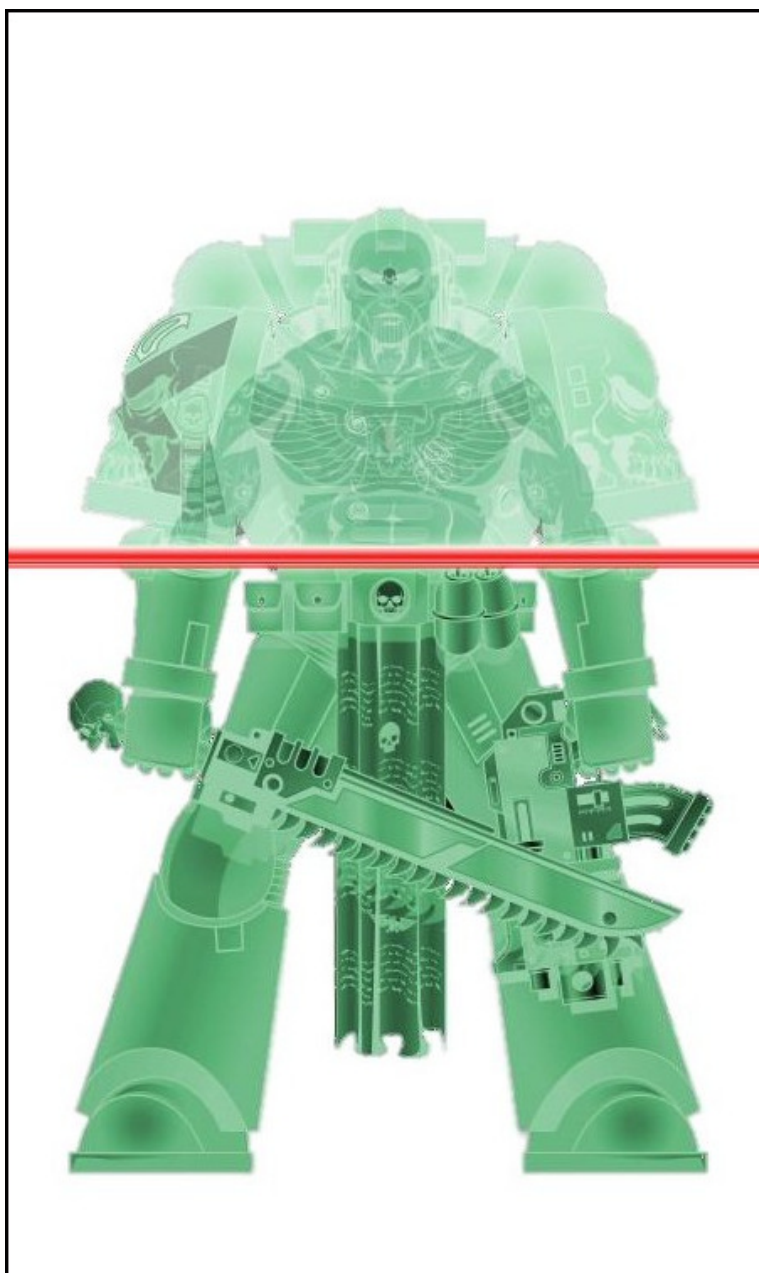


# STARQUEST SPACE CRUSADE

## Gli Space Marines in Star Quest ver.5

di Tony8791

*Unofficial rules*



*Printer friendly version*

*“Il presente documento, NON ufficiale e NON a scopo di lucro, è stato concepito come spunto per la realizzazione di nuove avventure con il gioco da tavolo Star Quest”.*

Le regole integrative fornite in questo manuale, spesso ispirate agli articoli apparsi su White Dwarf 134 e 145, permettono di poter giocare a Star Quest con nuove squadre (Terminators ed Esploratori) e nuovi personaggi (Bibliotecario, Cappellano, Apotecario e Techmarine), tuttavia sono anche fornite le regole per utilizzare qualsiasi arma o equipaggiamento a livello di squadre di fanteria.

Non si considera, a parte alcune eccezioni, la presenza di veicoli.

Si presume, comunque, la conoscenza delle regole base di SQ e delle sue espansioni.

Nota: non sono stati inseriti gli equipaggiamenti dei Cavalieri Grigi!

Il presente manuale può essere utilizzato secondo due modalità di gioco differenti:

- quella *classica*, in cui sono presenti delle limitazioni alle armi e all’equipaggiamento di ogni squadra;

- quella *libera*, in cui i giocatori possono utilizzare tutte le miniature che vogliono. In tal caso ogni arma od equipaggiamento indossato dalla miniatura ha determinati effetti descritti nella sezione Armeria, Equipaggiamento e Protezioni.

### **Legenda:**

1b – un dado bianco (o da arma leggera)

2b – due dadi bianchi

1R – un dado rosso (o da arma pesante)

1R+1b – un dado rosso ed uno bianco

2R+2b – 2 dadi rossi e 2 bianchi

c/c – corpo a corpo

PV – Punti Vita

SQ – Star Quest

VA – Valore Armatura

WD – White Dwarf

WH40k – Warhammer 40.000

I seguenti termini sono stati modificati per rispecchiare quelli utilizzati in WH40k:

Magli dell’Imperatore	al posto di	Pugno d’acciaio (una delle tre squadre di Marines)
Armi potenziate	“ “	Armi energetiche
Fucile Requiem (o Bolter)	“ “	Fucile laser (traduzione errata)

>>> L’immagine di copertina è stata modificata a partire da un lavoro di [the-first-magelord.deviantart.com](http://the-first-magelord.deviantart.com) <<<

## Indice:

Cap.1 – Introduzione alle squadre di abbordaggio .....	5
1.1. Biologia .....	5
1.2. Unità e armi .....	5
Cap.2 – L’armeria.....	6
2.1. Armi per il corpo a corpo.....	6
2.2. Armi da fuoco con proiettili .....	10
2.3. Armi da fuoco con tecnologia laser ( <i>Laser weapons</i> ).....	14
2.4. Armi da fuoco con tecnologia al plasma ( <i>Plasma weapons</i> ).....	15
2.5. Armi da fuoco con tecnologia a fusione ( <i>Melta weapons</i> ).....	16
2.6. I Lanciafiamme ( <i>Flamers</i> ).....	17
2.7. Altre armi da attacco a distanza .....	18
2.8. Granate ed esplosivi .....	19
Cap.3 – Le protezioni.....	21
3.1. Le armature .....	21
3.2. Le protezioni “parziali” .....	23
3.3. Le protezioni energetiche.....	24
3.4. Le coperture ( <i>Regola opzionale</i> ) .....	24
Cap.4 – Gli equipaggiamenti .....	25
4.1. Equipaggiamenti sulla persona o sull’armatura .....	25
4.2. Equipaggiamenti sulle armi .....	27
4.3. Altri equipaggiamenti .....	29
Cap.5 – I Marines in armatura potenziata: regole aggiuntive.....	30
5.1. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura .....	30
5.2. Le armi leggere – speciali .....	30
5.3. Le altre armi pesanti .....	31
5.4. Ulteriori Carte Equipaggiamento.....	31
Cap.6 – I Terminators: squadre di abbordaggio .....	32
6.1. Le incongruenze su WD 134 .....	32
6.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura .....	32
6.3. Armeria e scelta delle armi .....	32
6.4. Regole speciali.....	33
6.5. Modifiche alle Carte Evento Alieno.....	34
6.6. Nuove Carte Ordine .....	34
6.7. Nuove Carte Equipaggiamento .....	35
6.8. Ulteriori considerazioni.....	37
6.9. Riepilogo delle carte utilizzate .....	37
Cap.7 – Gli Esploratori: squadre di abbordaggio .....	38
7.1. Introduzione .....	38
7.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura .....	38
7.3. Armeria e scelta delle armi .....	38
7.4. Regole speciali.....	39
7.5. Nuove Carte Ordine .....	39
7.6. Nuove Carte Equipaggiamento.....	41
7.7. Ulteriori considerazioni.....	43
7.8. Il movimento furtivo ( <i>Regola opzionale</i> ) .....	43
7.9. Riepilogo delle carte utilizzate .....	44
Cap.8 – I Personaggi speciali.....	45
8.1. Introduzione .....	45
8.2. Il Bibliotecario ( <i>Librarian</i> ) .....	46

8.3. L'Apotecario ( <i>Apothecary</i> ) .....	51
8.4. Il Cappellano ( <i>Chaplain</i> ).....	52
8.5. Il Tecnomarine ( <i>Techmarine</i> ).....	52
<b>Cap.9 – Il Dreadnought nelle squadre di abbordaggio .....</b>	<b>54</b>
9.1. Introduzione .....	54
9.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura.....	54
9.3. Armeria e scelta delle armi .....	54
9.4. Modifiche alle Carte Evento Alieno.....	56
9.5. Nuove Carte Equipaggiamento .....	56
9.6. Ulteriori considerazioni.....	57
9.7. Riepilogo delle carte utilizzate.....	57
<b>Allegati.....</b>	<b>58</b>
<b>Allegato 1 – Note ed esempi sulla creazione di nuove squadre di abbordaggio.....</b>	<b>59</b>
<b>Allegato 2 – Armeria ed equipaggiamenti: sintesi .....</b>	<b>67</b>
Sintesi delle regole sull'armeria.....	67
Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola” ...	71
Elenco delle corrispondenze tra armi ed armature sulla base delle regole originali di SQ e degli aggiornamenti proposti dal presente manuale.....	72
<b>Allegato 3 – Composizione delle squadre di abbordaggio: sintesi .....</b>	<b>75</b>
<b>Allegato 4 – Tavole statistiche.....</b>	<b>83</b>
<b>Allegato 5 – Elenco delle Regole generali e speciali e delle Opzioni.....</b>	<b>88</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>93</b>
<b>Ringraziamenti .....</b>	<b>93</b>
<b>Pubblicazioni .....</b>	<b>93</b>
<b>Disclaimer.....</b>	<b>93</b>

# Cap.1 – Introduzione alle squadre di abbordaggio

## 1.1. Biologia

Gli Space Marines sono un corpo di individui modificati geneticamente per essere più resistenti e veloci dell'essere umano medio.

Il processo di creazione di un singolo Space Marine è complicato e dura molti anni. Viene attivato fin dall'infanzia, attraverso alterazioni genetiche, trattamenti chimici e psicologici, nonché tramite l'impianto di nuovi organi<sup>1</sup>. Il costante allenamento legato a questi processi permette al Marine di acquisire caratteristiche nuove o amplificate rispetto a quelle di un normale essere umano: maggiore resistenza al dolore, sensi amplificati (compresa la scuro visione), iper-reattività (fisica e mentale) agli stimoli esterni, elevata capacità antiemorragica, scarsa necessità di riposo, resistenza ai veleni, possibilità di imparare nutrendosi dei corpi delle vittime, respirare in luoghi ad ossigeno limitato o con atmosfera tossica, protezione dalle radiazioni e dalle temperature estreme.

Uno tra i più importanti passaggi è l'innesto della "ghiandola progenoide", la quale permette al Marine di ricevere il DNA del Capitolo<sup>2</sup>. Solo quando il soldato muore è permesso al medico (*Apothecary*) di rimuovere tale ghiandola affinché possa essere riutilizzata in un altro Marine.



<sup>1</sup> Gli Space Marines possiedono due cuori, ossa e muscoli rinforzati, un terzo polmone, una ghiandola per sputare un acido corrosivo e un'interfaccia neurale per connettersi con l'armatura potenziata, ottenendo informazioni varie come quelle sul proprio stato di salute.

<sup>2</sup> Per Capitolo si intende l'organizzazione della quale fa parte il Marine (Angeli sanguinari, Ultramarines, ecc).

## 1.2. Unità e armi <sup>3</sup>

Le squadre di abbordaggio sono comandate da un veterano il cui grado varia dal semplice Sergente al decorato Capitano. Tuttavia, una Compagnia di Space Marines è composta anche da individui aventi caratteristiche particolari: il Bibliotecario (o *Librarian*), responsabile della preservazione della storia del Capitolo, il Cappellano (o *Chaplain*) che si occupa degli aspetti spirituali, il *Techmarine* (o Tecnomarine), responsabile della manutenzione dei veicoli e infine l'Apotecario (*Apothecary*), il quale fornisce il supporto medico in battaglia.

La squadra che il giocatore crea è estremamente flessibile in relazione al ruolo che deve svolgere durante la missione. Si può presumere che le squadre che assaltano gli *space hulks* siano appositamente addestrate ad utilizzare qualsiasi armamento, anche sperimentale.

Inoltre, se la missione lo richiede, i classici Marines in armatura potenziata<sup>4</sup> possono essere sostituiti da:

- squadre di Terminators: sono composte da soldati veterani che utilizzano le più coriacee, ma ingombranti, armature pesanti.
- squadre di Scouts (o Esploratori): sono spesso composte da reclute con un armamento limitato e delle armature meno resistenti. Spesso hanno il compito di distrarre l'avversario o di colpirlo velocemente ai fianchi.

Durante le manovre di abbordaggio è previsto l'utilizzo di *Armi di supporto mobile* come le Tarantole. In rari casi è possibile dislocare il riverito Dreadnought, un enorme robot costruito attorno alla bara di uno Space Marine ferito gravemente in battaglia e manovrabile grazie ad appositi collegamenti neurali<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> Il paragrafo che segue è basato principalmente sulle idee (semplificate) suggerite nelle versioni 4 e 5 del *Codex WH40k*.

<sup>4</sup> Nel gioco base di SQ si fa riferimento solamente ai Marines in armatura potenziata!

<sup>5</sup> Il Dreadnought muove di 4 caselle, monta due armi ed ha le stesse caratteristiche in VA della versione del Caos utilizzata nel gioco base di SQ. Vedi p.54 per maggiori dettagli.

## Cap.2 – L’armeria

Nel presente capitolo verranno analizzate le differenti armi utilizzate dagli Space Marines, distinte per categoria, indicando il perché della scelta dell’uso di particolari dadi da combattimento, nonché le differenze nella traduzione italiana rispetto alla corrispondente arma in WH40k.

### 2.1. Armi per il corpo a corpo

In SQ, l’armeria degli Space Marines è composta principalmente da semplici armi bianche (es. Baionette) e armi “mortalì” (Spada, Ascia e Guanto). Queste ultime trovano corrispondenza, in WH40k, nelle armi ad energia o potenziate (*Power weapons*), per le quali la maggiore capacità distruttiva risiede nella particolare energia che attraversa il loro metallo, permettendo di tranciare (o di schiacciare, nel caso del Maglio/Guanto) anche i materiali più resistenti.

Un Marine armato di Pugnale (o Baionetta) in c/c attacca con 2b in quanto, se si applicano gli effetti della Carta Evento “Fine delle munizioni” su una miniatura la cui arma pesante non può essere sostituita con il Fucile Requiem, quest’ultima può attaccare solamente in c/c con la combinazione di dadi appena descritta. Quindi, la capacità di effettuare un attacco ravvicinato non è influenzata dal fatto che si utilizzi un Fucile Requiem<sup>6</sup>.

Si consideri l’ipotesi che il sopra citato Marine venga anche equipaggiato con una Pistola Requiem (vedi Carta Equipaggiamento “Pistola laser”): la sua capacità di combattimento risulta migliorata di 1b. Quindi, durante qualsiasi c/c tale miniatura attaccherà e si difenderà con 3b anziché con i consueti 2b.

Tuttavia la Pistola fa fuoco con 2b, ma nel c/c fornisce un bonus pari alla metà del proprio potere di attacco!<sup>7</sup>

Tale regola può essere generalizzata anche alla combinazione Ascia+Pistola, utilizzata dal Comandante Marine. E’ possibile, infatti, che il bonus di 1b venga inglobato nell’attacco pari a 2R, ma solamente se si suppone che la semplice Ascia (senza l’ausilio della Pistola) permetta il lancio di 1R+1b.

<sup>6</sup> Di conseguenza, si presume che ogni Marine sia sempre armato con un Pugnale/Baionetta.

<sup>7</sup> Ciò si potrebbe spiegare col fatto che la pistola, nel concitato combattimento in c/c, non fornisce un efficace aiuto al Marine, rispetto ad una seconda arma da attacco ravvicinato.

Da questo ragionamento apparentemente contorto si evincono due considerazioni. La prima riguarda il numero di dadi lanciati dall’arma potenziata (Ascia, Maglio, Spada), mentre la seconda considera gli effetti delle combinazioni tra più armi da c/c.

Si ottiene la seguente classificazione di armi<sup>8</sup>:

Arma	Dadi
Pugnale/Baionetta	2b
Arma energetica (o potenziata): Spada, Ascia, Guanto (o Maglio)	1R+1b
Combinazione Pugnale + Pistola	3b
Combinazione di 2 armi potenziate (Guanto + Spada)	2R+2b
Combinazione arma potenziata + Pistola (Ascia + Pistola)	2R

Inoltre, è possibile enunciare la seguente **Regola generica sulla Combinazione di armi per il corpo a corpo**:

*Se un Marine è armato con due armi da corpo a corpo (es. Guanto + Spada), la capacità di attacco risulta dalla mera somma dei dadi delle singole armi da attacco ravvicinato.*

*Se un Marine è armato con un’arma da corpo a corpo ed una Pistola (es. Pugnale + Pistola), la capacità di attacco è pari alla somma dei dadi dell’arma da c/c e della metà dei dadi della Pistola, con i dovuti arrotondamenti (es. Ascia + Pistola Requiem).*



<sup>8</sup> Nell’Allegato 2 (p.67) sono forniti maggiori dettagli sulla tipologia di dadi da utilizzare in corpo a corpo, a seconda delle armi (o della combinazione di armi) imbracciate.

Opzione: Ascia – Attacco in diagonale

Le miniature armate di Ascia potenziata possono *attaccare* in diagonale. In tal caso il nemico si difenderà con un dado in meno del normale. Questa abilità è valida per tutto il corso della missione.

Opzione: Spada – Parata

La Spada potenziata permette di effettuare una parata tutte le volte che il Marine *subisce un attacco*. Il Giocatore Marine può far rilanciare, alla miniatura attaccante, uno dei suoi dadi tentando di ridurre il valore di attacco. Si accetta il secondo risultato. Questa abilità è valida per tutto il corso della missione.

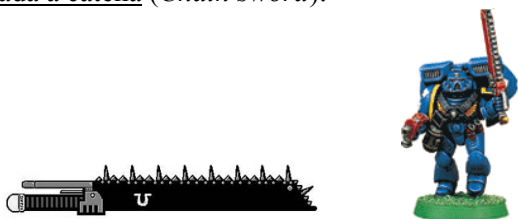
Esempio: un Marine armato di Maglio potenziato e Spada potenziata è attaccato da un Ladro genetico che ottiene 3+2=5. Il Marine, invece, ottiene 1+3+0+1=5, ma non si accontenta di un pareggio e cerca di eliminare la miniatura avversaria. Decide, quindi, di far rilanciare al Ladro genetico il dado col risultato più alto, facendogli ottenere uno 0 (0+2=2). Il Ladro genetico viene eliminato.

Opzione: Guanto – Arma anticarro

Il Guanto (o Maglio) potenziato è maggiormente efficace contro gli obiettivi fortemente blindati. Se una miniatura armata di Guanto potenziato *attacca* un obiettivo il cui VA è uguale o superiore a 4 (es. Dreadnought o Porta stagna rinforzata), il dado da arma leggera (1b) è sostituito dal dado da arma pesante (1R)

Esempio: un Marine armato di Maglio potenziato e Spada potenziata attacca con 2R+2b, tuttavia, se attacca il Dreadnought lancerà 3R+1b.

Spada a catena (Chain sword):

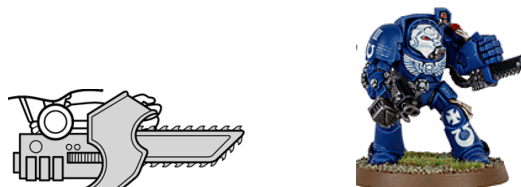


Per aspetto e funzione è molto simile ad una motosega, ma molto più leggera. In linea di principio si pone tra il semplice Pugnale (2b) e le armi potenziate (1R+1b). La Spada a catena potrebbe permettere il lancio di 1R, con maggior probabilità, rispetto al Pugnale, di ottenere un “3”. Tuttavia, il Pugnale è più maneggevole, consentendo al Marine di raggiungere più facilmente le parti critiche dell’avversario. Ecco perché il valore massimo ottenibile da quest’ultima arma è “4”. Non credo sia opportuno aggiungere, alla Spada a catena, delle caratteristiche particolari quali

l’attacco in diagonale, in quanto si tratta di un’arma di largo uso tra le fila dei Marines<sup>9</sup>. Infatti, è l’arma base per il corpo a corpo utilizzata dai Sergenti e dalle truppe d’assalto, ma può essere sostituita dalle armi potenziate.

Arma	Dadi
Spada a catena	1R
Combinazione Spada a catena + Pistola Requiem	1R+1b

Maglio a catena (Chainfist):



Si tratta di un Guanto (o Maglio) potenziato, migliorato per la lotta anticarro, ma dall’ingombro elevato che ne limita il brandeggio. E’ utilizzato principalmente dai Marines in armatura terminator. Normalmente quest’ultimo, attacca in c/c con 1R+1b, tuttavia, se gli ostacoli presentano un’armatura molto resistente (Dreadnought, Porte Stagne Rinforzate e particolari mura<sup>10</sup>) il Marine attiva il Maglio a catena, attaccando con 2R+1b.

Nota: Il Maglio potenziato può essere “upgradato” a Maglio a catena mediante apposita Carta Equipaggiamento<sup>11</sup>.

Arma	Dadi
Maglio a catena (qualsiasi obiettivo eccetto Dreadnought, Porte Stagne Rinforzate,...)	1R+1b
Maglio a catena (solamente contro Dreadnought, Porte Stagne Rinforzate,...)	2R+1b

Regole speciali
---

Nota: se si utilizza la regola opzionale “Guanto – Arma anticarro”, la combinazione 2R+1b diventa 3R.

<sup>9</sup> A mio avviso, solo le armi di una certa rarità, o utilizzate solamente da truppe particolarmente addestrate (es. Lame da assalto ravvicinato), possono presentare maggiori vantaggi in termini di combattimento.  
<sup>10</sup> Le mura alle quali si fa riferimento sono relative alle (eventuali) missioni sui bio-vascelli Tiranidi, oggetto di svariate espansioni del gioco da tavolo Space Hulk.  
<sup>11</sup> Per maggiori dettagli vedere la sezione sulle Carte Equipaggiamento dei Terminators (p.35).

### Artiglio Fulmine (Lightning claw):



È un'arma potenziata rappresentata da un Maglio dal quale fuoriescono delle lame affilatissime.

È tipica degli Space Marines in armatura terminator specializzati nel corpo a corpo ed è più maneggevole del Maglio a catena.

Può essere usata singolarmente, dagli Space Marines in armatura potenziata, o in coppia.

In base a queste premesse, si può ipotizzare il lancio di 2R per un singolo artiglio e di 4R per una coppia di artigli<sup>12</sup>. Inoltre, per specificare l'effetto devastante dell'arma, si può utilizzare l'attacco in diagonale così come descritto dalla Carta Equipaggiamento "Lame da assalto ravvicinato".

Il Marine che utilizza la coppia di Artigli Fulmine può attaccare anche due bersagli differenti, lanciando ogni volta 2R.

Vista la necessità di distinguere nettamente quest'arma dal Martello Tuono (altra arma specializzata per il c/c), un Marine armato con una coppia di Artigli Fulmine difende in c/c con soli 2R. Si presume che l'arma sia difficilmente governabile in difesa.

Arma	Dadi	Att/Dif
1 Artiglio (solo Marines in armatura potenziata)	2R	Att e Dif
Combinazione 1 Artiglio + Pistola Requiem (solo Marines in armatura potenziata)	2R+1b	Att e Dif
Coppia di Artigli, contro un singolo bersaglio (Marine in armatura potenziata e Terminator)	4R	Attacco
Coppia di Artigli, contro due bersagli differenti (Marine in armatura potenziata e Terminator)	2R (x2)	Attacco
Coppia di Artigli, in difesa durante il c/c (Marine in armatura potenziata e Terminator)	2R	Difesa

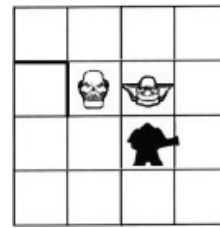
Regole speciali
Attacco in diagonale
Più bersagli
Attacco e Difesa differenti

**Esempio:** un Marine in armatura potenziata, con un solo punto vita, armato con due Artigli Fulmine, decide di attaccare due alieni di fronte a sé. Decide di attaccare prima l'Androide che si trova in diagonale e poi il Gretchin situato proprio davanti a lui.

Per il primo lancio di dadi (2R) ottiene 0+1=1, mentre l'Androide (1R, in quanto si difende con un dado in meno) ottiene 3. Il Marine è eliminato e non può attaccare il

<sup>12</sup> In WD 134 la coppia di artigli permette il lancio di 2R+2b, ma così vengono equiparate a normali armi potenziate in coppia (es. guanto + spada), mentre in effetti si tratta di armi utilizzate per devastanti attacchi corpo a corpo.

Gretchin. Sarebbe stato più saggio attaccare l'Androide con entrambi gli Artigli (4R).



### Martello Tuono (Thunder Hammer):



Come gli Artigli Fulmine è un'arma utilizzata prevalentemente dai Terminators nel corpo a corpo.

Il Martello, una volta colpito il bersaglio, rilascia una potentissima energia distruttiva capace di annientare anche i blindati.

I Terminators lo affiancano ad uno Scudo Tempesta, migliorando la propria capacità difensiva<sup>13</sup>.

I Marines in armatura potenziata, invece, lo considerano come arma a due mani, utilizzandolo senza penalità di movimento o di capacità di attacco, tuttavia non possono attaccare a distanza<sup>14</sup>.

In base alle regole fornite in WD 134, il Marine che si trova accerchiato da nemici può autodistruggere il Martello immolandosi ma investendo, allo stesso tempo, le miniature adiacenti.

Il Martello è, quindi, un'arma da 3R<sup>15</sup> e la **Regola Speciale** "Autodistruzione": *il Marine si può immolare attaccando le miniature adiacenti<sup>16</sup> col risultato di 2R<sup>17</sup>.*

<sup>13</sup> Vedere la sezione Protezioni per maggiori dettagli (p.23).

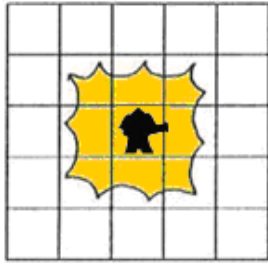
<sup>14</sup> In tal senso sono assimilati al Comandante armato con la combinazione Maglio + Spada.

<sup>15</sup> In WD 134, però, viene equiparato ad una semplice arma potenziata che lancia 2R, perdendo la sua caratteristica di arma d'assalto e anticarro.

<sup>16</sup> Le miniature adiacenti sono quelle che si trovano nelle 8 caselle attorno al Marine.

<sup>17</sup> In WD 134 si lanciano 2R+4b ma l'effetto distruttivo areale (o a dispersione) è stranamente superiore a quello che si verrebbe a creare qualora il Martello colpisse il bersaglio, contraddicendo la caratteristica dell'arma, per la quale l'immensa energia viene concentrata tutta su un unico punto quando il Martello colpisce l'avversario.





L'area di effetto in caso di Autodistruzione del Martello

**Nota:** In base alla Regola Speciale "Autodistruzione", il Giocatore Marine perde i punti relativi al proprio Marine eliminato<sup>18</sup>, ma il Giocatore Alieno non li guadagna.

Arma	Dadi	Att/Dif
Martello (Marines in armatura potenziata)	3R	Att e Dif
Martello (Terminators) associato allo Scudo Tempesta	3R	Att e Dif

Regole speciali
Autodistruzione Nessun bonus da pistole (Arma a due mani per Marines in armatura potenziata)

### Crozius Arcanum:

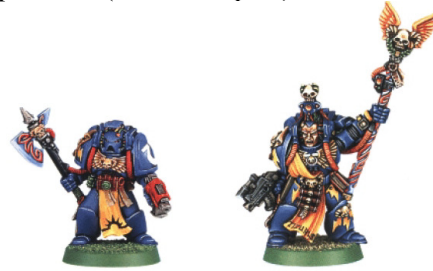


Si tratta di un'arma equiparata a quelle potenziate ma utilizzata esclusivamente dai Cappellani delle Compagnie degli Space Marines.

Si presume il lancio di 1R+1b senza l'ausilio di Regole Speciali<sup>19</sup>.

Arma	Dadi
Crozius Arcanum (solamente i Cappellani)	1R+1b
Combinazione Crozius Arcanum + Pistola Requiem	2R

### Arma psionica (Force weapon):



Queste armi (Spade, Scuri, Bastoni) sono avvolte da una particolare energia emanata dai Telepati (o Bibliotecari o *Librarians*).

Il loro potere distruttivo è enorme, per cui si considera che appartengono ad una categoria di armi superiori a quelle potenziate: si adotta, così, la descrizione apparsa su WD 145 secondo la quale l'arma permette il lancio di 2R+2b<sup>20</sup>.

Arma	Dadi
Arma psionica (solamente i Bibliotecari)	2R+2b

Regole speciali
Nessun bonus da pistole (Concentrazione)

**Nota:** per poter incanalare l'energia psichica verso le proprie armi, i Bibliotecari necessitano di molta concentrazione, per cui non possono sommare il bonus della Pistola che portano con se.

<sup>18</sup> Indipendentemente dal risultato dei dadi, il Marine che si suicida è considerato come eliminato dal gioco.

<sup>19</sup> Le Regole Speciali riguardano il Cappellano e non la propria arma da mischia (vedere p.52).

<sup>20</sup> Indipendentemente dalla tipologia di arma da mischia utilizzata (Spada, Bastone, ecc), l'arma permette sempre il lancio di 2R+2b.

## 2.2. Armi da fuoco con proiettili

Generalmente si basano sull'utilizzo di proiettili o di mini razzi esplosivi (*bolts*) sparati da un'arma semiautomatica o automatica.

### Pistola Requiem (Bolt pistol):



In SQ la Pistola Requiem permette di migliorare l'attacco in c/c<sup>21</sup> (Carta Equipaggiamento "Pistola Laser"). Tale regola può essere ampliata a tutte le miniature che impugnano un'arma da mischia ad una mano e una pistola (es. combinazione Spada a catena + Pistola Requiem), senza la necessità di utilizzare una apposita Carta Equipaggiamento: la capacità in c/c della miniatura, quindi, dev'essere comprensiva del bonus fornito dalla pistola.

In termini pratici, la miniatura armata di Pistola Requiem ed arma da mischia può sparare a distanza con l'arma da fuoco oppure attaccare in c/c come se avesse due armi da mischia<sup>22</sup>.

### Opzione: Raggio d'azione ridotto

La Pistola Requiem, e tutte le tipologie di pistole (al plasma, a fusione e lanciafiamme) hanno un raggio d'azione di 6 caselle.

### Fucile Requiem (Bolter/Boltgun):



E' l'arma standard degli Space Marines. La gran parte delle traduzioni di SQ fa riferimento alla Pistola Laser ed al Fucile Laser, ma in effetti si tratta di armi che utilizzano mini razzi esplosivi. E' un'arma leggera che, in SQ, non presenta particolari vantaggi a parte il fatto che permette l'utilizzo di alcune Carte Equipaggiamento<sup>23</sup> ed Ordine<sup>24</sup>.

<sup>21</sup> Per maggiori dettagli vedere la **Regola generica sulla Combinazione di armi per il corpo a corpo** (p.6) e la Tabella sulle combinazioni di armi in c/c (p.71).

<sup>22</sup> Tale ipotesi è confermata anche in Wh40k, migliorando la capacità di assalto di un Marine (Fonte: Wh40k 5ed).

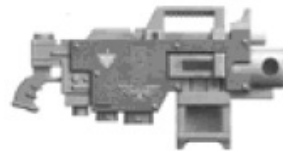
<sup>23</sup> Solamente i Marines armati di Fucile Requiem possono utilizzare la Pistola Laser e le Lame da assalto ravvicinato.

<sup>24</sup> Solamente i Marines armati di Fucile Requiem possono utilizzare l'ordine "Assalto ravvicinato!".

### Requiem pesante (Heavy bolter):



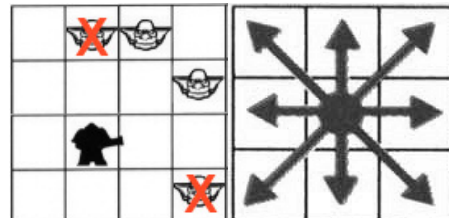
La versione pesante (Requiem pesante o *Heavy Bolter*) in SQ viene (semplicemente ed erroneamente) chiamata *Bolter*, utilizzabile solo dal Comandante. Il movimento della miniatura non viene limitato in quanto l'arma non presenta il nastro delle munizioni ed il pesante zaino che l'accompagna<sup>25</sup>. La versione del Comandante non è un'arma a raffica bensì a colpo singolo che presenta un caricatore con un numero limitato di colpi.



Il Requiem pesante utilizzato dal semplice Marine, invece, è un'arma automatica che spara raffiche una velocità (ed un calibro) superiore a quelle del Fucile Requiem.

Per evitare di duplicare gli effetti del Cannone d'assalto, si può ipotizzare che l'arma pesante possa colpire al massimo due bersagli per turno, lanciando 2R (vedi regole del Cannone d'assalto). All'occorrenza il Requiem pesante può essere caricato con un singolo proiettile *Hellfire*<sup>26</sup>.

Esempio: un Marine in armatura potenziata (non il Comandante), armato di Requiem pesante, decide di attaccare un gruppo di Gretchin e lancia 2R. Ottiene 3+2=5, però è in grado di eliminare solamente due alieni: in tal caso il Giocatore Marine decide di eliminare l'alieno in alto e quello in basso a destra. Se il Marine fosse stato equipaggiato con Cannone d'assalto, avrebbe eliminato tutti gli alieni.



<sup>25</sup> Secondo quanto stabilito nel Libretto di Istruzioni di SQ, il Bolter del comandante è un'arma leggera (cioè non limita il movimento) la cui potenza è simile ad un'arma pesante!

<sup>26</sup> I proiettili *Hellfire* sono introdotti tramite Carta Equipaggiamento qualora si utilizzano Marines in Armatura da Esploratore e permettono di attaccare come un Lanciarazzi. (p.42)

## Requiem d'assalto (*Storm bolter*):

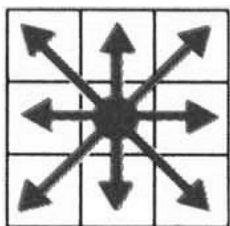


I Marines in armatura terminator utilizzano una versione migliorata del Fucile Requiem, avente anch'essa, come specifica il regolamento di WH40k, il medesimo calibro. Si tratta di due fucili accostati l'uno all'altro e denominati Requiem d'assalto o *Storm Bolter*.

L'arma è particolarmente ingombrante e può essere facilmente maneggiata da un Terminator.

A differenza di quanto affermato in WD 134, essa non può lanciare 1R+1b (semplice marine) o 2R (comandante)<sup>27</sup> in quanto presenta lo stesso calibro del Fucile Requiem e il medesimo valore distruttivo: rimane un'arma anti-fanteria e non può, quindi, lanciare più di 2b!<sup>28</sup>

Lo *Storm bolter* è un'arma d'assalto: la sua alta cadenza di tiro la assimila ad un Cannone d'assalto che, però, attacca con 2b.



La modalità di attacco del Requiem d'assalto

Nota: l'arma può essere utilizzata anche dai Marines in armatura potenziata, tuttavia, se imbracciata da un Terminator, l'arma fa fuoco come se avesse un mirino (pp.22 e 33).

Nota: il Requiem d'assalto non è assimilabile ad una pistola, quindi non concede bonus nel c/c.

Di seguito viene evidenziata la traduzione italiana delle armi a mini razzi esplosivi (*bolts*) effettuata in SQ, nonché la traduzione italiana ed inglese in WH40k:

SQ (ITA)	WH40k (ITA)	WH40k (ENG)	Dadi	Note
Pistola Laser	Pistola Requiem	Bolt pistol	2b*	Stesso calibro del Fucile
Fucile Laser	Fucile Requiem	Bolter/Boltgun	2b	Stesso calibro della Pistola
---	Requiem d'assalto	Storm bolter	2b*	Stesso calibro del Fucile
Bolter (comandante)	Requiem pesante	Heavy bolter	2R	Calibro maggiore
Bolter (marine) <sup>29</sup>	Requiem pesante automatico	Heavy bolter	2R*	Calibro maggiore; Mov 4

* Regole speciali	
Pistola Requiem	Bonus in corpo a corpo (aggiungere 1b alla capacità in c/c del Marine)
Requiem d'assalto	Alta cadenza di tiro (vedi regola Cannone d'assalto) Mirino (rilancio) [solo con armature terminators]
Requiem pesante automatico	Alta cadenza di tiro (vedi regola Cannone d'assalto) e fino ad un massimo di due bersagli differenti

Nota: La potenza di queste armi da fuoco si considera invariabile, ma in effetti dipende tutto dal tipo di proiettile utilizzato: quello standard per arma leggera, ad esempio, permette il lancio di 2b. Tuttavia è possibile introdurre apposite Carte Equipaggiamento (es. Munizioni dirompenti; Munizioni sperimentali) che permettono di modificare tali valori (es. utilizzare 3b al posto dei 2b).

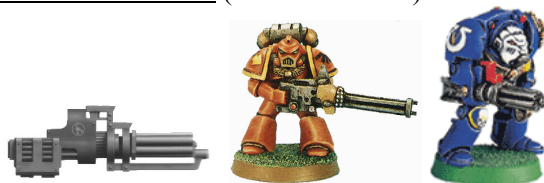
<sup>27</sup> Il fatto che l'arma presenti valori differenti tra Marine e Comandante è sicuramente un errore di distrazione.

<sup>28</sup> In base alle specifiche degli ideatori, tale arma presenta le stesse capacità di forza e penetrazione di un normale Fucile Requiem, però ha una maggiore cadenza di fuoco che viene evidenziata dalla possibilità di far fuoco due volte (Wh40k 5ed).

Solamente la possibilità di far fuoco con proiettili differenti giustificerebbe una variazione nel numero e nella tipologia dei dadi da utilizzare.

<sup>29</sup> La versione per lo Space Marine non si trova in SQ, ma è necessario distinguerla da quella del Comandante.

Cannone d'assalto (Assault cannon):



Benché in prima analisi l'arma che impugna un Terminator risulti di dimensioni ridotte rispetto a quella quelle installate sui veicoli e sul Dreadnought, per WH40k si tratta sempre della stessa arma, con il medesimo calibro e potere distruttivo. L'arma utilizzata dai Marines, in SQ, non rappresenta un'eccezione benché, sempre secondo il WH40k, essa può essere utilizzata solo dai Terminators a causa del forte rinculo.

Dunque, il Cannone d'assalto utilizzato in SQ è lo stesso di quello utilizzato dai Marines in armatura terminator.

Il problema sorge quando si studia il valore in dadi di quest'ultima arma fornito da WD 134: secondo tale rivista il calibro dell'arma è differente per cui non si lanciano 2R ma 2R+1b.

Per semplicità, però, si potrebbero considerare come se fossero il medesimo cannone, con una variante nel caso dei Terminator. Infatti, la loro armatura e la presenza di sospensori permettono di trasportare l'arma migliorandone la stabilità e dunque l'efficienza (o meglio la probabilità di colpire) nel tiro<sup>30</sup>. Poiché si tratta di una miglioria che influenza l'arma, si può parlare del lancio di 2R con la possibilità di rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Nota: Il Cannone d'assalto associato ad un'armatura terminator è automaticamente dotato di un mirino, per cui permette al Giocatore Marine di rilanciare due dadi per cercare di migliorare il risultato ottenuto<sup>31</sup>.

Lo stesso dado non può essere rilanciato due volte!

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte
Standard	2R	Almeno un singolo bersaglio	SQ
Terminator	2R* (rilancio max 2 dadi)	Almeno un singolo bersaglio	Ipotesi + WD 134

* Regole speciali	
Cannone d'assalto Terminator	Alta cadenza di tiro Arma perfezionata (rilancio) Mirino (rilancio)

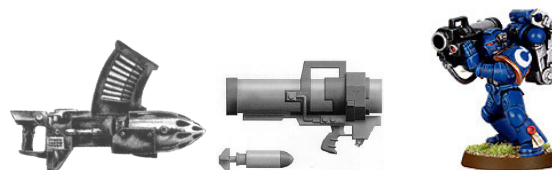
<sup>30</sup> In effetti ciò comporta anche un maggior raggio d'azione utile dell'arma.

<sup>31</sup> Il primo rilancio è dovuto agli stabilizzatori presenti nell'armatura terminator, mentre il secondo rilancio è legato al sofisticato mirino inglobato nella medesima armatura.

Note: per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.

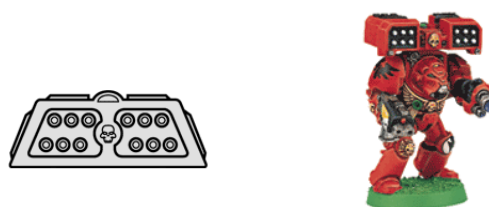
Opzione: Inceppamento dell'arma se il Cannone ottiene il suo massimo punteggio (3+3=6) allora il Giocatore Marine lancia un altro dado da arma pesante: su un risultato di 3 l'arma esplose, uccidendo il Marine che la imbraccia.

Lanciamissili (Missile launcher):



Il modello di quest'arma è variato nel tempo: da un lancia proiettili multiplo si è passati ad un singolo tubo lancia missile, simile ai moderni LAW launchers (o ai vecchi bazookas). Il principio su cui esso si basa è il medesimo, per cui non sussistono differenze da rilevare.

Note: per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.



Esso va comunque distinto dal Lanciarazzi Ciclone (Cyclone missile launcher), montato sulle spalle dell'armatura terminator: un equipaggiamento costituito da due blocchi separati contenenti, ciascuno, sei razzi altamente esplosivi, per un totale di 12.

Permette il contemporaneo attacco con il Requiem d'assalto.

Su tale base tecnica è possibile formulare alcune ipotesi sulle specifiche dell'arma:

- Quando terminano i 12 razzi, la miniatura non può più attaccare con quest'arma.
- E' possibile lanciare due razzi contemporaneamente utilizzando 3R al posto di 2R<sup>32</sup>: in tal caso, causa il forte rinculo, il Marine non deve muoversi.
- Se il Terminator viene eliminato bisogna stabilire se il comparto missili è stato

<sup>32</sup> La presente regola ha una sua logica nel fatto che i Terminators non utilizzano armi extra-pesanti, per cui potrebbero risultare penalizzati affrontando i Dreadnoughts del Caos.

colpito. Si lancia 1R e su un risultato di 3 i missili esplodono, investendo le miniature adiacenti con il risultato del lancio di 2R<sup>33</sup>.

Nota: il Lanciamissili Ciclone, a causa della struttura dell'armatura terminator, può far fuoco come se avesse un mirino (vedi le regole sui Terminators a p.22 e p.33).

Lanciamissili	Dadi	Area di effetto	Fonte
Marine SQ	2R*	9 caselle	SQ
Terminator (Ciclone)	2R* (rilancio 1R)	9 caselle	Ipotesi + WD 134

* Regole speciali	
Lanciarazzi SQ	Attacco areale a esplosione (9 caselle)
Lanciarazzi Ciclone	Attacco areale a esplosione (9 caselle) Munizioni limitate (12) Fuoco concentrato (3R) Mirino (rilancio) Esplosione interna

### Fucile di precisione (Sniper rifle):



E' utilizzato dagli Esploratori Space Marines per inchiodare l'avversario e ridurre il morale delle truppe.

E' un'arma leggera-speciale dotata di mirino, quindi migliorata, con un ampio raggio d'azione e munizioni particolari.

In SQ ha la stessa potenza di un Fucile Requiem<sup>34</sup> (2b), ma se il Marine non muove durante il suo turno il bersaglio vede il proprio VA ridotto di un punto (**Regola del tiro di precisione**): si ipotizza che l'Esploratore stia prendendo la mira verso parti critiche del nemico. L'arma così configurata permette di abbattere un Dreadnought o almeno di

<sup>33</sup> La regola è valida qualora sia rimasto almeno un missile al momento dell'eliminazione del Terminator. Se, a causa dell'esplosione, alcuni alieni sono eliminati, il relativo punteggio non viene assegnato a nessuno.

<sup>34</sup> Anche se la potenza è pari a quella di un Fucile Requiem, l'arma non è assimilata ad esso, quindi su di essa non si applicano gli effetti delle Carte Ordine ed Equipaggiamento che si applicherebbero solamente ai Fucili Requiem.

disabilitarne le armi pesanti! Inoltre, riduce eventuali bonus di copertura<sup>35</sup>.

Esempio: Un Orco è posizionato dietro ad un muretto di detriti: il suo VA è aumentato di 1, passando da 1 a 2.

Un Esploratore armato di Fucile di precisione utilizza la Regola del tiro di precisione, per cui non muove nel proprio turno, in modo tale che il VA del proprio bersaglio scenda di un punto (il VA dell'Orco è di nuovo pari ad 1!).

Lancia 2b e ottiene 0+1, insufficienti ad eliminare l'Orco (VA=1), tuttavia l'arma è dotata di mirino per cui il Giocatore Marine decide di rilanciare il dado con lo "0" ed ottiene "1", per cui, il risultato complessivo è 1+1=2. L'Orco è eliminato!

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.

Esempio: Il Giocatore Marine utilizza l'ordine "Fuoco" sulla propria squadra. La miniatura (o le miniature) armata con Fucile di precisione può quindi muovere e sparare due volte nell'ordine desiderato. Poiché ha un mirino incorporato, può utilizzarlo in entrambi i casi.

Tuttavia, se il Giocatore Marine intende utilizzare la Regola del tiro di precisione, non può far muovere il proprio cechchino durante il suo turno di gioco: la miniatura, quindi, potrà solamente far fuoco due volte (rilanciando eventualmente il dado).

Il Fucile di precisione è dotato di silenziatore<sup>36</sup>.

Modalità	Dadi	Area di effetto	Fonte	Note
Normale	2b	Singolo bersaglio	Ipotesi	Muovere e sparare nel medesimo turno
Precisione	2b	Singolo bersaglio	Ipotesi	Solamente sparare

Regole speciali
Mirino (rilancio) Riduzione VA bersaglio (-1) [modalità "precisione" solamente] Silenziatore

### Fucile a pompa (Shotgun):



Anche quest'arma (leggera-speciale) fa parte dell'armiera dei Marines Esploratori.

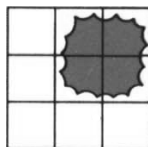
Può essere caricato con gli stessi proiettili dei Fucili Requiem (lancio di 2b) oppure con schegge adamantine capaci di espandersi in volo, a scapito, però, della precisione e della capacità di penetrare

<sup>35</sup> Per la regola opzionale sul bonus di copertura vedere la sezione Protezioni a p.24.

<sup>36</sup> Per maggiori dettagli vedere la sezione Esploratori (p.43).

armature. Per simulare tale situazione si può ipotizzare il lancio di un singolo dado da arma pesante (1R) per un'area di 4 caselle<sup>37</sup>.

Lo Shotgun, in questa configurazione, è concepito per spazzare numerose orde di nemici poco protetti.



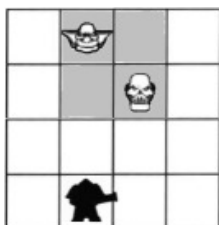
Il Giocatore Marine che utilizza una miniatura armata di Fucile a pompa lancia sempre 2b a meno che, prima di far fuoco, dichiari di voler utilizzare un proiettile a schegge adamantine (1R). L'area di 4 caselle è simile a quella del Cannone laser.

Si presume che i proiettili a schegge adamantine siano in numero sufficiente per completare la missione.

Sullo *Shotgun* non è possibile installare il mirino.

**Esempio:** Un Esploratore armato di Fucile a pompa decide di far fuoco sull'Androide: il Giocatore Marine lancia, quindi, 2b (come il Fucile Requiem) ed ottiene 1+1=2, ma non elimina la miniatura aliena.

Prima di far fuoco, però, il Giocatore Marine avrebbe potuto dichiarare di voler utilizzare i proiettili a schegge adamantine. Avrebbe così lanciato 1R, colpendo un'area di 4 caselle (in grigio) e quindi attaccando anche il Gretchin.



Proiettile	Dadi	Area di effetto	Fonte	Note
Esplosivo	2b	Singolo bersaglio	Ipotesi	Proiettile per Requiem
Schegge adamantine	1R	4 caselle	Ipotesi	Schegge

Regole speciali
Nessun mirino
Proiettili opzionali (attacco con 1R anziché con i classici 2b)
Attacco areale omogeneo (4 caselle) (opzionale)

**Nota:** se si utilizza la Carta Ordine "Fuoco", il Comandante può attaccare prima con il proiettile esplosivo e poi con quello a schegge adamantine, o viceversa.

<sup>37</sup> Ovviamente, gli unici bersagli che possono essere abbattuti con tali proiettili sono quelli il cui VA non sia superiore a 2.

### 2.3. Armi da fuoco con tecnologia laser (*Laser weapons*)



La gran parte di esse sono utilizzate dall'esercito regolare dell'Impero (Guardia Imperiale).

In termini meramente pratici un Fucile laser è leggermente meno performante di un Fucile Requiem ma presenta una proprietà particolare: è possibile concentrare il fuoco di più armi per ottenere, sul bersaglio, la somma dei punteggi delle stesse. Un esempio tipico è dato dal Cannone laser (*Lascannon*) che lancia 1R(x3), ma se viene affiancato ad un altro Cannone laser (la Tarantola) permette il lancio di 2R(x3)!

La versione pistola e fucile sono armi leggere, utilizzate dalle truppe dell'Impero ma non dagli Space Marines.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Pistola laser	1R	Singolo bersaglio	Ipotesi <sup>38</sup>	Leggera
Fucile laser	1R	Singolo bersaglio	Ipotesi	Leggera
Cannone laser	1R(x3)	4 caselle	SQ	Extra-pesante Mov 4
Cannone laser <i>binato</i> (Tarantola)	2R(x3)	4 caselle	SQ	Supporto Mov 6 o Fuoco

Regole speciali
Intensità di fuoco regolabile (possibilità di far fuoco più volte con attacchi poco potenti) [Cannone laser e Tarantola]
Fuoco concentrato (concentrare il fuoco di più armi su un unico bersaglio) [eccetto Cannone laser singolo]
Nessun mirino [Cannone laser e Tarantola]
Attacco areale omogeneo (4 caselle) [Cannone laser e Tarantola]

**Nota:** per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.



<sup>38</sup> Ovviamente i Giocatori possono accordarsi per utilizzare 2b (punteggio max 4) anziché 1R (punteggio max 3) quando vengono utilizzati dei soldati imperiali.

## 2.4. Armi da fuoco con tecnologia al plasma (*Plasma weapons*)

Fucile al plasma SQ (*Plasma gun?*)(*Plasma cannon or Heavy plasma gun!*):



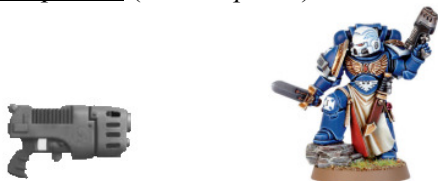
Benché l'arma sia più simile alla prima versione del Lanciafiamme della Games Workshop per WH40k che all'attuale Fucile al plasma, sul piano pratico non cambia nulla.



Il dubbio, eventualmente, risiede sul fatto di considerare l'arma "pesante" (riduzione della capacità di movimento) ma chiamarla con l'appellativo "Fucile"<sup>39</sup>. In quanto arma pesante, e in linea col background fornito da WH40k, si dovrebbe chiamare Cannone al plasma. La soluzione potrebbe essere quella di affiancarle una Pistola e un Fucile al plasma con una potenza leggermente inferiore<sup>40</sup>, in modo da rispettare l'onnipresente logica pistola-fucile-cannone.

Note: per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.

Pistola al plasma (*Plasma pistol*):



La Pistola al plasma è sempre affiancata da un'arma per il corpo a corpo ed è utilizzata principalmente dai Comandanti delle squadre Marines.

La si potrebbe introdurre attraverso un'apposita Carta Equipaggiamento, in sostituzione della

<sup>39</sup> Anche nelle regole inglesi l'arma è chiamata *Plasma gun* anziché *Plasma cannon*.

<sup>40</sup> Le armi al plasma sono leggermente superiori, come potenza, a quelle a proiettili.

Pistola Requiem nella combinazione Pistola + Ascia potenziata.

Essa fa fuoco con 3b e in c/c il Marine aggiunge 1R.

Esempio: un Marine armato di Ascia potenziata e Pistola al plasma attacca con 2R+1b e non con 1R+1b (solo Ascia).

Fucile al plasma (*Plasma gun*):



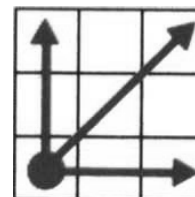
Anche il Fucile al plasma permette il lancio di 3b. Il depotenziamento dell'arma è necessario in quanto, se lanciasse lo stesso numero di dadi della versione di SQ, il Giocatore Marine la preferirebbe a quest'ultima in quanto la miniatura potrebbe muovere di 6 caselle (al posto delle classiche 4)!

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia	
Pistola plasma	al	3b	Linea retta	Ipotesi	Leggera-speciale
Fucile plasma	al	3b	Linea retta	Ipotesi	Leggera-speciale
Fucile plasma SQ <sup>41</sup>	al	2R	Linea retta	SQ	Pesante Mov 4

### Regole speciali

Penetrante costante (tutte le caselle sono colpite col medesimo valore dei dadi)

Pistola plasma	al	3b	Bonus in corpo a corpo (aggiungere 1R alla capacità in c/c del Marine) <sup>42</sup>
----------------	----	----	--



Opzione: Surriscaldamento

se l'arma colpisce il bersaglio con il suo punteggio massimo (6) si surriscalda. Il Giocatore deve lanciare un dado rosso (1R) e se ottiene un 3 l'arma e la miniatura sono perse, mentre, se ottiene un 1 o 2 solo l'arma è perduta e il Marine combatte con l'arma da corpo a corpo (se si tratta di Pistola), a mani nude (nel caso del Fucile al plasma) o con un Fucile Requiem (nel caso del Fucile al plasma versione SQ).

<sup>41</sup> Il Fucile al plasma in SQ potrebbe essere rinominato "Fucile pesante al plasma", per evitare confusioni.

<sup>42</sup> Per maggiori dettagli vedere la Tabella a p.71.

## 2.5. Armi da fuoco con tecnologia a fusione (*Melta weapons*)

Le armi a fusione (o termiche) in WH40k sono molto potenti e nella loro variante pistola e fucile possono essere imbracciate senza alcun impedimento al movimento. La capacità di sciogliere, con il proprio raggio di calore, anche corazze resistenti, le classifica come armi votate alla funzione anticarro. L'unico handicap è dato dalla corta gittata.

In SQ il concetto di gittata non esiste (almeno sui vascelli spaziali da abbordare, o *Space Hulks*), per cui le varianti pistola e fucile si distinguono dalla variante cannone solamente per la ridotta capacità di attacco.

Fucile a fusione SQ (*Meltagun?*) (*Multi-melta!*):



In SQ è presente solo il Fucile a fusione che lancia 3R, ma, in base alle stesse considerazioni fatte per il Fucile al plasma, si dovrebbe chiamarlo Cannone a fusione, come in WH40k<sup>43</sup>. In base a questi dati è possibile permettere alla versione pistola e fucile il lancio di 4b.

Note: per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.

Pistola a fusione (*Inferno pistol*)<sup>44</sup>:



La Pistola a fusione è sempre affiancata da un'arma per il corpo a corpo e, vista la sua rarità, è utilizzata solamente dai personaggi illustri.

<sup>43</sup> Anche nelle regole inglesi l'arma è chiamata *Fusion gun* (o *Meltagun*) anziché *Fusion cannon* (o *Multi-melta*). *Fusion* e *Melta* sono termini simili.

<sup>44</sup> Questo genere di arma viene chiamata con i nomi più disparati, tra cui *Perdition pistol*.

La si potrebbe introdurre attraverso un'apposita Carta Equipaggiamento, in sostituzione della Pistola Requiem nella combinazione Pistola + Ascia potenziata.

Essa fa fuoco con 4b e in c/c il Marine aggiunge 2b.

Esempio: un Marine armato di Ascia potenziata e Pistola a fusione attacca con 2R+1b e non con 1R+1b (solo Ascia).

Dovrebbe essere, 1R+3b, ma come abbiamo visto per il Comandante armato di Ascia e Pistola Requiem, quel 1b della pistola si fonde con quello dell'arma, diventando 2R. Nel caso della Pistola a fusione è presente un altro 1b che si aggiunge a 2R, trasformando il tutto in 2R+1b.

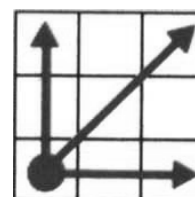
Fucile a fusione (o Fucile termico) (*Meltagun*):



Anche il Fucile a fusione permette il lancio di 4b. Il depotenziamento dell'arma è necessario in quanto, se lanciasse lo stesso numero di dadi della versione di SQ, il Giocatore Marine la preferirebbe a quest'ultima in quanto la miniatura potrebbe muovere di 6 caselle (al posto delle classiche 4)!

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Pistola fusione	a 4b	Linea retta	Ipotesi	Leggera-speciale
Fucile fusione	a 4b	Linea retta	Ipotesi	Leggera-speciale
Fucile fusione (SQ)	a 3R	Linea retta	SQ	Extra-pesante Mov 4

Regole speciali	
Penetrante variabile (si rilanciano i dadi per ogni bersaglio in linea di tiro)	
Pistola fusione	a Bonus in corpo a corpo (aggiungere 2b alla capacità in c/c del Marine) <sup>45</sup>
Fucile a fusione (SQ)	Nessun mirino



<sup>45</sup> Per maggiori dettagli vedere la Tabella a p.71.



## 2.6. I Lanciafiamme (*Flamers*)

Queste armi a corto raggio inviano un getto di liquido infiammabile verso un'area, negando il bonus (in VA) di copertura<sup>46</sup>: sono particolarmente utili negli assalti contro postazioni fortificate quali i bunkers, ma la loro efficacia contro i blindati risulta ridotta.

Inoltre, migliorano la capacità di attacco di colui che le utilizza.

Per questioni di praticità, tutti i Lanciafiamme hanno una gittata massima di 6 caselle!

Su di essi non possono essere montati i mirini.

### Opzione: Fiamme persistenti

Seguendo gli spunti forniti nelle regole di *Space Hulk*, l'area invasa dalle fiamme resta attiva fino all'inizio del turno del Giocatore Marine che ha utilizzato il Lanciafiamme, bloccando sia il passaggio che la linea di tiro (a causa del fumo).

Le miniature che intendono superare la cortina di fiamme, dovranno lanciare gli stessi dadi utilizzati dal Lanciafiamme per ogni casella invasa dalle fiamme sulla quale passano.

### Lanciafiamme pesante (*Heavy flamer*):



Secondo WD 134, il Lanciafiamme pesante, utilizzato principalmente dai Terminators, tira 2R su un'area di 9 caselle (simile al Lanciamissili, ma tutte le caselle sono attaccate dallo stesso numero di dadi), il che sembra un'idea ragionevole. Tuttavia, se si considera che la squadra di Terminators può disporre di altre due armi pesanti (Cannone d'assalto e Lanciarazzi Ciclone)<sup>47</sup>, il Lanciafiamme in parte duplica il ruolo del Lanciarazzi. Inoltre, manca un'arma dagli effetti simili a quelli del Fucile al plasma.

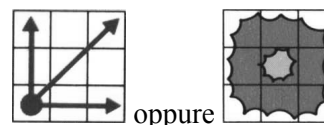
Quindi, si propende per la seguente soluzione basata sulla regolazione del getto infiammabile. Al momento di far fuoco, il Giocatore Marine dichiara la modalità di attacco dell'arma:

- ad area (o palla di fuoco), attaccando contemporaneamente 9 caselle, ma entro 6 caselle dal Marine (gittata massima);

<sup>46</sup> Il bersaglio, se situato dietro ad un riparo o dentro ad un bunker, perde i vantaggi della copertura, quindi si difende con il VA originale.

<sup>47</sup> Si veda la sezione Terminators e le varianti rispetto alle regole fornite su WD 134 (p.32).

- in linea retta (o lingua di fuoco) (come un Fucile al plasma), infiammando le prime 6 caselle che partono dal Marine. Infatti, l'arma ha una gittata limitata!



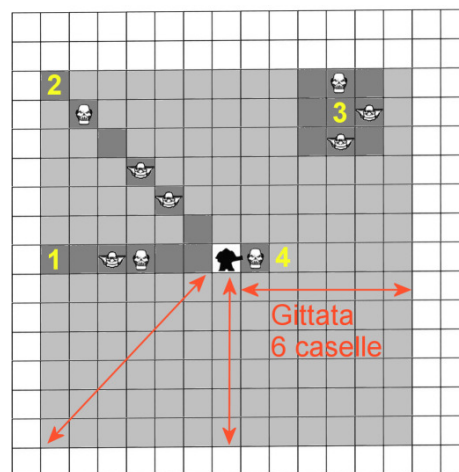
Il Lanciafiamme pesante, inoltre, dispone solamente di 6 munizioni!

Durante gli attacchi in c/c, ma prima di aver tirato i dadi, il Giocatore Marine può dichiarare di voler aggiungere la potenza del Lanciafiamme alla capacità di attacco della propria miniatura: in tal caso aggiungerà 1R<sup>48</sup>, spenderà una munizione e colpirà solamente la casella in cui si trova il bersaglio.

Tale regola è valida per i Terminators, ma non per i Marines in armatura potenziata armati di Lanciafiamme pesante!

Se il Terminator è eliminato bisogna stabilire se il comparto carburante è stato colpito<sup>49</sup>. Si lancia 1R e su un risultato di 3 il Marine prende fuoco, investendo le miniature adiacenti con il risultato del lancio di 2R<sup>50</sup>.

Esempio: un Marine in armatura terminator armato di lanciafiamme può utilizzare l'arma in modalità "linea retta", attaccando gli alieni in linea orizzontale (1) o diagonale (2), oppure attivando la modalità "areale" (3). Infine, può attaccare in corpo a corpo, combinando gli effetti del Lanciafiamme con quelli del proprio Maglio potenziato (4).



<sup>48</sup> In linea di principio, il Lanciafiamme (pesante, leggero) si comporta come quando si associa una pistola all'arma da mischia di un Marine. Tale regola vale, però, solamente in attacco e su specifiche dichiarazioni del Giocatore Marine!

<sup>49</sup> Tale regola non si applica se il Terminator viene eliminato quando non ha più carburante per il Lanciafiamme.

<sup>50</sup> Se, a causa dell'esplosione, alcuni alieni sono eliminati, il relativo punteggio non viene assegnato a nessuno.

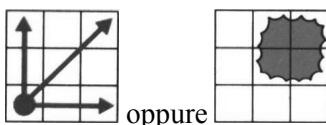
## Lanciafiamme leggero (*Flamer*):



Il Lanciafiamme leggero, rispetto a quello pesante, differisce per alcuni aspetti:

- è un'arma leggera e quindi non impaccia il movimento del Marine;
- utilizza un combustibile meno potente, per cui perde la lieve funzione anticarro della versione pesante. Rimane comunque un'arma anti-fanteria;
- l'effetto areale del getto è minore;
- può essere imbracciata solamente da un Marine in armatura potenziata;
- le munizioni si presumono illimitate o quantomeno sufficienti per lo svolgimento della missione;
- non si applica la regola dell'esplosione interna.

Il Lanciafiamme leggero lancia 2b e segue le stesse modalità di attacco della versione pesante, tuttavia l'area di azione da 9 caselle passa a 4 (come quella del Cannone laser).



Durante gli attacchi in c/c, ma prima di aver tirato i dadi, il Giocatore Marine può dichiarare di voler aggiungere la potenza del Lanciafiamme alla capacità di attacco della propria miniatura: in tal caso aggiungerà 1b e colpirà solamente la casella in cui si trova il bersaglio.

Esempio: un Marine armato di Lanciafiamme leggero attacca un Gretchin protetto da un cumulo di detriti<sup>51</sup>. Questi forniscono all'alieno un VA+1, per cui il VA del Gretchin passa da 0 a 1. Il Lanciafiamme leggero, però, nega il bonus, per cui l'alieno si difenderà con l'originario VA ("0").



## Pistola Lanciafiamme (*Hand Flamer*):



E' la rara versione ad una mano del Lanciafiamme leggero e per molti aspetti ne ricalca le proprietà, con l'unica differenza che permette il lancio di 1b!

In quanto "pistola", il bonus in c/c (1b) vale sia in attacco che in difesa e non è necessario che venga dichiarato dal Giocatore Marine.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Pistola LF	1b	Linea retta (6) o area (4)	Ipotesi	Leggera-speciale
LF leggero	2b	Linea retta (6) o area (4)	Ipotesi	Leggera-speciale
LF pesante	2R	Linea retta (6) o area (9)	WD 134 e Ipotesi	Pesante Mov 4

Regole speciali	
Nega la copertura Gittata max: 6 caselle Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo])	
Pistola LF	Bonus in corpo a corpo (aggiungere 1b alla capacità in c/c del Marine) <sup>52</sup>
LF leggero	Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere 1b alla capacità di attacco in c/c del Marine)
LF pesante	Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere 1R alla capacità in c/c del Terminator) Munizioni limitate: 6 Esplosione interna

## 2.7. Altre armi da attacco a distanza

### Raggio a conversione (*Conversion beam*):



Secondo la descrizione fornita in WH40k, il Raggio a conversione è un'arma dalla tecnologia arcana, capace di squarciare mura, distruggere blindati e truppe corazzate attraverso la conversione della massa dell'obiettivo in energia. La potenza e violenza della conversione è direttamente proporzionale alla massa del bersaglio (immobile o lento, come ad esempio i Terminators).

In SQ l'arma converte in energia solamente le mura, producendo un potente fascio di energia che in casi particolari può colpire il Marine che la utilizza.

Nota: per qualsiasi dubbio fare riferimento alle Istruzioni di SQ.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte	Tipologia
Raggio conversione	a	3R	Linea retta	SQ Extra-pesante Mov 4

Regole speciali	
Raggio di ritorno Nessun mirino	

<sup>51</sup> Le regole sulla "copertura" sono opzionali (p.24).

<sup>52</sup> Per maggiori dettagli vedere la Tabella a p.71.

## 2.8. Granate ed esplosivi

Le Granate sono ordigni generalmente tenuti in mano e lanciati verso il nemico al fine di distruggerne le formazioni o eliminarne i blindati. In alcuni casi possono essere proiettate verso il bersaglio attraverso un congegno chiamato Lanciagranate.

Qui di seguito verranno presentate le granate più comuni, presenti in SQ o in WH40k, nonché alcune novità<sup>53</sup>.

### Granata a frammentazione (Frag grenade):



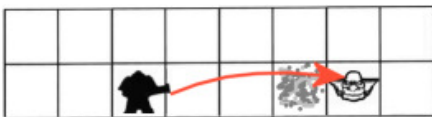
Si tratta di ordigni la cui funzione è prevalentemente anti-fanteria.

Al momento dell'esplosione vengono proiettati centinaia di frammenti di metallo ad alta velocità.

In SQ tale ordigno è presente nella Carta Evento Alieno "Gretchin con bomba": nella versione inglese della carta, infatti, l'alieno può lanciare una *Frag grenade* come se attaccasse con un Lanciarazzi (2R ed effetto areale).

Questo genere di arma è utilizzato per negare i bonus di copertura delle miniature bersaglio, per cui, nelle missioni create dai Giocatori, è possibile lanciarla all'interno della feritoia di un bunker o al di là di ostacoli non troppo alti.

Esempio: un Marine attacca un Gretchin tramite il lancio di una Granata a frammentazione. L'alieno, però, è protetto da un cumulo di detriti che ne aumenta il VA di 1<sup>54</sup>. Poiché l'ostacolo non è molto alto, il Marine può lanciare la granata direttamente sul bersaglio al posto di mirare ad una delle caselle in alto al Gretchin.



Può essere scagliata sul bersaglio anche attraverso un Lanciagranate.

Sul piano pratico, affinché i Marines possano utilizzare una Granata a frammentazione è necessaria un'apposita Carta Equipaggiamento da scartare dopo l'uso, secondo la logica della Granata accecante.

<sup>53</sup> Nella sezione Esploratori (p.41) sono presenti ulteriori armi (Granata a distorsione sensoriale; Mina magnetica).

<sup>54</sup> Le regole sulla "copertura" sono opzionali (p.24).

### Granata a impulsi elettromagnetici (EMP grenade) (Ipotesi):



Quest'arma emette impulsi elettromagnetici che disabilitano o disturbano il corretto funzionamento delle apparecchiature elettroniche. Non ha alcun effetto sui bersagli organici.

Benché non sia presente nell'armeria degli Space Marines, la Granata EMP è stata utilizzata come Carta Equipaggiamento per gli Esploratori.

Il Giocatore Marine designa un Androide o un Dreadnought come obiettivo e lancia 1R: se si ottiene uno "0" la miniatura entra in corto circuito e non può attaccare nel prossimo turno del Giocatore Alieno.

Per maggiori dettagli vedere la sezione Esploratori a p.41.

### Granata accecante (Blind grenade):



La Granata accecante è una versione migliorata e più complessa della classica Granata fumogena. Una volta lanciata, emana una densa cortina di fumo e un largo spettro di interferenza elettromagnetica che agisce sugli scanner alieni.

La Carta Equipaggiamento "Granata accecante" va giocata alla fine del turno, evitando che i propri Marines siano attaccati nel prossimo turno del Giocatore Alieno.

### Granata ai fotoni (Photon grenade):



Le Granate ai fotoni emettono dei frammenti di leggera energia che stordiscono l'avversario. Sono usate dai Marines prima di ingaggiare un combattimento corpo a corpo.

Tutte le miniature aliene attaccate in c/c durante il turno del lancio della granata, dovranno lanciare un dado in meno del normale.

Granata perforante (Krak grenade):



E' un'arma anticarro che necessita di essere piazzata sul bersaglio, come la Bomba a fusione, anche se è meno performante di quest'ultima.

In linea di principio, dunque, la Granata perforante riprende le stesse regole della Bomba a fusione, ma si suppone che il Marine che la utilizza lanci 1R in c/c anziché il classico 2R.

Poiché sarebbe inutile introdurre una nuova Carta Equipaggiamento che sia meno potente di una già esistente, è possibile far sì che di essa siano dotati tutti i Marines della squadra: *“Tutti i vostri Marines possono attaccare con un dado da arma pesante in più in questo turno.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Per via della facilità d'uso è utilizzata anche dalla Guardia Imperiale.

Granata Vortex (Vortex grenade):



E' una granata difficilissima da produrre ma molto potente, utilizzata solamente da personale altamente specializzato come i Techmarines.

Non appena viene attivata si crea una frattura tra la realtà e il Warp. Questo spiraglio si trasforma in un vortice incontrollabile che distrugge qualsiasi cosa incontra nel suo cammino.

Nell'espansione di SQ “L'attacco degli Eldar” si fa menzione alla Granata Vortex come Carta Equipaggiamento Eldar. Tuttavia, gli effetti sono notevolmente diversi da quelli appena descritti. Infatti, il Giocatore Eldar può decidere di spostare (e non eliminare) una miniatura aliena in un'altra casella libera del Tabellone di gioco.

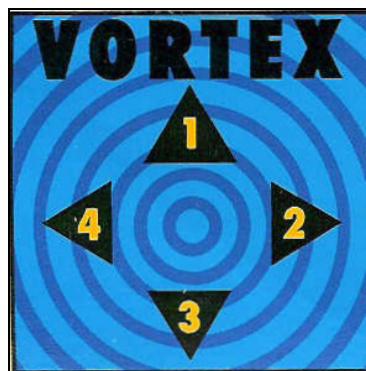
Su WD 145, però, si fa cenno al Vortex come il risultato di un potere psichico del Bibliotecario (vedi p.48 per maggiori dettagli).

La Granata Vortex genera i medesimi effetti, quindi, una volta attivata su un bersaglio, si utilizzerà un apposito segnalino 2x2 come quello fornito in WD 145. All'inizio del successivo turno del giocatore Alieno e Marine si lancia un normale dado a sei facce per vedere dove si sposta la distorsione.

Sul piano pratico, la miniatura che utilizza la Granata Vortex dev'essere adiacente alla miniatura bersaglio e piazzare il segnalino 2x2,

evitando, se possibile, che questo si trovi anche al di sotto del Marine stesso.

Nota: per evitare che la miniatura bersaglio venga automaticamente eliminata dall'attivazione della Granata Vortex, è possibile lanciare un dado a sei facce per vedere se la granata riesce a creare uno squarcio nel Warp: su un 5 o 6 la distorsione non si crea e l'arma non ha effetto.



Il segnalino Vortex fornito in WD 145

Bomba a fusione (o Bomba termica) (Melta bomb):



Più grande di una granata, la Bomba a fusione emette un'intensa energia termica che fonde il bersaglio. Per tale motivo è considerata un'arma anticarro.

Come specificato nell'omonima Carta Equipaggiamento, il Marine può lanciare 2R in più durante il combattimento corpo a corpo.

Arma	Dadi	Area di effetto	Fonte
G. a frammentazione	2R	9 caselle	SQ
G. EMP	1R	Singolo bersaglio	Ipotesi
G. accecante	Nessuno	Attorno ai Marines	SQ
G. ai fotoni	Nessuno	Singolo bersaglio	SQ
G. perforante	1R	Singolo bersaglio	Ipotesi
G. Vortex	6 facce	4 caselle	WD145 Ipotesi
Bomba a fusione	2R	Singolo bersaglio	SQ

Regole speciali	
G. frammentazione	a Attacco areale a esplosione (9 caselle) Nega copertura
G. EMP	Bersagli specifici (Androidi e Dreadnoughts)
G. accecante	Invisibilità (reale o fittizia)
G. ai fotoni	Indebolimento dell'avversario (un dado in meno nel c/c)
G. perforante	Bonus in c/c
G. Vortex	Movimento random
Bomba a fusione	Bonus in c/c

## Cap.3 – Le protezioni

Per protezione s'intende qualsiasi equipaggiamento (armatura, campi di forza ...) utile per migliorare la capacità di difesa della miniatura. Ad essa si aggiungono, come regola opzionale, le protezioni offerte dal campo di battaglia (detriti, muretti, bunkers).

### 3.1. Le armature

Tramite SQ è stata introdotta l'armatura energetica o potenziata (*Power armour*), utilizzata dalle squadre di abbordaggio e dai Marines del Chaos.

Attraverso WD 134 sono state introdotte le regole per utilizzare le squadre di Marines in armatura da esploratore (*Scout armour*) e terminator (*Terminator armour*). La prima è molto leggera rispetto a quella potenziata, inoltre non presenta la gran parte dei sistemi di sopravvivenza utili per operare nelle condizioni più difficili.

L'armatura terminator, invece, è molto più resistente, tuttavia il Marine che la indossa è impacciato nei movimenti.

Una classe particolare di armatura è quella dell'artefice (*Artificer armour*). In sostanza si tratta di una versione migliorata dell'armatura potenziata, che combina la mobilità di questa e la migliore protezione offerta dall'armatura terminator.

Armatura da esploratore (*Scout armour or Carapace armour*):



L'armatura da esploratore non è stata concepita per gli scontri diretti, ma per attacchi furtivi dietro le linee nemiche o per la guerriglia, con tattiche "mordi e fuggi".

Rispetto alla classica armatura potenziata, l'armatura da esploratore non presenta particolarità o equipaggiamenti utili per il Marine, eccetto il fatto che non ne impaccia i movimenti, garantendo un approccio furtivo alla missione.

Il Marine può, dunque, imbracciare armi pesanti senza alcuna penalità al movimento (6 caselle<sup>55</sup>),

<sup>55</sup> In WD 134 la capacità di movimento dei Marines è aumentata impropriamente ad 8 (quanto un veloce Gretchin o un Ladro genetico), andando oltre le possibilità della razza, benché migliorata geneticamente. Al più uno Scout con arma

tuttavia il proprio VA si riduce a 1 a causa delle placche protettive che coprono solo alcune parti del corpo.

Armatura potenziata (*Power armour*):



L'armatura potenziata è la protezione standard degli Space Marines, atta a far fronte alle situazioni più critiche.

Nel complesso essa migliora le capacità del Marine, dai sensi (amplificati) alla forza, alla velocità.

Nel dettaglio, è composta da piastre di dura Ceramite, capace di resistere egregiamente ai colpi inferti dal nemico ed alla gran parte dei reagenti chimici.

Grazie a speciali servomeccanismi, il Marine non viene schiacciato dal peso dell'armatura, riuscendo a muoversi senza particolari impedimenti.

Caratteristica che la contraddistingue da altre tipologie di protezioni è il sistema di supporto vitale integrato: un liquido altamente proteico, utilizzato come alimento, un sistema di disintossicazione dai veleni ed una riserva d'aria, assicurano la sopravvivenza del Marine anche in condizioni estreme.

Le soles magnetiche, inoltre, sono molto utili durante gli abbordaggi in assenza di gravità.

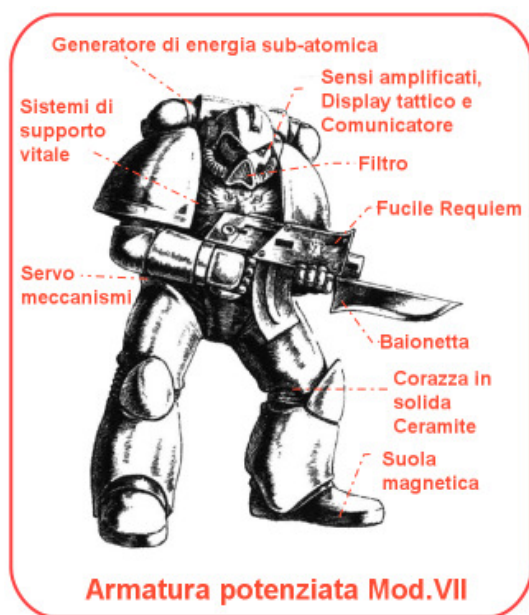
Ad essa è associato un elmetto dotato di sistemi di amplificazione (e di protezione) dei sensi, di sistemi di comunicazione tra i membri del gruppo e da un filtro per l'aria. E' inoltre dotato di un dispositivo interno (un *display*) nel

pesante può muoversi di 6 caselle in quanto non ingombrato dall'armatura. Inoltre, i Marines che fanno parte degli Esploratori non hanno ancora completato le operazioni che li renderanno dei superuomini!

quale sono riassunte le condizioni di salute del Marine e le condizioni dell'ambiente circostante, semplificando l'approccio tattico alla battaglia.

L'insieme dei sistemi interni dell'armatura potenziata è però inutile senza un generatore di energia capace di farli funzionare a pieno regime. Lo zaino svolge il ruolo di riserva di energia sub-atomica e può essere ricaricato tramite pannelli solari.

Lo zaino fornisce anche l'energia alle armi potenziate.



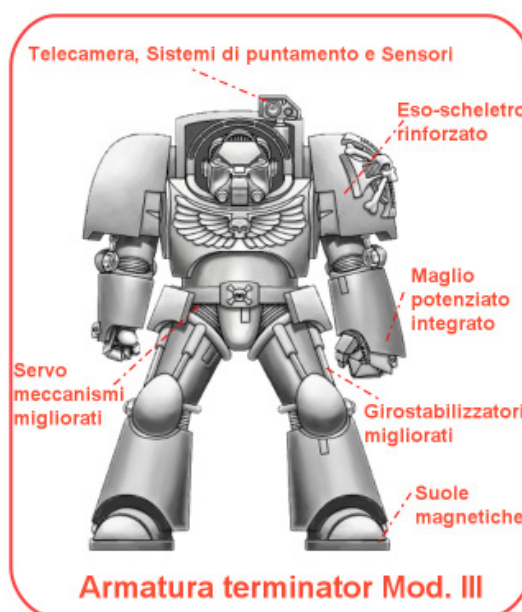
telemetriche e la migliore designazione dei bersagli (mirino).

I servomeccanismi migliorati permettono al Marine di impugnare armi pesanti con il minimo sforzo, aumentando l'efficienza dell'arma<sup>56</sup>.

Il Valore Armatura pari a 3 (WD 134) le conferisce una protezione pari a quella di un Ladro genetico, rimanendo comunque vulnerabile alle armi leggere<sup>57</sup>.

La capacità di movimento risulta ridotta a 4 caselle, indipendentemente dall'arma utilizzata.

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



#### Armatura terminator (Terminator armour):



La rara e pesante armatura terminator è utilizzata solamente dai veterani e riprende, in linea di massima, le caratteristiche di quella 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, esse 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

#### Armatura dell'artefice (Artificer armour):



L'armatura dell'artefice è una versione pesantemente modificata della *Power armour*<sup>58</sup>, indossata solo da personalità particolari quali i Capitani o i Techmarines e creata artigianalmente.

<sup>56</sup> Vedi le regole sul Cannone d'assalto a p.12.

<sup>57</sup> Le armi leggere che utilizzano 2 dadi bianchi hanno il 2,78% di abbattere un Terminator ottenendo un 4 (2+2),

<sup>58</sup> Se fosse un'arma rientrerebbe nella categoria "armi migliorate".

E' riconoscibile dalle numerose decorazioni e dalle forme uniche dei vari componenti. In quanto a protezione è equiparata all'armatura terminator (VA=3), rappresentando il livello più alto di tecnologia a disposizione dei Marines<sup>59</sup>.

Armatura	VA	Movimento	Fonte
Carapace	1	6 caselle	WD 134
Potenziata	2	6/4 caselle	SQ
Terminator	3	4 caselle	WD 134
Artefice	3	6/4 caselle	Ipotesi

### 3.2. Le protezioni "parziali"

Per protezioni "parziali" si intendono tutte le tipologie difesa (costruite in acciaio, ceramite, adamantio o altri componenti tangibili) la cui capacità protettiva dipende dalla destrezza del Marine che le indossa.

#### Scudo da combattimento (*Combat shield*):



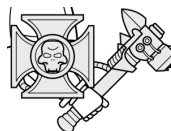
Lo Scudo da combattimento utilizza la stessa tecnologia delle armi potenziate: uno strato di energia avvolge la parte frontale della protezione. E' impiegato principalmente dai Comandanti e dalle truppe speciali in armatura potenziata, ma anche dai Marines in armatura dell'artefice. La sua conformazione permette di essere collocato sul braccio, lasciando libere entrambe le mani. In genere, sul lato interno dello scudo è presente un Fucile Requiem.

Sulla base delle indicazioni fornite in WD 134, relativamente allo Scudo Tempesta, lo Scudo da combattimento permette il lancio di un dado da arma leggera (1b) per ridurre il numero di ferite eventualmente ricevute da un Marine in un attacco ravvicinato o a distanza.

**Esempio:** Un Marine, armato di Spada potenziata, Scudo da combattimento e Fucile Requiem integrato, subisce l'attacco a distanza da parte di un Androide, il quale ottiene 0+2+1=3. Poiché il colpo è sufficiente ad eliminare il Marine, il Giocatore che lo controlla decide di provare a deviare il colpo: lancia quindi 1b ed ottiene 2, sufficiente ad rimuovere quel punto punto ferita e a mantenere in vita la propria miniatura.

**Nota:** lo Scudo da combattimento può essere introdotto mediante Carta Equipaggiamento.

#### Scudo Tempesta (*Storm shield*):



E' una protezione utilizzata prevalentemente dai Terminators ed è associato al Martello Tuono (p.8).

Rispetto allo Scudo da combattimento presenta una tecnologia più avanzata che lo rende più efficace, ma è anche più largo, per cui necessita l'uso di una mano.

Secondo quanto definito in WD 134, lo Scudo Tempesta permette il lancio di un dado da arma pesante (1R) e il numero ottenuto rappresenta i punti ferita annullati.

#### Mantello adamantino (*Adamantine mantle*):



E' considerato una reliquia, per cui viene indossato solamente da personalità di spicco. La sua struttura permette la protezione anche contro i colpi di armi molto potenti. Non può essere indossato dagli Esploratori o dai Terminators ed è cumulabile con le protezioni di tipo energetico e con lo Scudo da combattimento. In linea di principio agisce come lo Scudo Tempesta, permettendo il lancio di 1R.

**Nota:** può essere introdotto mediante Carta Equipaggiamento per il Comandante.

Protezione	Difesa	Note	Fonte
Scudo da combattimento	1b	Nessun handicap al movimento Bolter integrato	Ipotesi da WD 134
Scudo Tempesta	1R	Nessun handicap al movimento	WD 134
Mantello adamantino	1R	Nessun handicap al movimento	Ipotesi

<sup>59</sup> L'assimilazione della resistenza dell'armatura dell'artefice a quella terminator, è riscontrabile anche in WH40k.

### 3.3. Le protezioni energetiche

Le protezioni energetiche sono create da un generatore di campo energetico. Sono totali e permanenti (come un'armatura) e non sono cumulabili le une con le altre.

Campo di forza (*Power field or Force field*):



Il Campo di forza è una protezione energetica generata da un congegno posto alla cintura del Comandante.

E' citato nell'omonima Carta Equipaggiamento degli Angeli Sanguinari e aumenta di VA di 1 punto.

Aureola di ferro (*Iron Halo*):



L'Aureola di ferro è utilizzata da personaggi di spicco, in armatura potenziata, dell'artefice o terminator.

Presenta gli stessi effetti del Campo di forza.

Nota: può essere introdotta mediante Carta Equipaggiamento per il Comandante.

Rosarius:



Il Rosarius è un generatore di campo di forza utilizzato esclusivamente dai Cappellani.

In termini di gioco presenta gli stessi effetti del Campo di forza.

Protezione	VA	Note	Fonte
Campo di forza	+1	Carta equipaggiamento	SQ
Aureola di ferro	+1	Carta equipaggiamento	Ipotesi da SQ
Rosarius	+1	Integrato nell'armatura	Ipotesi da SQ

### 3.4. Le coperture (*Regola opzionale*)

In alcuni casi, 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*.

Le coperture possono essere distinte in leggere e pesanti. In quelle leggere, la miniatura che vi si trova adiacente riceve un VA+1 verso tutte le armi da fuoco che colpiscono la miniatura attraversando anche la copertura stessa.

Le coperture pesanti forniscono un VA+2 e possono riguardare le miniature che fanno fuoco dalle feritoie di un bunker.

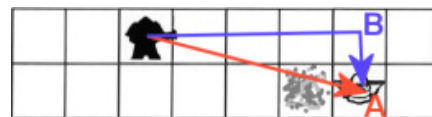
Un caso particolare è fornito da SQ: la Tarantola, infatti, fornisce un VA+2 al proprio artigliere solamente se il colpo a distanza proviene da un nemico situato nell'Arco di fuoco della Tarantola stessa.

Le coperture seguono lo stesso principio.

Le seguenti armi negano o riducono la copertura:

- Fucile di precisione: riduce di un punto il VA del bersaglio, anche se protetto dietro una copertura (VA -1) (vedi esempio a p.13);
- Lanciafiamme: ignora il bonus di copertura (vedi esempio a p.18);
- Granata a frammentazione: ignora il bonus di copertura (vedi esempio a p.19);
- Lanciamissili: può negare il bonus di copertura se si attacca una casella adiacente a quella del bersaglio, facendo in modo che l'effetto areale dell'arma colpisca da fuori della linea di protezione. Il principio è generalmente valido contro le protezioni leggere.

Esempio: un Marine con Lanciarazzi decide di attaccare un Gretchin. Se mira alla casella A, la propria linea di tiro passa al disopra del muretto protettivo (protezione leggera: VA+1), mentre, se mira alla casella B, può sperare di eliminare il Gretchin con l'effetto areale dell'arma (ossia le 8 caselle adiacenti al punto B).





## Cap.4 – Gli equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti rappresentano una fonte di inestimabile valore per lo svolgimento delle missioni. Alcuni di essi riguardano personalità particolari, o si applicano ad alcune armi o alle armature, agevolando la sopravvivenza del Marine.

Nell'elenco verranno indicati anche quelli che non hanno un effetto diretto sul *gameplay*.

### 4.1. Equipaggiamenti sulla persona o sull'armatura

Questo genere di equipaggiamenti risulta incorporato nell'organismo del Marine (come le parti bioniche) o nell'armatura indossata.

#### Parti bioniche (Bionics):



Le parti bioniche sono utilizzate come sostituti di alcune parti del corpo. Sono, in genere, più efficienti e più resistenti rispetto alla controparte organica. I Techmarines ne usano parecchi.

In particolare, l'Occhio bionico incorpora uno scanner e un mirino (come quello installato sulle armi).

In SQ sono presenti le Carte Equipaggiamento "Braccio bionico" e "Occhio bionico", le quali rappresentano delle migliorie alle caratteristiche del Marine e, quindi, permettono il rilancio di un dado durante gli attacchi.

I Giocatori, di comune accordo, potrebbero creare ulteriori Carte Equipaggiamento.

#### Auricolare (Signum):



E' il sistema di comunicazione utilizzato da tutti i Comandanti per dialogare con l'Astronave Madre e con i membri della propria squadra.

Non ha alcuna influenza diretta sul gioco, ma può subire gli effetti delle Carte Evento Alieno "Comunicazioni malfunzionanti" e "Missione secondaria".

#### Calotta psichica (Psychic hood):



E' un equipaggiamento utilizzato solamente dai Bibliotecari<sup>60</sup> (*Librarians*) per contrastare i poteri psichici nemici e gli effetti del *Warp* allorquando si utilizzano i propri poteri.

Consiste in una calotta che sovrasta, o ingloba, la testa del Marine.

Non ha alcun effetto diretto sul *gameplay*, tuttavia, in caso di assenza è necessario effettuare un test per stabilire se il fallito lancio del potere psichico provoca danni allo *Psyker*<sup>61</sup>.

#### Armi digitali (Digital weapons):



Le rarissime armi digitali sono armi miniaturizzate a forma di anello.

In SQ migliorano la capacità di attacco, quindi permettono il rilancio di un dado (vedi Carta Equipaggiamento "Armi digitali").

<sup>60</sup> La figura del Bibliotecario viene introdotta in WD 145 attraverso apposite regole sull'utilizzo dei poteri psichici. A p.46 tali regole sono state riportate e in parte modificate per poter utilizzare i Bibliotecari nelle squadre di Marines.

<sup>61</sup> Il fatto di valutare se il Bibliotecario è stato attaccato dalle creature del *Warp*, nel caso di insuccesso nel lanciare un potere psichico, non è applicabile. Infatti, tale regola si utilizza solamente sugli *Psykers* non protetti da Calotta psichica, come i Telepati imperiali.

### Mantello mimetico (Camo-cloak):



I mantelli mimetici sono equipaggiamenti in dotazione agli Esploratori.

Il materiale di cui sono principalmente composti, la Camaleolina, assume il colore dell'ambiente circostante, favorendo il parziale occultamento del Marine.

In termini pratici, il nemico che attacca a distanza un Esploratore con un Mantello mimetico ha un handicap nel ferire, rappresentato dall'innalzamento del VA del Marine (VA+1)<sup>62</sup>.

### Zaino con propulsione (Jump pack):



Utilizzato dai Marines in armatura potenziata per raggiungere più facilmente un obiettivo o per allontanarsi da un imminente pericolo, il *Jump pack* permette di volare, saltare e scendere da altezze considerevoli, evitando i terreni difficili o impervi.

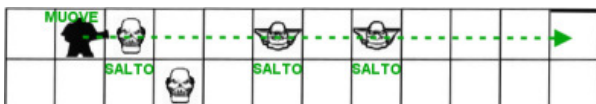
Il suo utilizzo risulta limitato nelle astronavi.

Lo Zaino con propulsione può essere introdotto mediante apposita Carta Equipaggiamento:

*“Tutti i Marines della vostra squadra, eccetto quelli dotati di arma pesante, possono, durante il proprio turno, muovere fino a 12 caselle in linea retta, superando eventuali caselle occupate da altre miniature. Il movimento dovrà terminare su una casella libera.*

*I Marines che nel turno utilizzano i Jump packs non possono attaccare fino al prossimo turno.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione.”*



Il vantaggio del Jump pack risiede essenzialmente nella possibilità di superare, saltando, i nemici che bloccano il passaggio.

Inoltre, permette, a discrezione del Giocatore Marine, di far muovere le proprie miniature sino ad un massimo di 12 caselle.

L'equipaggiamento, però, presenta alcuni limiti. Anzitutto non può essere utilizzato dai Marines con arma pesante (ed extra-pesante).

I Marines dotati di Zaino a propulsione, invece, per sfruttarne i vantaggi devono necessariamente muovere in linea retta (orizzontale, verticale o diagonale), in quanto i potenti razzi non permettono rapidi cambi di direzione negli spazi ristretti del vascello spaziale.

Inoltre, la necessaria concentrazione per manovrare all'interno di esso, non permette di attaccare nel medesimo turno in cui il Jump pack è stato utilizzato.

Nota: il fatto di non permettere azioni di attacco dopo (o prima) l'utilizzo del Jump pack è una necessaria precauzione per evitare il persistente duplicarsi degli effetti della Carta Ordine “Muoversi” (: far fuoco e muovere del doppio).

I Marines dotati di Zaino con propulsione possono utilizzare appieno le Carte Ordine solamente se non li attivano durante il medesimo turno, in caso contrario possono usufruire dell'ordine impartito ma non possono attaccare.

Esempio 1: un Marine con Fucile Requiem e Jump pack decide di usufruire dell'ordine “Fuoco!” impartito in questo turno di gioco. Se non attiva il proprio Zaino (salto, o movimento eccedente le 6 caselle) può muovere e far fuoco nell'ordine desiderato, così come indicato dalla Carta Ordine. Se, invece, intende saltare una o più miniature aliene e/o intende muoversi oltre le 6 caselle, non potrà far fuoco.

Esempio 2: riprendendo il caso precedente, si presume che sia stato impartito l'ordine “Muoversi!”.

Se il Marine utilizza il proprio Jump pack, potrà muovere fino a 24 caselle, ma non potrà far fuoco.

Nota: benché non possano far fuoco, i Marines, a fine turno possono lanciare una Granata accecante.

<sup>62</sup> Per maggiori dettagli, vedere l'apposita Carta Equipaggiamento nella sezione Esploratori (p.42).

### Stendardi e Reliquie (Standards and Relics):



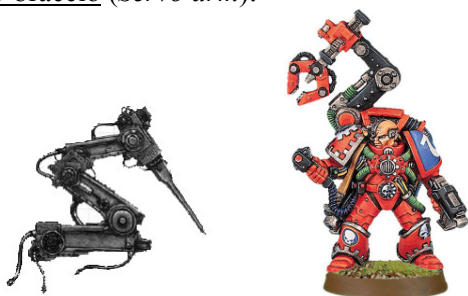
Lo Stendardo e la Reliquia sono oggetti cerimoniali il cui compito è ispirare atti di eroismo nei Marines. La loro presenza in battaglia può comportare, nel caso pratico, il rilancio di alcuni dadi (ad esempio in attacco e/o in difesa) o la protezione da alcuni Eventi Alieni e sono introdotti da un'apposita Carta Equipaggiamento<sup>63</sup>.

Maggiore è l'importanza dello Stendardo (o della Reliquia) e più incisivi sono gli effetti in battaglia<sup>64</sup>. Non importa se esso sia nella linea di vista dei Marines: la sua presenza ispira automaticamente ad atti di coraggio. Se, però, la carta viene scartata, i suoi effetti svaniscono.

Lo Stendardo non può essere utilizzato dagli Esploratori a causa della natura furtiva della squadra.

Esempio: la presenza di un particolare Stendardo sacro può conferire, al Comandante, la possibilità di riutilizzare una Carta Ordine già scartata.

### Servo-braccio (Servo arm):



Il Servo-braccio è un particolare strumento utilizzato dai Techmarines per effettuare riparazioni sul campo, tuttavia è anche un'eccellente arma da attacco ravvicinato.

E' generalmente installato sul retro dell'armatura; è connesso al sistema neurale del portatore ed è

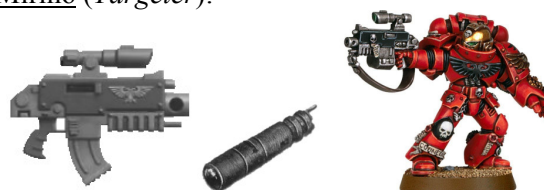
supportato da gambe rinforzate per il sollevamento di notevoli pesi senza limitazioni nel movimento.

Il Servo-braccio è introdotto mediante un'apposita Carta Equipaggiamento<sup>65</sup>.

## 4.2. Equipaggiamenti sulle armi

Nella maggior parte dei casi si parla di migliorie apportate alle armi, per renderle più efficaci o per modificarne la modalità di attacco.

### Mirino (Targeter):



Il Mirino indica se il bersaglio è nella portata di tiro e migliora l'efficacia dell'arma, aumentando le probabilità di colpire.

Permette, quindi, il rilancio di un dado nella fase di tiro, così come specificato nella Carta Equipaggiamento "Mirino".

Per ogni arma da fuoco può essere installato un solo Mirino.

Il Mirino è integrato nell'armatura dei Terminators, permettendo loro di utilizzarlo senza la necessità dell'apposita carta.

E', inoltre, integrato sul Fucile di precisione.

Nota: L'eventuale presenza di due Mirini (ad esempio un Occhio bionico ed un Mirino sull'arma) permette di rilanciare fino a due dadi per cercare di migliorare il risultato ottenuto. Tuttavia, ogni dado può essere rilanciato una sola volta.

Il Mirino non si applica sulle seguenti armi:

- Armi per il corpo a corpo (spade, pugnali, ecc);
- Fucile a pompa;
- Lanciafiamme;
- Armi extra-pesanti (Tarantola compresa);
- Lanciagranate<sup>66</sup>.

<sup>63</sup> Nella sezione sulle squadre di Terminators (p.36) è presente una Carta Equipaggiamento Stendardo.

<sup>64</sup> In ordine di importanza crescente distinguiamo gli Stendardi di Compagnia, di Capitolo e Sacri (legati a particolari avvenimenti).

<sup>65</sup> Per maggiori dettagli vedere la sezione sull'utilizzo del Techmarine in una squadra di abbordaggio (p.53).

<sup>66</sup> L'unica eccezione è il Lanciagranate montato sull'armatura terminator, inserito tramite Carta Equipaggiamento (p.35).

### Armi perfezionate (Master-crafted weapons):



Le armi che appartengono a questa categoria possono essere da mischia o da combattimento a distanza e sono distinguibili dagli intarsi e abbellimenti vari.

In genere sono utilizzate da personaggi importanti e in battaglia sono considerate come armi migliorate. Per tale motivo, in genere, permettono il rilancio di (almeno) un dado durante gli attacchi e/o la difesa.

Alcune di esse, inoltre, possono essere più potenti rispetto alle armi dello stesso tipo, per cui permettono il lancio di un numero maggiore di dadi o creano handicap all'avversario (vedi le Lame da assalto ravvicinato).

Un altro tipo di modifica riguarda la possibilità di cambiare la modalità di attacco. In questo caso si parla di Combi-arma (vedi il paragrafo seguente).

### Combi-arma (Combi-weapon):



Le Combi-arma sono armi da attacco a distanza (in genere un Fucile Requiem) che incorporano una seconda arma. Normalmente sono utilizzate dai Comandanti o da personaggi importanti.

La seconda arma può essere un Fucile al plasma, un Lanciafiamme leggero, un Fucile a fusione o un Lanciagranate.

In SQ, nella Carta Equipaggiamento "Combi-arma", si fa riferimento al Bolter pesante del Comandante che può far fuoco (più volte durante la partita) anche come Fucile al plasma<sup>67</sup>.

I Giocatori, di comune accordo, possono inventare qualsiasi Combi-arma, da inserire come Carta Equipaggiamento<sup>68</sup>.

### Lame da assalto ravvicinato (Close assault blades):



Questo tipo di migliorata è utilizzata da truppe particolarmente addestrate.

Una volta montate sul supporto del Fucile Requiem, permettono l'attacco in diagonale e conseguentemente l'avversario difende con un dado in meno del normale.

### Proiettili da assalto ravvicinato (Close assault bolts) (Ipotesi):



I proiettili da assalto ravvicinato, per Fucile Requiem, nascono dall'esperienza sui vascelli alieni.

Il lancio di soli 2b non permette, ai Marines armati di Fucile Requiem, di essere efficaci nel combattimento a distanza, per cui, con tali proiettili, potranno essere lanciati 3b.

Sono introdotti mediante apposita Carta Equipaggiamento e sono validi solamente per i Fucili Requiem. Le pistole ne risultano escluse.

Nota: Se tale Carta Equipaggiamento dovesse essere scartata a causa della Carta Evento "Equipaggiamento difettoso", i Marines armati di Fucile Requiem potrebbero comunque far fuoco con i classici 2b.

<sup>67</sup> In WH40k la seconda arma può far fuoco una sola volta durante la battaglia.

<sup>68</sup> Nella sezione sull'utilizzo degli Esploratori come truppe di abbordaggio, è presente la Combi-arma che associa al Fucile a pompa un Lanciagranate (p.41).

### 4.3. Altri equipaggiamenti

In questa categoria rientrano tutti gli altri equipaggiamenti, trasportati alla cintura o comunque addosso al Marine, per aiutarlo in battaglia o per favorire altri compagni.

Alcuni equipaggiamenti, come il Drone, seguono automaticamente il movimento della squadra o del portatore.

#### Drone (*Servo-Skull*):



Il Drone è essenzialmente un teschio umano che, tramite opportuni congegni, si libra nell'aria per svolgere i compiti più disparati: sabotatore, ricognitore, kit di pronto soccorso, campo di forza e così via.

Può essere utilizzato mediante apposita Carta Equipaggiamento e per esigenze pratiche non viene introdotto nel gioco attraverso opportune miniature.

#### Scanner (*Auspex*):



Lo scanner è uno strumento a corta gittata che permette di scansionare un'area, segnalando i nemici sotto forma di impulsi (*blips*) o altre emergenze, come la presenza di radioattività.

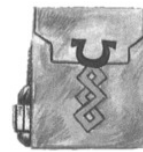
Può essere sincronizzato con i più potenti scanner dell'Astronave Madre.

Normalmente si porta a mano, ma nelle squadre in armatura terminator è integrato nei caschi.

In termini di *gameplay* la presenza dello scanner permette alle squadre di abbordaggio di vedere sul Tabellone di gioco i Segnalini Blip e il loro movimento, facilitando le opportune tattiche.

Tramite una Carta Equipaggiamento, invece, viene introdotto il Bio-scanner che permette, al Comandante, di visionare segretamente fino a tre Segnalini Blip per turno.

#### Pronto soccorso (*Medipack o Medikit*):



Il *Medipack* da campo varia dal semplice kit di pronto soccorso al più sofisticato sistema robotizzato.

In esso sono contenuti vaccini, stimolatori e agenti curanti per ripristinare velocemente le capacità belliche del Marine.

I Marines specializzati nel campo medico, gli Apotecari, fanno largo uso di un potente *Medipack* (*Nartheicum*) al quale è associato uno strumento (*Reductor*) utile per estrarre le Ghiandole progenoidi (DNA) del Marine caduto<sup>69</sup>.

Il *Medipack* utilizzato in SQ è introdotto da una Carta Equipaggiamento ed è così potente da poter ripristinare tutti i Punti Vita persi dal Comandante.

I Giocatori possono sbizzarrirsi nell'inventare ulteriori *Medipack* che ripristinano un numero limitato di Punti Vita.

#### Faro di teletrasporto (*Teleport homer*):



Piazzato sulla zona di arrivo, permette ai Marines (in genere i Terminators) di localizzare meglio la zona di teletrasporto, evitando di lanciare un dado per stabilire se la miniatura è persa nel *Warp*<sup>70</sup>. Necessita di un servente per mantenerlo attivo.

Viene introdotto mediante apposita Carta Equipaggiamento<sup>71</sup>.

Ha un VA pari a 1 ed un solo Punto Vita.

Può essere trasportato da un Esploratore o da un Marine in armatura potenziata, armato di Fucile Requiem. Impedisce il movimento solo al Marine in armatura potenziata (4 caselle).

<sup>69</sup> Per maggiori dettagli sull'utilizzo degli Apotecari nelle squadre da abbordaggio, vedere p.51.

<sup>70</sup> Vedi la Regola speciale "Teletrasporto", punto 1), a p.33.

<sup>71</sup> Per maggiori dettagli vedere le regole sull'utilizzo dei Terminators (p.33) e le regole sulla relativa Carta Equipaggiamento (p.41).

## Cap.5 – I Marines in armatura potenziata: regole aggiuntive

In SQ, i Marines in armatura potenziata sono le uniche unità di abbordaggio che il Giocatore Marine può utilizzare. Attraverso la scelta oculata di armi ed equipaggiamenti è possibile adattare la squadra alle proprie scelte tattiche. L'espansione Missione Dreadnought, poi, ne aumenta considerevolmente la potenza di fuoco.

Il presente capitolo da un lato intende riepilogare alcune delle caratteristiche di queste truppe da sbarco, in modo da confrontarle con le (nuove) regole sui Terminators e sugli Esploratori, e dall'altro intende fornire qualche regola aggiuntiva per poter utilizzare le nuove armi e i nuovi equipaggiamenti.

### 5.1. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura

Eccetto il Comandante della squadra, che possiede 6 punti vita, gli altri membri ne hanno uno solo.

Per quanto concerne i punti relativi alla loro eliminazione vale la seguente tabella:

Marine	Valore in punti	Note
Comandante	10	
Con arma leggera	5	Fuoco con 2b
Con arma leggera-speciale <sup>72</sup>	10	Fuoco con xb
Con arma pesante	10	Fuoco con 2R
Con arma extra-pesante	10	Fuoco con 3R
Artigliere della Tarantola	5	Fuoco con 6R

Tutti i Marines muovono di 6 caselle, eccetto quelli equipaggiati con armi pesanti o extra-pesanti, il cui movimento è ridotto a 4 caselle.

Il numero di Carte Ordine ed Equipaggiamento dipende rispettivamente dal Grado e dalle Onorificenze ottenute in battaglia:

Grado	Carte Ordine
Sergente	1
Tenente jr	2
Tenente sr	3
Capitano jr	4
Capitano sr	Vincitore esercitazione

Onorificenze	Carte Equipaggiamento
Nessuna	4
Una	5
Due	6
Tre	7
Quattro	8

Tutti i Marines hanno un VA pari a 2.

A differenza dei Marines equipaggiati con armatura terminator o da esploratore, quelli in

armatura potenziata non sono soggetti a Regole speciali.

Per ulteriori dettagli si rimanda al Manuale di gioco di SQ e alle sezioni sull'armeria (Cap.2), le armature (Cap.3) e gli equipaggiamenti (Cap.4).

### 5.2. Le armi leggere – speciali<sup>73</sup>

Per arma leggera-speciale si intende qualsiasi arma che non riduce la capacità di movimento del Marine e che, per far fuoco, utilizza due o più dadi da arma leggera.

Inoltre, presenta alcune regole speciali nel momento in cui fa fuoco.

Restano esclusi i Fucili e le pistole Requiem, considerati semplicemente come armi leggere.

Sono considerate leggere-speciali:

- Requiem d'assalto;
- Fucile di precisione (solamente per gli Esploratori);
- Fucile a pompa (solamente per gli Esploratori);
- Pistola e Fucile al plasma;
- Pistola e Fucile a fusione;
- Pistola lanciafiamme e Lanciafiamme leggero.

Escludendo le versioni "pistola", utilizzabili mediante apposita Carta Equipaggiamento, nonché il Requiem d'assalto<sup>74</sup>, le versioni "fucile" si possono sostituire in pieno alle varianti "pesanti". Infatti, è regola che una squadra sia composta da almeno un'arma leggera (o Fucile Requiem) e da almeno un'arma pesante.

La variante che si vuole introdurre riguarda la possibilità di scegliere un'arma leggera-speciale al posto di un'arma pesante obbligatoria.

<sup>73</sup> Le seguenti regole si aggiungono a quelle generali, fornite nelle Istruzioni di SQ, e si considerano come punto di riferimento per l'utilizzo dei Terminators e degli Esploratori.

<sup>74</sup> Il Requiem d'assalto è utilizzato principalmente dai Terminators, ma tramite apposita Carta Equipaggiamento può essere imbracciato anche da un Comandante.

<sup>72</sup> Per le armi classificate come "leggere-speciali", vedere il paragrafo seguente.

La logica risiede nel voler creare una squadra altamente mobile.

Il Giocatore Marine, quindi, una volta letta la Missione Principale può sostituire l'arma leggera-speciale ad una pesante<sup>75</sup>.

Gli altri membri della squadra potranno essere armati, a piacimento, con un'arma leggera, un'arma pesante (o extra-pesante se lo richiede la missione) o con un'arma leggera-speciale.

Esempio: il Giocatore Marine che possiede gli Angeli Sanguinari decide di prendere un Comandante armato con Maglio + Spada, e dei Marines armati con Fucile Requiem (obbligatorio), Lanciafiamme leggero (obbligatorio, in sostituzione dell'arma pesante), Fucile a fusione (non obbligatorio; arma leggera-speciale), ed un altro Fucile Requiem (non obbligatorio; arma leggera).

Se fosse introdotta la Carta Equipaggiamento "Zaini con propulsione", tutti i Marines potrebbero muovere fino a 12 caselle in quanto non vi sono più armi pesanti in squadra.

Il Marine armato con arma leggera-speciale ha le seguenti caratteristiche:

Punti vita	1
Valore in punti	10 <sup>76</sup>
Movimento	6 caselle
Valore Armatura	2

Sulle armi leggere-speciali, ove possibile, si applicano gli effetti delle Carte Equipaggiamento e Ordine<sup>77</sup>.

Inoltre, le Carte Evento Alieno che fanno specifico riferimento alle armi pesanti sono applicabili anche sulle armi leggere-speciali.

### 5.3. Le altre armi pesanti

Come si è potuto notare, sono state aggiunte ulteriori armi pesanti:

- Requiem pesante automatico (utilizzato solamente dai Marines e non dal Comandante);
- Lanciamissili Ciclone (utilizzato solamente dai Terminators);
- Lanciafiamme pesante.

Esse seguono le stesse regole di utilizzo per le armi pesanti di SQ, con le opportune modifiche indicate nell'armeria. Il Giocatore Marine, quindi,

<sup>75</sup> Si fa sempre riferimento alla versione "fucile", Lanciafiamme leggero compreso!

<sup>76</sup> Tali armi risultano depotenziate rispetto alla versione "pesante", tuttavia il Marine muove più velocemente. Per tali motivi si è scelto di mantenere il valore pari a 10 punti.

<sup>77</sup> Sul Lanciafiamme leggero non può essere montato un mirino a causa della Regola speciale "Nessun mirino" (p.18).

può scegliere di utilizzare un Requiem pesante automatico al posto di un Cannone d'assalto.

Schema da tener presente se si gioca con le regole base di SQ [5 Marines]:

	Miniatura	Note
1	Comandante	Scelta di armi libera
2	Arma leggera <b>obbligatoria</b>	Fucile Requiem
3	Arma pesante <b>obbligatoria</b>	Arma pesante o Arma leggera-speciale
4	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante o Arma leggera-speciale
5	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante o Arma leggera-speciale

Schema da tener presente se si utilizza anche l'espansione Missione Dreadnought [7 Marines]:

	Miniatura	Note
1	Comandante	Scelta di armi libera
2	Arma leggera <b>obbligatoria</b>	Fucile Requiem
3	Arma pesante <b>obbligatoria</b>	Arma pesante o Arma leggera-speciale
4	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante, Arma extra-pesante, Tarantola o Arma leggera-speciale
5	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante, Arma extra-pesante, Tarantola o Arma leggera-speciale
6	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante, Arma extra-pesante, Tarantola o Arma leggera-speciale
7	Arma a scelta	Arma leggera, Arma pesante, Arma extra-pesante, Tarantola o Arma leggera-speciale

### 5.4. Ulteriori Carte Equipaggiamento

Come specificato in precedenza, i Giocatori possono accordarsi per creare o modificare non solo nuove armi, ma anche nuovi equipaggiamenti mediante apposite carte.

Nella sezione equipaggiamenti (Cap.4) sono state fornite alcune idee, mentre altre verranno presentate nelle sezioni riguardanti i Terminators (Cap.5), gli Esploratori (Cap.6) e i Personaggi speciali da aggiungere alla squadra (Cap.7).

Le squadre di Marines in armatura potenziata, quindi, si troverebbero a dover scegliere l'equipaggiamento da un mazzo composto da più di 8 carte!

## Cap.6 – I Terminators: squadre di abbordaggio

### 6.1. Le incongruenze su WD 134<sup>78</sup>

Su WD 134 si afferma che i Marines in armatura potenziata possono indossare le venerabili armature terminator al prezzo di 4 Carte Equipaggiamento. Poiché non tutte le Carte Equipaggiamento si adattano a tale configurazione da battaglia, è necessario crearne di specifiche. Inoltre, non vi è alcuna menzione sull'utilizzo delle Carte Ordine e sul valore dei Marines eliminati in battaglia.

Per semplicità, il Giocatore, dopo la lettura della Missione Principale, può dichiarare se schierare Marines in armatura potenziata o terminator, indicando la combinazione di armi scelta.

Tale opzione è valida per ogni missione giocata, ossia la scelta del tipo di armatura non è vincolante per il resto della Campagna di gioco. Se si gioca una esercitazione, il Comandante è ovviamente lo stesso che comanda la squadra di Marines in armatura potenziata.

Nota: i Terminators non possono essere utilizzati nelle missioni in cui il Giocatore Alieno non dispone di Rinforzi e delle relative aree di accesso.

Inoltre, al massimo due squadre di Terminators possono essere schierate su un Tabellone!

### 6.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura

In quanto veterani, i Terminators possiedono 2 punti vita ciascuno, mentre il Comandante 6.

Per quanto concerne i punti relativi alla loro eliminazione si ipotizza la seguente tabella:

Marine	Valore in punti	Note
Comandante	15	Spada+Requiem assalto
Marine standard	10	Maglio+Requiem assalto
Marine c/arma pes	15	Cannone o Lanciafiamme
Marine Ciclone	17	Lanciamissili
Marine c/c	15	Artigli o Martello

<sup>78</sup> Le regole sui Terminators prendono spunto da quelle apparse su WD 134 (spesso vaghe e confuse) e in WH40k.

I Terminators muovono al massimo di 4 caselle a causa della mole dell'armatura. Apposite Carte Ordine o Equipaggiamento possono aumentare tale capacità.

Tutti i Terminators hanno un VA pari a 3.

### 6.3. Armeria e scelta delle armi

L'equipaggiamento base di un Terminator è la combinazione Maglio potenziato<sup>79</sup> + Requiem d'assalto, mentre il Comandante sostituisce l'arma da c/c con una Spada potenziata.

Ogni squadra può portare in battaglia solamente un'arma pesante<sup>80</sup> (obbligatoria), la quale, in genere, sostituisce il Requiem d'assalto<sup>81</sup>.

Le armi da portare in battaglia sono scelte dal Giocatore Marine all'inizio di ogni missione, dopo la lettura dell'obiettivo principale.

Nota: I Terminators non possono utilizzare le granate, a meno che una Carta Equipaggiamento lo permetta.

Composizione della squadra<sup>82</sup> [5 Terminators]:

	Arma fuoco	Arma c/c	Note
Comandante	Requiem d'assalto	Spada potenziata	Non modificabile
Marine arma pesante (obbligatoria)	Cannone d'assalto	Maglio potenziato	Opzione 1
	Lanciafiamme pesante	Maglio potenziato	Opzione 2 (6 munizioni)
	Lanciamissili Ciclone + Requiem d'assalto. Doppio attacco.	Maglio potenziato	Opzione 3 (12 munizioni) Non presente in WD 134
Altri 3 Marines <sup>83</sup>	Requiem d'assalto	Maglio potenziato	Combinazione standard
	---	Artigli Fulmine	
	---	Martello Tuono	+ Scudo Tempesta

Esempio: il Giocatore Marine che possiede gli Angeli Sanguinari, intende utilizzare una squadra di Terminators in

<sup>79</sup> Il Maglio potenziato può essere *upgradato* a Maglio a catena mediante apposita Carta Equipaggiamento.

<sup>80</sup> Fonte: WD 134.

<sup>81</sup> **Eccezione:** il Marine con lanciamissili Ciclone non perde il Requiem d'assalto o il Maglio potenziato. Egli può far fuoco con entrambe le armi durante il proprio turno.

<sup>82</sup> Lo schema è ispirato alle regole apparse su WD 134.

<sup>83</sup> I rimanenti tre Marines possono essere equipaggiati in maniera differente l'uno dall'altro!



quanto li ritiene, per questa missione, più adatti dei Marines in armatura potenziata. Decide quindi di schierare, oltre al Comandante (Requiem d'assalto + Spada potenziata), anche un Cannone d'assalto (unica e obbligatoria arma pesante), due Terminators con Martello Tuono (e Scudo Tempesta) e un Marine con Requiem d'assalto e Maglio potenziato.

Gli equipaggiamenti e gli ordini sono introdotti da apposite carte, in parte differenti da quelle adottate dai Marines in armatura potenziata.

Grado	Carte Ordine
Sergente jr	0
Tenente jr	1
Tenente sr	1
Capitano jr	2
Capitano sr	Vincitore esercitazione

Le Carte Equipaggiamento sono inferiori di numero, rispetto a quelle utilizzate dai Marines in armatura potenziata, in quanto le caratteristiche dell'armatura sono superiori a quella tradizionale. Per cui:

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

Per maggiori informazioni su armi, armature ed equipaggiamenti, si rimanda ai precedenti capitoli.

## 6.4. Regole speciali

Le squadre di abbordaggio in armatura terminator possiedono alcune Regole speciali che le rendono superiori alle altre squadre.

Tali regole in parte derivano dalle caratteristiche dell'armatura e in parte dal fatto che i Marines che le indossano sono veterani di molte battaglie.

### Veterani:

Le riverite armature terminator possono essere indossate solamente da Marines veterani.

Rispetto agli ordinari Marines essi hanno 2 Punti Vita ciascuno.

### 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<sup>84</sup> e fino a 2 Carte Ordine.

### Teletrasporto:

Questa regola può essere vista sotto due profili:

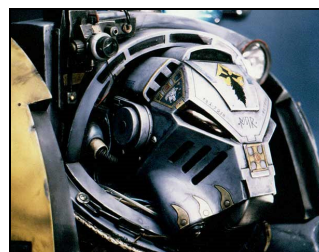
1) Alcune Carte Ordine, appositamente create, permettono l'utilizzo del teletrasporto. Tuttavia, questa pratica pone, chi la utilizza, ai continui pericoli del *Warp*.

Tutte le miniature che utilizzano il teletrasporto per spostarsi (o ritirarsi) velocemente devono lanciare un dado da arma pesante: se si ottiene un 3 la miniatura è persa. Il Giocatore Marine riduce il proprio punteggio ma il Giocatore Alieno non lo incrementa.

### La miniatura teletrasportata perde il turno!

2) Anziché entrare dall'Artiglio di attracco, i Terminators 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<sup>85</sup> (p.29).

Nota: questa regola è al momento valida per le missioni create appositamente dai Giocatori, in quanto sono necessarie almeno due squadre di abbordaggio appartenenti allo stesso Capitolo.



<sup>84</sup> Il che rispecchia in parte le regole di WD 134 secondo le quali si gioca con una squadra di Terminators sacrificando quattro Carte Equipaggiamento.

<sup>85</sup> Il Faro di teletrasporto penalizza il movimento del Marine in armatura potenziata (movimento 4) ma, come si vedrà nella sezione equipaggiamento, esso permette di evitare i pericoli del *Warp* (p.29).

## 6.5. Modifiche alle Carte Evento Alieno

Le modifiche sono applicabili qualora il Giocatore Alieno intenda farne subire gli effetti ad una squadra di Marines in armatura terminator!

### *Ladro genetico:*

Ogni volta che viene pescata questa carta, il giocatore Alieno può piazzare fino a due Ladri genetici, se disponibili. I Ladri genetici sono piazzati contemporaneamente e ognuno può attaccare anche un Terminator differente, purché appartenente alla medesima squadra.

### *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.

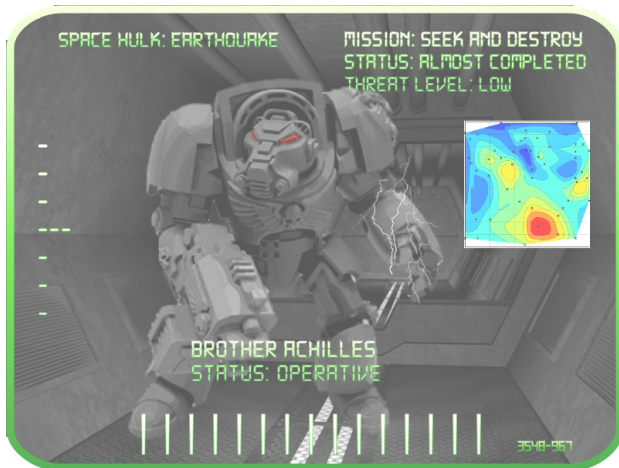
### *Difesa automatica:*

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!

La carta, dunque, si gioca normalmente.



Un Terminator con equipaggiamento base

## 6.6. Nuove Carte Ordine <sup>86</sup>

### **Assalto teletrasportato! [\*]**

*“L'intera squadra viene teletrasportata in un Quadrante già sondato. I Terminators non potranno né muovere, né attaccare in questo turno.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Una volta impartito quest'ordine, il Giocatore Marine potrà ridisporre i propri Terminators su un Tabellone sondato, tuttavia perderà il turno.

Se nella zona di arrivo non è presente un Faro di teletrasporto, per ogni Marine bisognerà lanciare un dado e valutare se è stato perso nel *Warp*.

### **Azione diversiva! [\*]**

*“Uno dei vostri Marines può sia muovere che sparare due volte, in qualunque ordine. Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Il Marine con il Lanciamissili Ciclone, se soggetto a questa Carta Ordine, può far fuoco quattro volte (due volte con il Requiem d'assalto e due con il Ciclone), tuttavia il mirino non può essere spostato da un'arma all'altra nel medesimo turno.

*Esempio:* Se il giocatore Marine, utilizza la Carta Ordine sul Terminator con Lanciarazzi Ciclone e stabilisce che il mirino si applica sul Requiem d'assalto, nelle due volte che quest'arma farà fuoco, si potrà ritirare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

### **Difesa strategica! [\*]**

*“In questo turno tutti i vostri Marines feriti in un combattimento vedranno annullato un Punto Ferita ricevuto.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

### **Fuoco! [\*\*\*]**

(vedi la relativa carta del gioco base)

Valgono le considerazioni effettuate per la Carta Ordine “Azione diversiva”.

### **Muoversi! [\*\*\*]**

(vedi la relativa carta del gioco base)

### **Rabbia nera! [\*]**

*“Tutti i vostri Marines potranno attaccare solamente in corpo a corpo in questo turno, lanciando un dado da arma pesante in più. Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

<sup>86</sup> Il colore dell'asterisco, accanto al titolo della carta, indica la squadra (o le squadre) che può utilizzarla. Per un riepilogo sulle nuove carte, vedere in paragrafo 6.9 (p.37)

### **Rinforzi! [\*]**

*“Il vostro Comandante può richiedere l'intervento di un ulteriore Marine teletrasportato dall'Astronave Madre. La combinazione di armi è libera. Piazzare il rinforzo il più vicino possibile al Comandante.*

*In ogni caso, il numero di Terminators in squadra non può superare il massimo consentito. Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Per poter utilizzare quest'ordine, la squadra deve aver subito almeno una perdita.

Il Marine di rinforzo non può essere un Comandante e la squadra non può avere più di un'arma pesante in gioco.

Se si intende teletrasportare un Terminator con arma pesante, bisogna scegliere tra quelle rimaste.

Esempio: Poiché è stato eliminato un Terminator con Lanciamissili Ciclone, il Giocatore Marine vuole farne teletrasportare un altro con arma pesante. In tal caso può scegliere solo tra il Lanciafiamme pesante e il Cannone d'assalto.

Sceglie quest'ultimo e lancia un dado da arma pesante per vedere se il Marine è stato teletrasportato con successo. Purtroppo ottiene un 3 ed il Terminator è perso nel *Warp*. Il Comandante riduce il proprio punteggio generale di 15 punti, ma il Giocatore Alieno li non guadagna.

Nota: non è necessario, in questo caso, seguire alla lettera il regolamento (“la combinazione di armi è libera”), per cui la squadra potrebbe essere ri-composta da 5 Terminators di cui nessuno dotato di arma pesante.

### **Ritirata strategica! [\*]**

*“Tutti i Marines possono utilizzare il teletrasporto per ritirarsi verso l'Astronave Madre, senza ritornare all'Artiglio.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Questa carta può essere utilizzata anche quando la missione prevede la ritirata, ma bisogna stare attenti che il punteggio ottenuto dal Comandante non sia inferiore al minimo consentito per ottenere un'Onorificenza.

Anche in questo caso è valida la Regola speciale sul teletrasporto: il Giocatore Marine lancerà un dado da arma pesante per valutare se le proprie miniature sono state perse nel *Warp*.



## **6.7. Nuove Carte Equipaggiamento**

### **Aureola di ferro [\*]**

*“Il vostro Comandante è protetto da un Campo di forza che aumenta il valore della sua armatura a 4.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

La carta ha gli stessi effetti del “Campo di forza”, ma rende il Comandante invulnerabile agli attacchi con le armi da fuoco leggere.

### **Bioscanner [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Braccio bionico [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Generatori potenziati [\*]**

*“Il generatore che fornisce energia alle armi da mischia è stato reso più efficiente. Tutti i Marines rilanciano un dado durante il corpo a corpo.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

### **Lanciagranate [\*]**

*“Sull' infrastruttura dell'armatura del Comandante è montato un sistema orientabile che permette di proiettare granate esplosive verso i nemici.*

*Il Comandante, può decidere di lanciare una granata invece di far fuoco, attaccando nello stesso modo di un Lanciarazzi.*

*Questa carta può essere utilizzata finché non terminano le tre munizioni in dotazione al Marine.”*

Si applicano gli effetti del mirino incorporato nell'armatura terminator (rilancio del dado).

### **Maglio a catena [\*]**

*“Tutti i Terminators armati di Maglio potenziato e Requiem d'assalto possono attaccare i Dreadnoughts e le Porte stagne rinforzate con due dadi da arma pesante ed uno da arma leggera.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Le Porte stagne rinforzate sono presenti nell'espansione Missione Dreadnought.

### **Maglio a catena migliorato [\*]**

*“Tutti i Terminators armati di Maglio potenziato possono attaccare i Dreadnoughts e le Porte stagne rinforzate con due dadi da arma pesante ed uno da arma leggera.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Le Porte stagne rinforzate sono presenti nell'espansione Missione Dreadnought.

### **Sistemi di locomozione migliorati [\*]**

*“Il sistema di movimento delle armature terminator è stato reso più flessibile ed efficiente. Tutti i Marines possono muovere di 5 caselle anziché di 4.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

### **Munizioni: Lanciafiamme [\*]**

*“Il serbatoio del Lanciafiamme è stato ampliato, consentendogli di far fuoco fino a 12 volte rispetto ai 6 colpi standard.*

*L’effetto di questa carta dura fino a che non sono stati utilizzati tutti i colpi.”*

Se il Giocatore Alieno utilizza la Carta Evento “Equipaggiamento difettoso” su questo equipaggiamento, il Giocatore Marine dovrà automaticamente ridurre i colpi rimanenti di 6.

Esempio: se la carta evento alieno è stata giocata quando il Lanciafiamme possiede ancora 9 colpi, questi vanno ridotti a 3 (9-6=3).

### **Munizioni: Missili Krak [\*]**

*“Quando sparate con il Lanciamissili contro un Marine del Chaos, un Androide o contro il Dreadnought, potete tirare un dado da arma pesante in più.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Questa carta riprende la Carta Equipaggiamento Eldar “Razzi super dirompenti”.

Se tale Carta Equipaggiamento viene scartata, il Terminator potrà comunque far fuoco con i missili normalmente.

In ogni caso l’effetto areale del Lanciamissili si produce normalmente, considerando il valore più alto di uno dei tre dadi.

Nota: facendo fuoco con il Missile Krak non è possibile utilizzare la Regola “Fuoco concentrato” (p.12).

### **Occhio bionico [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

Il rilancio del dado dovuto alla presenza dell’occhio bionico si aggiunge a quello derivante dai mirini incorporati nell’armatura terminator. In tal caso il medesimo dado non può essere rilanciato due volte.

Esempio: il Comandante dei Magli dell’Imperatore fa fuoco con il Requiem d’assalto, ottiene 2+0. Decide di rilanciare solamente il secondo dado (0), ma ottiene un altro 0. Non può effettuare un secondo rilancio, in quanto quest’ultimo si dovrebbe applicare solo al dado che ha ottenuto il 2.

### **Proiettili dirompenti [\*]**

*“Tutti i Requiem d’assalto fanno fuoco utilizzando un dado da arma pesante ed uno da arma leggera. L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

L’effetto dei proiettili dirompenti si applica anche all’arma del Comandante qualora quest’ultimo non utilizzi i “Proiettili sperimentali”.

### **Proiettili sperimentali [\*]**

*“Il Requiem d’assalto del Comandante utilizza dei proiettili sperimentali. Ogni volta che fate fuoco con il Comandante, lanciate due dadi da arma pesante al posto di quelli da arma leggera.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

### **Pronto soccorso [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Stendardo di Macragge [\*]**

*“Ogni volta che i Marines sono attaccati in corpo a corpo, il Giocatore Marine potrà far rilanciare un dado al Giocatore Alieno, per ogni miniatura attaccante, al fine di peggiorare il risultato ottenuto. Si accetta il nuovo valore del dado.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Lo Stendardo di Macragge è una particolare reliquia molto rispettata dagli Ultramarines in quanto evoca un periodo buio della loro storia.

La sua presenza esorta alla difesa eroica contro gli attacchi alieni, generando un’aura che galvanizza lo stato d’animo dei Marines, rendendoli più efficienti nel respingere gli assalti alieni.

Non è necessario designare la miniatura Marine incaricata al trasporto dello Stendardo, in quanto esso può essere automaticamente spostato da un membro della squadra ad un altro.

Non si fa riferimento al concetto di linea di vista o di distanza dallo Stendardo per beneficiare dei suoi effetti. Semplicemente, il fatto di essere portato in battaglia influenza lo svolgimento della difesa nel corpo a corpo.

## 6.8. Ulteriori considerazioni

### Le strategie del Giocatore Alieno:

Dalle simulazioni effettuate risulta che:

- i Gretchin sono inefficaci in corpo a corpo, mentre hanno una possibilità di circa il 3% di ferire a distanza;
- contro i Marines che in c/c attaccano con Spada potenziata (Comandante) e Maglio potenziato, si preferisce adottare una strategia di c/c suicida operata da Orki e Marines del Caos;
- i Marines del Caos con arma pesante (Comandante compreso) hanno in genere un solo tentativo per ferire o eliminare un Terminator;
- gli Androidi sono più efficaci nel c/c;
- il Dreadnought è il pezzo migliore, soprattutto se dotato di Fucile al plasma (o a fusione), l'unica arma in grado di abbattere più Terminators in un sol colpo.

### I vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo dei Terminators:

Il Giocatore Marine, sin dall'inizio dispone di una squadra molto resistente e pesantemente armata, tuttavia, l'elevato costo della miniatura (minimo 10 punti) rappresenta un fattore da non sottovalutare in quanto facilita l'ascesa in grado del Giocatore Alieno.

### I Terminators e l'espansione Missione Dreadnought:

Se si gioca questo ciclo di missioni, il Giocatore Marine può aggiungere una seconda arma pesante, differente dalla prima, ma la squadra rimane composta da 5 Terminators.

### Le basette dei Terminators:

I Terminators oggetto dell'articolo apparso su WD 134 utilizzano la medesima bassetta dei Marines in armatura potenziata.

Tuttavia, le miniature prodotte dalla Games Workshop possono essere dotate di una bassetta più grande. Se si sceglie quest'ultima opzione, i Terminators occuperanno quattro caselle come il Dreadnought e muoveranno di conseguenza. L'unico rischio rilevante che comporta tale scelta è dato dalla difficoltà di spostare le miniature fuori dalla portata di tiro di un Fucile al plasma (o a fusione).

## 6.9. Riepilogo delle carte utilizzate

CARTE ORDINE (in rosso le novità):

### Angeli sanguinari:

Assalto teletrasportato! [teletrasporto]

Fuoco!

Muoversi!

Rabbia nera!

### Pugni d'acciaio (Magli dell'Imperatore):

Azione diversiva!

Fuoco!

Muoversi!

Rinforzi! [teletrasporto]

### Ultramarines:

Difesa strategica!

Fuoco!

Muoversi!

Ritirata strategica! [teletrasporto]

CARTE EQUIPAGGIAMENTO (5 per squadra):

### Angeli sanguinari:

Aureola di ferro (o Campo di forza)

Braccio bionico

Generatori potenziati

Maglio a catena migliorato

Munizioni: Lanciafiamme

### Pugni d'acciaio (Magli dell'Imperatore):

Sistemi di locomozione migliorati

Munizioni: Missili Krak

Occhio bionico

Proiettili dirompenti

Proiettili sperimentali

### Ultramarines:

Bioscanner

Lanciagranate

Maglio a catena

Pronto soccorso

Stendardo di Macragge

## Cap.7 – Gli Esploratori: squadre di abbordaggio

### 7.1. Introduzione <sup>87</sup>

Al termine del proprio addestramento di base, un Marine entra a far parte degli Esploratori. Grazie alla loro mobilità, essi sono utilizzati nelle incursioni all'interno dei vascelli alieni.

Il Comandante della squadra è un veterano il cui compito consiste nell'addestrare i Marines sul campo di battaglia.

Solamente coloro che hanno dimostrato coraggio in azione possono ambire ad indossare l'armatura potenziata.

Nota: una squadra di Esploratori è composta da un Comandante e da 4 Marines.

### 7.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura

Eccetto il Comandante della squadra che possiede 6 Punti Vita, gli altri membri ne hanno uno solo.

Per quanto concerne i punti relativi alla loro eliminazione si ipotizza la seguente tabella:

Esploratore	Valore in punti	Note
Comandante	7	
Marine standard	3	Fucile Requiem + Pugnale
Marine con arma pesante	5	Requiem pesante automatico o Lanciamissili
Marine cecchino	5	Fucile di precisione

Tutti gli Esploratori muovono di 6 caselle, anche se equipaggiati con armi pesanti.

Il Valore Armatura è pari a 1.

### 7.3. Armeria e scelta delle armi

Il Giocatore Marine, prima di una missione, può scegliere se equipaggiare il proprio Comandante con una Pistola Requiem ed una Spada a catena, oppure con un Fucile a pompa ed un Pugnale da combattimento<sup>88</sup>.

L'equipaggiamento standard di un Esploratore è il Fucile Requiem, abbinato ad un Pugnale da combattimento. Almeno un Marine dev'essere configurato in tale maniera.

Almeno un Marine per squadra deve imbracciare un'arma pesante: la scelta ricade tra il Requiem pesante automatico e il Lanciamissili<sup>89</sup>. Non possono essere utilizzate due armi pesanti dello stesso tipo<sup>90</sup>.

I rimanenti due Marines possono essere equipaggiati anche con un Fucile di precisione<sup>91</sup>.

Le armi da portare in battaglia sono scelte dal Giocatore Marine all'inizio della missione, subito dopo la lettura dell'obiettivo principale.

Composizione della squadra<sup>92</sup>:

	Arma fuoco	Arma c/c	Note
Comandante	Pistola Requiem	Spada a catena	Opzione 1
	Fucile a pompa	Pugnale	Opzione 2 <i>Non presente in WD 134</i>
Marine arma pesante (almeno uno in squadra)	Requiem pesante	Pugnale	Opzione 1
	Lanciarazzi	Pugnale	Opzione 2 <i>Non presente in WD 134</i>
Marine standard	Fucile Requiem	Pugnale	<b>Almeno uno in squadra</b>
	Fucile di precisione	Pugnale	Opzione <i>Non presente in WD 134</i>

<sup>88</sup> Quest'ultima combinazione non è presente in WD 134 ma tende a sfruttare una nuova arma da attacco a distanza.

<sup>89</sup> In WD 134 è previsto solo il Bolter (o Requiem) pesante automatico, ma in questa sede si vuole proporre al Giocatore Marine un'opzione di equipaggiamento.

<sup>90</sup> Il che significa che, al massimo, una squadra può avere un Lanciarazzi ed un Requiem pesante automatico.

<sup>91</sup> Altra novità rispetto alle regole indicate in WD 134. Per maggiori dettagli vedere il capitolo sull'armeria (p.13). Qui si accenna soltanto che per utilizzare il fucile in modalità di precisione, il Marine *non può muovere né prima né dopo aver fatto fuoco*. Tale regola dev'essere sempre tenuta presente qualora si utilizzano le Carte Ordine.

<sup>92</sup> Lo schema modifica quello indicato su WD 134.

<sup>87</sup> Le regole sugli Esploratori prendono spunto da quelle apparse su WD 134 (spesso vaghe e confuse) e in WH40k.

Gli equipaggiamenti e gli ordini sono introdotti da apposite carte, in parte differenti da quelle per i Marines in armatura potenziata.

Tuttavia, considerata la scarsa esperienza in battaglia della squadra, il numero massimo di carte da utilizzare è ridotto rispetto a quelle a disposizione dei Marines in armatura potenziata.

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

Onorificenze	Carte Equipaggiamento
Nessuna	2
Una	3
Due	4
Tre	5
Quattro	6

NB: per maggiori informazioni su armi, armature ed equipaggiamenti, si rimanda ai relativi capitoli.

## 7.4. Regole speciali

### Accovacciarsi:

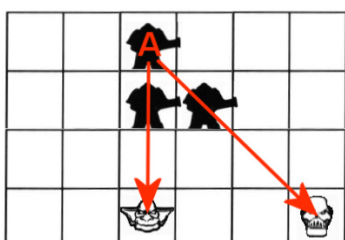
Gli Esploratori che non trasportano equipaggiamento ingombrante, come le armi pesanti, possono muoversi accovacciati, consentendo al compagno dietro di loro di poter sparare.

Non viene, dunque, intralciata la linea di tiro di quest'ultimo e le capacità di movimento e di fuoco del Marine accovacciato non risultano penalizzate.

Condizioni: il Marine accovacciato deve:

- trovarsi adiacente al compagno (anche in diagonale);
- trovarsi nella linea di tiro che congiunge il compagno ad un bersaglio (Alieno o una qualsiasi casella bersaglio).

Esempio: l'Esploratore con arma pesante, indicato dalla lettera A, è protetto da due compagni armati di Fucile Requiem. Secondo la Regola Accovacciarsi, il Marine "A" ha una linea di tiro libera sia verso il Gretchin che verso l'Androide.



### Incursione:

Alcuni Esploratori, appositamente addestrati, sono in grado di muoversi silenziosamente in territorio nemico ed effettuare un attacco a sorpresa.

Gli Esploratori, se viene giocata l'apposita Carta Ordine (Imboscata!), possono entrare in un punto qualsiasi di un Tabellone da sondare<sup>93</sup>.

### Tattiche "mordi e fuggi":

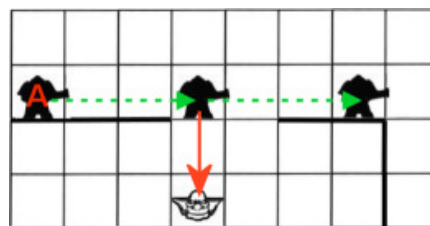
L'agilità dei Marines, unita al particolare addestramento in incursioni, permette loro di poter *muovere, fare fuoco e completare il movimento*.

La regola non si applica alle miniature armate di Fucile di precisione e armi pesanti.

Esempio: l'Esploratore con Fucile Requiem, indicato dalla lettera A, tenta l'utilizzo della Regola Mordi e fuggi.

Muove di tre caselle, apre la porta, fa fuoco sul Gretchin e poi prosegue il proprio movimento, portandosi fuori dalla linea di vista dell'Alieno.

Nota: Dopo aver sparato, "A" può anche tornare indietro!



## 7.5. Nuove Carte Ordine<sup>94</sup>

### **All'attacco! [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Armi pesanti! [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Assalto ravvicinato! [\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

### **Fuoco! [\*\*\*]**

(vedi relativa carta del gioco base)

I Marines armati di Fucile di precisione, per poter usufruire della Regola "Fuoco di precisione", non devono muovere, ma possono far fuoco due volte in questo turno<sup>95</sup>.

<sup>93</sup> Per maggiori dettagli vedere p.40.

<sup>94</sup> Il colore dell'asterisco, accanto al titolo della carta, indica la squadra (o le squadre) che può utilizzarla. Per un riepilogo sulle nuove carte, vedere in paragrafo 6.9 (p.44).

<sup>95</sup> Per maggiori dettagli vedere p.13.

### Imboscata! [\*\*\*]

“Durante la fase di ingresso in un Tabellone da sondare, il Giocatore Marine può scegliere quali Esploratori posizionare all'interno di una delle sue stanze, sostituendo la normale azione di movimento.

Questa carta va scartata dopo l'uso.”

L'utilizzo di questa Carta Ordine è anomalo in quanto essa non va giocata prima del movimento delle proprie miniature: all'inizio della propria fase di ingresso nel Tabellone da sondare, il Giocatore Marine fa entrare la propria miniatura.

Il Giocatore Alieno sarà obbligato a piazzare i Segnalini Blip su quel Tabellone.

Terminata questa fase è possibile giocare immediatamente la Carta Ordine “Imboscata!”: gli Esploratori (non necessariamente tutti) potranno essere piazzati in una qualsiasi stanza del Tabellone appena sondato, anche in linea di vista del nemico, purché non si tratti di una Stanza Speciale (Sala comando, Sala del reattore, ecc) o oggetto di una particolare missione.

Gli Esploratori possono essere posizionati anche adiacenti ai Segnalini Blip che verranno, però, rivelati dopo che il Giocatore Marine avrà posizionato tutte le proprie miniature.

Gli Esploratori potranno così far fuoco o attaccare in c/c le miniature adiacenti, ma non potranno muovere. Infatti, l'utilizzo di tale carta presuppone che il movimento sia stato effettuato<sup>96</sup>.

L'obiettivo di quest'ordine è di prendere alla sprovvista gli Alieni, attraverso un movimento furtivo, tipico delle truppe da esplorazione. Si presume, infatti, che i Marines si siano intrufolati nei condotti di areazione del vascello.

E' molto utile durante il primo turno di gioco, quando i Marines escono dall'Artiglio di attracco.

Per poter usufruire dell'ordine, però, l'Esploratore deve sottostare ad alcune condizioni:

- dev'essere distante al massimo 5 caselle dalla prima casella del Tabellone. Non importa se sussiste una via diretta, tramite una porta, o vi sia un muro che divida i due Tabelloni;
- non dev'essere adiacente ad una miniatura aliena. Si presume, infatti, che sia ingaggiato in un corpo a corpo e non abbia la possibilità di entrare tranquillamente per i condotti di areazione.

#### Esempio 1 – Ingresso dall'Area di attracco:

al suo primo turno di gioco il Giocatore Marine fa entrare nel Tabellone da sondare una delle sue miniature. Il suo turno si

interrompe per lasciare il tempo, al Giocatore Alieno, di posizionare i propri Segnalini Blip.

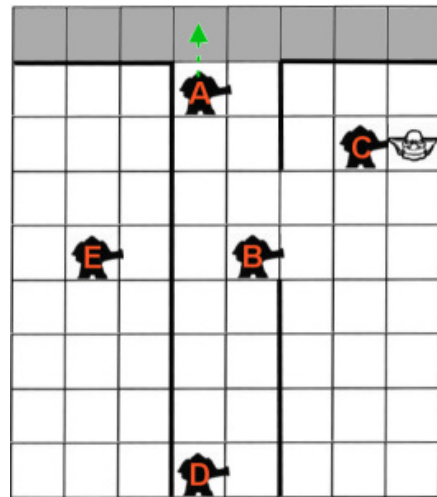
A questo punto il Giocatore Marine:

- utilizza la propria Carta Ordine “Imboscata”;
- sceglie una stanza (non speciale e non oggetto di missione);
- vi piazza tutti i Marines che desidera, compreso quello che era stato mosso (si presume che si tratti di un'azione diversiva, scambiata dagli Alieni effettivo punto d'ingresso dei Marines). Gli altri Marines entreranno normalmente;
- può far fuoco o attaccare in c/c, ma non può più muovere.

#### Esempio 2 – Ingresso in un Tabellone da sondare differente dall'Area di attracco:

la sequenza di gioco è identica a quella indicata nell'esempio precedente, tuttavia non si tratta del primo turno di gioco e bisogna gestire i membri della squadra che non si trovano nelle vicinanze del Marine che entra nel nuovo tabellone.

Per evitare l'utilizzo di regole macchinose, la Carta Ordine è applicabile a tutte le miniature che in quel turno possono effettivamente entrare nel nuovo Tabellone. Se un Esploratore è distante più di 5 caselle dalla prima casella del nuovo Tabellone da sondare, non potrà usufruire degli effetti di tale ordine.



Considerata l'area in grigio come il Tabellone da sondare, il Giocatore Marine muove l'Esploratore A sul nuovo Tabellone, costringendo il Giocatore Alieno a piazzare i propri Segnalini Blip. A questo punto gioca la Carta Ordine “Imboscata!” e riporta la miniatura A al punto di origine. Quindi:

- “A” può effettuare l'imboscata nel nuovo Tabellone e nella stanza scelta dal Giocatore Marine;
- “B” ha un numero sufficiente di movimento per entrare nel nuovo Tabellone ed usufruire della Carta Ordine, ma il Giocatore Marine decide di farlo muovere normalmente.
- “C” è entro 5 caselle dal nuovo Tabellone ma non può utilizzare la Carta Ordine in quanto è in contatto di base con un Gretchin. Può, però, muovere ed entrare normalmente;
- “D” è troppo lontano per usare la Carta Ordine, ma può muovere normalmente;
- “E” non ha una via di accesso diretta al nuovo Tabellone, in quanto vi è un muro di separazione, ma non ha importanza. Si trova comunque entro 5 caselle da esso, quindi può usufruire della Carta Ordine.

### Muoversi! [\*\*\*]

(vedi relativa carta del gioco base)

<sup>96</sup> Il che implica che eventuali Esploratori armati di Fucile di precisione non potranno usufruire della Regola speciale che caratterizza quest'arma.



## 7.6. Nuove Carte Equipaggiamento

Le Carte Equipaggiamento per gli Esploratori sono state concepite per sopravvivere in ambienti ostili, evitando o riducendo la potenza dell'attacco alieno.

### Armi digitali [\*]

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

### Bio scanner [\*]

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

### Bomba a fusione [\*\*]

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

### Braccio bionico [\*]

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

### Combi-arma [\*]

*“Un Lanciagranate è montato sulla struttura del Fucile a pompa. Durante il proprio turno il Comandante deve dichiarare con quale arma da fuoco intende attaccare.*

*Il Lanciagranate ha gli effetti di un normale Lanciarazzi ma dispone di sole tre munizioni per missione.*

*Questa carta può essere usata finché non terminano le tre munizioni.”*

Su di essa è applicabile la carta “Occhio bionico”.

### Faro di teletrasporto [\*\*\*]

*“Il congegno, una volta attivato, permette di richiamare ulteriori Marines sul luogo di battaglia. Deve essere portato da un Esploratore armato di Fucile Requiem, il quale, per attivarlo deve rimanere sul posto, senza muovere o attaccare, per un intero turno Marine e Alieno.*

*Le truppe teletrasportate si piazzano il più vicino possibile al Faro di teletrasporto.”*

Per maggiori dettagli vedere la voce “Faro di teletrasporto” nel capitolo sull'equipaggiamento (p.29).

Per rappresentare il congegno si utilizza un apposito segnalino piazzato sotto la miniatura che lo trasporta. Quest'ultima non subisce alcun impedimento alla capacità di muoversi.

Il Faro di teletrasporto evita i pericoli del *Warp* durante la fase di teletrasporto<sup>97</sup>.

Tale carta sarà adoperata in seguito, mediante opportune missioni e, in caso di attivazione, sarà utilizzato un segnalino o una miniatura del Faro.

### Granata accecante [\*\*\*]

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

### Granata EMP [\*]

*“Al posto di attaccare, un Esploratore può lanciare una Granata ad impulsi elettromagnetici. Scegliete una miniatura di un Androide o di un Dreadnought in linea di vista e lanciate un dado da arma pesante: se ottenete uno zero la miniatura entra in corto circuito e non può attaccare nel prossimo turno del Giocatore Alieno.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Se, nel turno del Giocatore Marine e dopo il lancio della granata EMP, la miniatura dell'Androide o del Dreadnought viene attaccata in c/c, potrà difendersi regolarmente. Il guasto è operativo solamente nel turno del Giocatore Alieno.

### Granata a distorsione sensoriale [\*]

*“Al posto di attaccare, un Esploratore può lanciare una Granata a distorsione sensoriale.*

*Scegliete una miniatura di un Androide o di un Dreadnought in linea di vista e lanciate un dado da arma leggera: se ottenete un uno o due, il sistema sensoriale del bersaglio entrerà temporaneamente in confusione, considerando tutte le miniature come dei potenziali bersagli.*

*Nel prossimo turno del Giocatore Alieno essa attaccherà il bersaglio più vicino.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso.”*

Il Dreadnought o l'Androide assoggettato agli effetti di questa granata opererà prima di tutte le altre miniature aliene.

La fase di attacco è obbligatoria e precede l'eventuale fase di movimento.

Se la miniatura più vicina è adiacente, si attaccherà in corpo a corpo, altrimenti mediante un attacco a distanza. In caso di equidistanza si risolve il problema mediante il lancio di un dado.

Il Dreadnought fa fuoco prima di tutto con le armi leggere, poi con quelle pesanti, infine con quelle extra-pesanti. Se una miniatura viene eliminata prima di aver utilizzato tutte le armi, si procede con la designazione del secondo bersaglio più vicino e così via.

Il Dreadnought e l'Androide sono comunque soggetti alle seguenti Carte Evento Alieno:

- Assalto meccanizzato: le fasi di attacco precedono comunque quelle di movimento;
- Guasto agli Androidi: la miniatura non potrà attaccare e la granata perde la sua efficacia;

<sup>97</sup> Vedi la Regola Teletrasporto nel capitolo sull'utilizzo dei Terminators (p.33).

- Androide suicida: il giocatore Alieno può scegliere se far esplodere il proprio Androide (bersaglio adiacente) invece di farlo attaccare come di consueto.

### **Granata perforante [\*\*\*]**

*“Tutti i vostri Marines possono attaccare con un dado da arma pesante in più in questo turno. Questa carta va scartata dopo l’uso.”*

### **Mantello mimetico [\*\*\*]**

*“Tutti gli Esploratori sono equipaggiati con una speciale attrezzatura mimetica. La più importante è il Mantello alla Camaleolina che permette di renderne più difficile l’individuazione durante le fasi di fuoco nemico e di fornire una debole protezione contro le armi leggere.*

*Indossando questo equipaggiamento il Valore Armatura viene incrementato di un punto contro gli attacchi delle armi da fuoco leggere<sup>98</sup>.*

*Questa carta è usata durante tutta la missione.”*

Se soggetta all’Evento alieno “Equipaggiamento difettoso”, gli Esploratori possono beneficiare della Regola speciale Tattiche “mordi e fuggi”.

### **Mina magnetica [\*]**

*“La Mina magnetica, una volta attivata, viene piazzata sotto un Esploratore ed occupa un’area di quattro caselle. Non può essere rimossa finché non viene oltrepassata da un Androide o un Dreadnought. Questi viene attaccato dal risultato del lancio di due dadi da arma pesante.*

*Questa carta va scartata dopo l’uso.”*

Per rappresentare il congegno si utilizza un apposito segnalino della grandezza di 4 caselle.

La mina esplose solamente al passaggio di un Androide o 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 4 caselle, il Giocatore Marine lancia gli appositi dadi: tutte le caselle su cui si trova la Mina saranno attaccate dal risultato ottenuto.

### **Mirino [\*\*\*]**

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

Se applicata al Requiem pesante, il Giocatore Marine può utilizzare lo spazio riservato al Cannone d’assalto, sullo Scanner del Comandante.

Non si applica al Fucile di precisione in quanto quest’ultimo ne possiede già uno.

### **Occhio bionico [\*]**

(ha gli stessi effetti della carta del gioco base)

Si applica solamente alla Pistola Requiem, mentre resta escluso il fucile a pompa!

Tuttavia, può essere combinato con la Carta Equipaggiamento “Combi-arma”.

### **Pistola da assalto [\*\*\*]**

(ha gli stessi effetti della carta “Pistola laser”)

### **Proiettili Hellfire [\*]**

*“Gli Hellfire sono particolari proiettili sparati dai Requiem pesanti per aumentarne l’efficacia contro gruppi di Alieni “organici” vicini tra loro.*

*Durante il proprio turno il Giocatore Marine deve dichiarare se intende caricare il Bolter pesante con un Hellfire. L’attacco con tale proiettile si effettua tramite il lancio di due dadi da arma pesante, secondo le regole del Lanciarazzi.*

*Possano essere feriti solo i bersagli organici.*

*Questa carta può essere usata finché non terminano le sei munizioni in dotazione al Marine.”*

Rispetto alle regole fornite in WD 134 è stato tolto il vincolo della perdita del turno per la ricarica dell’arma, tuttavia, se un Androide o un Dreadnought si trovano nell’area di attacco di tale proiettile, non subiscono alcun danno.

### **Pronto soccorso [\*\*\*]**

(ha gli stessi effetti della carta “Pronto soccorso”)

### **Selettore di raffiche [\*]**

*“La pistola del Comandante è modificata con un dispositivo di fuoco rapido e un caricatore più ampio. L’arma, benché poco efficace nella medio-lunga distanza, permette una rapida scarica di proiettili che risulta preziosa nel combattimento ravvicinato.*

*Il Comandante armato di pistola può lanciare un dado da arma leggera in più durante tutti i combattimenti in corpo a corpo.*

*Questa carta può essere usata durante tutta la missione.”*

Dunque, se normalmente il Comandante lancia 1R+1b in attacco (Pistola a catena + Pistola Requiem), con il Selettore di raffiche lancia 1R+2b!

<sup>98</sup> Il VA+1 è valido contro tutte le armi da fuoco che lanciano fino a due dadi da arma leggera. Sono escluse le eventuali armi leggere-speciali.

### Silenziatori [\*\*\*]

*“Tutti i vostri Marines che attaccano con una Pistola o un Fucile Requiem, montano dei silenziatori, riducendo la probabilità di essere rilevati.*

*Questa carta può essere usata durante tutta la missione.”*

I Silenziatori sono utilizzati solamente se si intende usufruire della Regola opzionale “Movimento furtivo”.

Se una miniatura aliena viene eliminata da un’arma da fuoco con Silenziatore (integrato<sup>99</sup> o meno) e, dal lancio di un apposito dado da arma pesante non si ottiene un 3, l’allarme non viene attivato<sup>100</sup>.

## 7.7. Ulteriori considerazioni

### Modifiche alle Carte Evento Alieno:

Non vi sono modifiche apportate alle Carte Evento Alieno.

Tuttavia, le Carte Evento Alieno che fanno specifico riferimento alle armi pesanti sono applicabili anche sulle armi leggere-speciali (Fucile di precisione), ad esclusione di quelle utilizzate dai Comandanti (Fucile a pompa).

### Gli Esploratori e l’espansione Missione Dreadnought:

Gli Esploratori non sono equipaggiati con armi extra-pesanti, dunque, in teoria non sono adatti a raggiungere gli obiettivi indicati nell’espansione Missione Dreadnought.

Si può, comunque, tentare di giocare utilizzando 10 miniature per ogni Giocatore Marine, al posto delle classiche 5. Inoltre, è possibile usufruire di una Carta Ordine ed Equipaggiamento in più rispetto a quanto indicato nel prospetto dei Gradi e delle Onorificenze.

## 7.8. Il movimento furtivo (Regola opzionale)<sup>101</sup>

La Regola opzionale “Movimento furtivo” è utilizzabile nelle missioni create appositamente dai Giocatori.

Alcune missioni possono prevedere il movimento furtivo all’interno di strutture aliene, in una situazione in cui il nemico non è a conoscenza del tentativo di intrusione<sup>102</sup>.

Per tale genere di missioni le squadre di Esploratori sono le più adatte, ma ogni Giocatore Marine può anche scegliere una squadra di Terminators o di Marines in armatura potenziata. Tuttavia, se uno dei Giocatori inavvertitamente attiva l’allarme generale, anche gli altri compagni di gioco verranno scoperti.

Una volta attivato l’allarme non è possibile ritornare in modalità furtiva<sup>103</sup>!

Finché il gioco è in modalità furtiva si applicano le seguenti modifiche alle regole normali:

- 1) i Segnalini Blip e le miniature aliene rivelate muovono al massimo di una casella. Si presume che essi siano ignari della presenza dei Marines e che stiano svolgendo attività routinarie;
- 2) il Giocatore Alieno può piazzare i propri Segnalini Blip solamente all’interno delle stanze, evitando di affiancarli l’uno all’altro<sup>104</sup>;
- 3) il Giocatore Alieno non può far entrare in gioco i propri rinforzi;
- 4) il Giocatore Alieno non può pescare Carte Evento Alieno all’inizio del proprio turno, a meno che non ottenga un “3” dal lancio di un dado da arma pesante.

Le seguenti Carte Evento non trovano applicazione, e quindi vanno scartate, se ci si trova ancora in modalità furtiva: *Ira!*, *Gretchin con bomba*, *Androide suicida*, *Ridisposizione*, *Attacco psichico*, *Orco Mekkaniko*;

<sup>101</sup> La Regola opzionale sul movimento furtivo è stata estrapolata (ed in parte modificata) dal Regolamento di Dark Requiem, disponibile gratuitamente sul sito <http://darkrequiem.jimdo.com/>.

<sup>102</sup> Il che esclude, automaticamente, le missioni che iniziano da un Artiglio di attracco: l’enorme fragore generato da questo dispositivo di assalto mette sicuramente in allarme il nemico! Tuttavia, missioni caratterizzate dal teletrasporto all’interno dei vascelli alieni o dall’assalto a particolari strutture situate sui pianeti, possono permettere l’applicazione di tale regola.

<sup>103</sup> Opportune note di missione potrebbero indicare in quali eccezioni è possibile ritornare nella modalità furtiva.

<sup>104</sup> I Segnalini Blip, quindi, non possono essere posizionati adiacenti, ad esclusione delle caselle in diagonale.

<sup>99</sup> Solamente il Fucile di precisione ha un Silenziatore integrato.

<sup>100</sup> Vedere il paragrafo 7.8 per maggiori dettagli.

5) se i Giocatori che utilizzano i Marines, completano con successo una missione e il gioco è ancora in modalità furtiva, dividono tra loro il valore in punti dei Segnalini Blip e delle miniature aliene rivelate e ancora sul Tabellone di gioco.

Il gioco torna alle regole normali in uno dei seguenti casi:

1) Se all'inizio del turno del Giocatore Alieno un Marine si trova nella linea di vista di una miniatura aliena.

**Eccezione:** se il Marine indossa il Mantello mimetico viene avvistato solo con uno "0" lanciando un dado da arma pesante.

**Nota:** L'eventuale avvistamento avviene prima che il Giocatore Alieno peschi una Carta Evento.

2) Immediatamente, se un Marine che non indossa il Mantello mimetico entra nella linea di vista di una miniatura aliena, a meno che non ottenga un 3 dal lancio di un dado da arma pesante.

3) Immediatamente, se una miniatura usa un'arma da fuoco.

**Eccezione:** le armi da fuoco silenziate<sup>105</sup> possono essere utilizzate, ma per ogni miniatura eliminata il Giocatore Marine lancia un dado da arma pesante: se ottiene 3 l'allarme è attivato.

Se, si elimina il bersaglio e l'allarme non scatta, si ipotizza che il Marine sia stato in grado di nascondere il corpo.

4) Se la miniatura aliena sopravvive ad uno o più attacchi in c/c portati nello stesso turno<sup>106</sup>.

5) Immediatamente, se il Giocatore Alieno pesca le seguenti Carte Evento: *Difesa Automatica* e *Mina Antiuomo*.

6) Immediatamente, ma sotto certe condizioni, se il Giocatore Alieno pesca le seguenti Carte Evento:

- *Richiamo del Caos*: solamente se il Marine è stato effettivamente convertito al Caos;

- *Ladro genetico*: solamente se il Ladro genetico non sia stato prontamente eliminato in corpo a corpo dal Marine.

## 7.9. Riepilogo delle carte utilizzate

CARTE ORDINE (in rosso le novità):

### Angeli sanguinari:

Assalto ravvicinato!

Fuoco!

**Imboscata!**

Muoversi!

### Pugni d'acciaio (Magli dell'Imperatore):

Armi pesanti!

Fuoco!

**Imboscata!**

Muoversi!

### Ultramarines:

All'attacco!

Fuoco!

**Imboscata!**

Muoversi!

CARTE EQUIPAGGIAMENTO (12 per squadra):

### Angeli sanguinari:

Bomba a fusione

Braccio bionico

**Faro di teletrasporto**

Granata accecante (x2)

**Granata perforante**

**Mantelli mimetici**

**Mina magnetica**

Mirino

Pistola da assalto (o Pistola laser)

**Selettore di raffiche**

**Silenziatori (Regola opzionale)**

### Pugni d'acciaio (Magli dell'Imperatore):

**Combi-arma**

**Faro di teletrasporto**

Granata accecante

**Granata emp**

**Granata perforante**

**Mantelli mimetici**

Mirino (x2)

Occhio bionico

Pistola da assalto (o Pistola laser)

**Proiettili Hellfire**

**Silenziatori (Regola opzionale)**

### Ultramarines:

Armi digitali

Bio scanner

Bomba a fusione

**Faro di teletrasporto**

Granata accecante

**Granata a distorsione sensoriale**

**Granata perforante**

**Mantelli mimetici**

Mirino

Pistola da assalto (o Pistola laser)

Pronto soccorso

**Silenziatori (Regola opzionale)**

<sup>105</sup> Le seguenti armi sono silenziate: Fucile di precisione (Silenziatore integrato), Pistola e Fucile Requiem.

<sup>106</sup> Il che ci riporta alla condizione 1).

## Cap.8 – I Personaggi speciali

### 8.1. Introduzione

L'unico Personaggio speciale introdotto in SQ, tramite l'articolo apparso su WD 145, è il Bibliotecario in armatura terminator.

Sulla base di questa premessa si tenterà di introdurre nuove figure da inserire nelle squadre di abbordaggio.

All'inizio di ogni missione, dopo la lettura della stessa e se sussistono le condizioni, ogni Giocatore Marine può richiedere l'intervento di un solo Personaggio speciale.

In genere, quest'ultimo è in grado di supportare le squadre in armatura potenziata e i Terminators, ma non gli Esploratori.

Per poter usufruire dell'intervento di un Personaggio speciale, il Giocatore Marine deve spendere un certo numero di Onorificenze.

Nella maggior parte dei casi il Personaggio speciale si sostituisce ad (almeno) uno dei Marines<sup>107</sup> (non il Comandante), rispettando comunque le condizioni di armamento della squadra (es. almeno un'arma leggera e pesante nelle squadre di Marines in armatura potenziata).

Inoltre, su di essi non si applicano gli effetti delle Carte Evento Alieno alle quali non è soggetto il Comandante della squadra.

Esempio: il testo della carta "Mina anti-uomo" cita che essa non è applicabile al Comandante di una squadra, dunque nemmeno al Personaggio speciale.

Gli effetti delle Carte Equipaggiamento, quando non specifici per il Personaggio speciale (es. Servo-braccio per il Techmarine), non sono applicabili, con la sola eccezione della carta "Granata accecante" e della "Bomba a fusione". Opportune eccezioni possono essere stabilite dai Giocatori<sup>108</sup>.

Gli equipaggiamenti in possesso dei Personaggi speciali sono indistruttibili e non sono soggetti a malfunzionamenti, a meno che non vengano introdotti da un'apposita Carta Equipaggiamento.

Nota: in alcuni casi le miniature utilizzate dai Giocatori presentano armi ed equipaggiamenti in parte differenti da quelli indicati in questo

manuale. In tal caso, con l'accordo degli altri Giocatori, si può far riferimento all'effettivo equipaggiamento della miniatura<sup>109</sup>, prevedendo l'eventuale aumento, di uno o due punti, del valore del Personaggio speciale, oppure la creazione di apposite Carte Equipaggiamento.

Affinché si possa schierare il Personaggio speciale sono necessarie le seguenti condizioni, variabili a seconda che si tratti del gioco base o dell'espansione Missione Dreadnought:

<b>Armatura indossata:</b>	<b>SQ base</b>	<b>Mission Dreadnought</b>
<b><i>Power armour (o Artificer armour)</i></b>	2 Onorificenze Sostituisce 2 Marines	2 Onorificenze Sostituisce 2 Marines
<b><i>Terminator armour</i></b>	2 Onorificenze Sostituisce 1 Marine	2 Onorificenze Si aggiunge

Esempio: il Bibliotecario in armatura potenziata (*Power armour*) si unisce ad una squadra Marines che utilizza la stessa tipologia di armatura.

La missione rientra nel ciclo del gioco base, per cui egli affiancherà i propri fratelli al prezzo di 2 Onorificenze e di due Marines.

I personaggi speciali sono 4:

- il Bibliotecario (*Librarian*);
- l'Apotecario (*Apothecary*);
- il Cappellano (*Chaplain*);
- il Tecnomarine (*Techmarine*).

Ognuno è dotato di caratteristiche che lo rendono utile in battaglia.

Alcuni possono utilizzare apposite Carte Equipaggiamento che, in genere, si sostituiscono a quelle che il Giocatore Marine può utilizzare.

Esempio: in questa missione il Giocatore Marine può utilizzare quattro Carte Equipaggiamento. Esse vanno scelte tra le otto presenti nel gioco base e quelle per il Personaggio speciale. Il totale delle carte scelte non può comunque superare il numero di quattro.

Nota: in una squadra di abbordaggio può essere presente un solo Personaggio Speciale!

Nota: per maggiori informazioni sulle regole relative alle nuove armi, armature e equipaggiamenti, vedere i relativi capitoli.

<sup>107</sup> Il Personaggio speciale deve indossare la stessa tipologia di armatura del resto della squadra.

<sup>108</sup> Ad esempio, se i Giocatori introducono particolari munizioni per le Pistole ed i Fucili Requiem, tutte i Marines le potranno utilizzare, Personaggi speciali compresi.

<sup>109</sup> Se, ad esempio, si vuole utilizzare un Apotecario armato di Pistola al plasma, anziché di Pistola Requiem, come nelle regole qui fornite, basta controllare la sezione sull'armeria per vedere gli effetti del nuovo equipaggiamento.

## 8.2. Il Bibliotecario (*Librarian*)<sup>110</sup>



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 del *Warp*.

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

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

Può beneficiare delle Carte Ordine, tuttavia, queste non possono abilitarlo ad utilizzare due volte i propri poteri psichici o di combinarli con altre tipologie di attacco<sup>111</sup>. Egli non può utilizzare i propri poteri qualora usufruisca di una Carta Ordine!

### Scheda del Bibliotecario in armatura potenziata:

<i>Corpo a corpo</i>		Arma psionica
<i>Fuoco</i>		Pistola Requiem
<i>Valore armatura</i>	2	Armatura potenziata
<i>Punti vita</i>	3	
<i>Movimento</i>	6 caselle	
<i>Punti</i>	15	
<i>Equipaggiamento</i>	Calotta psichica	
<i>Regole</i>	Attacco psichico	

### Alcuni spunti per ulteriori Carte Equipaggiamento<sup>112</sup>:

Pistola al plasma; Campo di forza;  
Parti bioniche; Drone;  
Armi migliorate; Mirino.

<sup>110</sup> In questa sede vengono riprese e migliorate le regole sul Bibliotecario apparse nella rivista WD 145.

<sup>111</sup> Il Bibliotecario può, come qualsiasi Marine, usufruire degli effetti delle Carte Ordine limitatamente all'azione di movimento e di combattimento (a distanza o ravvicinato). Non è dunque possibile, ad esempio, attaccare con un potere psichico e attaccare in c/c nello stesso turno.

<sup>112</sup> Sono forniti alcuni spunti per i Giocatori che vogliono inventare nuove Carte Equipaggiamento.

### Scheda del Bibliotecario in armatura terminator:

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

### Alcuni spunti per ulteriori equipaggiamenti:

Parti bioniche; Campo di forza;  
Armi migliorate; Drone.

## Utilizzare le Carte dei Poteri psichici<sup>113</sup>

Al fine di rappresentare i Poteri psichici del Bibliotecario, sono state introdotte 12 nuove carte per ogni Giocatore Marine. Queste rappresentano solo alcune delle differenti abilità dello *Psyker*.

Le carte sono divise in 4 Domini: psionico (giallo), energetico (rosso), telecinetico (verde) e temporale (blu).

All'inizio di ogni missione i Giocatori che utilizzano un Bibliotecario possono scegliere solo 4 delle 12 carte, ognuna appartenente ad un solo Dominio.

Per utilizzare un Potere psichico, all'inizio del proprio turno il Giocatore Marine informa quello 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<sup>114</sup>.

Può essere giocata solamente una carta per turno. Il Bibliotecario che lancia un Potere psichico non può svolgere altre azioni per quel turno<sup>115</sup>. La carta è scartata dopo l'uso.

<sup>113</sup> Questa parte riprende interamente l'articolo apparso su WD 145, con alcune lievi modifiche. Sono state create apposite carte compatibili con la grafica di SQ.

<sup>114</sup> La regola del "3" sul dado è stata aggiunta per smorzare l'eccessiva potenza del Bibliotecario. Su WD 145, infatti, egli ha il 100% di probabilità di evocare il proprio Potere che si riflette sulla facilità di sconfiggere le miniature aliene.

Il Potere non evocato non è perso, a causa dell'alta padronanza nell'evocazione dei Poteri psichici. Tuttavia, si è preferito far perdere un intero turno di gioco, senza poter attaccare o muovere.

<sup>115</sup> Come si vedrà, alcune carte rappresentano delle eccezioni.

## Le Carte dei Poteri psichici

### **Dominio psionico (Psionic cards):**

Controllo (Control):

*“Il Bibliotecario invia un raggio di energia psichica nella mente del nemico. Quest’ultimo è percorso da un fremito di terrore quando la volontà di ferro dello Psyker lo avvolge, controllandone i pensieri e le azioni.”*

Il potere “Controllo” può essere attivato solamente sugli Alieni in linea di vista del Bibliotecario ed entro 6 caselle da esso.

Durante il proprio turno il Giocatore Marine può muovere e attaccare (fuoco o c/c) con quella miniatura, la quale manterrà inalterate le proprie caratteristiche di movimento e attacco.

Il Bibliotecario perde il controllo sul nemico non appena inizia il turno del Giocatore Alieno.

Percezione (Scan):

*“Il Bibliotecario invia un flusso scintillante di Energia psichica davanti a se. Grazie ad esso è in grado di vedere, con il suo Occhio mentale, dietro agli angoli e attraverso le porte.”*

*Tutti gli Alieni nella stanza avvertono una sensazione di formicolio sulla schiena, mentre delle sonde fantasma ne accarezzano la pelle.*

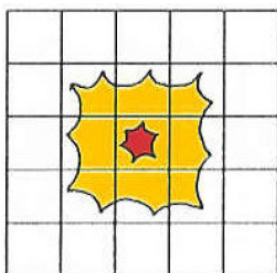
*L’aria diventa leggermente nebbiosa e un rumore di fischio lontano sembra provenire da ogni punto.”*

Il Giocatore Marine può scegliere due stanze sul Tabellone di gioco: ogni Segnalino Blip presente all’interno di esse dev’essere rivelato e convertito nella corrispondente miniatura.

Punizione (Smite):

*“Il Bibliotecario rilascia una scarica di Energia psichica che attacca i propri nemici, utilizzando il loro forte odio verso di lui. Incapaci di difendersi contro il terribile attacco psichico, le vittime prendono fuoco e le loro ossa si sbriciolano.”*

Ogni Alieno (tranne il Dreadnought) situato all’interno della zona di effetto indicata qui in basso è distrutto. Il Dreadnought perde solo un Punto Vita.



L’area di effetto del potere Punizione

### **Dominio dell’energia (Power cards):**

Inferno di fuoco (Hellfire):

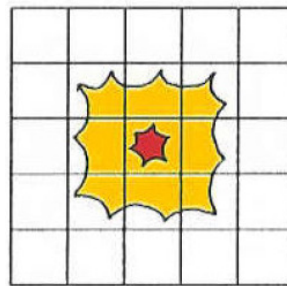
*“Il Bibliotecario libera un’esplosione assordante di Energia psichica che riempie l’area con enormi fiamme rosse e arancioni. L’intenso calore provocato da questo effetto psichico fa fondere le armature e bollire la carne di qualsiasi Alieno sul suo passaggio.”*

Gli Orchi e i Gretchin che si trovano nella zona di effetto sono automaticamente distrutti dalle fiamme.

Se vi sono altri Alieni nella zona di effetto, il Giocatore Marine deve lanciare due dadi da arma pesante per ognuno di essi, ottenendo un valore superiore al loro Valore Armatura per poterli distruggere.

L’Inferno di fuoco blocca la linea di vista per tutto il turno del Giocatore Marine.

La portata di questo potere è di 8 caselle di cui quella centrale dev’essere situata sulla linea di vista del Bibliotecario.



L’area di effetto del potere Inferno di fuoco

Arco fulminante (Lightning arc):

*“Un lampo di Energia psichica vola dalle mani del Bibliotecario per abbattere il bersaglio designato, poi salta da nemico a nemico finché il potere distruttivo si consuma.”*

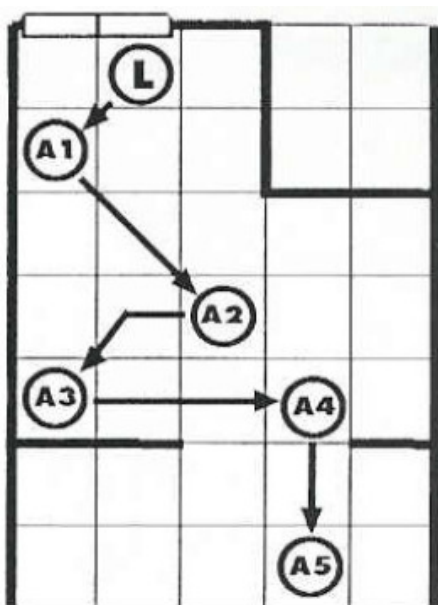
L’Arco fulminante può colpire qualsiasi bersaglio all’interno dell’area di effetto di 10 caselle e in linea di vista del Bibliotecario.

Per ogni Alieno colpito si lanciano due dadi da arma pesante: se il risultato ottenuto è superiore al Valore Armatura della miniatura, quest’ultima è distrutta.

L’Arco fulminante continua ad attaccare gli Alieni all’interno della propria area di effetto ed in vista del Bibliotecario finché non fallisce nell’eliminare una miniatura. In tal caso la potenza dell’Arco fulminante svanisce e non è più possibile attaccare ulteriori bersagli.

Esempio: L’Arco fulminante può colpire fino a 10 bersagli in linea di vista del Bibliotecario ed entro le 10 caselle, cominciando da una di quelle adiacenti allo Psyker.

Nell'esempio, sulla casella A1 l'Arco fulminante ha attraversato una casella; in A2 ha attraversato complessivamente 3 caselle; in A3 cinque; in A4 otto e in A5 dieci caselle.



Vortex:

*“Il Vortex si utilizza solamente quando il Bibliotecario realizza di non avere più alcuna speranza di sopravvivenza, decidendo di sacrificarsi per i propri fratelli Marines. Egli rilascia tutta la propria potenza psichica in un vortice furioso di pura energia.”*

Il Vortex è un effetto psichico spaventoso, non solo perché distrugge tutto ciò che incontra nel suo passaggio, incluso il Bibliotecario stesso, ma perché è totalmente incontrollabile. E' per questo motivo che i Bibliotecari lo utilizzano nelle situazioni veramente disperate. Una volta liberato, il Vortex agisce autonomamente!

Il segnalino Vortex è piazzato in modo da coprire 4 caselle, una delle quali dev'essere quella in cui si trova il Bibliotecario che poi viene rimosso.

All'inizio del successivo turno del Giocatore Alieno e Marine (non del turno individuale dei giocatori Marines)<sup>116</sup> si lancia un normale dado a sei facce per vedere dove si sposta 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.

<sup>116</sup> Una volta attivato il Vortex, bisogna aspettare l'inizio del turno del Giocatore Alieno per poterlo muovere. Una volta che quest'ultimo ha terminato il suo turno (e dunque inizia quello dei Giocatori Marines), il Vortex si muove di nuovo. Bisogna aspettare il successivo turno del Giocatore Alieno per muoverlo nuovamente. Complessivamente, in un turno di gioco, il Vortex muove due volte!

Il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o Segnalino equipaggiamento che incontra. Questi sono immediatamente rimossi dal gioco.

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.

Alcune considerazioni sul corretto utilizzo del Vortex:

Una volta che il Bibliotecario si immola attivando il Vortex, i punti accumulati dal Giocatore Marine vengono decurtati del valore dello *Psyker*. Il Giocatore Alieno, però, non guadagna alcunché.

I punti delle miniature aliene eliminate dal Vortex nello stesso turno in cui il Bibliotecario si immola vanno al Giocatore Marine che ha attivato tale Potere psichico.

Successivamente il Vortex diventa autonomo, quindi le eventuali miniature aliene eliminate non apportano alcun punteggio ai Giocatori, mentre i punti dei Marines eliminati sono conteggiati solamente a sfavore del Giocatore che li possiede e non arrecano alcun beneficio al Giocatore Alieno.

### **Dominio della telecinesi (*Kinesis cards*):**

Esplosione (*Blast*):

*“Dei raggi color smeraldo si muovono dalle mani del Bibliotecario. Quando colpiscono degli oggetti solidi come delle porte o altri ostacoli, li polverizzano, inviando un devastante flusso di detriti in linea retta lungo un corridoio o una stanza.”*

Il potere Esplosione non può essere lanciato contro una miniatura, ma solamente su oggetti quali le porte o i Segnalini ostacolo<sup>117</sup>.

L'oggetto proiettato e distrutto si sposta indietro di 5 caselle (area di effetto), distruggendo automaticamente ogni miniatura aliena che si trovi nell'area di effetto. Il Dreadnought perde solamente un Punto Vita.

Gli oggetti proiettati e distrutti non possono essere mossi in diagonale.

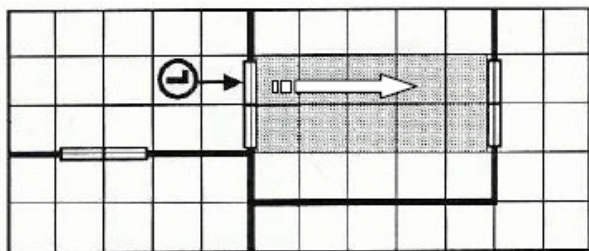
Nota: L'oggetto bersaglio dev'essere in linea di vista del Bibliotecario nel momento in cui viene giocata la carta “Esplosione”.

Esempio 1: Il Bibliotecario dirige il potere Esplosione su una porta, la quale si sposta indietro di 5 caselle. Da notare che l'area di effetto è larga due caselle in quanto l'oggetto

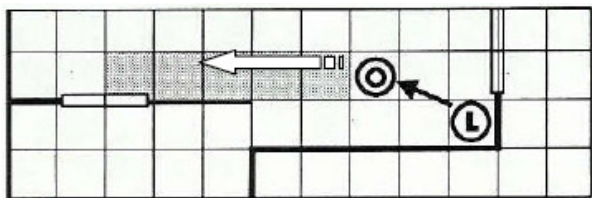
<sup>117</sup> Nel ciclo di 5 missioni proposto in WD 145, sono inclusi anche alcuni Segnalini ostacolo (detriti e materiale vario).



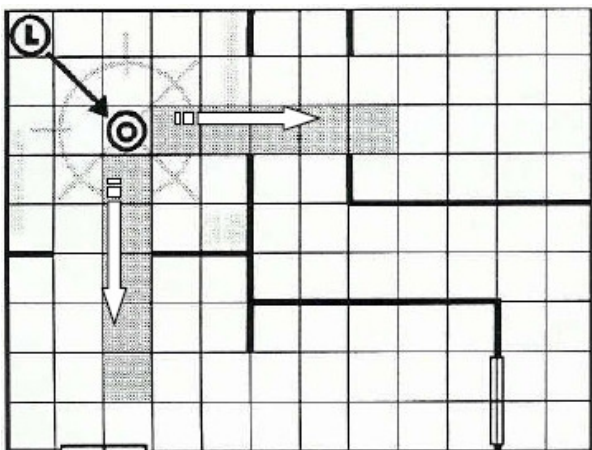
spostato (la porta) ha tali dimensioni in larghezza. L'area in grigio indica l'area di effetto del potere psichico, e dunque le caselle colpite dai detriti della porta proiettata e distrutta. Ogni miniatura presente in quest'area (eccetto il Dreadnought) è eliminata.



**Esempio 2:** Il Bibliotecario dirige il potere Esplosione su un Segnalino oggetto, il quale viene spostato indietro di 5 caselle. L'area di effetto è larga una casella in quanto il Segnalino è largo una casella. L'area in grigio indica l'area di effetto di tale Potere psichico. Ogni miniatura presente in quest'area (eccetto il Dreadnought) è eliminata.



**Esempio 3:** Se il Bibliotecario dirige il potere Esplosione in diagonale, il Giocatore Marine può scegliere se spostare l'oggetto orizzontalmente o verticalmente.



Alcune considerazioni sul potere Esplosione:  
In teoria, se sulla traiettoria vi sono anche dei Marines (appartenenti allo stesso Giocatore, o meno), il potere non dovrebbe essere utilizzato. Sarebbe, infatti, sacrilego uccidere i propri fratelli o comunque degli alleati.  
Nel caso in cui non si rispettasse tale regola morale, i punti dei Marines eliminati con il potere Esplosione non vanno al Giocatore Alieno, ma contribuiscono a ridurre il punteggio finale del giocatore Marine che li possiede.

Si potrebbe, se i Giocatori sono d'accordo, penalizzare colui che ha utilizzato barbaramente tale potere, decurtandogli il valore dei Marines alleati eliminati in tale maniera.

**Maledizione della macchina (Jinx):**

*“Il Bibliotecario può inviare il potere Maledizione della macchina su qualsiasi Androide o Dreadnought, provocando un temporaneo malfunzionamento. Egli è infatti in grado di torcere i meccanismi interni delle macchine, gli ingranaggi non si inseriscono tra loro e i percussori non sono più in contatto.”*

Tutti i personaggi colpiti da tale potere psichico perdono un turno: non possono muovere né far fuoco e devono essere piazzati faccia a terra per indicare la loro condizione.

Il potere Maledizione della macchina si applica solamente agli Androidi e ai Dreadnoughts ed ha effetto immediato. In particolare, è possibile colpire fino a 3 Androidi oppure un solo Dreadnought, purché siano in linea di vista del Bibliotecario. La portata è di 5 caselle.

Alcune considerazioni sul potere Maledizione della macchina:

Poiché esso ha effetto immediato, è possibile che il Giocatore Marine (e quelli che vengono dopo di lui) voglia attaccare le miniature colpite da questo potere.

Se si intendono effettuare degli attacchi a distanza non vi sono particolari problemi: si applica la regola del Valore Armatura del bersaglio.

Il problema sorge qualora si intenda attaccare in corpo a corpo le miniature immobilizzate, incapaci di rispondere all'attacco subito.

In tal caso, visto che le miniature colpite “non possono muovere né far fuoco”, si può supporre che esse possano difendersi con un dado in meno del normale, inoltre, non sono in grado di ferire l'attaccante.

**Esempio:** un Dreadnought, colpito dal potere Maledizione della macchina, è attaccato da un Marine armato con Fucile Requiem. Il Giocatore Marine lancia due dadi da arma leggera e ottiene 2. Il Giocatore Alieno lancia un dado in meno del normale: scarta un dado da arma leggera e dal lancio dei rimanenti tre ottiene 4. Il Dreadnought non subisce alcun punto ferita, ma non può eliminare il Marine.

**Teletrasporto (Teleport):**

*“Utilizzando la propria potenza psichica, il Bibliotecario può teletrasportarsi in qualsiasi punto all'interno della sezione del Tabellone di gioco (un quarto del Tabellone). Tale operazione si effettua ad inizio turno. In seguito potrà svolgere altre azioni (tranne l'utilizzo di un altro*

*potere psichico) quali muovere, far fuoco o attaccare in corpo a corpo.”*

Alcune considerazioni sul potere Teletrasporto:  
Il potere Teletrasporto va utilizzato all'interno della medesima sezione di Tabellone in cui si trova il Bibliotecario. Quest'ultimo non può, dunque, passare da sezione a sezione.

Quando si afferma che il potere Teletrasporto va utilizzato “ad inizio turno”, si intende sicuramente “all'inizio del turno di gioco del Bibliotecario”, per cui egli si teletrasporta e poi può svolgere le altre azioni nell'ordine voluto dal Giocatore Marine. Ovviamente, bisogna rispettare la regola generale dei Poteri psichici, citata ad inizio paragrafo: *“Per utilizzare un Potere psichico, all'inizio del proprio turno il giocatore Marine informa quello Alieno, mostrando la carta sul tavolo.”*

Se l'evocazione del potere è interrotta (ottenendo un 3 dal lancio di un dado da arma pesante), il Bibliotecario può comunque muovere e attaccare.

### **Dominio temporale (Temporal cards):**

Accelerazione (*Burst of speed*):

*“Il Bibliotecario crea un campo di accelerazione temporale attorno al proprio corpo, facendogli sembrare che tutti coloro che lo circondano si muovono appena. Mentre avanza, onde di fuoco blu percorrono la sua armatura alzandosi e abbassandosi, lasciando delle impronte luminose laddove egli posa il piede.”*

Il Giocatore Marine utilizza questa carta dopo aver mosso ed attaccato, autorizzando il Bibliotecario a ricominciare un nuovo turno subito dopo il primo.

Può dunque muovere, far fuoco o attaccare in corpo a corpo ma non può giocare un altro Potere psichico.

Il Bibliotecario utilizza il potere Accelerazione su se stesso e gli effetti sono automatici.

Tempo distorto (*Warp time*):

*“Il Bibliotecario utilizza i propri poteri psichici per rallentare il tempo in un'area definita. Le creature aliene colpite da tale potere si muovono lentamente.”*

Il Bibliotecario lancia il Potere psichico su una sezione del Tabellone di gioco (un quarto del Tabellone): tutti i Marines presenti in esso avranno un secondo turno a disposizione, come quanto descritto nel potere Accelerazione. Il Bibliotecario, invece, a causa dell'intensa

concentrazione per rallentare il tempo, non può né muovere né attaccare.

Alcune considerazioni sul potere Tempo distorto:  
Il potere Tempo distorto non è riferito necessariamente alla squadra della quale fa parte il Bibliotecario.

Si presume, quindi, che tutti i Giocatori Marines che hanno delle miniature all'interno della sezione di Tabellone scelta dal Bibliotecario, siano soggetti a tale potere.

In termini pratici, al proprio turno ogni Giocatore Marine, con miniature già presenti nella sezione di Tabellone, può usufruire del potere Tempo distorto, ma solamente una volta per partita in quanto la carta viene scartata dopo l'uso.

Esempio: il Giocatore Ultramarine utilizza il potere Tempo distorto. Dopo di lui è il turno del Giocatore Alieno e poi degli altri due Giocatori Marines.

Tutti i Giocatori Marines hanno miniature nella sezione di Tabellone scelta dal Bibliotecario Ultramarine.

Dunque, gli Ultramarines usufruiscono del potere. Al suo turno, il Giocatore Alieno muove ed attacca normalmente con le proprie miniature.

Infine, gli altri Giocatori Marines che giocano dopo il turno dell'Alieno, usufruiscono del potere.

Una volta terminato il giro, e dunque, una volta che ricomincia il turno del Giocatore Ultramarine, l'effetto della carta svanisce.

Aura (*Aura*):

*“Il potere Aura è uno scudo psichico che protegge il Bibliotecario. Quest'ultimo concentra tutte le sue risorse in uno schermo difensivo che lo avvolge e lo protegge per un turno intero.”*

Una volta giocata la carta, il Valore Armatura del Bibliotecario è aumentato di un punto<sup>118</sup> per un turno. Egli potrà sia muovere che attaccare<sup>119</sup>, ma la carta psichica dovrà essere giocata all'inizio del proprio turno.

Alcune considerazioni sul potere Aura:

Per un intero turno si intende sicuramente “un intero turno di gioco”, in cui tutti i giocatori (compreso l'Alieno) hanno mosso. Sarebbe, infatti, inutile possedere un Valore Armatura più elevato nel solo turno del Giocatore Marine, in quanto l'obiettivo di questo potere è

<sup>118</sup> Nel testo originale “il Valore Armatura del Bibliotecario è aumentato a 4 per un turno”. Si fa riferimento alla figura del Bibliotecario Terminator, il cui Valore Armatura passa da 3 a 4. Poiché lo si vuole utilizzare anche con l'armatura potenziata, è stata utilizzata la generica dicitura “il Valore Armatura è aumentato di un punto”.

<sup>119</sup> Nel testo originale il Bibliotecario può “sia muovere che sparare”. Qui si è voluta considerare anche l'ipotesi del corpo a corpo.

aumentare la protezione del Bibliotecario contro i tiri a distanza degli Alieni.

Il potere Aura mantiene, dunque, il suo effetto anche nel successivo turno del Giocatore Alieno.

Se l'evocazione del potere è interrotta (si ottiene un 3 dal lancio di un dado da arma pesante), il Bibliotecario può comunque muovere e attaccare.

### I Poteri psichici e i Segnalini Blip:

Le carte Percezione, Vortex e Esplosione si applicano anche ai Segnalini Blip, nella stessa maniera delle miniature rivelate.

## 8.3. L'Apotecario (Apothecary)<sup>120</sup>





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

Affianca solamente le squadre in armatura potenziata.

Sono valide le considerazioni effettuate nel paragrafo introduttivo (p.45).

### Scheda dell'Apotecario in armatura potenziata:

<i>Corpo a corpo</i>		Spada a catena e Pistola Requiem
<i>Fuoco</i>		Pistola Requiem
<i>Valore armatura</i>	2	Armatura potenziata
<i>Punti vita</i>	3	
<i>Movimento</i>	6 caselle	
<i>Punti</i>	10	
<i>Equipaggiamento</i>	<i>Reductor</i>	
<i>Regole</i>	<i>Reductor</i>	

### Alcuni spunti per ulteriori Carte Equipaggiamento:

Pistola al plasma; Campo di forza;  
Parti bioniche; Drone;  
Armi migliorate; Mirino.

L'Apotecario è dotato di un equipaggiamento integrato (il *Reductor*) e può entrare in battaglia con un numero di Medikit (il *Nartheicum*) variabile, introdotto mediante apposita Carta Equipaggiamento:

### *Nartheicum* (6 carte)

“Se, nel turno del Giocatore Alieno e Marine, una delle proprie miniature è stata ferita, a fine turno è possibile lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati.

L'Apotecario, però, non dev'essere adiacente ad un alieno e deve trovarsi entro 6 caselle raggiungibili dal Marine ferito. Si può tentare di curare una sola miniatura per turno.

Questa carta va scartata dopo l'uso.”

Quindi, una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i Punti Vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente), utilizzando le apposite Carte Equipaggiamento *Nartheicum*.

Le condizioni da soddisfare sono le seguenti:

- L'Apotecario non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica nel momento in cui un Marine della squadra viene ferito.

Sono escluse le caselle adiacenti in diagonale.

- L'Apotecario deve trovarsi entro 6 caselle (effettivamente raggiungibili) dal Marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito<sup>121</sup>. Non è necessario raggiungere fisicamente il Marine.

Quando un Marine viene ferito, il Giocatore che lo utilizza può dichiarare se intende soccorrerlo, facendo uso dell'apposita Carta Equipaggiamento: in tal caso la miniatura non è rimossa dal Tabellone ma sdraiata su un fianco. Se le condizioni sopra riportate sono soddisfatte, a fine turno si potrà lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti Punti Vita sono stati ripristinati: in caso di insuccesso, la miniatura è rimossa. Non possono essere reintegrati più Punti Vita di quelli originari.

Da notare che la Carta Equipaggiamento *Nartheicum* può essere utilizzata anche nel turno del Giocatore Alieno.

Prima dell'inizio della missione, il Giocatore Marine che intende utilizzare un Apotecario può prendere tutte le carte *Nartheicum* che desidera, tuttavia esse si sostituiscono alle altre Carte Equipaggiamento della squadra!

Se l'Apotecario viene eliminato, queste non potranno essere utilizzate!

Esempio: il Giocatore Ultramarine che possiede un Comandante con 4 Onorificenze (8 Carte Equipaggiamento), intende sostituire due dei suoi Marines con un Apotecario, al prezzo di 2 Onorificenze (p.45). Delle 6 Carte Equipaggiamento rimaste decide di prendere quattro carte *Nartheicum*, un Mirino, e un Bio-scanner: il totale delle carte è di 6 e non può essere superato! Il suo Apotecario potrà,

<sup>120</sup> Le regole sull'Apotecario, così come quelle sul Cappellano e sul Techmarine, sono delle ipotesi.

<sup>121</sup> Ad esempio, i Marines entro 6 caselle dall'Apotecario, ma dietro un muro, potrebbero non essere raggiungibili.

dunque, tentare di curare i Marines feriti fino a quattro volte durante la missione.

La carta *Nartheicum* può essere utilizzata anche per ripristinare i Punti Vita dello stesso Apotecario (se non sono scesi a zero) o quelli del Comandante precedentemente ferito.

Tali personaggi, però, dovranno perdere il turno.

Come detto in precedenza, l'Apotecario dispone di uno strumento medico integrato (il *Reductor*) necessario per asportare con successo la "ghiandola progenoide" 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 in vita, il Giocatore Marine non ridurrà il proprio punteggio totale del valore dei Marines persi e, di contro, il Giocatore Alieno non otterrà tali punti.

## 8.4. Il Cappellano (*Chaplain*)



Il Cappellano è 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 propria armatura è dipinta di nero e indossa una maschera a forma di teschio.

E' dotato di un equipaggiamento integrato, il *Rosarius*, un generatore di campo di forza che aumenta di un punto il Valore Armatura.

Se il Cappellano è presente in una squadra di abbordaggio, tutti i Marines (e il Cappellano) si trovano in uno stato di frenesia: in tutti i combattimenti corpo a corpo è possibile rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Se il Cappellano viene eliminato, svanisce l'effetto febbrile sui propri fratelli.

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 per tentare di migliorare il risultato ottenuto.

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.

### Scheda del Cappellano in armatura potenziata:

<i>Corpo a corpo</i>		<i>Crozius arcanum</i> e Pistola Requiem
<i>Fuoco</i>		Pistola Requiem
<i>Valore armatura</i>	3	Armatura potenziata
<i>Punti vita</i>	3	
<i>Movimento</i>	6 caselle	
<i>Punti</i>	10	
<i>Equipaggiamento</i>	<i>Rosarius</i>	
<i>Regole</i>	Fonte di ispirazione Protezione dagli Eventi alieni	

### Alcuni spunti per ulteriori Carte Equipaggiamento:

- Pistola al plasma; Armi migliorate;
- Parti bioniche; Drone;
- Mirino.

### Scheda del Cappellano in armatura terminator:

<i>Corpo a corpo</i>		<i>Crozius arcanum</i>
<i>Fuoco</i>		Requiem d'assalto
<i>Valore armatura</i>	4	Armatura terminator
<i>Punti vita</i>	3	
<i>Movimento</i>	4 caselle	
<i>Punti</i>	15	
<i>Equipaggiamento</i>	<i>Rosarius</i>	
<i>Regole</i>	Fonte di ispirazione Protezione dagli Eventi alieni	

### Alcuni spunti per ulteriori equipaggiamenti:

- Parti bioniche; Armi migliorate;
- Drone.

## 8.5. Il Tecnomarine (*Techmarine*)



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

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 e nel migliorarne l'abilità in corpo a corpo.

Il Techmarine può affiancare solamente le squadre in armatura potenziata.

Scheda del Techmarine in armatura potenziata:

Corpo a corpo		Ascia potenziata e Pistola Requiem
Fuoco		Pistola Requiem
Valore armatura	3	Armatura dell'artefice
Punti vita	3	
Movimento	6 caselle	
Punti	10	
Equipaggiamento		
Regole	Protezione dagli Eventi alieni	

Alcuni spunti per ulteriori Carte Equipaggiamento:

Pistola al plasma; Campo di forza;  
Drone; Mirino;  
Armi migliorate; Servo-braccio (multiplo).

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

- Equipaggiamento difettoso;
- Armi inceptate.

Analogamente all'Apotecario, il Techmarine dispone di alcune Carte Equipaggiamento che, se scelte dal Giocatore Marine, possono sostituirsi a quelle della squadra: Braccio bionico, Granata Vortex, Scanner avanzato e Servo-braccio.

### Braccio bionico

Questa carta ha lo stesso effetto della Carta Equipaggiamento applicabile al Comandante degli Angeli Sanguinari.

Essa permette il rilancio di un dado durante tutti gli attacchi in corpo a corpo portati con l'Ascia potenziata!<sup>122</sup>

<sup>122</sup> La specifica è necessaria in quanto la Carta Equipaggiamento "Servo-braccio" aumenta la capacità di attacco ravvicinato del Techmarine. Su di essa non dovrebbe attivarsi la regola del rilancio del dado.

### Granata Vortex

*"La Granata Vortex viene piazzata adiacente al Techmarine ed occupa un'area di quattro caselle. Per attivarla è necessario ottenere un numero diverso da 5 o 6, lanciando un dado a sei facce.*

*All'inizio del turno Alieno e Marine essa muoverà 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.*

*Il Vortex distrugge qualsiasi miniatura, porta o Segnalino equipaggiamento che incontra. Questi sono immediatamente rimossi dal gioco.*

*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.*

*Questa carta va scartata dopo l'uso."*

Per ulteriori dettagli vedere la sezione Equipaggiamento a p.20.

### Scanner avanzato

*"Lo Scanner avanzato rende immune l'intera squadra agli effetti delle Carte Evento Alieno Mina anti-uomo e Difesa automatica.*

*Questa carta è usata durante tutta la missione."*

### Servo-braccio

*"Durante il corpo a corpo il Techmarine può attaccare due volte, anche due miniature nemiche differenti, prima o dopo aver mosso, lanciando 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, se si trova entro 6 caselle nel momento della sua distruzione. Lanciare un dado da arma leggera: il risultato rappresenta il numero di punti ferita ripristinati, compatibilmente con quelle ricevute dall'arma.*

*Questa carta è usata durante tutta la missione."*

Il fatto che la combinazione di armi Ascia potenziata + Pistola Requiem + Servo-braccio non equivale a 4R ma solamente a 2R+2b dipende dal fatto che il Techmarine deve coordinare tre armi contemporaneamente, il che porta ad una inefficienza in battaglia.

Nota: il Servo-braccio non permette di riparare i danni subiti dal Dreadnought che affianca la squadra di abbordaggio!

## Cap.9 – Il Dreadnought nelle squadre di abbordaggio

### 9.1. Introduzione

In casi eccezionali le squadre di abbordaggio possono utilizzare un Dreadnought.

All'inizio di ogni missione, dopo la lettura della stessa, ogni Giocatore Marine può richiedere l'intervento di un Dreadnought, tuttavia solo uno di questi veicoli può essere schierato sul Tabellone. Quindi, i Giocatori Marines dovranno accordarsi su chi di loro potrà dislocare un Dreadnought nella propria squadra.

Questo veicolo può affiancare solamente le squadre in armatura potenziata e terminator.

Per poter usufruire dell'intervento di un Dreadnought, il Giocatore Marine deve spendere un certo numero di Onorificenze.

Inoltre, esso sostituirà due Marines (non il Comandante), rispettando comunque le condizioni di armamento della squadra (es. almeno un'arma leggera e pesante nelle squadre di Marines in armatura potenziata).


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.

Affinché si possa schierare il Dreadnought sono necessarie le seguenti condizioni, variabili a seconda che si tratti del gioco base o dell'espansione Missione Dreadnought:

Squadra Marines in armatura...	SQ base	Mission Dreadnought
<b>Power armour (o Artificer armour)</b>	2 Onorificenze Sostituisce 2 Marines Armamento pesante	2 Onorificenze Sostituisce 2 Marines Armamento extra-pesante
<b>Terminator armour</b>	2 Onorificenze Sostituisce 1 Marine Armamento pesante	2 Onorificenze Sostituisce 1 Marine Armamento extra-pesante

Scheda del Dreadnought senz'armi:

Corpo a corpo		
Fuoco		Due postazioni per armi da c/c, armi pesanti o extra-pesanti
Valore armatura	4	
Punti vita	3	
Movimento	4 caselle	
Punti	50	
Equipaggiamento		
Regole		

### 9.2. Punti Vita, Valore in punti, Movimento e Valore Armatura

Il Dreadnought ha 3 Punti Vita, però, rispetto alla controparte del Chaos, quando ne perde uno non viene asportata un'arma. Quindi, anche se danneggiato, il Dreadnought può far fuoco con tutte le proprie armi.

Indipendentemente dalla propria capacità bellica, il Dreadnought vale 50 punti.

Muove al massimo di 4 caselle e segue le stesse regole della controparte del Chaos.

Il Valore Armatura è pari a 4, ma può essere aumentato mediante apposita Carta Equipaggiamento.

### 9.3. Armeria e scelta delle armi

La scelta delle armi è libera, ma strettamente dipendente dal tipo di missione che si sta giocando. Se si tratta del ciclo di missioni base, il Dreadnought non potrà montare armi extra-pesanti.

Per migliorarne la capacità in corpo a corpo è previsto l'utilizzo di (almeno) un Maglio potenziato, più potente di quello di un Terminator. L'assenza di quest'arma, tuttavia, riduce notevolmente l'attacco ravvicinato del veicolo, che si riduce al lancio di soli due dadi da arma leggera.

In teoria, il Dreadnought può montare tutte le armi pesanti ed extra-pesanti utilizzate dai Marines. Se su entrambe le "braccia" è montata la medesima arma da fuoco, ogni arma è indipendente dall'altra e i rispettivi valori dei dadi non vanno sommati tra loro.

I Giocatori, di comune accordo, possono prevedere l'utilizzo di ulteriori armamenti, da introdurre come scelta d'arma o tramite Carta Equipaggiamento.

Le armi da portare in battaglia sono scelte dal Giocatore Marine all'inizio della missione, subito dopo la lettura dell'obiettivo principale:

Maglio potenziato:

rispetto alla versione utilizzata dai Marines, esso è molto più potente, tanto da permettere il lancio di due dadi da arma pesante e due da arma leggera.

In tal caso la capacità di attacco in corpo a corpo del Dreadnought è equiparata a quella della controparte del Chaos.

Tramite apposita Carta Equipaggiamento è possibile installare un'arma (Requiem d'assalto o Lanciafiamme pesante) sotto il Maglio potenziato.

Nota: in assenza di Magli potenziati, il Dreadnought difende solamente con due dadi da arma leggera!

Coppia di Magli potenziati:

Essi permettono di attaccare due volte, anche due bersagli differenti, tuttavia non è possibile combinare l'attacco delle due armi.

Tramite apposita Carta Equipaggiamento, e solamente sul secondo Maglio potenziato, è possibile installare un Fucile a fusione (arma leggera-speciale).

Nota: i combattimenti sono risolti in sequenza, quindi, se il Dreadnought viene eliminato durante il primo attacco ravvicinato, non potrà attaccare di nuovo.

Requiem pesante automatico binato:

Quest'arma segue le stesse regole del Requiem pesante automatico al quale sia stato applicato un Mirino.

Cannone d'assalto:

Segue le stesse regole dell'arma utilizzata dai Marines in armatura potenziata.

Lanciamissili:

E' un Lanciamissili standard che segue le regole della versione Ciclone (escludendo il Mirino integrato).

Dispone, quindi, di 12 munizioni e può lanciare due missili nel medesimo turno.

Fucile al plasma SQ (o Cannone al plasma):

Segue le stesse regole dell'arma utilizzata dai Marines in armatura potenziata.

Cannone laser binato:

Segue le stesse regole della Tarantola, in termini di attacco, tuttavia il Dreadnought può sia muovere che far fuoco nel medesimo turno.

Fucile a fusione SQ (o Cannone a fusione):

Segue le stesse regole dell'arma utilizzata dai Marines in armatura potenziata.

Nota: così come per la versione del Chaos, un Dreadnought che nel turno attacca in corpo a corpo, non può attaccare anche a distanza.

Elenco delle armi installabili sul Dreadnought:

Armi per il corpo a corpo <sup>123</sup>		
	Dadi	Note
Nessuna	2b	
Maglio potenziato	2R+2b	
Coppia di Magli potenziati	2R+2b x2	Capacità di attacco a distanza assente

Armi pesanti		
	Dadi	Note
Requiem pesante automatico binato	2R	Rilancio
Cannone d'assalto	2R	
Lanciamissili	2R o 3R	Vedi Lanciamissili Ciclone (12 munizioni)
Fucile al plasma SQ	2R	

Armi extra-pesanti		
	Dadi	Note
Cannone laser binato	2R x3	Vedi regole di attacco della Tarantola
Fucile a fusione SQ	3R	

Armi introdotte tramite Carta Equipaggiamento <sup>124</sup>		
	Dadi	Note
Requiem d'assalto	2b	Arma leggera-speciale
Lanciafiamme pesante	2R	
Fucile a fusione	4b	Arma leggera-speciale

<sup>123</sup> Queste armi possono essere utilizzate indipendentemente dall'espansione che si sta utilizzando.

<sup>124</sup> Vedere il paragrafo 9.5 sulle nuove Carte Equipaggiamento.

## 9.4. Modifiche alle Carte Evento Alieno

In genere, le Carte Evento Alieno attivabili sui Marines, lo sono anche per il Dreadnought<sup>125</sup>.

Considerazioni particolari valgono sulle seguenti carte:

### *Assalto meccanizzato:*

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<sup>126</sup>.

### *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 elimina il Dreadnought ne aggiungerà il valore al proprio punteggio totale. Il Giocatore Alieno sarà costretto a ridurre, di conseguenza, il proprio!

<sup>125</sup> In particolare, le carte "Ladro genetico", "Armi inceppate", "Mina anti-uomo", "Richiamo del Caos", "Equipaggiamento malfunzionante", "Guasto agli Androidi", "Assalto meccanizzato", "Difesa automatica" e "Fine delle munizioni".

<sup>126</sup> Quindi, se il Dreadnought è equipaggiato con Fucile a fusione, Lanciafiamme pesante o Requiem d'assalto e per una di queste armi terminano le munizioni, la relativa Carta Equipaggiamento viene scartata.

## 9.5. Nuove Carte Equipaggiamento

Le Carte Equipaggiamento del Dreadnought seguono gli stessi principi di quelle dei Personaggi Speciali: integrano quelle della squadra Marine, a condizione che non si superi il totale delle Carte Equipaggiamento che il Comandante può utilizzare.

### **Arma integrata: Fucile a fusione [\*]**

*"Il secondo Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Fucile a fusione.*

*Negli attacchi a distanza portati con quest'arma, il Giocatore Marine potrà lanciare 4 dadi da arma leggera, seguendo le regole delle armi a fusione.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione."*

L'arma può quindi essere utilizzata solamente se è presente un secondo Maglio potenziato.

Nota: il secondo Maglio potenziato può montare solamente un Fucile a fusione. Non sono ammesse altre armi.

### **Arma integrata: Lanciafiamme pesante [\*\*\*]**

*"Il Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Lanciafiamme pesante.*

*Sul medesimo Maglio non possono essere installate ulteriori armi da attacco a distanza.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione."*

Il Lanciafiamme pesante segue le normali regole per quest'arma e le eventuali opzioni.

Quindi, apporta benefici anche durante il corpo a corpo, permettendo il lancio di un ulteriore dado da arma pesante.

Su un Maglio potenziato dotato di Lanciafiamme pesante non può essere montato un Requiem d'assalto.

### **Arma integrata: Requiem d'assalto [\*\*\*]**

*"Il Maglio potenziato del Dreadnought può essere equipaggiato con un Requiem d'assalto.*

*Sul medesimo Maglio non possono essere installate ulteriori armi da attacco a distanza.*

*L'effetto di questa carta dura tutta la missione."*

Il Requiem d'assalto segue le normali regole per quest'arma.

Su un Maglio potenziato dotato di Requiem d'assalto non può essere montato un Lanciafiamme pesante.



### **Artigli potenziati [\*]**

*“Il Maglio potenziato è sostituito con una versione migliorata. Il Dreadnought potrà rilanciare un dado, in qualsiasi combattimento ravvicinato, per cercare di migliorare il risultato ottenuto.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Se il Dreadnought presenta due Magli potenziati, essi sono sostituiti da due Artigli potenziati, quindi è possibile rilanciare un dado anche nei due attacchi ravvicinati che verranno portati.

Nota: il rilancio del dado è valido sia in attacco che in difesa.

### **Corazza rinforzata [\*]**

*“Il Dreadnought è dotato di piastre blindate in adamantio. Il proprio Valore Armatura è pari a 5. L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Le piastre corazzate sono un rivestimento che viene aggiunto alla protezione standard del Dreadnought, migliorandone sensibilmente la resistenza agli attacchi con armi pesanti.

### **Lancia fumogeni [\*\*\*]**

*“Il complesso sistema lancia fumogeni del Dreadnought gli permette di occultarsi per non subire attacchi.*

*Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il Giocatore Alieno non potrà attaccare il Dreadnought nel suo prossimo turno.*

*Questa carta va scartata dopo l’uso.”*

Il Lancia fumogeni è la versione per Dreadnought della carta “Granata accecante”.

### **Missili Krak [\*]**

*“Quando sparate con il Lanciamissili contro un Marine del Chaos, un Androide o contro il Dreadnought, potete tirare un dado da arma pesante in più.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

Questa carta riprende la Carta Equipaggiamento Eldar “Razzi super dirompenti”.

Se tale Carta Equipaggiamento viene scartata, il Dreadnought potrà comunque far fuoco con i missili normalmente.

In ogni caso l’effetto areale del Lanciamissili si produce normalmente, considerando il valore più alto di uno dei tre dadi.

### **Sistemi di locomozione migliorati [\*]**

*“Il sistema di movimento del Dreadnought è stato reso più flessibile ed efficiente, permettendogli di muoversi di 6 caselle anziché di 4.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

### **Sistemi di puntamento digitale [\*]**

*“Il Dreadnought dispone di un sistema di puntamento migliorato. Per ogni attacco portato con armi da fuoco, è possibile rilanciare un dado per migliorare il risultato ottenuto.*

*L’effetto di questa carta dura tutta la missione.”*

La possibilità di rilanciare un dado riguarda anche le armi introdotte da un’apposita Carta Equipaggiamento (escluso il Lanciafiamme) e quelle extra-pesanti (**eccezione**)!

## **9.6. Ulteriori considerazioni**

I vantaggi e gli svantaggi dell’utilizzo del Dreadnought:

Il Giocatore Marine, sin dall’inizio dispone di un veicolo invulnerabile a qualsiasi arma leggera e pesantemente armato, tuttavia, l’elevato costo della miniatura (50 punti) rappresenta un fattore da non sottovalutare in quanto facilita l’ascesa in grado del Giocatore Alieno.

La basetta del Dreadnought:

In commercio, il Dreadnought è fornito con una basetta da 60mm, che lo porta ad occupare poco più delle classiche 4 caselle da 50mm.

Le opzioni sono due:

- o mantenere la basetta originale, sapendo che la miniatura “esce” dalle caselle per 10mm;
- oppure cambiare la basetta, magari utilizzando una di quelle per i Terminators.

## **9.7. Riepilogo delle carte utilizzate**

Angeli sanguinari:

- Arma integrata: Fucile a fusione
- Arma integrata: Lanciafiamme pesante
- Arma integrata: Requiem d’assalto
- Artigli potenziati
- Lancia fumogeni

Pugni d’acciaio (Magli dell’Imperatore):

- Arma integrata: Lanciafiamme pesante
- Arma integrata: Requiem d’assalto
- Corazza rinforzata
- Lancia fumogeni
- Missili Krak

Ultramarines:

- Arma integrata: Lanciafiamme pesante
- Arma integrata: Requiem d’assalto
- Lancia fumogeni
- Sistemi di locomozione migliorati
- Sistemi di puntamento digitale.

## **Allegati**

## Allegato 1 – Note ed esempi sulla creazione di nuove squadre di abbordaggio

### Come creare un Capitolo

Questa sezione nasce dalla necessità di fornire, ai giocatori, uno spunto per la creazione di nuovi Capitoli di Space Marines e quindi di nuove squadre di abbordaggio, facilitando la scelta delle relative Carte Ordine ed Equipaggiamento<sup>127</sup>.

I criteri da tenere presente sono i seguenti:

Il tema: in poche parole bisogna descrivere l'idea base su cui si svilupperà il Capitolo: si tratta di vichinghi nello spazio? Di bevitori di sangue? Di esperti in incursione?

Descrizione e background storico: completa il tema attraverso l'indicazione del ruolo del Capitolo nell'universo in questione e la presenza di un eventuale acerrimo nemico (es. un Capitolo votato alla distruzione dei Marines del Chaos e di ogni aberrazione del *Warp*).

Nome: spesso il nome evoca le caratteristiche dei Marines che ne fanno parte (es. Templari neri).

Schema di colore: si tratta del colore o dei colori principali, visualizzati in termini di araldica (es. blu per gli Ultramarines).

Il look dell'armata: questo aspetto è direttamente collegato al tema ed influenza gli abbellimenti e le pose delle miniature. Ad esempio, un'armata basata sul tema dei vichinghi, come i Lupi siderali, può fare largo uso di armi quali le scuri o di abbellimenti quali le pelli di lupo.

Armeria, tattiche e regole: in base a quanto stabilito nel tema, un'armata può privilegiare una tipologia di armi ed equipaggiamenti in base alle tattiche seguite: corpo a corpo, attacco a distanza, attacco rapido, e così via.



### I Capitoli più interessanti

Nel presente paragrafo sono analizzate le caratteristiche di alcuni Capitoli di Space Marines, utilizzabili come spunto per creare le proprie squadre di abbordaggio.

#### **Angeli oscuri (*Dark angels*)**



Tema: monastico medievale

Specializzazione: Terminators (Deathwing) e attacco rapido (Ravenwing)

Punti critici: la ricerca dei traditori del Capitolo prima ancora degli obblighi verso l'Impero

Capitolo progenitore: -

Storia: La prima legione ad essere fondata e l'orgoglio dell'Impero nasconde un segreto: durante il periodo dell'eresia di Horus una parte degli Angeli oscuri tradirono l'Imperatore, servendo gli dei del Chaos. Se ciò si venisse a sapere, l'intero Capitolo verrebbe condannato come eretico! E' per questo che i traditori (detti angeli caduti o *fallen angels*) sono ricercati in tutta la galassia: con la loro cattura e il relativo pentimento non vi sarà più alcuna prova della macchia sull'onore degli Angeli oscuri.

Colori: verde scuro. Le armature terminators sono in color osso, mentre le squadre di attacco rapido in color nero.

#### **Angeli sanguinari (*Blood angels*)**



Tema: vampiri

Specializzazione: assalto (corpo a corpo)

Punti critici: tara (Rabbia nera e Sete rossa); disciplina in battaglia

Capitolo progenitore: -

Storia: Il DNA degli Angeli sanguinari permette loro di vivere per secoli. E' per questo che

<sup>127</sup> Le informazioni sono state liberamente tratte da un articolo apparso sul sito [www.thewarp.net](http://www.thewarp.net).

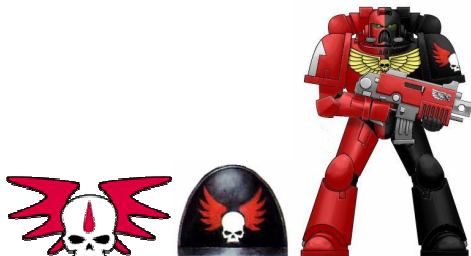
prediligono lo studio delle arti marziali e di quelle figurative: i propri stendardi sono i più adornati di tutto l'Impero.

Purtroppo il gene presenta una tara, la Rabbia nera, una pazzia suicida che può colpire in qualsiasi momento attraverso le visioni della morte del proprio Primarca (Sanguinius) per mano di Horus. Accecati dall'odio e dalla rabbia, i Marines in preda a questo delirio attaccano in corpo a corpo il primo nemico in vista, non rispettando alcuna tattica, e cercando la morte in battaglia. I Cappellani sono addestrati a riconoscere i primi sintomi del malessere e riuniscono tali soggetti nella Compagnia della morte, una unità speciale con armature dipinte interamente di nero e una forte vocazione per il corpo a corpo. In battaglia solo i Cappellani sono in grado di dirigere la furia della Compagnia della morte verso obiettivi specifici.

Coloro che purtroppo non muoiono in battaglia probabilmente cadono vittime della sete rossa, un forte desiderio di sangue che potrebbe legare il Capitolo al Caos e che sicuramente ne segnerà il declino. Questo aspetto è tenuto segreto per evitare il bando dell'Inquisizione dai Capitoli leali all'Impero.

Colori: rosso. La Compagnia della morte utilizza armature nere.

### Angeli sanguinei (*Angels sanguine*)



Tema: vampiri

Specializzazione: assalto (corpo a corpo)

Punti critici: terribile segreto; disciplina in battaglia

Capitolo progenitore: Angeli sanguinari

Storia: Il Capitolo rispecchia in tutto e per tutto le caratteristiche degli Angeli sanguinari, dall'organizzazione alla tara, ma dietro le loro maschere si nasconde un segreto che nessuno ha mai svelato: probabilmente si tratta di una forma di mutazione...

A parte ciò, il Capitolo presenta una lunga e gloriosa storia.

Colori: metà rosso e metà nero.

### Bevitori di anime (*Soul drinkers*)



Tema: mutazioni

Specializzazione: assalto e abbordaggio

Punti critici: scomunicato; mutazione dell'*omophagea*

Capitolo progenitore: Magli dell'Imperatore

Storia: Formati dalle truppe d'assalto dei Magli dell'Imperatore, i *Soul drinkers* furono soggetti all'esame dell'Inquisizione. Non soddisfatti del risultato negativo dell'indagine, uccisero l'Inquisitore e assaltarono la nave che conteneva la loro sacra reliquia confiscata.

Benché parzialmente mutati in quanto esposti ai poteri del dio del Caos Tzeentch, sono comunque fedeli all'Imperatore.

Il loro nome deriva dalla mutazione dell'*omophagea*, un organo impiantato il cui scopo consiste nel far acquisire alcuni ricordi di una creatura mangiandone le carni. Tale mutazione permette loro di acquisirne anche le emozioni.

Colori: viola.

### *Flesh eaters*



Tema: cannibalismo

Specializzazione: assalto (corpo a corpo)

Punti critici: brutalità e probabile cannibalismo

Capitolo progenitore: Angeli sanguinari

Storia: I *Flesh eaters* ("mangiatori di carne") sono malvisti da tutte le truppe dell'Impero: si dice che in battaglia non rispettino la vita umana, che siano estremamente brutali e compiano riti basati sul cannibalismo. Secondo fonti non accertate alcuni membri sono votati al Caos, ma l'estrema riservatezza di questi non permette ulteriori chiarimenti. Il loro simbolo è una mascella stilizzata.

Colori: rosso scuro.

### Furie bianche (White scars)



Tema: cavalieri mongoli

Specializzazione: attacchi rapidi attraverso l'uso di veicoli veloci o di Zaini con propulsione

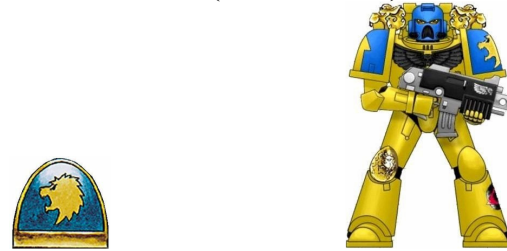
Punti critici: evitano il corpo a corpo prediligendo la tattica "mordi e fuggi"

Capitolo progenitore: -

Storia: Il Capitolo è votato agli attacchi fulminei portati ai fianchi dell'avversario e ad un rapido ripiegamento prima del contrattacco di quest'ultimo.

Colori: bianco.

### Guerrieri leone (Celestial lions)



Tema: leoni

Specializzazione: -

Punti critici: annientato

Capitolo progenitore: sconosciuto

Storia: Il Capitolo presenta molte decorazioni dorate rappresentanti dei leoni. Il suo annientamento si deve per opera di un Inquisizione imperiale: infatti, inimicatisi questo importante organismo, i Guerrieri leone vennero spediti in un pianeta invaso da numerosi Orchi. L'assenza di corrette informazioni sul nemico e le difficili posizioni da mantenere, furono la causa del massacro dell'intero Capitolo.

Colori: oro.

### Guardia del corvo (Raven guard)



Tema: corvi

Specializzazione: guerriglia e infiltrazione

Punti critici: disfunzioni di alcuni organi impiantati

Capitolo progenitore: -

Storia: Lo stile di combattimento è basato su assalti rapidi al quartier generale nemico, al fine di annientarne la capacità di iniziativa. Le squadre di Esploratori sono incaricate di localizzare e studiare i bersagli prima dell'attacco.

Si fa anche largo uso di truppe equipaggiate con Zaini con propulsione.

Colori: nero.

### Legione dei dannati (Legion of the damned), ex Falchi di fuoco (Fire Hawks)



Tema: non morti

Specializzazione: apparire dal nulla; estrema resistenza al dolore

Punti critici: dannati

Capitolo progenitore: Ultramarines

Storia: I *Fire hawks* sono un Capitolo dichiarato disperso durante un salto nel *Warp*. Secondo alcuni sussiste un collegamento con un gruppo di Marines che aiuta l'Impero nelle situazioni più disperate, apparendo dal nulla e scomparendo subito dopo: ad essi è stato dato il nome di Legione dei dannati.

Le loro armature sono spesso adornate con simboli di morte e la loro pelle può anche rivelarsi in avanzato stadio di decomposizione. Il viaggio nel *Warp* ha reso i loro corpi sempre più resistenti (anche ai poteri psichici) con l'avanzare della decomposizione dei tessuti, ma la morte è inevitabile... Lo stadio ultimo, quello prossimo alla morte, vede il Marine dotato di una forza sovranaturale, inarrestabile di fronte ai colpi che normalmente lo ucciderebbero.

L'utilizzo del *Warp* e i poteri psichici di divinazione li fanno arrivare nel luogo giusto al momento giusto.

Colori: nero (Legione dei dannati) o giallo (Falchi di fuoco), ma comunque con motivi legati alle fiamme.

### Lupi siderali (*Space wolves*)



Tema: vichinghi e lupi mannari

Specializzazione: corpo a corpo e attacchi a breve distanza; acerrimi nemici i Marines del Caos della Stirpe dei mille (*Thousand sons*)

Punti critici: estrema aggressività e possibilità di evolvere in un rabbioso lupo mannaro (*wulfen*)

Capitolo progenitore: -

Storia: Presso i Lupi siderali vige un grande rispetto per il "signore lupo" e per gli anziani (o veterani). Questi ultimi sono i soli ad aver diritto ad utilizzare le poche armi pesanti.

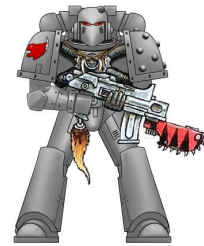
Il fine ultimo di un Lupo siderale è l'onore in battaglia, combattendo per l'Imperatore. Non ha paura della morte.

Il Capitolo non fa molto affidamento sugli ultimi ritrovati tecnologici, inoltre, le armature sono abbellite con pellicce o simboli legati al lupo.

Il gene dei Lupi siderali presenta una tara: normalmente con il passare del tempo i canini si allungano, ma alcuni soggetti diventano più aggressivi trasformandosi in veri e propri lupi mannari. Tali unità vengono utilizzate esclusivamente per attaccare il nemico con le loro unghia e zanne.

Colori: grigio-blu.

### Lupi siderali: 13a compagnia (approfondimenti)



Tema: vichinghi; lupi mannari; isolamento

Specializzazione: corpo a corpo e attacchi a breve distanza; acerrimi nemici i Marines del Caos della Stirpe dei mille (*Thousand sons*)

Punti critici: mancanza di equipaggiamenti e possibilità di evolvere in un rabbioso lupo mannaro (*wulfen*)

Capitolo progenitore: -

Storia: Questa compagnia venne dichiarata dispersa durante il tentativo di sterminare tutti i Marines del Caos della Stirpe dei mille: l'inseguimento nel *Warp* li ha potenziati psichicamente ma ha anche aumentato le possibilità che le tare genetiche divengano manifeste.

La caratteristica principale consiste nel resistere agli attacchi psichici provenienti dal *Warp*.

I loro spostamenti avvengono attraverso apposite figure chiamate "Sacerdoti delle rune" (o Bibliotecari), i quali utilizzano le stesse forze del *Warp* per teletrasportare gruppi di Marines nel punto di attacco.

Lontani da fonti di rifornimento, i Marines della 13a compagnia sono costantemente appiedati e l'unico modo per riparare il proprio equipaggiamento consiste nel prelevare dal nemico: non è raro trovare unità che imbracciano armi o indossano parti di armature appartenenti ai Marines del Caos uccisi in battaglia.

Altra caratteristica è la forte probabilità di diventare un selvaggio *wulfen*.

Colori: grigio.

## Magli dell'Imperatore (*Imperial fists*) (Pugni d'acciaio)



Tema: onore e rispetto delle regole

Specializzazione: assedio e difesa di fortificazioni; guerra urbana; acerrimi nemici gli *Iron Warriors* (Marines del Caos)

Punti critici: -

Capitolo progenitore: -

Storia: Si tratta di uno dei Capitoli più onorati nella storia imperiale. I Magli dell'Imperatore sono dei maestri nell'assedio di fortificazioni e nella loro difesa, prediligendo l'utilizzo di armi pesanti.

Il loro senso dell'onore non li fa indietreggiare nemmeno in quelle situazioni in cui risulterebbe utile farlo.

Colori: giallo.

## Magli scarlatti (*Crimson fists*)



Tema: estinzione

Specializzazione: Esploratori; acerrimi nemici gli Orchi

Punti critici: quasi completamente annientati

Capitolo progenitore: Magli dell'Imperatore

Storia: Il Capitolo si è sempre distinto durante i combattimenti e per l'estrema lealtà all'Imperatore.

L'invasione del mondo natale da parte di una tremenda ondata di Orchi li distrusse quasi completamente: i pochi veterani rimasti cercano di addestrare il maggior numero di Esploratori (o iniziati) possibile.

Il nome deriva dal patto di sangue che lega i Marines tra loro e l'indossare un guanto rosso serve a ricordarlo.

Colori: blu scuro.

## Mani di ferro (*Iron hands*)



Tema: metà uomini metà macchine

Specializzazione: parti bioniche

Punti critici: -

Capitolo progenitore: -

Storia: Questo Capitolo crede che la carne sia debole, per cui i suoi membri tendono a sostituire le proprie parti del corpo con le relative controparti bioniche. E' noto il loro forte legame con i Techmarines.

Alcune squadre possono essere guidate da un Sergente in armatura terminator oppure da un Dreadnought.

Colori: nero.

## Mentori o Legione dei mentori (*Mentors*)



Tema: armi sperimentali

Specializzazione: tecnologicamente avanzati; strategie e tattiche di combattimento

Punti critici: -

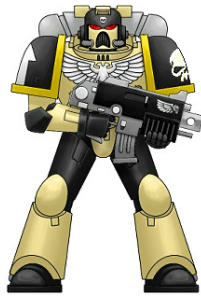
Capitolo progenitore: sconosciuto

Storia: I Mentori, ritirati in un luogo segreto, hanno il compito di sperimentare i nuovi equipaggiamenti dell'Impero. Tale caratteristica, unita alla notevole capacità di pianificare le battaglie dal punto di vista strategico e tattico, ne fa un Capitolo da rispettare.

Anche il modo di affrontare le battaglie è curioso: gruppi di Marines vengono "prestati" alla Guardia imperiale o ad altri Capitoli al fine di studiarne le caratteristiche tecniche e combattive.

Colori: bianco e verde scuro.

## Mortifactors



Tema: monaci guerrieri dediti alla venerazione della morte

Specializzazione: -

Punti critici: cannibalismo

Capitolo progenitore: Ultramarines

Storia: I Mortifactors venerano la morte, per cui le ossa dei caduti vengono custodite con cura.

I Marines sono reclutati tra la popolazione nomade dedita al cannibalismo.

Si crede che la forza di un nemico può essere acquisita collezionandone il teschio e mangiandone le carni.

La morte in battaglia è considerata il modo migliore per morire.

Colori: osso e nero.

## Prefici o Salmodianti (*Lamenters*)



Tema: sfortuna

Specializzazione: assalto (corpo a corpo); cura alla Sete rossa

Punti critici: -

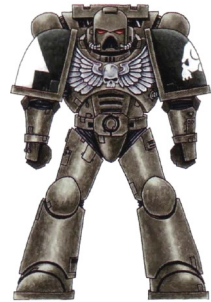
Capitolo progenitore: Angeli sanguinari

Storia: Schieratisi contro l'Impero durante una rivolta, i Prefici sono stati riportati sulla retta via. Per dimostrare la propria lealtà hanno iniziato una crociata penitente della durata di 100 anni, ma l'incontro con la flotta Tiranide "Kraken" li ha annientati quasi completamente: di loro non si sa più nulla.

Si pensa che i suoi membri abbiano trovato la cura alla "Sete rossa" che affligge gli Angeli sanguinari ed i Capitoli successivi.

Colori: giallo mostarda.

## Relictors



Tema: demoni

Specializzazione: armi demoniache

Punti critici: Capitolo scomunicato

Capitolo progenitore: DNA degli Angeli oscuri e degli Ultramarines

Storia: E' l'unico Capitolo che utilizza il potere e le armi del Caos contro i suoi servi. A causa di questa caratteristica è stato prima inviato in una crociata penitente ed infine scomunicato ed annientato da parte dei Cavalieri grigi. Solo pochi Marines sono sopravvissuti.

Il Capitolo fa largo uso di Bibliotecari.

Colori: grigio scuro.

## Salamandre (*Salamanders*)



Tema: draghi e artigiani armaioli

Specializzazione: attacchi a breve distanza con armi a fusione e lanciafiamme

Punti critici: poche squadre di attacco rapido

Capitolo progenitore: -

Storia: Le Salamandre provengono da un pianeta ricco di attività vulcanica. Tale aspetto li favorisce nell'uso di armi a base di fuoco e calore.

Gli Space Marines sono provetti armaioli e spesso vengono creati degli equipaggiamenti migliorati rispetto agli standard dell'Impero. Per tali caratteristiche le Salamandre possiedono numerose armature terminators, armature dell'artefice e armi modificate.

Colori: verde brillante.



### Supplizianti (*Flesh tearers*)



Tema: vampirismo; cannibalismo

Specializzazione: assalto (corpo a corpo)

Punti critici: Rabbia nera e cannibalismo

Capitolo progenitore: Angeli sanguinari

Storia: Rispetto a tutti gli altri Capitoli successori degli Angeli sanguinari, i Supplizianti presentano un'alta percentuale di Marines soggetti alla Rabbia nera.

Il modo di combattere è selvaggio e si pensa che bevano il sangue delle proprie vittime.

Sono soggetti all'analisi da parte dell'Inquisizione in quanto, nella frenesia della battaglia che li porta a violenti corpo a corpo, possono non distinguere più gli alleati dai nemici.

Il ristretto numero di unità appartenenti a questo Capitolo è stato la causa dell'estrema versatilità degli stessi: benché prediliga il corpo a corpo, un Marine può svolgere efficacemente il ruolo di truppa tattica, di supporto e veicolare.

Colori: cremisi e nero.

I Templari neri viaggiano su appositi vascelli in cerca dei nemici dell'Impero. Sono addestrati per l'abbordaggio degli *space hulks*.

Colori: nero.

### Ultramarines



Tema: Grecia classica, Roma antica

Specializzazione: nessuna; acerrimi nemici i Tiranidi

Punti critici: nessuno

Capitolo progenitore: -

Storia: Il Capitolo non presenta specializzazioni di alcun genere a parte la creazione di un corpo specificamente addestrato alla lotta contro i Tiranidi.

Il proprio DNA è il più puro di tutti gli altri Capitoli e non presenta devianze o mutazioni genetiche.

Colori: blu medio.

### Templari neri (*Black templars*)



Tema: crociate e purificazione

Specializzazione: assalto (corpo a corpo) e abbordaggio

Punti critici: assenza di Bibliotecari

Capitolo progenitore: Magli dell'Imperatore

Storia: I Templari neri si riuniscono in "Crociate", ognuna con il proprio obiettivo. Sul campo di battaglia non esistono differenze di ruolo, per cui è possibile riscontrare squadre miste di Marines con armatura potenziata ed "iniziati" con armatura da esploratore.

Odiano le figure dotate di poteri psionici, per cui non ammettono la presenza di Bibliotecari.

## Guarnigione della morte (*Deathwatch*) [corpo speciale]



Tema: xenofobia

Specializzazione: missioni sotto copertura

Punti critici: -

Capitolo progenitore: -

Storia: E' un corpo i cui membri sono reclutati temporaneamente dall'Inquisizione nelle fila degli altri Capitoli degli Space Marines.

Il loro addestramento speciale, in apposite basi segrete, è finalizzato non solo all'annientamento di tutto ciò che è "alieno", ma anche alla raccolta e studio di congegni e artefatti alieni da poter utilizzare.

I Marines, riuniti in *kill teams*, sono in genere guidati da un Inquisitore e agiscono sotto copertura, ma in caso di necessità possono utilizzare e requisire la qualsiasi, dalle armi aliene a interi reggimenti di fanteria.

In tali circostanze essi utilizzano equipaggiamenti avanzatissimi quali dei particolari mirini, munizioni speciali ad alta penetrazione e propulsione potenziata (proiettili Kraken) e Requiem pesanti con sospensori.

Il simbolo del Capitolo di provenienza è collocato sulla spalla destra.

Colori: nero e argento.



## Cavalieri grigi (*Grey knights*) [corpo speciale]



Tema: poteri psichici

Specializzazione: ingegneria biologica, migliore resistenza alle forze demoniache; acerrimi nemici i demoni

Punti critici: -

Capitolo progenitore: -

Storia: Vista la purezza del DNA (proveniente dall'Imperatore) e il durissimo sistema di selezione e addestramento, i Cavalieri grigi possono vantare di essere migliori di uno Space Marine. La caratteristica principale di questo Capitolo segreto è la capacità psichica insita in tutti i suoi componenti (non solo nei Bibliotecari), per questo il suo compito principale è la lotta contro i demoni del Caos.

Durante le battaglie prediligono il teletrasporto per avvicinarsi il più possibile all'obiettivo. Sono dotati di *Force weapons*, come quelle in dotazione ai Bibliotecari di ogni Capitolo, e di Requiem d'assalto incorporato sul braccio.

Le armature, spesso argentate, presentano forge differenti rispetto a quelle dei comuni Marines e migliorano la protezione contro le forze demoniache.







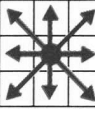




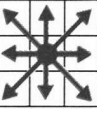


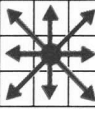

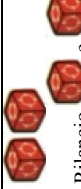
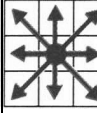





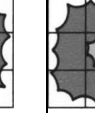
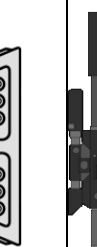
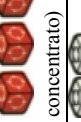
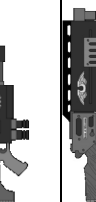

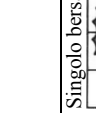
Colori: argento.




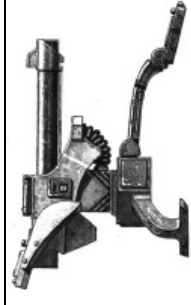








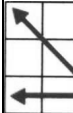



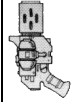

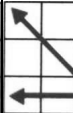






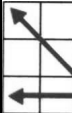







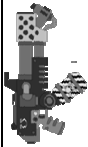

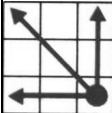
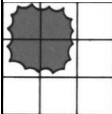
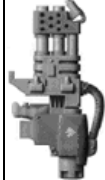

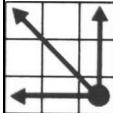
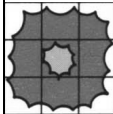
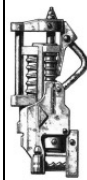

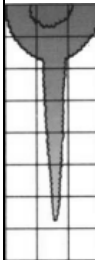
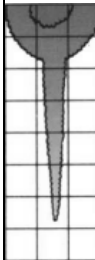


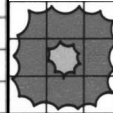









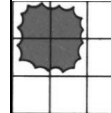



## Allegato 2 – Armeria ed equipaggiamenti: sintesi

### Sintesi delle regole sull'armeria



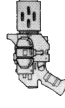









































































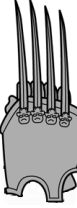













Arma	Immagine	Dadi	Tipologia	Area di attacco	Pagina	Range	Regole speciali - Opzioni
Pugnale/baionetta			C/c	Adiacente	6	0	-
Spada a catena			C/c	Adiacente	7	0	-
Spada potenziata			C/c	Adiacente	6	0	<u>Opzione:</u> Parata
Ascia potenziata			C/c	Adiacente	6	0	<u>Opzione:</u> Attacco in diagonale
<i>Crozius Arcanum</i>			C/c	Adiacente	9	0	-
Maglio potenziato			C/c	Adiacente	6	0	<u>Opzione:</u> Arma anticarro
Maglio a catena ( <i>Terminator armour</i> )		 oppure 	C/c	Adiacente	7	0	(1) <i>Contro Dreadnought e Porte Stagne Rinforzate</i> <u>Opzione:</u> Arma anticarro
Artiglio Fulmine			C/c	Adiacente	8	0	Attacco in diagonale Più bersagli Attacco e Difesa differenti
Artigli Fulmine (coppia)		Att 1: Att 2: 2 x Dif:	C/c	Adiacente	8	0	(1) <i>Attacco: contro un bersaglio</i> (2) <i>Attacco: contro due bersagli</i> (3) <i>Difesa</i>
Martello Tuono			C/c	Adiacente	8-9	0	Autodistruzione Nessun bonus da pistole (Arma a due mani)
Arma psionica			C/c	Adiacente	9	0	Nessun bonus da pistole (Concentrazione)
Combinazione di armi potenziata (esempio)			C/c	Adiacente	6	0	Sommatoria dei valori dei dadi

Pistola Requiem			Leggera	Singolo bersaglio	10	Illimitato	Bonus in c/c <i>Opzione:</i> Raggio d'azione ridotto
Fucile Requiem			Leggera	Singolo bersaglio	10	Illimitato	-
Requiem d'assalto		 Rilancio	Leggera speciale		11	Illimitato	Alta cadenza di tiro (vedi regola Cannone d'assalto) Mirino (rilancio) [solo Terminators]
Requiem pesante (SQ)			Leggera	Singolo bersaglio	10	Illimitato	-
Requiem pesante automatico		 (1)	Pesante		10	Illimitato	Alta cadenza di tiro (vedi regola Cannone d'assalto) (1) <i>Colpisce al massimo due bersagli</i>
Cannone d'assalto ( <i>Power armour</i> )			Pesante		12	Illimitato	Alta cadenza di tiro <i>Opzione:</i> Inceppamento dell'arma
Cannone d'assalto ( <i>Terminator armour</i> )		 Rilancio e	Pesante		12	Illimitato	Alta cadenza di tiro Arma perfezionata (rilancio) Mirino (rilancio) <i>Opzione:</i> Inceppamento dell'arma
Lanciamissili			Pesante		12-13	Illimitato	Attacco areale a esplosione (9 caselle)
Lanciamissili Ciclone ( <i>Terminator armour</i> )		 oppure (fuoco concentrato)	Pesante		12-13	Illimitato	Attacco areale a esplosione (9 caselle) Munizioni limitate (12) Fuoco concentrato Mirino (rilancio) Esplosione interna
Fucile di precisione		 Rilancio	Leggera speciale	Singolo bersaglio	13	Illimitato	Mirino (rilancio) Riduzione V/A bersaglio (-1) [modalità "precisione" solamente] Silenziatore
Fucile a pompa		 Oppure	Leggera speciale	 Singolo bersaglio oppure	13-14	Illimitato	Nessun mirino Proiettili opzionali (attacco con IR anziché con i classici 2b) Attacco areale omogeneo (4 caselle) (opzionale)

Cannone laser			Extra-pesante		14	Illimitato	Intensità di fuoco regolabile Nessun mirino Attacco areale omogeneo (4 caselle)
Tarantola			Supporto		14	Illimitato	Intensità di fuoco regolabile Fuoco concentrato Nessun mirino Attacco areale omogeneo (4 caselle)
Pistola al plasma			Leggera speciale		15	Illimitato	Penetrante costante  Bonus in c/c <u>Opzione:</u> Raggio d'azione ridotto <u>Opzione:</u> Surriscaldamento
Fucile al plasma			Leggera speciale		15	Illimitato	Penetrante costante <u>Opzione:</u> Surriscaldamento
Fucile al plasma (Starquest) [o Cannone al plasma]			Pesante		15	Illimitato	Penetrante costante <u>Opzione:</u> Surriscaldamento
Pistola a fusione			Leggera speciale		16	Illimitato	Penetrante variabile  Bonus in c/c <u>Opzione:</u> Raggio d'azione ridotto
Fucile a fusione			Leggera speciale		16	Illimitato	Penetrante variabile
Fucile a fusione (Starquest) [o Cannone a fusione]			Extra-pesante		16	Illimitato	Penetrante variabile Nessun mirino
Pistola lanciafiamme			Leggera speciale	 	17-18	6	Nega la copertura Gittata max: 6 caselle Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo])  Bonus in c/c <u>Opzione:</u> Raggio d'azione ridotto <u>Opzione:</u> Fiamme persistenti

Lanciafiamme leggero			Leggera speciale	 	17-18	6	Nega la copertura Gittata max: 6 caselle Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo]) Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere alla capacità di attacco in c/c del Marine) <i>Opzione:</i> Fiamme persistenti
Lanciafiamme pesante			Pesante	 	17-18	6	Nega la copertura Gittata max: 6 caselle Nessun mirino Attacco variabile (Linea retta [Penetrante costante] o Area [Areale omogeneo]) Bonus attacco (opzionale) in c/c (aggiungere alla capacità in c/c del Terminator) Munizioni limitate: 6 Esplosione interna <i>Opzione:</i> Fiamme persistenti
Raggio a conversione			Extra-pesante	 	18	Illimitato	Raggio di ritorno Nessun mirino
Granata a frammentazione			Granata	 	19-20	Illimitato	Attacco areale a esplosione (9 caselle) Nega copertura
Granata EMP			Granata	Singolo bersaglio	19-20	Illimitato	Bersagli specifici (Androidi e Dreadnoughts)
Granata accecante		Nessuno	Granata	Attorno ai Marines	19-20	Illimitato	Invisibilità (reale o fittizia)
Granata ai fotoni		Nessuno	Granata	Singolo bersaglio	19-20	Illimitato	Indebolimento dell'avversario (un dado in meno nel c/c)
Granata perforante			Granata	Singolo bersaglio	20	Illimitato	Potenziamento c/c
Granata Vortex			Granata	 	20	Illimitato	Movimento <i>random</i>
Bomba a fusione			Granata	Singolo bersaglio	20	Illimitato	Potenziamento c/c

Tipologia di dadi da utilizzare in caso di combinazione “Arma da corpo a corpo + Pistola”

		<b>Pistola (bonus in c/c):</b>			
		<b>P. Requiem</b>	<b>P. al plasma</b>	<b>P. a fusione</b>	<b>P. lanciafiamme</b>
<b>Arma c/c:</b>					
Pugnale/Batonetta		  	  	  	  
Spada a catena		 	 	  	  
Spada potenziata		 	  	  	  
Ascia potenziata		 	  	  	  
<i>Crozius Arcanum</i>		 	  	  	  
Maglio potenziato		 	  	  	  
Artiglio Fulmine		  	  	  	   

Elenco delle corrispondenze tra armi ed armature sulla base delle regole originali di SQ e degli aggiornamenti proposti dal presente manuale

Armeria	Scout	Marines	Terminators	Note
Pugnale / baionetta	M C	M C		
Spada a catena	C	M C Ap		
Spada potenziata		C	C	
Ascia potenziata		C Te		
<i>Crozius Arcanum</i>		Ca	Ca	
Maglio potenziato		C Ca	M	
Maglio a catena			M	
Artiglio del Fulmine		C		
Artigli Fulmine		M C	M	
Martello Tuono		C	M	
Arma psionica		Bi	Bi	
2 armi potenziata		C		
Pistola Requiem	M C	M C S		Carta Equipaggiamento "Pistola laser" o "Pistola da assalto"
Fucile Requiem	M	M		
Requiem d'assalto		C	M C Bi Ca	
Requiem pesante (SQ)		C		
Requiem pesante automatico	M	M		
Cannone d'assalto		M	M	
Lanciamissili	M	M		
Lanciamissili Ciclone			M	
Fucile di precisione	M			
Fucile a pompa	C			
Cannone laser		M		
Tarantola		M		
Pistola al plasma	C	C S		
Fucile al plasma		M		
Fucile al plasma (SQ)		M		
Pistola a fusione		C S		
Fucile a fusione		M		
Cannone a fusione		M		
Pistola lanciafiamme		C S		
Lanciafiamme leggero		M		
Lanciafiamme pesante		M	M	
Raggio a conversione		M		
Granata a frammentazione	M C	M C S		
Granata EMP	M C			
Granata accecante	M C	M C S		
Granata ai fotoni		M C S		
Granata perforante	M C			
Granata Vortex		Te		
Bomba a fusione	M C	M C S		
Granata a distorsione sensoriale	M C			



Mina magnetica	MC				
<b>Protezioni</b>	<b>Scout</b>	<b>Marines</b>	<b>Terminators</b>	<b>Note</b>	
Armatura da esploratore	MC				
Armatura potenziata		M C Ap Bi Ca			
Armatura terminator			M C Bi Ca		
Armatura dell'artefice		C Te			
Scudo da combattimento		MC		Associato ad armi potenziate	
Scudo Tempesta			M		
Mantello adamantino		CS			
Campo di forza	C	C Bi	C Bi		
Aureola di ferro			C		
<i>Rosarius</i>		Ca	Ca		
<b>Equipaggiamento (ordine alfabetico)</b>	<b>Scout</b>	<b>Marines</b>	<b>Terminators</b>	<b>Note</b>	
Armi digitali	C	CS			
Armi perfezionate		CS	CS		
Auricolare	MC	MCS	MCS		
Bio-scanner	MC	MCS	MCS		
Braccio bionico	C	C Te S	CS		
Calotta psichica		Bi	Bi		
Combi-arma	C	C			
Drone	MC	MC	MC		
Faro di teletrasporto	M	M			
Generatori potenziati			MCS		
Lame da assalto ravvicinato		M			
Lanciagranate (su armatura terminator)					
Mantello mimetico	MC		C		
Mirino	M MC	MCS	MCS	Incorporato nel Fucile di precisione e nelle armature terminator	
Munizioni: Lanciafiamme		M	M		
Munizioni: Missili Krak	M	M	M		
<i>Nartheicum</i>		Ap			
Occhio bionico	C	CS	CS		
Parti bioniche (in generale)	C	CS	CS		
Proiettili da assalto ravvicinato	MC	MCS	MCS		
Proiettili dirompenti			MCS		
Proiettili <i>Hellfire</i>	M	M			
Proiettili sperimentali			C		
Pronto soccorso	C	C	C		
Scanner	MC	MCS	MCS		
Scanner avanzato		Te			
Selettore di raffiche	C	C			
Servo-braccio		Te			
Silenziatori	M MC	MCS		Incorporato nel Fucile di precisione	

Sistemi di locomozione migliorati				MCS
Standardi e Reliquie			MCS	MCS
Zaino con propulsione			MCS	

Legenda:

M: qualsiasi Marine con quel tipo di armatura (esclusi i Comandanti e i Personaggi speciali)

C: Comandanti

S: Personaggi speciali

Bi: Bibliotecario

Ca: Cappellano

Ap: Apotecario

Te: Techmarine

Carattere nero: equipaggiamenti che si trovano automaticamente sulla miniatura o costituiscono una scelta d'arma (es. Auricolare o Cannone d'assalto)  
**Carattere blu:** equipaggiamenti introdotti tramite Carta Equipaggiamento dalle regole originali di SQ o da quelle aggiuntive del presente manuale (es. Granata accecante o Zaino con propulsione)

**Carattere rosso:** equipaggiamenti citati dal presente manuale ma non ancora utilizzati nelle regole aggiuntive (es. la Pistola al plasma può essere inserita dai giocatori come ulteriore scelta d'arma oppure come ulteriore Carta Equipaggiamento)

Nota: alcuni armamenti sono stati inseriti nella sezione Equipaggiamento in quanto legati a specifiche Carte Equipaggiamento aggiuntive

Nota: nella modalità di gioco "Ibera", cioè senza alcun vincolo nella composizione della squadra e nella scelta delle armi, tale elenco può rivelarsi incompleto.

### Allegato 3 – Composizione delle squadre di abbordaggio: sintesi

#### Squadre di Marines in armatura potenziata (5 o 7 unità): (sintesi delle pagine 30-31)

##### Missioni base (5 unità):

- 1 Comandante con armamento a scelta (obbligatorio)
- 1 Marine con arma leggera (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante o leggera-speciale (obbligatorio)
- 2 Marines con armamento a scelta (leggera, leggera-speciale, pesante)






##### Missione Drednought (7 unità):

- 1 Comandante con armamento a scelta (obbligatorio)
- 1 Marine con arma leggera (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante o leggera-speciale (obbligatorio)
- 4 Marines con armamento a scelta (leggera, leggera-speciale, pesante, extra-pesante)

#### COMANDANTE:

Punti Vita: 6













































Valore Armatura: 2

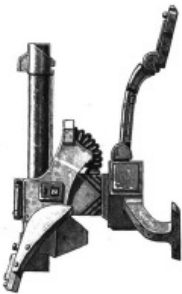


	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Requiem pesante Pugnale			6	10
Pistola Requiem Ascia potenziata			6	10
Spada potenziata Maglio potenziato			6	10

#### MARINE

Punti Vita: 1

Valore Armatura: 2

			Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Fucile Requiem Pugnale					6	5
Fucile al plasma Pugnale					6	10
Fucile a fusione Pugnale					6	10
Lanciafiamme leggero Pugnale					6	10
Cannone d'assalto Pugnale					4	10
Lanciamissili Pugnale					4	10
Fucile al plasma SQ [o Cannone al plasma] Pugnale					4	10
Lanciafiamme pesante Pugnale					4	10
Cannone laser Pugnale		 x3			4	10
Fucile a fusione SQ [o Cannone a fusione] Pugnale					4	10
Raggio a conversione Pugnale					4	10

Tarantola Pugnale		 x3		6	10+5
----------------------	---	--	--	---	------

### PERSONAGGI SPECIALI

#### Missioni base (4 unità):

- 1 Comandante con armamento a scelta (obbligatorio)
- 1 Marine con arma leggera (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante o leggera-speciale (obbligatorio)
- 1 Personaggio Speciale (al prezzo di 2 Onorificenze)




#### Missione Dreadnought (6 unità):

- 1 Comandante con armamento a scelta (obbligatorio)
- 1 Marine con arma leggera (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante o leggera-speciale (obbligatorio)
- 2 Marines con armamento a scelta (leggera, leggera-speciale, pesante, extra-pesante)
- 1 Personaggio Speciale (al prezzo di 2 Onorificenze)

### BIBLIOTECARIO (p.46-51)

Punti Vita: 3

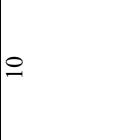


Valore Armatura: 2

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Mov. nto	Punti
Pistola Requiem Arma psionica		 	6	15

**APOTECARIO (p.51-52)**

Punti Vita: 3

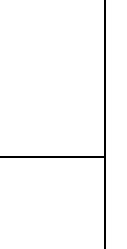


Valore Armatura: 2

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Pistola Requiem Spada a catena				6	10

**CAPPELLANO (p.52)**

Punti Vita: 3

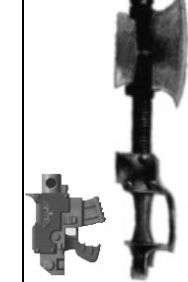


Valore Armatura: 3

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Pistola Requiem <i>Crozius Arcanum</i>				6	10

**TECHMARINE (p.52-53)**

Punti Vita: 3

Valore Armatura: 3

		Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Pistola Requiem Ascia potenziata				6	10

**Squadre di Marines in armatura terminator (5 unità):** (sintesi delle pagine 32-37)

Missioni base (5 unità):

- 1 Comandante (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante (obbligatorio)
- 3 Marines con armamento a scelta (armi da corpo a corpo; combinazione Maglio potenziato + Requiem d'assalto)



Missione Dreadnought (5 unità):

- 1 Comandante (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante (obbligatorio)
- 3 Marines con armamento a scelta (armi da corpo a corpo; combinazione Maglio potenziato + Requiem d'assalto; una seconda arma pesante)

**COMANDANTE:**

Punti Vita: 6



Valore Armatura: 3


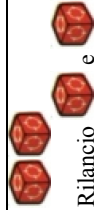

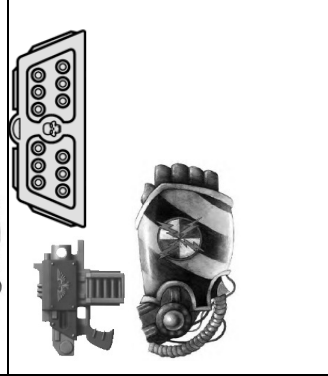

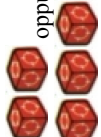



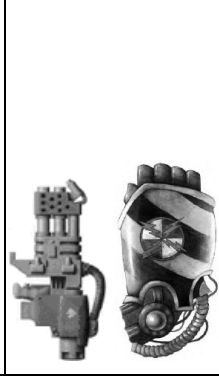


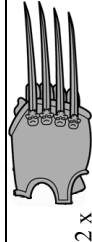
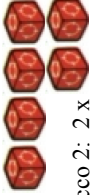


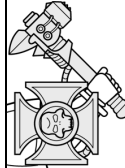

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Spada potenziata Requiem d'assalto	 Rilancio		4	15

**MARINE:**

Punti Vita: 2

Valore Armatura: 3

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Requiem d'assalto Maglio potenziato	 Rilancio		4	10

<p>Cannone d'assalto Maglio potenziato</p>		<p>Rilancio e</p> 		<p>4</p>	<p>15</p>
<p>Requiem d'assalto Lanciam. Ciclone Maglio potenziato</p>		<p><u>Requiem:</u> </p> <p><u>Ciclone:</u>  oppure (fuoco concentrato)</p> <p><u>Nota:</u> Rilancio  oppure </p>		<p>4</p>	<p>17</p>
<p>Lanciafiamme pesante Maglio potenziato</p>				<p>4</p>	<p>15</p>
<p>Artigli Fulmine</p>	 <p>2 x</p>		<p>Attacco 1: </p> <p>Attacco 2: 2 x </p> <p>Difesa: </p>	<p>4</p>	<p>15</p>
<p>Martello Tuono</p>				<p>4</p>	<p>15</p>



**PERSONAGGI SPECIALI:**

Missioni base (5 unità):

- 1 Comandante (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante (obbligatorio)
- 2 Marines con armamento a scelta (armi da corpo a corpo; combinazione Maglio potenziato + Requiem d'assalto)
- 1 Personaggio Speciale (al prezzo di 2 Onorificenze)



Missione Dreadnought (6 unità):

- 1 Comandante (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante (obbligatorio)
- 3 Marines con armamento a scelta (armi da corpo a corpo; combinazione Maglio potenziato + Requiem d'assalto; una seconda arma pesante)
- 1 Personaggio Speciale (al prezzo di 2 Onorificenze)

**BIBLIOTECARIO (p.46-51)**

Punti Vita: 3



Valore Armatura: 3

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Requiem d'assalto Arma psionica	 Rilancio		4	20

**CAPPELLANO (p.52)**

Punti Vita: 3

Valore Armatura: 4

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Pistola Requiem <i>Crozius Arcanum</i>	 Rilancio		4	15






**Squadre di Marines in armatura da esploratore (5 unità):** (sintesi delle pagine 38-44)

Missioni base (5 unità):

- 1 Comandante con armamento a scelta (obbligatorio)
- 1 Marine con arma leggera (obbligatorio)
- 1 Marine con arma pesante (obbligatorio)
- 2 Marines con armamento a scelta (leggera, pesante)


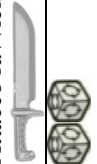






**COMANDANTE:**

Punti Vita: 6 Valore Armatura: 1

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Pistola Requiem Spada a catena			6	7
Fucile a pompa Pugnale	 Oppure 		6	7

**MARINE:**

Punti Vita: 1 Valore Armatura: 1

	Attacco a distanza	Attacco ravvicinato	Movimento	Punti
Fucile Requiem Coltello			6	3
Fucile di precisione Coltello	 Rilancio		6	5
Requiem pesante autom. Coltello	 (max 2 bersagli)		6	5
Lanciamissili Coltello			6	5

## Allegato 4 – Tavole statistiche

Probabilità di ottenere un dato valore (in %) dal lancio dei seguenti dadi:

<b>0</b>	66,67	44,44	29,63	19,75	50,00	25,00	12,50	6,25	33,33	22,22	16,67	11,11	<b>0</b>
<b>1</b>	16,67	22,22	22,22	19,75	16,67	16,67	12,50	8,33	19,44	18,52	15,28	12,96	<b>1</b>
<b>2</b>	16,67	25,00	27,78	27,16	16,67	19,44	16,67	12,50	22,22	23,61	19,91	18,60	<b>2</b>
<b>3</b>		5,56	11,57	16,05	16,67	22,22	21,30	17,59	16,67	18,06	20,83	19,75	<b>3</b>
<b>4</b>		2,78	6,94	11,19		8,33	13,89	15,35	5,56	10,19	12,50	15,12	<b>4</b>
<b>5</b>			1,39	4,01		5,56	11,11	14,20	2,78	5,56	8,80	11,42	<b>5</b>
<b>6</b>			0,46	1,70		2,78	7,41	11,42		1,39	4,17	6,33	<b>6</b>
<b>7</b>				0,31			2,78	6,79		0,46	1,39	3,09	<b>7</b>
<b>8</b>				0,08				4,24			0,46	1,23	<b>8</b>
<b>9</b>								2,16				0,31	<b>9</b>
<b>10</b>								0,77				0,08	<b>10</b>
<b>11</b>								0,31					<b>11</b>
<b>12</b>								0,08					<b>12</b>
<b>TOT (%)</b>	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	<b>TOT (%)</b>

La tabella permette il confronto della probabilità di ottenere un determinato punteggio dal lancio dei dadi.

Sulla riga in alto sono indicate le differenti combinazioni di dadi presenti in questo manuale.

Sulla prima (ed ultima) colonna sono stati evidenziati i differenti punteggi ottenibili dai dadi.

Ad esempio, la probabilità di ottenere uno zero dal lancio di due dadi da arma pesante è del 25%.

**Nota:** alcune combinazioni di dadi non sono considerate. In generale, per ottenerle basta moltiplicare i blocchi di probabilità e dividerli per 100.

Ad esempio: si vuole calcolare la probabilità di ottenere uno zero per un Marine armato di Fucile Requiem, Pugnale e (Carta Equipaggiamento) Pistola Requiem [3 dadi da arma leggera] che intende utilizzare una Bomba a fusione [+2 dadi da arma pesante]. Si cerca, quindi, di ottenere la combinazione di dadi 2R+3b.

Nella riga relativa allo zero si leggono i seguenti risultati: 3b (0) = 29,63%, mentre 2R (0) = 25%.

Facendo la seguente moltiplicazione:  $(29,63 * 25) / 100 = 7,41\%$ , quindi  $2R+3b (0) = 7,41\%$ .

[Armi da attacco a distanza vs. Valore Armatura]

**Probabilità di ottenere un valore (in %) superiore a "x", dal lancio dei seguenti dadi (sommatoria delle probabilità):**

"x":												"x":	
>0	33,33	55,56	70,37	80,25	50,00	75,00	87,50	93,75	66,67	77,78	83,33	88,89	>0
>1	16,67	33,33	48,15	60,49	33,33	58,33	75,00	85,42	47,22	59,26	68,06	75,93	>1
>2		8,33	20,37	33,33	16,67	38,89	58,33	72,92	25,00	35,65	48,15	57,33	>2
>3		2,78	8,80	17,28		16,67	37,04	55,32	8,33	17,59	27,31	37,58	>3
>4			1,85	6,10		8,33	23,15	39,97	2,78	7,41	14,81	22,45	>4
>5			0,46	2,08		2,78	12,04	25,77		1,85	6,02	11,03	>5
>6				0,39			4,63	14,35		0,46	1,85	4,71	>6
>7				0,08			1,85	7,56			0,46	1,62	>7
>8							0,46	3,32				0,39	>8
>9								1,16				0,08	>9
>10								0,39					>10
>11								0,08					>11

La tabella permette di stabilire (normalmente per le armi da fuoco) la probabilità di ottenere un risultato superiore a quello voluto.

E' molto utile qualora si voglia conoscere la percentuale di successo nel superare il Valore Armatura di un bersaglio.

Sulla riga in alto sono indicate le differenti combinazioni di dadi presenti in questo manuale.

Sulla prima (ed ultima) colonna sono evidenziati i valori che si intendono superare in termini di probabilità.

Ad esempio, il Giocatore Marine vuole sapere la probabilità che ha, la propria miniatura armata di Fucile Requiem, di eliminare un Gretchin.

Poiché il Fucile Requiem permette il lancio di due dadi da arma leggera, mentre il Valore Armatura del Gretchin è pari a zero, la miniatura del Marine avrà il 55.56% di probabilità di eliminare l'alieno. Da notare che la probabilità si riduce drasticamente a 8.33% se si intende eliminare un Marine del Caos (VA=2).

Nota: in questa sede non sono state riportate ulteriori combinazioni di dadi, come quelle derivanti, ad esempio, dall'uso di una Bomba a fusione (+2R).

















[Armi da attacco ravvicinato – Combattimento corpo a corpo]

Probabilità (%), in termini di **vittoria/pareggio/sconfitta**, di ottenere un valore superiore/uguale/inferiore a quello dell'avversario <sup>128</sup>








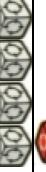








	>>> ATTACCANTE <<<<			
<b>DIFENSORE:</b>				
	25 / 50 / 25	43,98 / 37,50 / 18,52	58,33 / 28,09 / 13,58	69,13 / 20,99 / 9,88
	18,52 / 37,50 / 43,98	34,34 / 31,33 / 34,34	47,61 / 25,89 / 26,50	58,57 / 21,16 / 20,27
	13,58 / 28,09 / 58,33	26,50 / 25,89 / 47,61	38,36 / 23,28 / 38,36	48,93 / 20,48 / 30,58
	9,88 / 20,99 / 69,13	20,27 / 21,16 / 58,57	30,58 / 20,48 / 48,93	40,40 / 19,20 / 40,40
	19,44 / 38,89 / 41,67	35,18 / 31,02 / 33,80	48,07 / 25,08 / 26,85	58,64 / 20,37 / 20,99
	11,11 / 22,69 / 66,20	21,68 / 21,14 / 57,18	31,71 / 19,75 / 48,53	41,10 / 18,28 / 40,62
	6,25 / 13,19 / 80,56	13,09 / 14,07 / 72,84	20,39 / 14,73 / 64,88	27,94 / 15,02 / 57,04
	3,47 / 7,64 / 88,89	7,78 / 9,16 / 83,06	12,85 / 10,53 / 76,62	18,55 / 11,60 / 69,85
	14,35 / 29,17 / 56,48	27,31 / 25,77 / 46,91	38,93 / 22,72 / 38,35	49,20 / 19,87 / 30,93
	10,49 / 21,84 / 67,67	20,99 / 21,18 / 57,83	31,17 / 20,14 / 48,69	40,77 / 18,75 / 40,49
	8,10 / 16,98 / 74,92	16,59 / 17,28 / 66,13	25,24 / 17,28 / 57,47	33,82 / 16,89 / 49,30
	5,86 / 12,67 / 81,47	12,59 / 13,99 / 73,42	19,92 / 14,86 / 65,22	27,56 / 15,24 / 57,20

(segue)

<sup>128</sup> Si ringraziano ShardPhoenix, il cui lavoro mi ha fornito la giusta ispirazione, e Boyakki, per l'aiuto allo sviluppo dei calcoli.

		>>> ATTACCANTE <<<<			
DIFENSORE:					
	41,67 / 38,89 / 19,44	66,20 / 22,69 / 11,11	80,56 / 13,19 / 6,25	88,89 / 7,64 / 3,47	
	33,80 / 31,02 / 35,18	57,18 / 21,14 / 21,68	72,84 / 14,07 / 13,09	83,06 / 9,16 / 7,78	
	26,85 / 25,08 / 48,07	48,53 / 19,75 / 31,71	64,88 / 14,73 / 20,39	76,62 / 10,53 / 12,85	
	20,99 / 20,37 / 58,64	40,62 / 18,28 / 41,10	57,04 / 15,02 / 27,94	69,85 / 11,60 / 18,55	
	33,33 / 33,33 / 33,33	56,48 / 22,22 / 21,30	72,15 / 14,66 / 13,19	82,48 / 9,53 / 7,99	
	21,30 / 22,22 / 56,48	40,59 / 18,83 / 40,59	56,67 / 15,16 / 28,16	69,31 / 11,68 / 19,02	
	13,19 / 14,66 / 72,15	28,16 / 15,16 / 56,67	42,88 / 14,25 / 42,88	56,07 / 12,47 / 31,46	
	7,99 / 9,53 / 82,48	19,02 / 11,68 / 69,31	31,46 / 12,47 / 56,07	43,94 / 12,11 / 43,95	
	26,85 / 26,39 / 46,76	48,30 / 20,22 / 31,48	64,51 / 14,93 / 20,56	76,22 / 10,66 / 13,12	
	21,22 / 21,14 / 57,64	40,66 / 18,44 / 40,90	56,89 / 15,02 / 28,09	69,59 / 11,60 / 18,80	
	16,74 / 17,67 / 65,59	33,91 / 16,86 / 49,23	49,54 / 14,81 / 35,64	62,70 / 12,23 / 25,08	
	12,98 / 14,11 / 72,92	28,00 / 15,01 / 56,99	42,84 / 14,26 / 42,90	56,15 / 12,51 / 31,34	

(segue)

	>>> ATTACCANTE <<<<			
DIFENSORE:				
	56,48 / 29,17 / 14,35	67,67 / 21,84 / 10,49	74,92 / 16,98 / 8,10	81,47 / 12,67 / 5,86
	46,91 / 25,77 / 27,31	57,83 / 21,18 / 20,99	66,13 / 17,28 / 16,59	73,42 / 13,99 / 12,59
	38,35 / 22,72 / 38,93	48,69 / 20,14 / 31,17	57,47 / 17,28 / 25,24	65,22 / 14,86 / 19,92
	30,93 / 19,87 / 49,20	40,49 / 18,75 / 10,77	49,30 / 16,89 / 33,82	57,20 / 15,24 / 27,56
	46,76 / 26,39 / 26,85	57,64 / 21,14 / 21,22	65,59 / 17,67 / 16,74	72,92 / 14,11 / 12,98
	31,48 / 20,22 / 48,30	40,90 / 18,44 / 40,66	49,23 / 16,86 / 33,91	56,99 / 15,01 / 28,00
	20,56 / 14,93 / 64,51	28,09 / 15,02 / 56,89	35,64 / 14,81 / 49,54	42,90 / 14,26 / 42,84
	13,12 / 10,66 / 76,22	18,80 / 11,60 / 69,59	25,08 / 12,23 / 62,70	31,34 / 12,51 / 56,15
	38,50 / 22,99 / 38,50	48,77 / 19,98 / 31,25	57,25 / 17,36 / 25,39	64,95 / 14,81 / 20,24
	31,25 / 19,98 / 48,77	40,72 / 18,57 / 40,72	49,29 / 16,82 / 33,89	57,11 / 15,10 / 27,79
	25,39 / 17,36 / 57,25	33,89 / 16,82 / 49,29	42,03 / 15,95 / 42,03	49,65 / 14,86 / 35,49
	20,24 / 14,81 / 64,95	27,79 / 15,10 / 57,11	35,49 / 14,86 / 49,65	42,81 / 14,38 / 42,81

Le tre parti della tabella, da affiancare l'una all'altra, indicano, in termini percentuali, la probabilità di sconfiggere un avversario, confrontando i propri dadi d'attacco (situati nelle righe in alto) con quelli dell'avversario (situati nella prima colonna a sinistra).  
 Se, ad esempio, si intende attaccare un Androide (2R) con il proprio Comandante armato di Maglio+Spada (2R+2b), si controllerà in quest'ultima colonna e si farà scorrere il dito sino alla riga relativa ai due dadi da arma pesante. Si ottiene il seguente risultato: 56,99 / 15,01 / 28,00. Quindi, la miniatura del Comandante ha il 56.99% di sconfiggere l'Androide, contro una probabilità del 28% di essere ferito o eliminato.

Nota: in questa sede non sono state riportate ulteriori combinazioni di dadi, come quelle derivanti, ad esempio, dall'uso di una Bomba a fusione (+2R).

Nota: gli arrotondamenti, alcune volte inesatti, sono stati effettuati automaticamente dal foglio di calcolo.

## Allegato 5 – Elenco delle Regole generali e speciali e delle Opzioni

### Regole generali

#### **Combinazione di armi per il corpo a corpo (p.6):**

Fornisce una possibile descrizione della logica relativa alla tipologia e al numero di dadi da utilizzare in caso di combinazioni di armi per il corpo a corpo (pistole comprese).

#### **Regola del tiro di precisione (p.13) (solo Fucili di precisione):**

Una miniatura armata di Fucile di precisione può, sacrificando il proprio movimento, attaccare un bersaglio che vedrà ridotto il proprio VA di un punto.

#### **Regola dell'utilizzo dei Poteri psichici (p.46):**

Per utilizzare un Potere psichico, all'inizio del proprio turno il giocatore Marine informa quello Alieno, mostrando la carta sul tavolo.

### Regole speciali

#### **Accovacciarsi:**

Alcune figure possono muovere restando abbassate, permettendo al compagno a loro adiacente di far fuoco senza alcuna penalità nella linea di tiro.

Esploratori	p.39
-------------	------

#### **Alta cadenza di tiro:**

L'arma da attacco a distanza è capace di far fuoco con raffiche prolungate, riuscendo a colpire più nemici sparpagliati. Il numero totale, ottenuto lanciando i dadi, può essere suddiviso tra più avversari (vedi regola del Cannone d'assalto nel libretto di istruzioni di SQ).

Nota: il Requiem pesante, nella versione ad alta cadenza di tiro, permette di dividere il risultato dei dadi fino ad un massimo di due miniature avversarie.

Requiem d'assalto	p.11
Requiem pesante automatico (max 2 miniature)	p.10
Cannone d'assalto SQ	p.12
Cannone d'assalto Terminator	p.12

#### **Arma perfezionata:**

In genere l'arma perfezionata presenta caratteristiche che ne aumentano l'efficienza in combattimento, per cui si rilancia un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Cannone d'assalto Terminator	p.12
------------------------------	------

#### **Attacco areale:**

Un'arma che possiede un attacco areale colpisce più caselle contemporaneamente, (area quadrata di 4 o 9 caselle) al fine di eliminare più nemici raggruppati.

Se l'attacco è di tipo "a esplosione", su una casella si concentra valore dei dadi, mentre quelle adiacenti sono colpite dal valore più alto di uno di essi (vedi regola del Lanciamissili nel libretto di istruzioni di SQ).

Se, invece, l'attacco è "omogeneo", tutte le caselle sono colpite con lo stesso valore dei dadi (vedi regola del Cannone laser nel libretto di istruzioni di SQ).

Lanciamissili SQ (9 caselle – a esplosione)	p.12-13
Lanciamissili Ciclone (9 caselle – a esplosione)	p.12-13
Fucile a pompa (4 caselle – omogeneo – opzione)	p.13
Cannone laser (4 caselle – omogeneo)	p.14



Tarantola (4 caselle - omogeneo)	p.14
Granata a frammentazione (9 caselle - a esplosione)	p.19

#### Attacco e difesa differenti:

La combinazione di armi da mischia presenta delle differenti statistiche in attacco ed in difesa a causa della non facile maneggevolezza.

Artigli Fulmine	p.8
-----------------	-----

#### Attacco in diagonale:

L'arma per il c/c è perfezionata e permette degli attacchi particolari. In questo caso l'avversario, se attaccato diagonalmente, si difende con un dado in meno del normale.

E' strettamente correlata alla regola "Indebolimento dell'avversario".

Artiglio Fulmine	p.8
Lame da assalto ravvicinato	p.28

#### Attacco psichico:

La miniatura è in grado di effettuare attacchi psichici mediante apposite carte.

Bibliotecario	p.46
---------------	------

#### Attacco variabile:

L'arma da fuoco può cambiare modalità di attacco (es. passare da attacco areale ad attacco penetrante) mantenendo, comunque, la stessa tipologia e lo stesso numero di dadi.

Lanciafiamme pesante (Penetrante costante [6] o Areale omogeneo [9])	p.17-18
Lanciafiamme leggero (Penetrante costante [6] o Areale omogeneo [4])	p.17-18
Pistola lanciafiamme (Penetrante costante [6] o Areale omogeneo [4])	p.17-18
Combi-arma	p.28

#### Autodistruzione:

L'arma può essere sovraccaricata al fine di creare una potente esplosione che colpisce le figure adiacenti. In genere comporta l'immolazione della miniatura che utilizza l'arma.

Martello Tuono	p.8
----------------	-----

#### Bersagli specifici:

Un'arma con tale caratteristica può ferire solamente una determinata categoria di bersagli. Ad esempio, gli attacchi con determinate tipologie di acido potrebbero non aver effetto contro Androidi e Dreadnoughts.

Granata EMP	p.19 e p.41
Proiettili Hellfire	p.42

#### Bonus in c/c:

Alcune armi da attacco a distanza (in genere le pistole) possono migliorare la capacità in c/c di una miniatura, in attacco e/o in difesa.

Pistola Requiem	p.10
Pistola al plasma	p.15
Pistola a fusione	p.16
Pistola lanciafiamme	p.17-18
Lanciafiamme leggero (solo in attacco)	p.17-18
Lanciafiamme pesante (solo in attacco; solo Terminators)	p.17-18
Granata perforante	p.20
Bomba a fusione	p.20

#### Elite:

Una squadra considerata "élite" presenta degli equipaggiamenti insiti nell'armatura che indossano o delle particolari abilità.

Tali equipaggiamenti o caratteristiche, normalmente attivati mediante Carta Equipaggiamento o Ordine, non possono essere quindi disattivati.

Terminators	p.33
-------------	------

#### Esplosione interna:

Quando la miniatura che utilizza l'arma viene eliminata, è possibile che il comparto munizioni venga colpito e salti per aria, coinvolgendo le miniature adiacenti.

Le eventuali miniature nemiche eliminate in tal modo non apportano alcun punteggio al Giocatore la cui miniatura è saltata in aria.

La regola non è applicabile qualora non sono più presenti munizioni con cui far fuoco.

Lanciamissili Cyclone	p.12
Lanciafiamme pesante	p.17-18

#### Fonte di ispirazione:

Il personaggio o l'oggetto (in genere uno Stendardo o una Reliquia) ispirano particolari comportamenti nei Marines appartenenti allo stesso Capitolo.

Stendardi e Reliquie	p.27
Cappellano	p.52

#### Fuoco concentrato:

L'arma da attacco a distanza può combinare il proprio attacco, facendo fuoco due volte e contemporaneamente nel turno o combinando l'attacco di due o più miniature, al fine di aumentare la propria potenza distruttiva.

A seconda del tipo di arma i dadi possono essere sommati totalmente tra loro (es. Tarantola) o solo in parte (es. Lanciamissili Cyclone).

Lanciamissili Cyclone	p.12
Tarantola	p.14

**Gittata:**

Alcune armi da attacco a distanza presentano una gittata oltre la quale perdono la propria efficacia. La definizione, in caselle, della gittata è utile per mitigare l'enorme potenza di un'arma.

Lanciafiamme (tutti) (6 caselle)	p.17-18
----------------------------------	---------

**Incursione:**

Questa regola è dettata allo scopo di disorientare il Giocatore Alieno, permettendo di spostare le proprie miniature in zone di entrata differenti da quelle classiche.

Esploratori	p.38
-------------	------

**Indebolimento dell'avversario:**

Gli attacchi portati con particolari armi possono ridurre la capacità offensiva o difensiva dell'avversario.

Vedi anche "Attacco in diagonale".

Granata ai fotoni	p.19-20
-------------------	---------

**Intensità di fuoco regolabile:**

L'arma può far fuoco più volte, durante il medesimo turno, con attacchi poco potenti, oppure l'intensità di fuoco può essere concentrata in un unico attacco (vedi regola del Cannone laser nel libretto di istruzioni di SQ).

Cannone laser	p.14
Tarantola	p.14

**Invisibilità (reale o fittizia):**

Tale situazione si realizza quando le proprie miniature non possono essere attaccate dal nemico.

L'invisibilità è fittizia quando il nemico è cosciente della presenza di intrusi ma non è in grado di attaccarli (es. Granata accecante).

Vedi anche la Regola opzionale "Movimento furtivo".

Granata accecante	p.19-20
Mantello mimetico	p.26 e p.42

**Mirino:**

Il Giocatore che utilizza un'arma da attacco a distanza dotata di mirino può rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto. Deve accettare il nuovo valore.

In genere il mirino è installato sull'arma tramite apposita Carta Equipaggiamento, ma in alcuni casi può essere integrato su di essa o su un'armatura, connettendosi direttamente con l'arma da fuoco utilizzata.

Fucile di precisione (integrato)	p.13
Armatura terminator (integrato)	p.22
Mirino	p.27
Terminators	p.32

**Movimento random:**

Le apparecchiature, le armi o le miniature dotate di tale caratteristica si muovono seguendo il risultato di un dado (in genere un classico dado a 6 facce).

Granata <i>Vortex</i>	p.20 e p.53
<i>Vortex</i> (potere psichico)	p.48

**Munizioni limitate:**

Questo genere di handicap è utilizzato per armi particolarmente potenti. Il Giocatore dovrà aver cura nel segnare il numero di munizioni rimanenti.

Una volta terminate, la miniatura non potrà più far fuoco con quell'arma.

Lancia missili Ciclone (12)	p.12-13
Lanciafiamme pesante (6)	p.17-18

**Nega la copertura:**

Un'arma da attacco a distanza con questa regola, evita il bonus di copertura delle miniature nascoste e protette da ripari quali muretti, bunkers...

Vedi la Regola opzionale "Copertura".

Lanciafiamme (tutti)	p.17-18
Granata a frammentazione	p.19-20

**Nessun bonus da pistole:**

L'arma per il corpo a corpo non può essere affiancata da una pistola, quindi non ne ottiene l'eventuale bonus in c/c.

La ragione, in genere, risiede nel fatto che l'arma dev'essere impugnata con due mani, oppure il suo utilizzo richiede una maggiore concentrazione da parte della miniatura, per cui è difficile coordinare anche l'uso di una pistola.

Martello Tuono (Arma a due mani)	p.8-9
Arma psionica (Concentrazione)	p.9

**Nessun mirino:**

L'arma da attacco a distanza non può montare un mirino a causa dell'inutilità di un tiro di precisione o per la sua scarsa maneggevolezza.

Fucile a pompa	p.13
Cannone laser	p.14
Tarantola	p.14
Fucile a fusione SQ	p.16
Lanciafiamme (tutti)	p.17-18
Raggio a conversione	p.18

**Penetrante:**

Le armi con attacco penetrante colpiscono più miniature in linea retta (orizzontale, verticale o diagonale) e sono efficaci negli spazi ristretti come i corridoi.

Alcune armi possono avere una gittata limitata.

Se la capacità penetrante è "costante", tutte le miniature sono colpite dallo stesso valore dei dadi

(vedi regola del Fucile al plasma nel libretto di istruzioni di SQ).

Se la capacità penetrante è “variabile”, è necessario lanciare i dadi per ogni miniatura colpita (vedi regola del Fucile a fusione nel libretto di istruzioni di SQ).

Pistola al plasma (penetrante costante)	p.15
Fucile al plasma (penetrante costante)	p.15
Fucile al plasma SQ (penetrante costante)	p.15
Pistola a fusione (penetrante variabile)	p.16
Fucile a fusione (penetrante variabile)	p.16
Fucile a fusione SQ (penetrante variabile)	p.16

### Più bersagli:

La combinazione di armi per il c/c permette anche il contemporaneo attacco di due miniature differenti.

Per ragioni di praticità, però, il secondo attacco può essere effettuato dopo che il primo è stato risolto.

Artigli Fulmine	p.8
-----------------	-----

### Proiettili opzionali:

Il Giocatore può indicare, prima di far fuoco, se intende attaccare con proiettili particolari.

Tali proiettili non sono, dunque, introdotti mediante apposita Carta Equipaggiamento, ma sono integrati con le munizioni standard dell'arma.

Si presume che siano sufficienti per il compimento della missione.

Fucile a pompa	p.13
----------------	------

### Protezione dagli Eventi Alieni:

Il personaggio o l'oggetto (in genere uno Stendardo o una Reliquia) nega la possibilità di utilizzare alcune Carte Evento Alieno contro la squadra di abbordaggio.

Stendardi e Reliquie	p.27
Cappellano	p.52
Techmarine	p.52

### Raggio di ritorno:

Le armi con attacco a distanza che presentano questa regola agiscono allo stesso modo del Raggio a conversione, per cui anche la miniatura che ha fatto fuoco può esserne investita (vedi regola del Raggio a conversione nel libretto di istruzioni di SQ).

Raggio a conversione	p.18
----------------------	------

### Reductor:

E' uno strumento medico per asportare le ghiandole progenoidi dei Marines caduti. Se a fine missione l'Apotecario che lo utilizza è ancora vivo, il Giocatore Marine non perde punti relativamente alle proprie miniature perse in battaglia.

Apotecario	p.51-52
------------	---------

### Riduzione del VA del bersaglio:

Sotto particolari condizioni, è possibile attaccare un bersaglio che dovrà necessariamente difendersi con un VA ridotto. In genere è applicabile ai Fucili di precisione (vedi Regola del tiro di precisione p.12).

Fucile di precisione (VA -1)	p.13
------------------------------	------

### Silenziatore:

Le armi con tale equipaggiamento (integrato o introdotto con apposita Carta Equipaggiamento) possono far fuoco usufruendo della Regola opzionale “Movimento furtivo”.

Fucile di precisione (integrato)	p.13
Silenziatore (Carta equipaggiamento)	p.43

### Tattiche “mordi e fuggi”:

Questa caratteristica esalta l'agilità di alcune miniature, permettendo un attacco del tipo *muove-spara-muove*, in modo da far fuoco e tornare al riparo nel medesimo turno.

Esploratori	p.39
-------------	------

### Teletrasporto:

Le unità con questa caratteristica possono essere teletrasportate in determinati punti del campo di battaglia attraverso l'utilizzo di apposite Carte Ordine o della Carta Equipaggiamento “Faro di teletrasporto”.

Faro di teletrasporto	p.29 e p.41
Terminators	p.32

### Veterani:

Le squadre di veterani si trovano, in quanto a esperienza, ad un livello più alto rispetto ai comuni Marines delle squadre di abbordaggio.

I propri Punti Vita sono pari a 2.

Terminators	p.32
-------------	------

## **Regole opzionali**

### **Armi al plasma – Surriscaldamento (p.15):**

Un possibile *handicap* all'utilizzo dell'arma.

### **Ascia – Attacco in diagonale (p.7):**

Regola necessaria se si intendono differenziare le armi potenziate utilizzate nelle regole di SQ.

### **Cannone d'assalto - Inceppamento dell'arma (p.12):**

Un possibile *handicap* all'utilizzo dell'arma.

### **Copertura (p.24):**

Regola applicabile per missioni create dai Giocatori e per migliorare l'aspetto tattico del gioco.

### **Guanto – Arma anticarro (p.7):**

Regola necessaria se si intendono differenziare le armi potenziate utilizzate nelle regole di SQ.

### **Lanciafiamme – Fiamme persistenti (p.17):**

Una regola utile se si vuole ampliare l'effetto tattico dei Lanciafiamme.

### **Movimento furtivo (p.43):**

Regola applicabile per missioni create dai Giocatori e per migliorare l'aspetto tattico del gioco.

### **Pistole - Raggio d'azione ridotto (p10 ):**

Utilizzabile sui vascelli da abbordare al fine di differenziare ulteriormente la versione “pistola” dalla versione “fucile”.

### **Spada – Parata (p.7):**

Regola necessaria se si intendono differenziare le armi potenziate utilizzate nelle regole di SQ.

## Bibliografia

Per la redazione del presente manuale sono stati visionati i seguenti documenti:

Codex 1<sup>st</sup> e 2<sup>nd</sup> edition Warhammer 40k  
Codex 3<sup>rd</sup>, 4<sup>th</sup>, 5<sup>th</sup> edition - Warhammer 40k  
Regole Star Quest  
Regole Space Hulk  
White Dwarf 134  
White Dwarf 145

Un contributo importante è stato fornito da numerosi siti web:

40konline.com/community/index.php  
darkrequiem.jimdo.com/  
dawnofwar.wikia.com/wiki/Main\_Page  
digilander.libero.it/CollDrako/entro.htm  
kofler.dot.at/index.html  
warhammer40k.wikia.com/wiki/Main\_Page  
www.astronomican.com  
www.bolterandchainsword.com  
www.dakkadakka.com/core/  
www.games-workshop.com  
www.ironhands.com  
www.lexicanum.com  
www.spacemarines.it  
www.tauonline.org/index.php  
www.thewarp.net

Alcune immagini provengono dai seguenti siti web:

the-first-magelord.deviantart.com<sup>129</sup>  
www.tearsofenvy.com<sup>130</sup>  
www.bolterandchainsword.com<sup>131</sup>

Mentre, le rimanenti immagini sono di proprietà della Games Workshop.

## Ringraziamenti

Si ringraziano tutti i ragazzi del forum che, in maniera diretta o indiretta, hanno contribuito alla realizzazione del presente manuale.

In particolare ringrazio 3pad, Boyakki83, Dreyfuss, Jinko e Nemo40k per i preziosi suggerimenti.

<sup>129</sup> Relativamente all'immagine di copertina, da me opportunamente rielaborata.

<sup>130</sup> Relativamente ad alcune armi utilizzate dai Terminators.

<sup>131</sup> Per il contributo fornito dal programma di pittura delle armature (*Imperial Forces Recognition*).

## Pubblicazioni

- 1 – La logica di Star Quest
- 2 – Gli Space Marines in Star Quest
- 3 – Una nuova speranza [Ciclo di missioni per Star Quest]

## Disclaimer

Questo manuale è completamente NON ufficiale e in nessun modo associato con Hasbro International Inc. o con Games Workshop Limited.

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

Adeptus Astartes, Angeli Sanguinari, Bloodquest, Cadiani, Cataciani, i simboli del Caos, Combattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citael, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, 'Eavy Metal, Eldar, simboli Eldar, Occhio del Terrore, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Inquisitor, il logo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khorne, Kroot, Signore del Mutamento, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, loghi dei capitoli degli Space Marine, Tau, designazione delle caste Tau, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, i simboli di Warhammer 40k, White Dwarf, logo del White Dwarf, , e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e all'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2011, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Utilizzati senza alcun permesso. Non vi è alcuna intenzione di contendere il loro status. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Questo manuale è stato creato senza scopo di lucro.

Tony8791  
(tony8791@gmail.com)

**Versione 5.0 (luglio 2011)**