

# STARQUEST

## Tabella dell'Efficienza in Combattimento degli Eldar

| Punti ottenuti  | Premio   |
|---|--|
| <b>Squadra di 10 Guerrieri</b><br>25 o meno                         | Avete deluso la vostra stirpe e siete caduti in disgrazia. Dovete abbandonare l'attività di Guerriero e dovete ripiegare su un lavoro più umile. Nella vostra prossima partita ripartirete con un nuovo Governatore Vendicatore.           |
| 26-40   | Una prestazione accettabile ma non avete fatto buona impressione sulla vostra stirpe. Potrete fare meglio nella prossima missione.   |
| 41-60   | Un'ottima prestazione - le gemme delle anime cantano le vostre lodi. Guadagnate un livello di riconoscimento.  |
| 61 o più  | Una vittoria di grande rilevanza per tutta la razza Eldar. Guadagnate due livelli di riconoscimento.   |
| <b>Punti ottenuti</b><br><b>Squadra di 5 Guerrieri</b><br>15 o meno | Premio<br>Avete deluso la vostra stirpe e siete caduti in disgrazia. Dovete abbandonare l'attività di Guerriero e dovete ripiegare su un lavoro più umile. Nella vostra prossima partita ripartirete con un nuovo Governatore Vendicatore. |
| 16-30   | Una prestazione accettabile ma non avete fatto buona impressione sulla vostra stirpe. Potrete fare meglio nella prossima missione.   |
| 31-50   | Un'ottima prestazione - le gemme delle anime cantano le vostre lodi. Guadagnate un livello di riconoscimento.  |
| 51 o più  | Una vittoria di grande rilevanza per tutta la razza Eldar. Guadagnate due livelli di riconoscimento.   |

**MB**  
GIOCHI

©1991 Hasbro International Inc.  
Tutti i diritti riservati  
Distribuito in Italia da MB Italy S.r.l.,  
Strada 7 Palazzo R1,  
20089 Rozzano (Milano) 498771891

Realizzato in collaborazione con

**GAMES WORKSHOP**

Citadel Miniatures is a Trade Mark owned by  
Games Workshop Limited - all rights reserved.

# L'ATTACCO DEGLI ELДАР



# L'ATTACCO DEGLI ELДАР

## Contenuto della scatola

### 10 dettagliatissime miniature della Citadel Miniatures:

- 1 Governatore Eldar
- 9 Guerrieri Eldar

### 16 Armi Eldar:

- 9 Catapulte Shuriken
- 2 Cannoni Laser
- 2 Cannoni Shuriken
- 2 Lanciarazzi
- 1 Pistola Shuriken
- 1 base per il Muro di Forza
- 1 base per lo Schermo Psicico

### 12 Carte Equipaggiamento Eldar

### 10 Carte Equipaggiamento ed Abilità del Governatore Eldar

- 4 Carte Ordine Eldar

### 22 nuove Carte Eventi Allieni

- 1 cartoncino fustellato contenente:
  - 1 Muro di Forza
  - 1 Schermo Psicico
  - 8 Segnalini Blip
  - 1 Scheda Riassuntiva dei Guerrieri Eldar

### 1 Sezione del Tabellone di Gioco



### Istruzioni di montaggio

Staccate con cura tutti i pezzi dagli stampi di plastica. Prendete le miniature dei Guerrieri Eldar ed inseritele nelle apposite basi di plastica. Quindi inserite l'arma in plastica negli appositi fori posti sul fronte delle miniature come illustrato dalla figura 1.

Quindi staccate con cura tutti i pezzi dal cartoncino fustellato. Prendete il Muro di Forza ed inseritelo nella base ovale di plastica come illustrato dalla figura 2. (Il Muro di Forza verrà utilizzato quando il giocatore Eldar userà la relativa carta.)

Infine, prendete lo Schermo Psicico ed inseritelo nella seconda base come illustrato dalla figura 3.

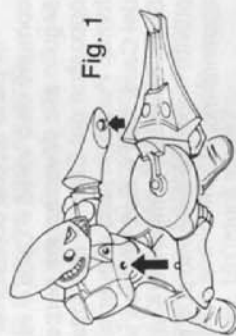


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



L'ATTACCO DEGLI ELДАР



## La storia degli Eldar

Gli Eldar sono una delle più antiche razze viaggiatrici dello spazio conosciute nella galassia, una civiltà aliena misteriosa e molto potente. Gli Eldar hanno sofferto moltissimo negli ultimi secoli ed hanno perso molto dopo l'Era della Lotta.

Ben poco in realtà si sa di loro, eccetto il fatto che la loro civiltà altamente sofisticata e potente dominava molti mondi.

Questa civiltà crollò e scomparve circa diecimila anni fa quando tutti i mondi che ospitavano gli Eldar furono annientati da un'entità incredibilmente potente giunta dallo Spazio Distorto e conosciuta come gli Slaanesh, che essi avevano involontariamente risvegliato.

Innumerevoli milioni di Eldar perirono in quel cataclisma sebbene alcuni riuscirono a scappare. Tra questi ci furono degli Eldar che fuggirono dalla loro civiltà in declino in enormi astronavi chiamate Navimondo contenenti al loro interno intere società comprendenti città, zone di produzione industriale ed i loro biosistemi interni alimentati da aree di flora naturale, foreste e campi.

Col tempo, ogni Navimondo divenne una società individuale, ognuna riconosciuta come indipendente piuttosto che facente parte di uno sparpagliato Impero Eldar.

A parte alcune occasionali battaglie intra-razziali, tutti gli Eldar hanno un comune odio verso il Caos e verso tutto ciò che proviene dallo Spazio Distorto. In seguito alla devastazione perpetrata dagli Slaanesh, gli Eldar sono divenuti fedeli oppositori del Caos - essi lottano per scacciarlo e lo combattono in ogni sua forma. Perciò, in fatto di guerra, gli Eldar hanno combattuto molte volte con le forze del Caos. Non è raro, per una squadra di Marines Spaziali intenta a ripulire uno Scato Spaziale, di incontrare una squadra di Eldar impegnata nella medesima attività ... poichè nessuno può prevedere dove o quando questi misteriosi esseri appariranno.



## Gli Eldar in STARQUEST

L'Attacco degli Eldar fornisce ai giocatori una nuova razza di guerrieri per combattere le forze dello Spazio Distorto e dà l'opportunità di giocare a STARQUEST in due giocatori con forze equilibrate. La lotta tra gli Eldar e le Forze del Caos è un gioco ideale per due giocatori anche se gli Eldar possono benissimo essere utilizzati nel gioco base.

### Caratteristiche degli Eldar

Guerrieri Eldar

Armatura:

2  
7/3 caselle

Movimento:

1

Punti vita:

3 dadi da arma leggera

Combattimento corpo a corpo:

Gli Eldar sono una razza molto elegante che combina velocità e senso artistico ad una micidiale abilità nel combattimento. Riescono quindi a muoversi con estrema rapidità durante i combattimenti potendosi spostare di 7 caselle. Tuttavia, gli Eldar che trasportano armi pesanti perdono questa rapidità di movimento e possono spostarsi di sole 3 caselle per turno. La prontezza delle loro reazioni e le loro formidabili armi per il combattimento ravvicinato danno loro un vantaggio nel combattimento corpo a corpo, in tale circostanza infatti tirano tre dadi da arma leggera.

### Le Squadre Eldar e le Tattiche

Tutti gli Eldar vengono addestrati come guerrieri fin dalla più giovane età, anche se molti un giorno opteranno per una differente professione. Sebbene essi siano essenzialmente una razza pacifica, in caso di guerra gli Eldar indossano le loro armature rituali trasformandosi in micidiali macchine seminatrici di morte.

L'arma standard degli Eldar è la Catapulta Shuriken. Un'intera squadra composta da 10 Eldar potrà trasportare fino a sei armi pesanti, comprendenti i Cannoni Shuriken, i Lanciarazzi ed i Cannoni Laser e sarà comandata da un Governatore Eldar. I Guerrieri Eldar hanno una buona capacità di combattimento sia a distanza che ravvicinato e sono capaci di combattere molto efficacemente in ogni situazione.

Tutti gli Eldar hanno una naturale predisposizione ai poteri psichici, ma solo pochi hanno la forza che gli permetterà di sviluppare un'abilità psichica. Questi Eldar sono chiamati i Veggenti, essi controllano il loro potere con l'aiuto di speciali rune costruite in Ossa di Spettro, una solida forma di Energia dello Spazio Distorto. Gli Eldar fanno anche uso delle Pietre degli Spiriti che contengono gli spiriti dei Veggenti Eldar morti, utilizzate per proteggere chi le indossa dai pericoli dello Spazio Distorto.

Le forze Eldar sono anche spalleggiate da Veggenti speciali chiamati Stregoni che utilizzano il loro potere per sorvegliare i guerrieri, utilizzando le rune per determinarne le azioni migliori e forgiare le rune di protezione e di guida con il loro equipaggiamento.





### Le Armi Eldar

#### La Catapulta Shuriken

Questa è l'arma standard dei Guerrieri Eldar. La Catapulta spara una raffica di piccoli proiettili a forma di stella aventi una punta tagliente mono-molecolare, utilizzando un meccanismo di fuoco basato sulla forza di gravità. Un Eldar che usa la Catapulta Shuriken deve tirare 2 dadi da arma leggera.

#### Il Cannone Shuriken

Questa è una versione più grande e molto più potente della Catapulta Shuriken rispetto alla quale ha una maggiore potenza di fuoco ed i suoi proiettili viaggiano ad una velocità molto superiore. I Cannoni Shuriken con la loro grande potenza di fuoco permettono di sparare più colpi sullo stesso bersaglio. Un Eldar che utilizza il Cannone Shuriken può attaccare tre volte usando un dado da arma leggera ed un dado da arma pesante colpendo fino a tre bersagli. Ogni attacco va risolto separatamente. Questi attacchi possono essere divisi prima e dopo il movimento dell'Eldar che attacca - per esempio potrebbe sparare due colpi, muovere ed infine sparare il terzo ed ultimo colpo.

#### Esempio

Nell'illustrazione sottostante, un Guerriero Eldar armato con un Cannone Shuriken sa che c'è un Androide dietro il primo angolo, ma ci sono anche due Gretchin che bloccano la sua strada. Al proprio turno il Guerriero Eldar spara ad un Gretchin eliminandolo poiché ha ottenuto due "1". A questo punto utilizza il suo movimento per passare oltre il rimanente Gretchin e portarsi in linea di vista con l'Androide. Quindi spara il secondo colpo contro l'Androide ottenendo un "3" ed un "1" eliminandolo. Infine spara all'ultimo Gretchin, ma poiché ottiene due "0" non riesce a distruggerlo.

L'ELDAR SPARA AL GRETCHIN

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

L'ELDAR SI MUOVE E SPARA ALL'ANDROIDE

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |



#### Il Cannone Laser

Il Cannone Laser può sparare due colpi in un turno. Entrambi i colpi devono essere sparati o prima o dopo il movimento della miniatura Eldar. Ad esempio un Eldar con il Cannone Laser non può sparare un colpo, muoversi e sparare il rimanente colpo.

Ogni colpo del Cannone Laser colpisce un'area di quattro caselle come illustrato sotto. Ma saranno effettivamente colpite solo le caselle in linea di vista diretta con la casella dove si trova l'Eldar che spara.

Ogni volta che si usa il Cannone Laser dovete tirare 2 dadi da arma pesante: ognuna e tutte le miniature presenti nelle caselle interessate dal colpo saranno colpite con il risultato ottenuto dalla somma dei due dadi.

Potete anche decidere di concentrare più di un colpo nella stessa area. In questo caso tirerete due dadi per ogni attacco; il punteggio totale di tutti i dadi determinerà quale effetto ha avuto il vostro attacco in quell'area.

#### Esempio

Il giocatore con il Cannone Laser muove di due caselle e quindi decide di fare fuoco con il primo colpo nell'area leggermente ombreggiata. Egli ottiene un "2" ed applica questo punteggio contro tutti i Gretchin presenti nell'area: egli elimina tre dei Gretchin ma il quarto non è colpito poiché anche se è all'interno dell'area normalmente colpita dal Cannone Laser, l'Eldar che ha sparato non può tracciare una linea diretta di vista con quella casella. Poiché l'Eldar ha già mosso e non ci sono più bersagli in vista, egli non può più né muovere né sparare il secondo colpo ed il suo turno ha termine.

L'ELDAR MUOVE E SPARA AL GRETCHIN

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

#### Lanciarazzi

Il Lanciarazzi degli Eldar funziona esattamente come il Lanciarazzi dei Marines Spaziali (vedi a pagina 13 del libretto delle istruzioni del gioco base).





## Il Governatore Eldar

- Armatura: 2
- Movimento: 7 caselle speciali
- Punti vita: 3 dadi da arma leggera
- Combattimento corpo a corpo: 2 dadi da arma leggera (può sparare due volte in un turno)
- Combattimento a distanza:

Il Governatore Eldar è la massima espressione dello spirito di combattimento degli Eldar. I Guerrieri Eldar hanno un timore riverenziale nei confronti dei Governatori che li guidano poiché la loro unica dedizione è l'arte del combattimento. Rapidissimi e mortali, disarmati essi diventano formidabili avversari, e una volta armati con le più potenti armi Eldar, sono praticamente invincibili.

### Punti vita

I Governatori non hanno punti vita multipli. Invece posseggono un numero di speciali Carte Governatore che danno loro abilità ed equipaggiamento. Ogni volta che un Governatore dovrebbe perdere punti vita, egli deve scartare una carta a scelta per ogni punto vita perso. Le carte scartate non potranno più essere usate per tutta la missione che si sta giocando.

Una volta che il Governatore ha scartato tutte le sue carte viene considerato come avente un solo punto vita - esattamente come un Guerriero Eldar normale - e potrà essere ucciso non appena subirà un'altra perdita di punti vita. Tra una missione e l'altra il Governatore recupera tutte le carte scartate.

### Abilità del Governatore ed Equipaggiamento

Prima di iniziare una missione il Governatore sceglierà cinque Carte Governatore tra le dieci disponibili. Queste sono:

- Raggio Psicichico
- Spada Terribile
- Trance dell'Indistruttibilità
- Telecinesi
- Colpo Dirompente
- Attacco Poderoso
- Balzo Acrobatico
- Distrazione
- Protezione Mentale
- Assalto Sostenuto

Tutti i Governatori sono armati con la combinazione di una Spada Rinforzata e di una Pistola Shuriken. La Spada Rinforzata dà loro una notevole potenza nei combattimenti ravvicinati mentre la Pistola Shuriken permette loro in un turno un doppio attacco a distanza. Un Governatore può dividere i suoi colpi prima e dopo il suo movimento se lo vuole, e può sparare a due differenti bersagli. Il risultato di ogni colpo è risolto separatamente.



## Abbordando uno Scafo Spaziale

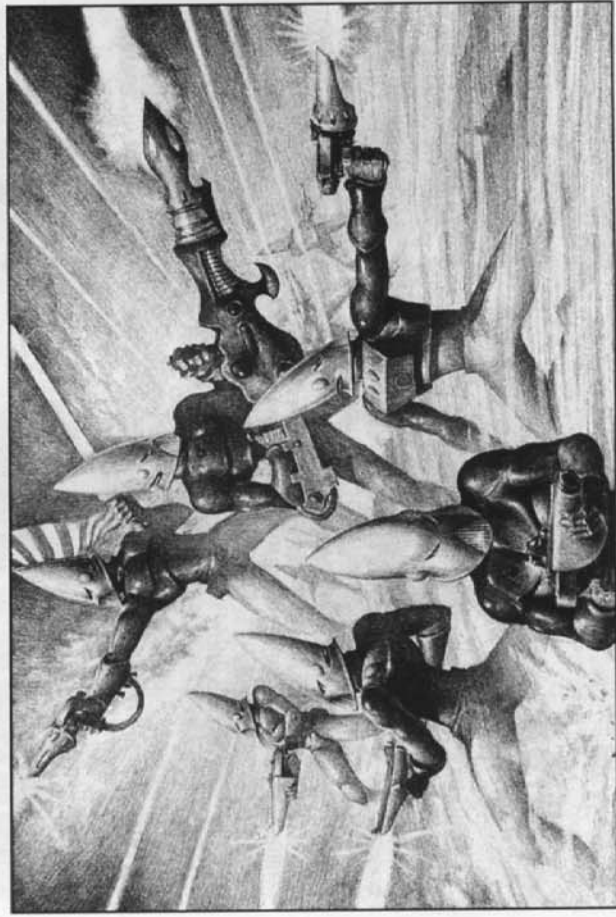
Grazie ai loro grandi poteri psichici le squadre Eldar sono capaci di muoversi attraverso gli Scafi Spaziali senza essere viste fino a che decidono di passare all'azione. Questo è possibile grazie ad uno Schermo Psicichico Aceccante che essi proiettano dalla Navemondo.

Lo Schermo Psicichico permette ad una squadra di Guerrieri Eldar di muoversi lentamente attraverso un'area senza essere individuati. Comunque non appena viene individuata una forma vivente la squadra deve abbandonare lo schermo protettivo ed inizia la missione. Lo Schermo Psicichico resta nel punto in cui viene lasciato fintanto che gli Eldar non hanno portato a termine la loro missione e non sono tornati a celarsi nel suo inaccessibile nascondiglio.

All'inizio di una missione, il giocatore Eldar deve piazzare il suo Schermo Psicichico che fungerà da punto di partenza, nel tabellone indicato come inizio della missione. Al loro turno i Guerrieri Eldar muoveranno uscendo dallo Schermo Psicichico, iniziando il movimento dalla casella di fronte allo schermo.

Nel momento in cui il primo Eldar esce dallo Schermo Psicichico, il giocatore Alieno deve posizionare tutti i segnalini che ha scelto di sistemare in quel tabellone.

Quando una squadra di Eldar ha completato la propria missione, tutti gli Eldar devono far ritorno allo Schermo Psicichico per poter terminare la missione. Nessuno, eccetto gli Eldar, può muovere attraverso lo Schermo Psicichico.





## La Campagna Eldar

A causa della loro sofisticata natura gli Eldar non si curano di conferire premi quali medaglie ed onorificenze ai loro vittoriosi Governatori. Un sistema di promozione è un qualcosa di sconosciuto ad un Eldar. Se un Guerriero Eldar si dimostra coraggioso si merita onore piuttosto che una promozione. Un normale Guerriero Eldar non sarà destinato ad essere automaticamente promosso fino al grado di Governatore, poiché solo gli Eldar che dedicheranno ogni loro più intimo pensiero e tutta la loro concentrazione all'arte della guerra diverranno Governatori. Perciò anche i Governatori progrediscono in termini di riconoscimento e rispetto piuttosto che di rango, quantunque essi aumentino di abilità e ricavano in dono armi ancestrali dai loro Stregoni.

Comunque, per rappresentare l'incremento di riconoscimento e rispetto guadagnatosi da un Governatore in STARQUEST, è stata predisposta la seguente tabella dei livelli di riconoscimento di un Governatore.

|                   | Carte Equipaggiamento | Carte Governatore | Carte Ordine |
|-------------------|-----------------------|-------------------|--------------|
| VENDICATORE       | 4                     | 5                 | 1            |
| ESECUTORE         | 4                     | 6                 | 1            |
| CACCIATORE OSCURO | 5                     | 6                 | 2            |
| GIUSTIZIERE       | 5                     | 7                 | 2            |
| AVATAR            | 6                     | 7                 | 3            |

Quando un Governatore è riconosciuto come Avatar, non può progredire oltre. Se aumenta ancora di riconoscimento dovrà riunirsi ad un più alto gruppo spirituale o seguire uno degli altri destini dei guerrieri. A questo punto, il vostro Governatore abbandonerà il gioco e dovrete ricominciare con un nuovo Governatore Vendicatore.

Ogni Guerriero Eldar è valutato 5 punti per la Tabella dell'Efficienza in Combattimento sia dell'Alieno che, in negativo, dell'Eldar. Ogni Eldar armato con un'arma pesante vale 10 punti, così come il Governatore Eldar.

Ne l'Attacco degli Eldar, l'Alieno utilizzerà la Tabella dell'Efficienza in Combattimento del gioco base STARQUEST.



## Le Missioni Eldar

L'Attacco degli Eldar è stato concepito per essere un'espansione di STARQUEST per due giocatori dove l'equilibrio delle forze è egualmente suddiviso tra la squadra di 10 guerrieri del giocatore Eldar con le loro armi pesanti ed il potere del giocatore Alieno. In ognuna delle missioni a due giocatori, il giocatore Eldar ha a disposizione l'intera squadra di dieci guerrieri, mentre il giocatore Alieno riceve le forze aliene nella stessa maniera in cui le riceveva nelle missioni di STARQUEST.

Le missioni di questo libretto sono concepite nella stessa maniera del gioco base con le seguenti aggiunte:

1. Ogni missione indicherà le armi disponibili per la squadra Eldar. Il giocatore Eldar potrà effettuare la scelta delle sue armi solo ed esclusivamente dalla citata lista.
2. La mappa di ogni missione mostrerà il simbolo Eldar vicino ad uno dei quattro tabelloni. Il giocatore Eldar posizionerà il proprio Schermo Psichico nello spazio contrassegnato dal simbolo Eldar sulla mappa della missione.
3. Esiste un nuovo mazzo di Carte Eventi Alieni. Esse sono state concepite per essere usate nelle missioni Eldar "uno contro uno" ma possono essere usate nelle missioni multi-squadra come spiegato nella Quarta Missione di questo libretto.

Il giocatore Eldar guadagna punti in una missione esattamente come faceva la squadra dei Marines Spaziali. Alla fine di ogni missione si dovrà far riferimento alle Tabelle dell'Efficienza in Combattimento stampate nell'ultima pagina di copertina di questo libretto.

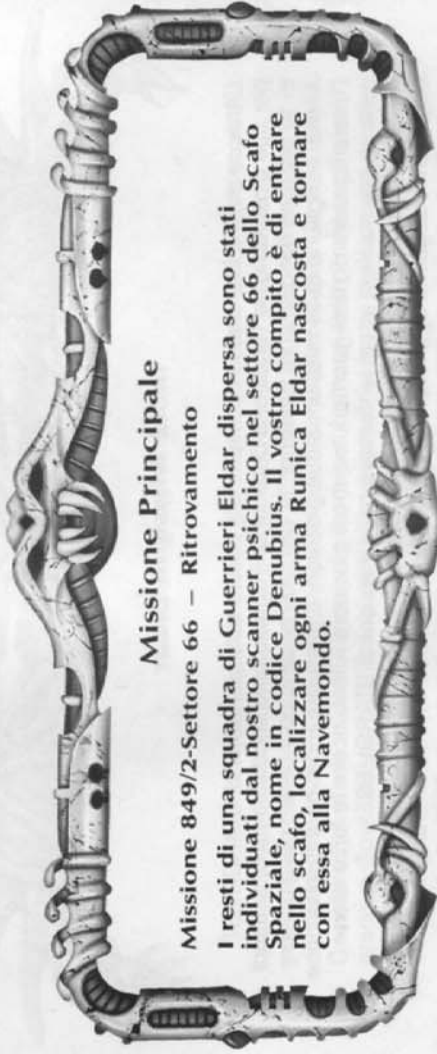
## Le missioni per recuperare equipaggiamento

Alcune delle nuove missioni implicano la ricerca ed il ritrovamento di alcuni equipaggiamenti. I due segnalini Equipaggiamento sono contrassegnati con la scritta "Equipaggiamento" da una parte ma sembrano normali segnalini Blip quando sono posti coperti sul tabellone di gioco. Nella missione opportuna, il giocatore Alieno posizionerà segretamente un segnalino equipaggiamento sul tabellone. Tale segnalino sarà mosso normalmente di un massimo di cinque caselle nel turno del giocatore Alieno esattamente come tutti gli altri Segnalini Blip. Una volta che il segnalino Equipaggiamento è stato rivelato, non potrà più essere mosso.

Quando un giocatore Eldar o Marine finirà sul segnalino Equipaggiamento, egli posizionerà la propria miniatura sopra il segnalino, muovendo d'ora in poi il segnalino Equipaggiamento contemporaneamente alla miniatura. Se questa miniatura muore, il segnalino rimarrà scoperto sulla casella in cui la miniatura è stata uccisa fintanto che un altro Eldar o Marine lo prenderà finendoci sopra.



## Prima Missione



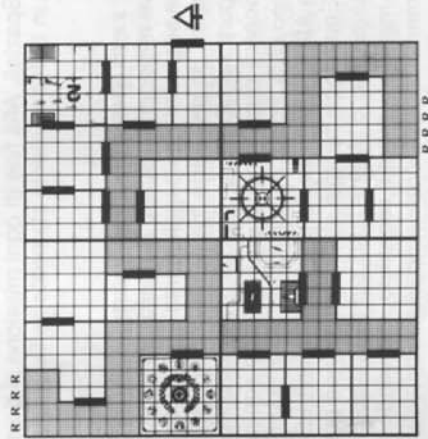
### Missione Principale

Missione 849/2-Settore 66 – Ritrovamento

I resti di una squadra di Guerrieri Eldar dispersa sono stati individuati dal nostro scanner psichico nel settore 66 dello Scafo Spaziale, nome in codice Denubius. Il vostro compito è di entrare nello scafo, localizzare ogni arma Runica Eldar nascosta e tornare con essa alla Navemondo.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto se il giocatore Eldar ritroverà il segnalino Equipaggiamento e lo riporterà oltre lo Schermo Psichico.

Equipaggiamento Eldar: 8 Catapulte Shuriken, 1 Cannone Laser, 1 Cannone Shuriken e 1 Lanciarazzi.

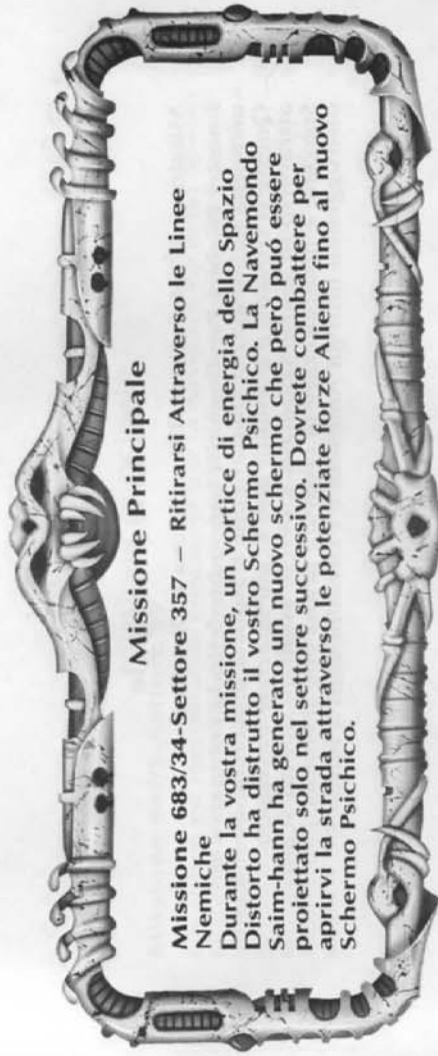


Blip  
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip ed il segnalino Equipaggiamento, tranne gli Androidi ed il Dreadnought.  
Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought.



## Seconda Missione



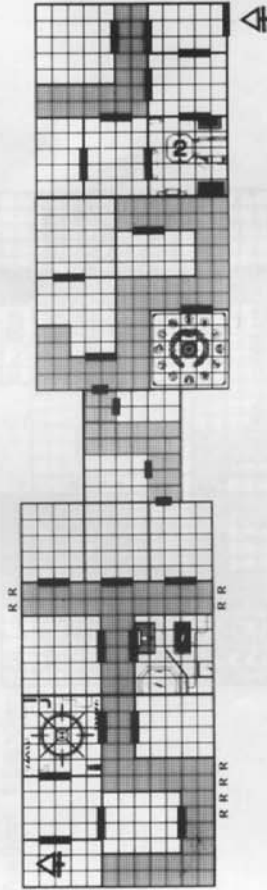
### Missione Principale

Missione 683/34-Settore 357 – Ritirarsi Attraverso le Linee Nemiche

Durante la vostra missione, un vortice di energia dello Spazio Distorto ha distrutto il vostro Schermo Psichico. La Navemondo Saim-hann ha generato un nuovo schermo che però può essere proiettato solo nel settore successivo. Dovrete combattere per aprirvi la strada attraverso le potenziate forze Aliene fino al nuovo Schermo Psichico.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto se il giocatore Eldar raggiungerà lo Schermo Psichico con almeno cinque miniature incluso il suo Governatore.

Equipaggiamento Eldar: 4 Catapulte Shuriken, 2 Cannoni Laser, 2 Cannoni Shuriken, 2 Lanciarazzi.



Blip  
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip.  
Tutti i segnalini Rinforzo eccetto il Dreadnought.



## Terza Missione

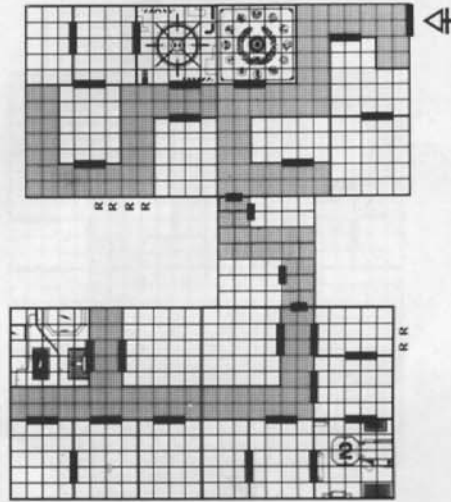
### Missione Principale

**Missione 877/4-Settore 391** – Scova e Distruggi

I nostri Psichici Pre-Cognitivi hanno predetto la comparsa di un'Entità dello Spazio Distorto che trasporta macchine intelligenti. Queste si trovano a bordo di uno Scafo Spaziale in viaggio attraverso lo spazio popolato. Dovrete assaltare questo Scafo Spaziale e neutralizzare la creatura prima che si rinforzi, distruggendo tutti gli Androidi e i Dreadnought a bordo.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto se il giocatore Eldar sarà capace di distruggere tutti e otto gli Androidi ed il Dreadnought.

Equipaggiamento Eldar: tutte le armi disponibili



Blip  
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip.  
Tutti i segnalini Rinforzo tranne il Dreadnought.

## Quarta Missione

### Missione Principale

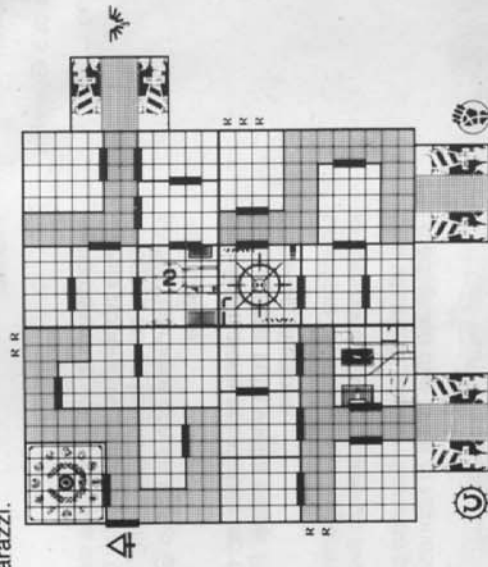
**Missione 647/5-Settore 99**

Un antico ed inestimabile computer per la navigazione nello Spazio Distorto è stato individuato a bordo dello Scafo Spaziale 669, nome in codice Demoniac. Questo manufatto darà un grande vantaggio a chi se ne imporrà; l'abilità di individuare gli antichi tunnel navigabili dello Spazio Distorto dei quali si è perso il ricordo, ed inoltre darà grande onore a colui che lo troverà. Dovrete essere i primi a trovare il computer e ritornare illesi con esso.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore che conquisterà il segnalino Blip di Equipaggiamento e ritornerà alla propria base con esso.

*Questa missione è stata ideata per cinque giocatori ed introduce gli Eldar nello STARQUEST multi-giocatore. Un giocatore manovra le miniature Aliene, altri tre tengono ciascuno una squadra di Marines Spaziali, il quinto infine tiene una squadra di cinque Eldar comprendente il Governatore e quattro Guerrieri. Il gioco si svolge normalmente con l'eccezione che il giocatore Alieno può pescare una carta da entrambi i mazzi completi di tutte le carte Eventi Alieni all'inizio del suo turno.*

Equipaggiamento Eldar: 4 Catapulte Shuriken, 1 Cannone Laser, 1 Cannone Shuriken, 1 Lanciarazzi.



Blip  
Rinforzo

Tutti i segnalini Blip e il segnalino Equipaggiamento.  
Tutti i segnalini Rinforzo.