelta costituisce una buona combinazione di armi per il combattimento corpo a corpo ma ha poca potenza di fuoco.

2) Bolter



Questa scelta consente di avere maggiore potenza di fuoco ma l'abilità nel combattimento corpo a corpo rimane quella di un Marine normale.

3) Spada Mortale e Guanto Mortale



Questa scelta non consente di avere alcuna potenza di fuoco ma permette di usare due temibili armi per il combattimento corpo a corpo. Ogni Giocatore inserisce la combinazione di armi scelte e lo zaino nella miniatura del proprio Comandante.

MARINES

I quattro Marines possono scegliere tra le armi disponibili. Uno dei quattro deve avere un'arma pesante; un altro deve portare un Fucile Laser. I due rimanenti possono scegliere o un'arma pesante o un Fucile Laser. Le tre armi pesanti disponibili sono:

1) Cannone d'Assalto

Un'utile arma per attaccare gruppi sparpagliati di nemici deboli oppure, con un attacco singolo, nemici più potenti.

2) Lanciarazzi

Una buona arma per attaccare nemici raggruppati o per attaccare nemici più forti.

3) Fucile al Plasma

Il Fucile al plasma è un'arma molto potente, che è usata al meglio nei corridoi dove è efficiente contro tutte le formazioni nemiche.

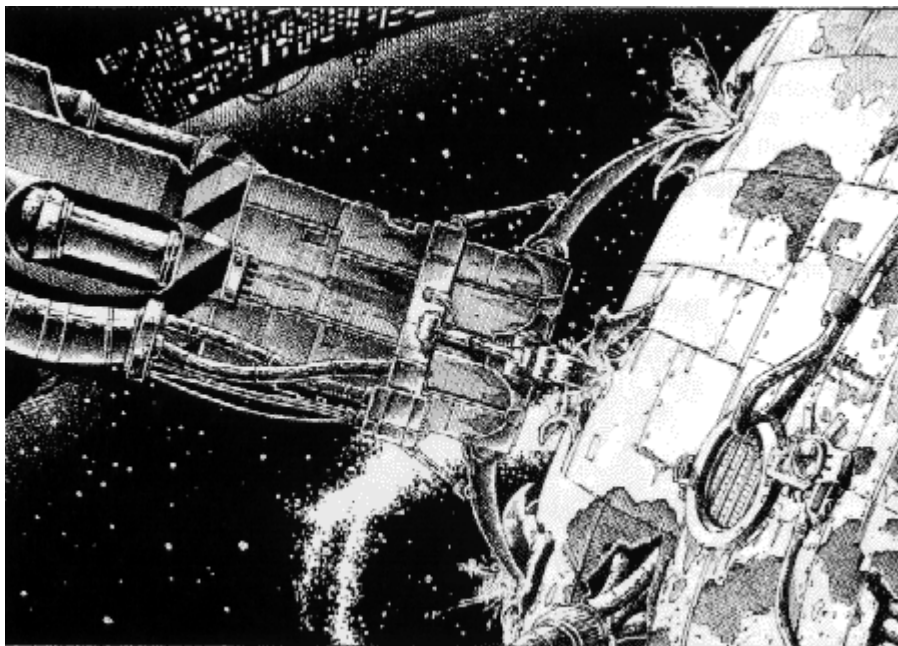
Ogni Giocatore inserisce le armi scelte e gli zaini nelle miniature dei Marines. Dopo aver scelto le armi i Giocatori piazzano le loro miniature del Comandante e dei quattro Marines sulla loro Area di ingresso (artiglio d'attracco). Dopo aver compiuto queste operazioni i Giocatori sono pronti ad iniziare il gioco.

ORDINE DI GIOCO O INIZIATIVA

Prima di iniziare la sessione ogni Giocatore tira 1d6 per stabilire l'ordine di gioco (che verrà mantenuto fino alla fine), in caso di parità si tirerà ancora il dado.

TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il suo turno un Giocatore può far sparare e/o muovere tutte le sue miniature. L'insieme di tutti i turni di Squadre Marines e Alieni costituisce un Round. In un turno può far muovere e sparare ogni sua miniatura, una per volta. Una miniatura può prima muovere e poi sparare o prima sparare e poi muovere. Una miniatura non è obbligata né a muovere né a sparare. Una miniatura però non può muovere né sparare due volte, a meno che non sia stata giocata una carta che lo consenta. Un Giocatore durante il proprio turno può anche usare una o più Carte Equipaggiamento. E' consentito, invece usare solo una Carta Ordine per ogni turno. Questa deve essere giocata all'inizio del turno, prima di muovere o sparare, e poi deve essere scartata.



MOVIMENTO

I tabelloni e le tiles sono divisi in caselle, usate per i movimenti. Le caselle possono essere in corridoi o stanze. La scheda riassuntiva dei Marines indica il massimo di caselle che può muovere una miniatura.

Una miniatura può muovere in qualunque direzione: orizzontale, verticale o diagonale. Un Giocatore può sempre scegliere di far muovere ad una miniatura meno caselle del massimo consentito o di non muovere affatto.

Durante il movimento non è possibile fermarsi su una casella occupata. E' possibile attraversare una casella occupata se si hanno i punti movimento necessari per uscirne ed avendo il permesso del Giocatore proprietario della miniatura che occupa la casella; in caso contrario bisognerà percorrere un'altra strada o fermarsi. Solo una miniatura alla volta può occupare una casella. E' sempre possibile sorpassare le proprie miniature. Si può girare una miniatura lasciandola sulla casella su cui si trova, cambiandone l'orientamento. Questo non conta come mossa né riduce la capacità di movimento.



APERTURA DELLE PORTE

Le miniature degli Alieni e dei Marines possono entrare e uscire dalle stanze solo attraverso le porte aperte. Una porta può essere aperta muovendo in una delle due caselle davanti alla stessa e dichiarando che la porta è aperta. Il segnalino porta viene quindi tolto dal tabellone. I Giocatori non sono obbligati ad aprire le porte.

Aprire una porta non conta come una mossa. Dopo aver aperto una porta una miniatura può continuare a muovere. I giocatori non possono chiudere le porte a meno che non giochino una carta che lo permetta.

Notate che ogni muro ha due porte. Le miniature possono muovere attraverso queste porte che sono considerate sempre aperte e non possono essere chiuse.

MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE

Quando un Marine o un Comandante è mosso per la prima volta in un nuovo tabellone (o in una nuova tile), il tabellone deve essere sondato. Appena una miniatura entra in un nuovo tabellone arresta il suo movimento sulla prima casella del nuovo tabellone, dando la possibilità al Giudice di piazzare i segnalini Blip indicati nella mappa della sessione, una volta piazzati tutti i segnalini, la miniatura potrà terminare il suo turno continuando a muovere (sfruttando il movimento residuo) e/o sparando (se non l'aveva già fatto prima). Dopo che i segnalini Blip sono stati piazzati e la miniatura che era entrata per prima nel nuovo tabellone ha finito il suo turno, il Giocatore può continuare a muovere e/o sparare con le miniature non ancora mosse.



PIAZZARE I SEGNALINI BLIP

I segnalini Blip del tabellone/tile appena sondato vengono piazzati nelle caselle corrispondenti a quelle indicate nella mappa per i relativi Alieni (ogni Alieno è indicato sulla mappa con un simbolo diverso per ogni tipo). I segnalini Blip rimarranno a faccia in giù (senza rivelarne il contenuto) nella casella dove sono stati piazzati e non potranno essere spostati fino a che non entrano nella linea di vista di un Marine o di un Comandante, in quel caso devono essere rivelati. In ogni casella non può essere messo più di un segnalino Blip.

RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP

Se un Comandante o un Marine entra in una casella da cui una "linea di vista" può essere tracciata fino a uno o più segnalini Blip, questi segnalini devono essere rivelati. Il Giudice capovolge ogni segnalino Blip che viene avvistato e piazza la corrispondente miniatura Aliena sulla stessa casella. Da quel momento la miniatura Aliena diventa attiva e avrà il suo turno, come tutte le altre miniature Aliene presenti nella mappa in quel Round, alla fine dello stesso, dopo che tutti e 3 i Giocatori avranno finito il loro turno. Se non sono disponibili miniature Aliene del tipo specifico indicato nel retro del segnalino Blip, non si piazza nessuna miniatura sul tabellone.

In ogni caso il segnalino è lasciato scoperto a lato del tabellone. Quando un segnalino Blip rivela un Dreadnought, la miniatura del Dreadnought deve essere piazzata in modo che parte della base occupi la casella in cui c'era il segnalino Blip.

TURNO DEGLI ALIENI

IL turno degli Alieni è gestito dal Giudice (o chi per lui) e si svolge sempre alla fine del Round, dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno. Gli Alieni si muovono e sparano secondo le regole dell'IA (intelligenza artificiale).

Se possibile un Alieno attaccherà sempre un giocatore Marine durante il suo turno o in caso non possa attaccarlo muoverà per avvicinarsi il più possibile al suo focus per poterlo attaccare successivamente.

Nel caso in cui un Alieno abbia abbastanza caselle di movimento per poter attaccare un Marine sia a distanza che a corpo a corpo, sceglierà l'attacco che è a lui più vantaggioso (in caso di dubbio sceglierà il Giudice) tenendo conto anche degli effetti delle carte giocate dai Marines.

Nel caso abbia più opzioni d'attacco (ovvero possa attaccare più giocatori Marine) un Alieno sceglierà il focus seguendo, in ordine, i seguenti criteri:

- il giocatore più vicino in termini di caselle da percorrere col movimento per essergli adiacente (e non la prossimità spaziale calcolata ignorando le pareti delle stanze),
- in caso di uguale vicinanza il giocatore con più Marines in gioco,
- in caso di stesso numero di Marines in gioco, il giocatore con il Comandante ancora in vita,
- in caso di ulteriore situazione di parità il giocatore che sta prima nell'ordine di iniziativa.

L'ordine di iniziativa delle miniature Aliene è determinato dal tipo di Alieno...prima i Dreadnought, poi il Comandante dei Marines del Chaos, Marine del Chaos con arma pesante, Androidi, Ladri Genetici, Marines del Chaos con arma leggera, Orchi e per ultimi i Gretchin.

In presenza di più Alieni dello stesso tipo si attiveranno in ordine:

- chi ha come focus un giocatore attaccabile in quel turno,
- chi ha come focus il giocatore che sta prima nell'ordine di iniziativa,
- la vicinanza in termini di caselle da percorrere col movimento per essergli adiacente (e non la prossimità spaziale calcolata ignorando le pareti delle stanze),
- in caso anche di stessa vicinanza decide il Giocatore che viene attaccato,
- per ultimi gli Alieni che non possono attaccare ma solo muovere cominciando dai più vicini ai bersagli e seguendo le stesse regole della ricerca del focus indicate sopra.

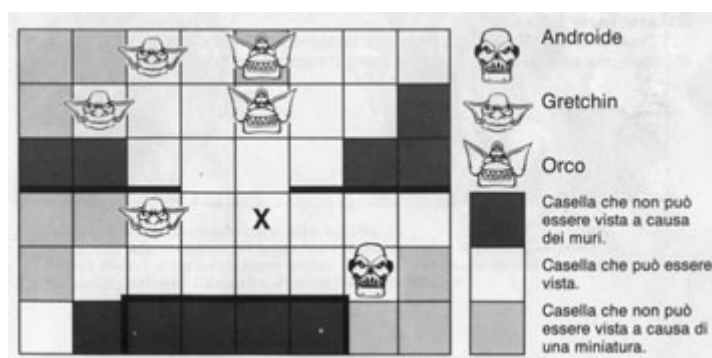
Da notare bene che se un Alieno è dotato di un'arma che consente di attaccare più

bersagli (Marine del Chaos con arma pesante e Dreadnought) ignorerà le regole di cui sopra per ricercare il massimo numero di bersagli possibili da attaccare, ottimizzando al massimo l'attacco.

LINEA DI VISTA

La linea di vista tra due miniature si ottiene tracciando una linea retta dal centro di una casella all'altra. Se la linea passa attraverso una casella contenente un'altra miniatura, una porta chiusa o un muro, la linea di vista è bloccata. La linea di vista non può essere tracciata tra due miniature adiacenti diagonalmente. Le miniature bloccano la linea di vista quando si tratta di sparare; non bloccano la linea di vista quando si tratta di vedere se un segnalino Blip deve essere rivelato.

Se c'è un ragionevole dubbio che una casella possa essere vista o meno, i Giocatori interessati (e il Giudice se c'è di mezzo un Alieno) lanciano un dado da arma pesante. Chi ottiene il risultato più alto decide. In caso di pareggio decide il giocatore di turno.



SPARARE

Si può sparare solo su bersagli visibili. I bersagli sono visibili se è possibile tracciare fino a loro una linea di vista. Non esiste gittata massima per le armi usate in STARQUEST. I dadi da lanciare dipendono dall'arma che viene usata.

Armi leggere

- Fucile Laser o Pistola Laser: 2 dadi armi leggere (dadi bianchi)
- Bolter: 2 dadi armi pesanti (dadi rossi)

Armi pesanti

- Cannone d'Assalto: 2 dadi armi pesanti (dadi rossi)
- Fucile al Plasma: 2 dadi armi pesanti (dadi rossi)
- Lanciarazzi: 2 dadi armi pesanti (dadi rossi)

DADI DA COMBATTIMENTO

Ci sono due tipi di dadi da combattimento: dadi bianchi per le armi leggere e i dadi rossi per le armi pesanti. I dadi da combattimento si usano per sparare e per risolvere i combattimenti corpo a corpo.

COLPI A SEGNO

Quando si spara, lanciate gli appropriati dadi e sommate i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del Valore di Armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un punto-vita per ogni punto in più ottenuto dall'avversario rispetto al proprio Valore Armatura. Tutti gli Alieni, tranne il Dreadnought, hanno solo un punto-vita e quindi sono eliminati quando vengono colpiti. I Marines hanno due punti vita (al contrario del gioco base in cui ne hanno solo uno) e per tenere conto dei loro punti vita si può mettere un token/segnalino sotto la basetta oppure numerare le basette e tenere conto dei loro punti vita nella scheda segnapunti. Il Comandante dei Marines comincia il gioco con 6 punti vita. Quando una miniatura è eliminata viene tolta dal tabellone e si segnano i punti ottenuti.

RILANCIARE I DADI

Dopo il lancio dei dadi alcune carte consentono di rilanciare un dado. Non si è obbligati, ma se lo si fa, deve essere usato il nuovo risultato ottenuto.

ARMI PESANTI

Ci sono tre tipi di armi pesanti nel gioco ed ognuna ha un modo speciale di sparare. I dadi sono usati nel modo usuale. Tuttavia, le armi pesanti colpiscono un'area e quindi possono raggiungere più di un bersaglio.

CANNONE D'ASSALTO

Quando si usa il Cannone d'Assalto il numero totale ottenuto con i dadi può essere suddiviso contro ogni bersaglio visibile. Rimuovendo una miniatura è possibile che altri bersagli entrino nella linea di vista diventando visibili. Queste potrebbero essere rimosse, sempre che siano rimasti abbastanza punti.



ESEMPIO UNO: CANNONE D'ASSALTO

Guardate l'illustrazione usata sopra per la linea di vista. Il giocatore lancia due dadi d'arma pesante (dadi rossi) e ottiene in totale 4. Può quindi dividere questi punti tra ogni Alieno visibile, in uno di questi quattro diversi modi:

- 1 punto contro ciascuno dei Gretchin. L'ultimo punto è perso perché non supera il valore di armatura né dell'Orco né dell'Androide;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti, 1 ciascuno, contro due dei tre Gretchin;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti contro il secondo Orco che ora (dopo la rimozione del primo Orco) diviene visibile e attaccabile;
- 3 punti contro l'Androide e 1 punto contro uno dei Gretchin.

FUCILE AL PLASMA

Il Fucile al Plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il numero totale ottenuto è comparato con il Valore di Armatura di ciascuna delle miniature nella linea di fuoco. Ogni Marine che si trovi nella linea di fuoco dovrà essere attaccato. La linea di fuoco si arresterà appena raggiungerà un muro o una porta chiusa.

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

ESEMPIO DUE: FUCILE AL PLASMA

Nell'esempio qui sopra il giocatore con il Fucile al plasma può sparare in una delle tre direzioni.

Ha ottenuto 4 con il lancio dei dadi. Quindi tutti gli alieni sulla linea scelta saranno colpiti con quattro punti. Anche l'Alieno nella casella B sarà colpito con quattro punti indipendentemente dal fatto che l'Alieno A sia eliminato o meno. Può sparare solo ad una casella in diagonale prima di colpire il muro.



LANCIARAZZI

Il Lanciarazzi deve sparare ad una casella piuttosto che a una miniatura, anche se la casella bersaglio potrebbe contenere una miniatura. Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col totale dei due dadi. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio più alto dei due dadi lanciati.

L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

ESEMPIO TRE: LANCIARAZZI

Nell'esempio qui sopra quella più scura è la casella bersaglio (la casella deve essere in linea di vista come un normale bersaglio, anche in questo caso le miniature bloccano la linea di vista stessa quindi tra la miniatura che spara e la casella bersaglio c'è bisogno di almeno una casella di ingresso libera che permetta di colpire la casella più scura). I due dadi da arma pesante lanciati danno 2 e 3. Quindi la casella bersaglio è colpita con cinque e tutte le caselle adiacenti sono colpite con tre. Le caselle dietro il muro non sono colpite dall'esplosione.



COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Invece di sparare, una miniatura può attaccare combattendo corpo a corpo; può attaccare combattendo corpo a corpo prima o dopo aver mosso. Per attaccare in un combattimento corpo a corpo la miniatura deve essere in una di queste quattro caselle: su uno dei due lati, di fronte o di dietro. Non si può attaccare diagonalmente a meno che non si giochino carte che lo permettano.



Ogni Giocatore lancia un tipo di dado da combattimento a seconda della capacità di combattimento della miniatura nel combattimento corpo a corpo. Questa informazione è indicata nella scheda riassuntiva dei Marines e nel Pannello di Controllo Alieno. Il numero di dadi che una miniatura Comandante deve lanciare dipende dalle armi che ha scelto all'inizio del gioco. I giocatori paragonano i punti ottenuti col lancio dei dadi. Chi ha ottenuto il numero più alto vince. Il perdente perde un punto vita per ogni punto che ha ottenuto in meno dell'avversario.

Quindi, se un giocatore ha ottenuto un 1, mentre l'avversario un 4, il primo giocatore perderà 3 punti vita.

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, nessuno perderà punti vita. Tutte le miniature eliminate sono tolte dal tabellone.

RACCOGLIERE I SEGNALINI BLIP

Quando un Marine elimina un Alieno, deve vedere se ci sono dei segnalini Blip già capovolti per quell'Alieno. Se un segnalino è disponibile il Giocatore può prenderlo. Se non ve ne sono di disponibili il Giocatore non otterrà nessun punto per l'Alieno eliminato. Il segnalino raccolto non deve essere necessariamente il segnalino specifico che ha rivelato la miniatura Aliena eliminata. Fino a che sono disponibili segnalini, i Giocatori possono raccoglierci per l'eliminazione della corrispondente miniatura Aliena.

TURNO DEGLI ALIENI

Dopo che tutte e tre le Squadre Marine hanno finito il proprio turno tocca agli Alieni avere il proprio turno, quindi sempre alla fine del Round. Durante il loro turno gli alieni muovono e/o attaccano, quando possibile, con tutte le miniature rivelate sul tabellone. Prima di muovere gli Alieni il Giudice (o chi per lui) deve pescare una delle Carte Eventi Alieni, se previste nella stipulazione che si sta giocando. Questa carta va giocata immediatamente. Se la Carta deve essere giocata contro un Giocatore sarà la sorte, tramite il lancio di un dado, a stabilire contro chi verrà giocata. Dopo aver mosso e sparato (ove possibile) con tutti gli Alieni il turno degli Alieni finisce.

MOVIMENTO E FUOCO DEGLI ALIENI

Il Pannello di Controllo Alieno indica il numero massimo di caselle che può essere percorso da ogni tipo di miniatura aliena. Una miniatura aliena può muovere e sparare, o anche sparare senza muovere se ha già una linea di fuoco vantaggiosa. Le miniature Aliene hanno le stesse limitazioni nel movimento dei Marines e dei Comandanti. Gli alieni possono aprire le porte.

GESTIONE DEI SEGNALINI BLIP

I segnalini Blip di un tabellone verranno piazzati appena il tabellone stesso verrà sondato. Al contrario di ciò che accade nel gioco base i segnalini Blip non possono muovere e rimarranno nella casella dove sono stati piazzati. Se un segnalino Blip entra nella linea di vista durante il movimento di un Marine o di un Comandante, deve essere rivelato. La miniatura Aliena rivelata muoverà e attaccherà, come tutte le altre, alla fine del Round.



SEGNALINI RINFORZO

Alcune Stipulazioni potrebbero prevedere la presenza di Rinforzi Alieni, questi potranno essere piazzati nelle caselle contrassegnate da una R nella Mappa in determinate condizioni (come indicato nella Stipulazione). I Rinforzi Alieni non potranno essere piazzati se le suddette caselle R entreranno nella linea di vista dei Marines. Quando un Marine uccide un Rinforzo Alieno prenderà il corrispondente Segnalino o un altro dello stesso tipo (anche se è un Blip), se non ci sono più Segnalini Blip o Rinforzo di quel tipo all'uccisione non verrà attribuita nessun punto.



ATTACCO CON GLI ALIENI

Tutte le miniature aliene, tranne il Dreadnought, possono attaccare una volta sola per turno. La miniatura si muoverà, se necessario, per ricercare un focus o per ottimizzare il suo attacco. Gli Alieni possono attaccare sparando o in un combattimento corpo a corpo. Gli Alieni attaccano nello stesso modo dei Marines. Il Pannello di Controllo Alieno indica quali dadi devono essere usati da ogni tipo di Alieno durante l'attacco. Alcuni alieni hanno delle armi pesanti. Uno dei Marines del Chaos ha un'arma pesante, il Dreadnought può averne due o più. Queste armi pesanti sparano nello stesso modo di quelle usate dai Marines. Gli Alieni non possono sparare e attaccare in un combattimento corpo a corpo nello stesso turno.

ELIMINAZIONE DEI MARINES

Quando un Giocatore elimina un Marine o un Comandante di un'altra Squadra può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte alla sua postazione gioco. Il giocatore ottiene cinque punti per ogni Marine con arma leggera eliminato e dieci punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato. I Giocatori perdono cinque punti per ogni loro Marine con arma leggera

eliminato, dieci punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato. La perdita dei punti va registrata nella rispettiva scheda segnapunti. I Giocatori possono continuare a giocare normalmente anche se il loro Comandante è eliminato.

LADRI GENETICI

I Ladri Genetici non hanno i corrispondenti segnalini Blip e pertanto verranno segnati sulla mappa con un relativo simbolo, come tutti gli altri Alieni, ma non avranno nessun segnalino a rivelarne la presenza sul tabellone, anche quando questo verrà sondato. Saranno piazzati normalmente appena la suddetta casella sarà in linea di vista di un Marine. Per la loro naturale conformazione genetica infatti sono invisibili agli Scanner dei Marine e non possono essere localizzati.

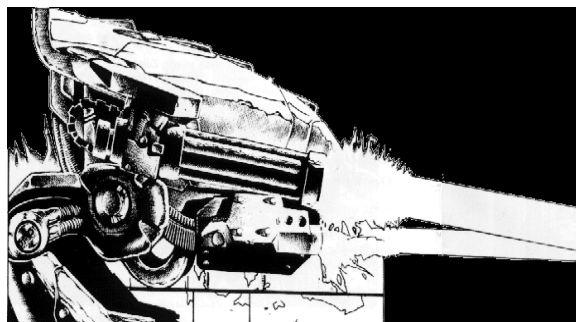
Rappresentano quindi solo un problema per i Marine, perché dalla loro uccisione non si acquisisce nessun Blip e quindi nessun punto.

IL DREADNOUGHT

Il Dreadnought è una terribile macchina da guerra. E' un avversario da temere e rispettare. In principio nacque come una versione potenziata e più massiccia degli esoscheletri da combattimento, un Marine che controlla un Dreadnought diventa devastante e se, durante una sessione, una Squadra ne dovesse entrare in possesso, questo probabilmente determinerebbe l'esito dello scontro. Purtroppo le forze del Chaos sono entrate in possesso della tecnologia e delle conoscenze necessarie per produrre terribili Dreadnought (ne esistono di vari modelli) che vengono poi, come succede per gli Androidi, posseduti e guidati da demoni assoggettati ai poteri oscuri.

MOVIMENTO DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle che contengono altre miniature Aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura. Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base. Il Dreadnought può sempre cambiare la direzione in cui è orientato girandosi sul posto. Come per le altre miniature, cambiare orientamento non conta come mossa, né usa alcuna parte della capacità di movimento del Dreadnought. Il Dreadnought non può muovere diagonalmente.



ATTRAVERSARE LE PORTE

A causa della propria mole il Dreadnought deve abbassarsi per attraversare le porte. Mentre è abbassato non può sparare con nessuna delle sue armi. Il Dreadnought è perciò programmato in modo da non fermarsi mai sotto una porta. Se il Dreadnought non ha punti sufficienti per attraversare una porta, deve fermarsi davanti e attraversarla al suo turno successivo.

LE ARMI DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought inizia il gioco con dei Fucili Laser montati sul suo corpo e due o più (a seconda del modello) armi pesanti o extra-pesanti. Nelle note della sessione è specificato di che tipo è e quali armi utilizza il Dreadnought. Quando spara il Dreadnought può farlo con tutte le sue armi. Esso spara con un'arma alla volta, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un diverso bersaglio. Il Dreadnought può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una della quattro caselle che occupa. Il Dreadnought non può sparare con le armi che sono state rimosse (vedi sotto). Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare solo con i Fucili Laser.

PUNTI VITA DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought ha tre o più punti vita a seconda del numero delle armi pesanti che ha equipaggiate (punti vita uguale a numero delle armi pesanti più uno). Quando perde il primo punto, il giocatore Alieno deve rimuovere una delle sue armi pesanti. La seconda arma pesante viene rimossa quando perde un altro punto vita e così via. Esso continua a lanciare tutti i dadi nel combattimento corpo a corpo, anche quando è ferito. Viene eliminato e tolto dal tabellone di gioco quando perde l'ultimo punto vita. Il valore T.E.C. rappresenta i punti ottenuti dall'eliminazione di un Dreadnought (ottenendo il corrispondente segnalino). Il Dreadnought ha Valore Armatura pari a 4.

ESEMPIO DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought inizia nelle quattro caselle ombreggiate scure. Muove di quattro caselle, prima nelle due contrassegnate "1", poi in quelle col "2". Il Dreadnought quindi si gira e muove nelle due caselle "3" ed infine nelle due caselle "4". Il Dreadnought termina il suo movimento sulle quattro caselle ombreggiate chiare. Da questa posizione il Dreadnought può tracciare una linea di vista, valida per tutte le sue armi, in tutte le caselle tranne quelle contrassegnate con la "X".

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

Classi di Dreadnought

I Marines Spaziali hanno dato un nome ai vari tipi di Dreadnought incontrati finora. I loro nomi e capacità sono i seguenti:

Mark VII Dreadnought

Movimento
Armi

Valore T.E.C.



Classe Maligno

4 caselle
2 Armi Pesanti o Extra-Pesanti.
Fucili Laser montati sulla struttura.
25

Mark VIII Dreadnought

Movimento
Armi

Valore T.E.C.



Classe Predatore

6 caselle
2 Armi Pesanti o Extra-Pesanti.
Fucili Laser montati sulla struttura.
30

Mark IX Dreadnought

Movimento
Armi

Valore T.E.C.



Classe Dominatore

4 caselle
4 Armi Pesanti o Extra-Pesanti.
Fucili Laser montati sulla struttura.
40

Mark X Dreadnought

Movimento
Armi

Valore T.E.C.



Classe Abominevole

6 caselle
4 Armi Pesanti o Extra-Pesanti.
Fucili Laser montati sulla struttura.
50

PORTE STAGNE RINFORZATE

Le porte stagne rinforzate funzionano esattamente come una porta normale, con l'eccezione che non possono essere aperte a meno che non siano distrutte ottenendo, con un lancio di dadi (proprio dell'attacco con arma o corpo a corpo del Marine o Comandante che sta tentando di distruggerla), un punteggio superiore al Valore di Armatura della porta stagna che è pari a 4. Se un attacco ha successo, la porta è distrutta, verrà rimossa dal gioco e non potrà più essere riutilizzata.

EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

In particolari Stipulazioni si possono ottenere Equipaggiamenti Speciali che rappresentano degli aiuti potentissimi per i Giocatori e che potrebbero rivelarsi decisivi per la vittoria finale.

Questi equipaggiamenti potranno essere trovati:

- raggiungendo specifiche condizioni (indicate nelle note della Stipulazione) o

- rivelando dei segnalini Blip che, invece di indicare la presenza di Alieni, contengono tali equipaggiamenti...da precisare che questi Segnalini Blip hanno la faccia superiore uguale a quelli contenenti gli Alieni e quindi i Giocatori non sapranno cosa contengono fino al momento in cui non li avranno rivelati.

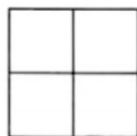
TIPI DI EQUIPAGGIAMENTI SPECIALI

ARMI EXTRA-PESANTI

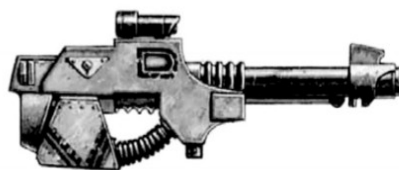
Ci sono tre tipi di Armi Extra-Pesanti, ciascuna di esse ha uno speciale sistema di fuoco, ognuna colpisce una particolare area e quindi può colpire (come le armi pesanti di base) più di un bersaglio contemporaneamente utilizzando 3 dadi da arma pesante (dadi rossi). Un Giocatore che uccide un Marine di una Squadra avversaria che utilizza un'arma extra-pesante guadagna 15 punti (che verranno contemporaneamente sottratti al giocatore a cui il Marine è stato ucciso. Il Comandante non può utilizzare le armi extra-pesanti e non potrà nemmeno raccogliercle per poi passarle ad un suo Marine. Le Carte Ordine ed Equipaggiamento per le armi pesanti non possono essere usate per le armi extra-pesanti I tre tipi di armi extra-pesanti sono:

IL CANNONE LASER

Il Cannone Laser può sparare tre colpi per ogni turno. Tutti e tre i colpi devono essere sparati o prima o dopo che il Marine si sia mosso. Ogni colpo del Cannone Laser colpisce un'area di quattro caselle, come illustrato sotto, ma saranno effettivamente colpite solo le caselle dalle quali sarà possibile tirare una linea di vista con chi sta sparando.

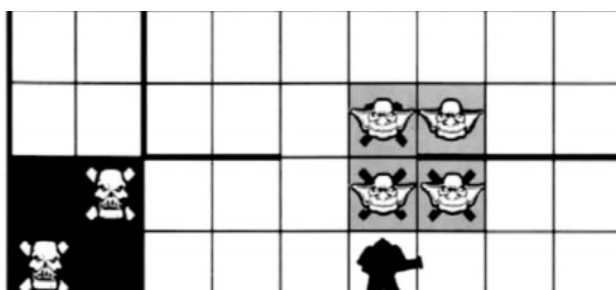


Ogni volta che il Cannone Laser viene usato bisogna tirare un dado da Arma Pesante: ogni miniatura presente nelle caselle colpite sarà attaccata con il risultato del lancio del dado. Si può anche decidere di concentrare più di un tiro nella stessa area, in questo caso, invece di tirare un solo dado si potranno tirare due o tre dadi d'Arma Pesante nello stesso attacco, a seconda se si sono concentrati due o tre tiri nella stessa area: la somma di tutti i dadi tirati determinerà l'effetto dell'attacco in quella determinata area.



Esempio:

Il giocatore con il Cannone Laser decide di sparare il suo primo colpo nell'area leggermente ombreggiata. Ottiene un 2 ed applica questo punteggio a tutti i Gretchin presenti in quest'area; riesce così ad ucciderne tre, ma il quarto Gretchin non viene colpito perché, pur stando in un'area normalmente colpita da un Cannone Laser, il Marine che sta sparando non può tracciare una linea di vista diretta in quella particolare casella. Quindi il Giocatore decide di combinare i suoi due tiri rimanenti nell'area ombreggiata più scura. Lancia quindi due dadi rossi ed ottiene un punteggio totale di 3 con il quale elimina tutti gli Androidi.



IL FUCILE A FUSIONE

Il Fucile a Fusione spara a tutte le miniature che si trovano in una linea dritta di caselle; questa linea può essere orizzontale, verticale o diagonale (come il Fucile al Plasma). Ognuna di queste miniature è attaccata separatamente e subisce l'effetto dell'attacco pari a tre dadi rossi. Il tiro dei tre dadi verrà ripetuto per ogni miniatura incontrata lungo la linea di fuoco. Così come per il Fucile al Plasma, la linea di fuoco si interromperà là dove colpisce un muro o una porta chiusa.



Esempio:

Il Fucile a Fusione è utilizzato lungo un corridoio in cui si trovano tre miniature lungo la medesima linea di fuoco. Il Giocatore tira tre dadi rossi ed ottiene un punteggio totale di 7 contro il Gretchin e

quindi lo uccide. Quindi ritira tre dadi rossi ed ottiene un totale di 2 contro l'Androide che rimane illeso. Infine tira tre dadi rossi ed ottiene un totale di 4, sufficiente ad eliminare l'Orco.



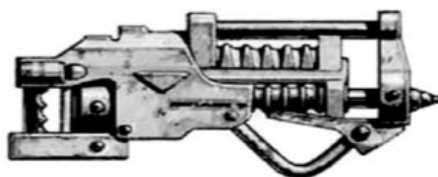
IL RAGGIO A CONVERSIONE

Il Raggio a Conversione spara lungo una linea dritta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il Raggio a Conversione agisce lungo detta linea dritta fino a che non colpisce un muro o una porta chiusa. L'ultima casella della linea di fuoco è quella nella quale si ottiene il maggior danno. Qualunque miniatura presente in questa casella viene colpita con la somma del punteggio di tutti i dadi.

L'impatto del Raggio a Conversione causa un'esplosione che colpisce tutte le caselle adiacenti. In queste caselle adiacenti il punteggio ottenuto è pari al totale del tiro dei tre dadi rossi meno uno. Ovviamente non sono colpite le miniature posizionate oltre un muro o dall'altra parte di una porta chiusa.

Anche le caselle che si trovano dietro la linea di fuoco vengono colpite dal raggio. Ogni casella successiva viene attaccata con un punteggio inferiore di un punto da quello della casella che la precede fino a che il valore di attacco non scende a zero.

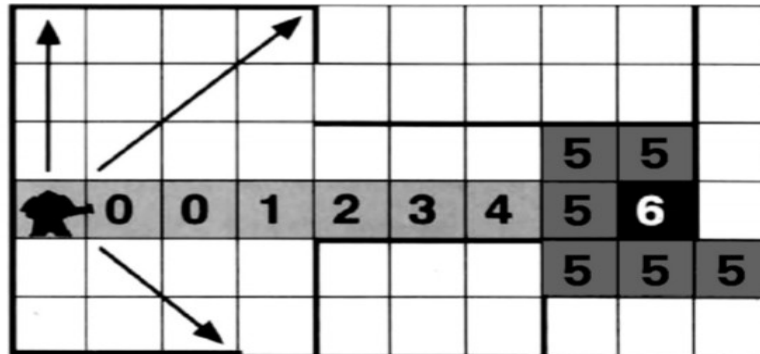
Attenzione! Se si usa quest'arma in uno spazio ristretto, il risultato finale può anche essere la morte dello stesso Marine che ha sparato!



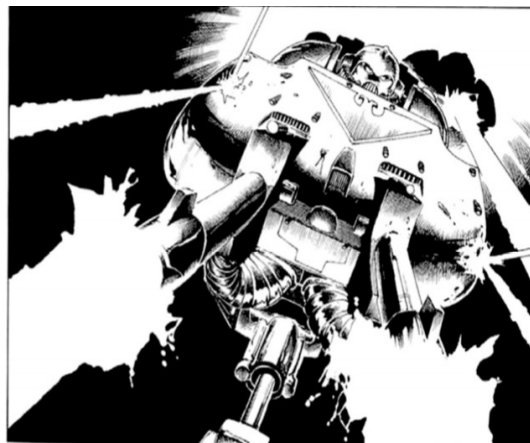
Esempio:

Il Marine in questo caso decide di sparare nel corridoio perché se sparasse in ogni altra direzione (freccie nere) rischierebbe, quasi sicuramente, di rimanere egli stesso colpito dall'esplosione.

Il Giocatore tira tre dadi rossi ed ottiene un punteggio totale di 6. La figura evidenzia il valore di tutte le caselle colpite dall'effetto del Raggio a Conversione. Nel punto iniziale di impatto, contro il muro, il Valore di Attacco è pari a 6. L'esplosione colpirà le caselle adiacenti con un Valore di 5 e lungo la linea di fuoco con Valore sempre diminuito di un punto per casella, lasciando il Marine illeso.



LA TARANTOLA



La Tarantola è un'arma mobile di supporto. Durante un normale turno del Giocatore, la Tarantola può o muovere o sparare a patto che sia manovrata da un Marine. Al contrario degli altri Equipaggiamenti la Tarantola non può muovere e sparare durante il medesimo turno di gioco del Giocatore, a meno che alcune Carte Ordine vengano giocate (vedi più avanti). Le Carte Ordine ed Equipaggiamento non possono essere usate per la Tarantola. Così come le altre miniature, la Tarantola bloccherà la linea di vista degli spari degli altri Marines. Tuttavia, gli altri Marines potranno vedere oltre la Tarantola per localizzare Segnalini Blip lungo la loro linea di vista. Se un Giocatore distruggerà la Tarantola otterrà 10 punti. Il Giocatore a cui verrà distrutta la Tarantola non perderà punti.

I CANNONIERI DELLA TARANTOLA

Tutti i Marines (tranne il Comandante) sono addestrati per usare la Tarantola. La Tarantola può muovere o sparare solo se è manovrata da un Marine. Per manovrare la Tarantola un Marine deve essere equipaggiato con la Console di Controllo Tarantola e deve trovarsi nella casella immediatamente dietro la Tarantola. Equipaggiarsi con la Console e posizionarsi dietro la Tarantola costa a un Marine un intero turno di gioco. Anche se volesse abbandonare la Tarantola il Marine impiegherebbe un intero turno di gioco e nel turno successivo muoverebbe e sparerebbe normalmente partendo dalla posizione nel retro della Tarantola.

Esempio:

il Marine dopo aver trovato la Tarantola impiega un primo turno per muoversi in una qualsiasi casella ad essa adiacente (può sparare prima di muoversi e dopo essersi messo adiacente alla Tarantola) e un secondo turno (l'intero turno successivo) per equipaggiarsi con la Console e posizionarsi (non può né muovere né sparare e può essere bersagliato dopo la fine del primo turno e durante tutto il secondo, in questo caso è da considerarsi già posizionato dietro la Tarantola con attivo il bonus di Valore Armatura di cui si parlerà nel prossimo paragrafo).

Come conseguenza della protezione offerta dalla Tarantola, il Marine Cannoniere automaticamente ha incrementato il Valore dell'Armatura da 2 a 4. Comunque questo bonus si applica solo se il Marine Cannoniere è attaccato da una miniatura che si trova all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola, mentre se il Cannoniere è attaccato da una miniatura che si trova al di fuori dell'Arco di Fuoco il suo Valore Armatura rimarrà 2. Se il Cannoniere è eliminato, il Giocatore può, durante il suo turno, sostituire il Cannoniere con un altro Marine. Il nuovo Cannoniere sostituirà la sua Arma con la Console di Controllo Tarantola. L'Uccisione di un Cannoniere farà guadagnare 5 punti anche se in origine il Marine era equipaggiato con un'arma pesante (così come 5 punti saranno persi dal Giocatore a cui il Marine apparteneva).

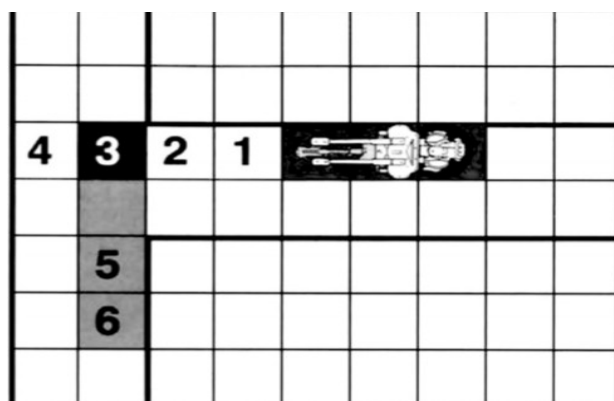
Se la Tarantola è distrutta, il Cannoniere tornerà un Marine normale e sarà equipaggiato con la stessa arma che aveva prima di usare la Tarantola (e tornerà a valere gli stessi punti).



MOVIMENTO DELLA TARANTOLA

La Tarantola può muovere solo se un Cannoniere la sta manovrando. La Tarantola occupa 3 caselle mentre è manovrata da un Cannoniere e può muovere lungo una linea dritta orizzontale o verticale, mai diagonale. Durante il movimento la Tarantola può passare attraverso altre miniature Marine ma non può mai fermarsi se una delle tre caselle in cui termina il suo movimento è occupata da un'altra miniatura.

La Tarantola può muovere di 6 caselle alla volta. Il conteggio delle caselle inizia sempre dal fronte della Tarantola. Può cambiare direzione ruotando di 90° o 180° attorno alla sua casella centrale. Questa rotazione non ha alcun effetto sul conteggio delle sei caselle di cui può muovere. Non ci devono essere nemici nelle caselle interessate dalla manovra.

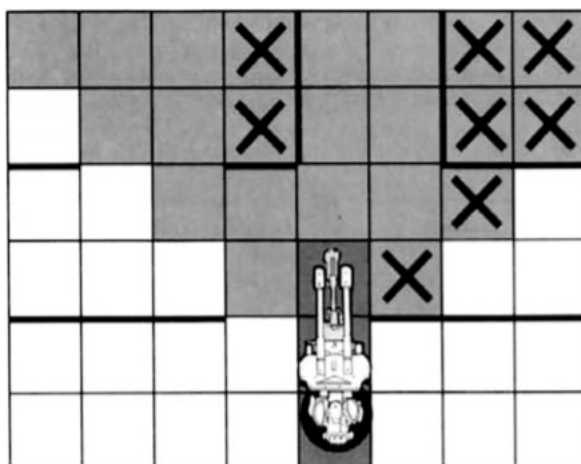


Nella figura qui sopra, la Tarantola muove di quattro caselle (contando dal fronte) poi ruota di 90°, facendo perno sul suo centro (casella numero 3) e muove di altre due caselle, finirà il suo movimento sulle caselle leggermente ombreggiate.

Può girare anche in uno spazio (es. corridoio) di 2 caselle di larghezza per cambiare fronte ma in questo caso saranno necessarie per la manovra 6 caselle: le tre caselle occupate dalla Tarantola più il Cannoniere e le tre caselle sottostanti, se una delle tre caselle sottostanti fosse occupata da una miniatura nemica non sarebbe possibile eseguire la manovra di cambio fronte, mentre sarebbe possibile se ci fossero al massimo due Marines della sua Squadra, una delle tre caselle sottostanti, infatti, deve essere completamente libera per far permettere al Cannoniere di manovrare e ruotare la Tarantola.

ARCO DI FUOCO

La Tarantola può sparare solamente ai bersagli che si trovano interamente o parzialmente nel suo Arco di Fuoco (parzialmente nel caso di un Dreadnought o di un'altra Tarantola, in cui basta che solo una delle caselle su cui poggiano sia all'interno) e che contemporaneamente si trovino lungo una linea di vista diretta dal Cannoniere che la manovra. I bersagli che si trovano completamente al di fuori dell'Arco di Fuoco non possono essere colpiti.



Nella figura sopra le caselle comprese nell'Arco di Fuoco della Tarantola sono leggermente ombreggiate. Le caselle con la croce sono quelle nelle quali il Cannoniere, posizionato dietro la Tarantola, non può tracciare una linea diretta di vista e che quindi non potranno essere colpite pur trovandosi all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola.

SPARO DELLA TARANTOLA

La Tarantola può sparare tre volte in un turno. Essa è composta da una coppia di Cannoni Laser che sparano allo stesso modo dei Cannoni Laser tradizionali.

Di conseguenza, per ognuno dei tre colpi a disposizione, il Giocatore tira due dadi d'Arma Pesante (dadi rossi) anziché uno. Quindi, la Tarantola può concentrare più tiri nella stessa area tirando così quattro (due tiri) o sei (tre tiri) dadi rossi alla volta in un attacco.

Le caselle potranno essere colpite solo se si trovano all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola e contemporaneamente entro la linea di vista del Cannoniere.

CARTE ORDINE

Alcune Carte Ordine possono permettere alla Tarantola di muovere e/o sparare più volte in un singolo turno. Queste sono opportunità molto vantaggiose e potenti, poiché la Tarantola, come già detto, può normalmente solo muovere o sparare. Le Carte Ordine che danno queste opportunità alla Tarantola sono: All'Attacco! Muoversi! e Fuoco!

COLPIRE LA TARANTOLA

La Tarantola ha un Valore Armatura di 6. Può essere colpita nel modo normale e se il Valore di Attacco è superiore al suo valore Armatura (6) viene distrutta e rimossa dal gioco. Il Cannoniere ritorna al suo ruolo di Marine ordinario e ri-equipaggiato con la sua arma di partenza. Se un Giocatore distrugge una Tarantola ottiene 10 punti. Il Giocatore a cui verrà distrutta la Tarantola non perderà punti. Non si può distruggere una Tarantola abbandonata.

LA TARANTOLA NEL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Quando un Giocatore o un Alieno attacca la Tarantola in un combattimento corpo a corpo può decidere, se ha sufficiente movimento, se attaccare la Tarantola (mettendosi adiacente alle due caselle che contengono solo l'Arma mobile) o il suo Cannoniere (mettendosi adiacente alla casella nel retro della Tarantola dove è posizionato il Cannoniere). La Tarantola di per sé non tira alcun dado in un combattimento corpo a corpo, mentre il Cannoniere, se attaccato, può tirare come al solito due dadi da arma leggera (dadi bianchi). Se la Tarantola è attaccata in un combattimento corpo a corpo, l'avversario deve provare a distruggerla provando ad ottenere con il lancio dei dadi più del suo Valore di Armatura che è pari a 6.

Se l'attacco ha successo, la Tarantola è distrutta e rimossa dal tabellone. Il Cannoniere riprenderà il ruolo di Marine ordinario ri-equipaggiando la sua arma di partenza e potrà, da subito, svolgere normalmente il suo turno.

DREADNOUGHT

Trovare ed utilizzare un Dreadnought durante una battaglia può, più di qualsiasi altra cosa, segnare l'esito della sfida.

Il Dreadnought è una massiccia macchina da combattimento del peso di svariate tonnellate, alta tre volte un uomo. Quando il Dreadnought, controllato dal Marine al suo interno, si getta in battaglia, il fuoco nemico sbatte come pioggia sul suo torreggiante scafo di adamantio e ceramite. Il feroce ruggito di morte delle sue armi e le sue immense braccia metalliche frantumano chiunque sia così folle da pararsi sul suo cammino.

Come per la Tarantola, per utilizzare un Dreadnought, un Marine deve prima mettersi in una casella adiacente alla sua base (in quel turno può ancora sparare, se non lo ha già fatto, dopo essersi posizionato di fianco alla macchina) e poi spendere tutto il suo turno successivo per entrare nel Dreadnought. Anche per uscire dal Dreadnought un Marine impiegherà un intero turno e ricominciare a giocare normalmente (con la sua arma di base) nel suo turno successivo, partendo da una qualsiasi casella adiacente alla base della macchina.

Il Comandante non può utilizzare il Dreadnought.

Come specificato precedentemente, ci sono diversi tipi di Dreadnought e tutti possono essere trovati ed utilizzati dai Marines, al momento del ritrovamento verrà specificato dalle note della sessione di quale tipo di Dreadnought si tratta.

MOVIMENTO ED ATTACCO DEL DREADNOUGHT GUIDATO DA UN MARINE

Il movimento e l'attacco dei Dreadnought controllati dai Marines, funzionano esattamente nella stessa maniera di quelli dei Dreadnought posseduti dalle forze del Chaos e dipendono dal tipo di Dreadnought di cui si è venuti in possesso (vedi relativo paragrafo).

COLPIRE IL DREADNOUGHT COMANDATO DA UN MARINE

Come per il movimento e per l'attacco, anche per colpire e distruggere un Dreadnought guidato da un Marine valgono le stesse regole utilizzate per il Dreadnought delle forze del Chaos.

Il Dreadnought ha sempre 3 o più punti vita a seconda del tipo e ha sempre un Valore Armatura pari a 4.

Una volta che il Dreadnought perde anche l'ultimo punto vita viene considerato distrutto e verrà rimosso dal tabellone, ovviamente verrà considerato ucciso anche il Marine che lo guidava.

il Giocatore che distrugge un Dreadnought guidato da un Marine otterrà un numero variabile di punti a seconda del tipo di Dreadnought (25 o più) sommati al valore del Marine che lo guidava (5 o 10 a seconda se il Marine equipaggiava un'Arma Leggera o Pesante).

Un Dreadnought che ha perso uno o più punti vita ed è stato abbandonato dal Marine che lo guidava, può essere guidato da un altro Marine, anche di un'altra Squadra, mantenendo solo i punti vita (e le armi) residue al momento dell'abbandono, non è prevista nessuna riparazione.

Non si può distruggere un Dreadnought abbandonato.

OTTENERE PUNTI

Si possono ottenere punti in tre modi:

- raggiungendo determinati obiettivi indicati dalla Stipulazione,
- eliminando gli Alieni e prendendo i relativi segnalini Blip/Rinforzo,
- eliminando un Marine o un Comandante della Squadra avversaria, in questo caso il Giocatore può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte alla sua scheda segnapunti. Si ottengono 5 punti per ogni Marine con arma leggera (o disarmato) eliminato e 10 punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato. I Giocatori, a loro volta, perdono 5 punti per ogni loro Marine con arma leggera (o disarmato) eliminato, 10 punti per ogni Marine con arma pesante o Comandante eliminato. Come ricordato precedentemente i punti dei Giocatori possono scendere sotto lo zero. I giocatori Marines possono continuare a giocare normalmente anche se il loro Comandante è eliminato.

FINE DEL GIOCO

A seconda della Stipulazione ci sono diversi modi per finire il gioco ma la maggior parte di essi comprende la sopravvivenza di una Squadra Marine a discapito delle altre due oppure ottenere il maggior numero di punti (si può avere anche un numero negativo di punti) eliminando nemici Marines ed Alieni prima di ritornare nelle rispettive vie di fuga (stabilite dalla sessione).

ONORIFICENZE E BONUS VITTORIA

La Squadra che vince la propria sessione ottiene dei privilegi che saranno importantissimi e daranno una posizione di vantaggio nei turni successivi.

La Squadra che vince la propria sessione ottiene una Onorificenza e sale di grado. Una Squadra può salire di due gradi, può passare da semplice Squadra Marine a Squadra Marine d'Elite fino ad arrivare al grado più alto, Squadra Marine Veterana. Ogni volta che sale di grado una Squadra ha diritto ad una Carta Ordine in più nel turno successivo, fino a quindi un massimo di due. Se nel turno successivo passerà senza vincere la sessione manterrà comunque il grado acquisito in precedenza. Se nel turno successivo il Giocatore sarà costretto a cambiare Squadra (per la presenza di più Squadre dello stesso tipo arrivate prime nella sessione precedente), la nuova Squadra otterrà (o manterrà) il grado che spettava alla Squadra che andrà a sostituire.

BONUS PUNTEGGIO

Un altro Bonus da assegnare sarà quello relativo al punteggio. In base al punteggio realizzato si stabiliranno delle soglie, superate le quali, i Giocatori avranno diritto ad usufruire di una o più Carte Equipaggiamento extra nella sessione successiva.

Le soglie saranno determinate, per ogni sessione, a discrezione di chi organizza il torneo o concordate tra i Giocatori.

Al contrario delle Onorificenze, i Bonus Punteggio varranno solo per il turno successivo e alla fine di questo si azzereranno ed in base al nuovo punteggio ottenuto (e al raggiungimento o meno di una nuova soglia) si determinerà un nuovo Bonus (partendo sempre dalle quattro Carte Equipaggiamento di Base).

TIPOLOGIE DI STIPULAZIONI

Di seguito verranno riportate alcune tipologie di Stipulazioni da inserire nelle varie Sessioni eliminatorie ma nulla vieta di introdurne di nuove e lavorare con la fantasia per rendere sempre più varia (e quindi divertente) l'esperienza di gioco.

- ALIEN HUNT...in questa modalità di gioco vince la Squadra che riuscirà, alla fine della sessione di gioco, ad ottenere più punti eliminando gli Alieni e i Marines delle altre Squadre. Si può scegliere quando far finire la partita in diversi modi: stabilendo a priori un determinato numero di Round oppure finire nel momento in cui sono stati eliminati tutti gli Alieni per poi ritornare, in un determinato numero di Round, nelle vie di fuga (gli artigli d'attracco). Si può scegliere se inserire le Carte Eventi Alieni, scegliendo anche quali di queste carte inserire, facendo una selezione ed eliminando dal mazzo le carte che non sono appropriate o non servono.
- CATCH THE FLAG... fanno parte di questa modalità di gioco tutte le Stipulazioni che prevedono il raggiungimento di un obiettivo, nel caso specifico recuperare una Bandiera in un punto segreto del Tabellone e riportarla nella propria via di fuga (artiglio d'attracco), vince la Squadra che riuscirà, alla fine della sessione di gioco, ad ottenere più punti eliminando gli Alieni (opzionali così come le Carte Eventi Alieni), i Marines delle altre Squadre ma soprattutto conquistando la Bandiera,

riportandola all'artiglio d'attracco, che ovviamente essendo lo scopo principale della battaglia avrà un valore di punti che da solo può quasi determinare la vittoria. La posizione della Bandiera sarà ovviamente sconosciuta alle Squadre (che dovranno perlustrare il tabellone alla sua ricerca) e ci potranno essere delle varianti in cui si inserirà una bandiera per Squadra o due Bandiere per 3 Squadre o un'unica Bandiera per 3 Squadre.

- TPK (Total Player Kill)... in questa modalità di gioco vince la Squadra che riuscirà a sopravvivere per ultima dopo che tutti gli altri Marines delle altre Squadre saranno stati eliminati. E' una Stipulazione da preferire per la Finale del Torneo in cui è preferibile non inserire Alieni. Il secondo classificato sarà considerato chi, delle Squadre eliminate, avrà ottenuto il maggior numero di punti. In questa modalità si potrebbero verificare delle situazioni di stasi, dovute al rischio di esporsi ed prendere l'iniziativa di andare all'attacco, basterà introdurre, dopo uno stabilito numero di Round, il Bonus/Malus di Iniziativa, ovvero stabilire un premio, aggiungendo punti (o una punizione, sottraendo punti), alle Squadre che per ogni Round avranno avanzato la loro posizione, diminuendo la loro distanza dalla Squadra nemica più vicina, di almeno 4 caselle (togliendoli a chi invece non si è avvicinato, o si è avvicinato meno di 4 caselle alla Squadra nemica più vicina). Il numero di punti ottenuti o sottratti potrà salire man mano che passano i Round, costringendo i giocatori ad uscire allo scoperto ed affrontarsi. Dal momento in cui parte il Bonus/Malus si stabiliranno un numero di Round che rimangono prima di dichiarare finita la Battaglia, in questo caso se non c'è stata la completa eliminazione di due Squadre, vincerà chi, delle Squadre con almeno un Marine in gioco, avrà totalizzato più punti.
- Extended TPK...Versione del TPK (con le stesse regole) estesa. Ogni Squadra sarà infatti composta da 7 Marines, ai 5 Marines classici (il Comandante più 4 Marines, di cui uno con un'arma leggera, uno con un'arma pesante e gli ultimi due che possono essere equipaggiati a scelta con un'arma leggera o pesante) verranno aggiunti 2 Marines extra, equipaggiati con armi extra-pesanti (così da non intaccare il bilanciamento delle carte Ordine/Equipaggiamento...da ricordare infatti che le Carte che si riferiscono alle armi pesanti non possono essere applicate alle armi extra-pesanti).

STRUTTURA DEL TORNEO A 9 PARTECIPANTI

Il Torneo a 9 partecipanti è stato pensato per essere strutturato in tre fasi:

- Fase Preliminare...3 sessioni da tre Giocatori, ovviamente tutte e tre le sessioni avranno la stessa stipulazione e la stessa mappa per rendere più equa la gara, passeranno i primi 2 classificati (chi avrà totalizzato più punti) di ogni sessione che accederanno alle Semifinali,
- Semifinali...2 sessioni da tre Giocatori, anche qui per lo stesso motivo di sopra con la stessa stipulazione e mappa, passeranno i primi classificati e il miglior secondo classificato (tenendo sempre conto del punteggio totalizzato) che accederanno alla Finale,
- Finale...sessione unica, i tre finalisti si affronteranno per determinare il vincitore del Torneo (si stabiliranno sempre in base al punteggio ottenuto anche il secondo e terzo classificato).

MATERIALE DEL GIOCO

Insieme al Regolamento, per orientare e facilitare la scelta dei Giocatori, verrà allegata una Appendice dove verranno descritte nel dettaglio le varie Squadre Marine e le loro Carte, oltre ad altro Materiale di interesse (es. Pannello di Controllo Alieno per vedere le caratteristiche dei vari Alieni).

Ringraziamenti a Tony8791, Sloggam, Dreyfus e tutto lo Starquest.forumfree.it, per i preziosi aiuti e consigli

CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione del documento: Emanuelb79

StarQuest™ è un marchio della Hasbro - Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro non ha scopo di lucro e non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio, ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni