

# STARQUEST

## IL LIBRO DELLE MISSIONI

Realizzato in collaborazione con  
**GAMES WORKSHOP**  
Citadel Miniatures is a Trade Mark owned by  
Games Workshop Limited - all rights reserved.

© 1991 Hasbro International Inc.  
MB Italy S.r.l., Strada 7,  
Palazzo R1, 20089 Rozzano (Milano)  
491011 691

**MB**  
GIOCHI

# MISSIONE: DREADNOUGHT

ASSALTO A BLUD VI

## CONTENUTO

- 12 Dettagliatissime miniature della Citadel Miniatures: 6 Marines Spaziali, 4 Androidi e 2 Dreadnought.
- 3 Armi Pesanti Dreadnought
- 3 Armi Extra-Pesanti Dreadnought
- 3 Tarantole (Armi Mobili di Supporto)
- 3 Console di Controllo Tarantole
- 9 Armi Extra-Pesanti Marines
- 6 Fucili Laser
- 6 Zaini
- 6 Porte Stagne Rinforzate
- 1 Nuova Scheda Riassuntiva Marines
- 2 Sezioni Corridoio
- 2 Muri
- 1 Tabellone con Fabbrica Dreadnought
- 2 Dadi Speciali da Combattimento
- 8 Segnalini Blip
- 8 Segnalini Rinforzo
- 3 Fermagli
- 10 Basi

Le miniature di plastica di Missione Dreadnought sono state create appositamente dalla Citadel Miniatures.

## Istruzioni di Montaggio

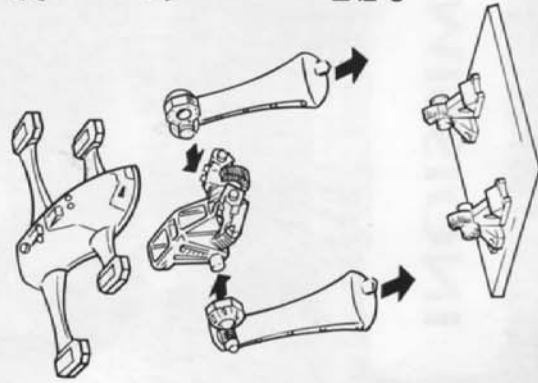
- 1 Staccare con cura due Marines Spaziali da ognuno dei plastici rosso, giallo e blu. Inserire ogni miniatura in una base. Applicare uno zaino ad ogni miniatura. I Marines Spaziali possono ora essere equipaggiati con una delle nuove armi Extra-Pesanti: un Cannone Laser, un Fucile a Fusione o un Raggio a Conversione. Staccare queste armi dal plastico ed applicarle ai Marines Spaziali nello stesso modo in cui si applicano le normali armi Marines.

- 2 Staccare con cura tutti e quattro gli Androidi dal plastico grigio ed inserire ognuno in una base.

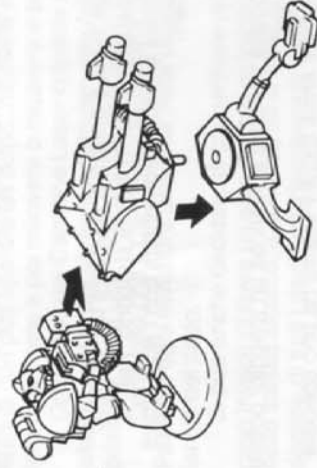
- 3 Staccare i pezzi del Dreadnought dal primo plastico grigio e montarlo nello stesso modo descritto in STARQUEST. Ripetere la stessa operazione per il secondo Dreadnought (Fig. 1).

Notare che i differenti pezzi dei Dreadnought sono intercambiabili e possono essere usati per costruire quattro differenti classi di Dreadnought.

Fig. 1.



- 4 Staccare con cura i pezzi della Tarantola da ognuno dei tre plastici. Unire la parte superiore con i cannoni al tripode di supporto come illustrato alla Figura 2. Ripetere l'operazione per le altre due Tarantole.



Staccare le Console di Controllo Tarantole da ognuno dei tre supporti. Per manovrare una Tarantola applicare una Console di Controllo ad un Marine, quindi connettere il Marine con la Console al retro della Tarantola così come illustrato alla Figura 2.

Fig. 2

- 5 Staccare con cura i due Muri della Fabbrica Dreadnought dal cartoncino fustellato ed inserirli uno nell'altro. Utilizzare il fermaglio a croce contenuto nella scatola di STARQUEST per fermare al centro in alto i due muri. (Vedi Figura 3).



Fig. 3

Attaccare i muri così montati al Tabellone di Gioco raffigurante la Fabbrica Dreadnought utilizzando due fermagli a T, sempre contenuti nella scatola di STARQUEST. (Vedi Figura 3).

- 6 Staccare con cura le sei Porte Stagne Rinforzate dal cartoncino fustellato ed inserire ognuna nelle apposite basi, delle quali solo tre sono presenti in questa scatola mentre le restanti tre sono contenute nella scatola di STARQUEST. Queste nuove Porte Stagne Rinforzate saranno usate per congiungere differenti parti del tabellone di gioco come illustrato alla Figura 4.

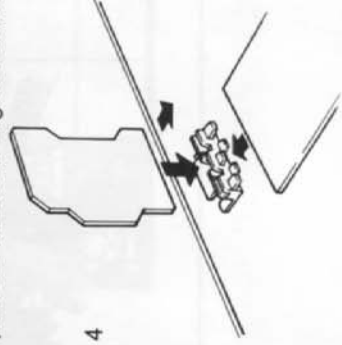


Fig. 4

Infine staccare le rimanenti parti dal cartoncino fustellato: 1 Scheda Riassuntiva Marines, 8 Segnalini Blip, 8 Segnalini Rinforzo e 2 Sezioni di Corridoio. Porli con cura da parte.

## Introduzione

Missione Dreadnought contiene alcune nuove armi e nuovi pezzi dei Dreadnought. Prima di partire per la prima missione conviene leggere attentamente le nuove regole. Tutte le regole base di STARQUEST sono valide e molte delle nuove regole sono simili alle precedenti.

## I Giocatori Marines

I Marines hanno ora un nuovo arsenale in cui è possibile scegliere tra: tre Armi Extra-Pesanti ed una Tarantola - una devastante arma mobile di supporto. Per manovrare la Tarantola, la schiera dei Marines è stata incrementata con l'aggiunta di altri due Marines che agiscono da Cannonieri.

## Armi Extra-Pesanti

Le Armi Extra-Pesanti sono state introdotte per dare ai Marines un maggior potere di fuoco contro nemici notevolmente corazzati.

Così come era già per le Armi Pesanti, ogni Arma Extra-Pesante ha uno speciale sistema di fuoco: ognuna colpisce una particolare area e quindi può colpire più di un bersaglio contemporaneamente. Inoltre quando userete queste Armi Extra-Pesanti per attaccare dovrete tirare tre dadi da Arma Pesante.

Le carte Ordine ed Equipaggiamento per le Armi Pesanti non possono essere usate per le Armi Extra-Pesanti.

Il giocatore Alieno guadagna 10 punti per ogni Arma Extra-Pesante dei Marines che riesce a distruggere.



## Il Cannone Laser

Il Cannone Laser può sparare tre colpi per ogni turno. Tutti e tre i colpi devono essere sparati o prima o dopo che il Marine si sia mosso. Per chiarire la regola: un Marine non può sparare un colpo, muovere e quindi sparare i rimanenti due colpi, può invece sparare e poi muovere o muovere e poi sparare.

Ogni colpo del Cannone Laser colpisce un'area di quattro caselle come illustrato alla Figura 1a. Ma saranno effettivamente colpite solo le caselle dalle quali sarà possibile tirare una linea di vista diretta con chi sta sparando.

Ogni volta che il Cannone Laser viene usato bisogna tirare un dado da Arma Pesante: ogni miniatura presente nelle caselle colpite sarà attaccata con il risultato del lancio del dado.

Si può anche decidere di concentrare più di un tiro nella stessa area. In questo caso invece di tirare un solo dado si potranno tirare due o tre dadi d'Arma Pesante nello stesso attacco, a seconda se si sono concentrati due o tre tiri nella stessa area; la somma di tutti i dadi tirati determinerà l'effetto dell'attacco in quella determinata area.

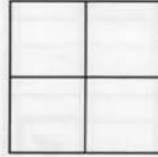


Fig. 1a

## Esempio

Il giocatore con il Cannone Laser decide di sparare il suo primo colpo nell'area leggermente ombreggiata (vedi Figura 1b). Ottiene un 2 ed applica questo punteggio a tutti i Gretchin presenti in quest'area; riesce in tal modo ad ucciderne tre, ma il quarto Gretchin non viene colpito perché, pur stando in un'area normalmente colpita dal Cannone Laser, il Marine che sta sparando non può tracciare una linea di vista diretta in quella particolare casella. Quindi il giocatore decide di combinare i suoi due tiri rimanenti nell'area ombreggiata più scura. Lancia quindi due dadi ed ottiene un punteggio totale di 3 con il quale elimina tutti gli Androidi.

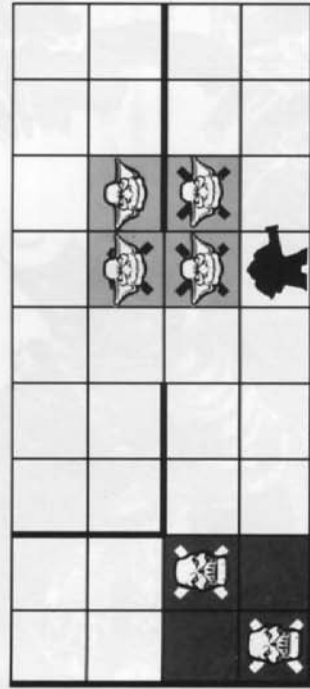


Fig. 1b

### Il Fucile a Fusione

Il Fucile a Fusione spara a tutte le miniature che si trovano lungo una linea diritta di caselle; questa linea può essere orizzontale, verticale o diagonale. Ognuna di queste miniature è attaccata separatamente e subisce l'effetto dell'attacco pari al tiro di tre dadi in maniera paragonabile a quanto avviene per l'attacco del Fucile al Plasma.

Tuttavia il tiro dei tre dadi deve essere ripetuto per ogni miniatura incontrata lungo la linea di fuoco. Così come per il Fucile al Plasma, la linea di fuoco si interrompe là dove colpisce un muro o una porta chiusa.

### Esempio

Il Fucile a Fusione è utilizzato lungo un corridoio in cui si trovano tre miniature lungo la medesima linea di fuoco (vedi Figura 2). Il giocatore tira tre dadi ed ottiene un punteggio totale di 7 contro il Gretchin e quindi lo uccide. Quindi ritira tre dadi ed ottiene un totale di 2 contro l'Androide che rimane illeso. Infine tira tre dadi ed ottiene un totale di 4 punti, sufficiente ad eliminare l'Orco.

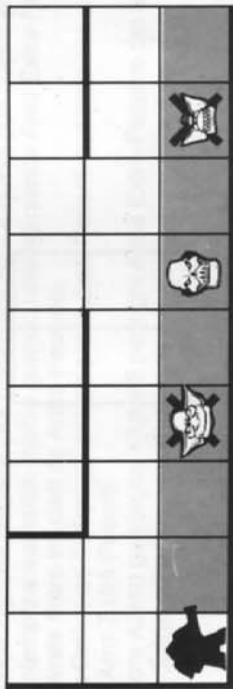


Fig. 2

### Il Raggio a Conversione

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

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

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

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

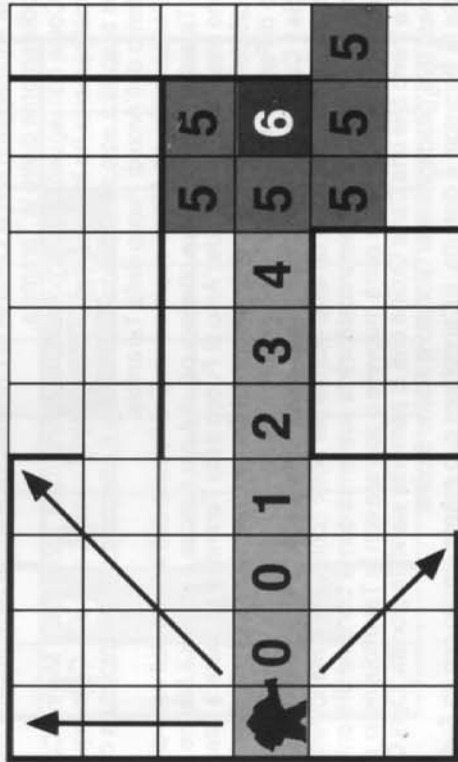


Fig. 3

### Esempio

Esaminando la Figura 3 si vede l'effetto dell'impatto di un Raggio a Conversione: un Marine decide di sparare lungo un corridoio poiché se sparasse in ogni altra direzione (freccie nere) rischierebbe, quasi sicuramente, di rimanere egli stesso colpito dall'esplosione.

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



## La Tarantola

La Tarantola è un'arma mobile di supporto. Durante un normale turno del giocatore Marine, la Tarantola può **o** muovere **o** sparare **o** sparare a patto che sia manovrata da un Marine. Al contrario degli altri pezzi la Tarantola non può muovere **e** sparare durante il medesimo turno di gioco del Marine, a meno che alcune Carte Ordine vengano giocate (vedi "Carte Ordine" a pag. 11). Le Carte Ordine ed Equipaggiamento per le Armi Pesanti non possono essere usate per la Tarantola.

Così come le altre miniature, la Tarantola bloccherà la linea di vista degli spari degli altri Marines. Tuttavia, gli altri giocatori Marines potranno vedere oltre la Tarantola per localizzare Segnalini Blip lungo la loro linea di vista.

Il giocatore Alieno non può usare la Tarantola. Se il giocatore Alieno distruggerà la Tarantola, otterrà 10 punti.

## I Cannonieri della Tarantola

Tutti i Marines sono addestrati per usare la Tarantola. La Tarantola può muovere o sparare solo se è manovrata da un Marine. Per manovrare la Tarantola un Marine deve essere equipaggiato con la Console di Controllo Tarantola e deve trovarsi nella casella immediatamente dietro la Tarantola.

Come conseguenza della protezione offerta dalla Tarantola, il Marine Cannoniere automaticamente ha incrementato il Valore dell'Armatura da 2 a 4. Comunque questo bonus si applica solo se il Marine Cannoniere è attaccato da una miniatura che si trova all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola.

Per esempio, un Alieno spara ad un Cannoniere dall'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola e quindi deve ottenere più di 4 per riuscire a colpire il Marine. Se invece l'Alieno attacca dai fuori dell'Arco di Fuoco della Tarantola gli basterà ottenere con i dadi più del normale Valore di Armatura del Cannoniere che è pari a 2. (Vedi anche "Arco di Fuoco" a pag. 10).

Se il Cannoniere è eliminato, il giocatore Marine può, durante il suo turno, sostituire il Cannoniere con un altro Marine per poter continuare a manovrare la Tarantola. Il nuovo Cannoniere sostituirà la sua arma con la Console di Controllo Tarantola. Tuttavia egli non potrà muovere o sparare con la Tarantola nello stesso turno a meno che una Carta Ordine che lo permetta sia stata giocata. Ogni Cannoniere eliminato farà guadagnare al Giocatore Alieno 5 punti.

Se la Tarantola è distrutta, il Cannoniere può essere armato con un Fucile Laser e proseguire il gioco come un normale Marine.

## Movimento della Tarantola

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

La Tarantola può muovere di sei caselle alla volta. Il conteggio delle caselle inizia sempre dal fronte della Tarantola. La Tarantola muove orizzontalmente o verticalmente, mai diagonalmente. Può cambiare direzione ruotando di 90° o 180° attorno alla sua casella **centrale**. Questa rotazione non ha alcun effetto sul conteggio delle sei caselle di cui può muovere.

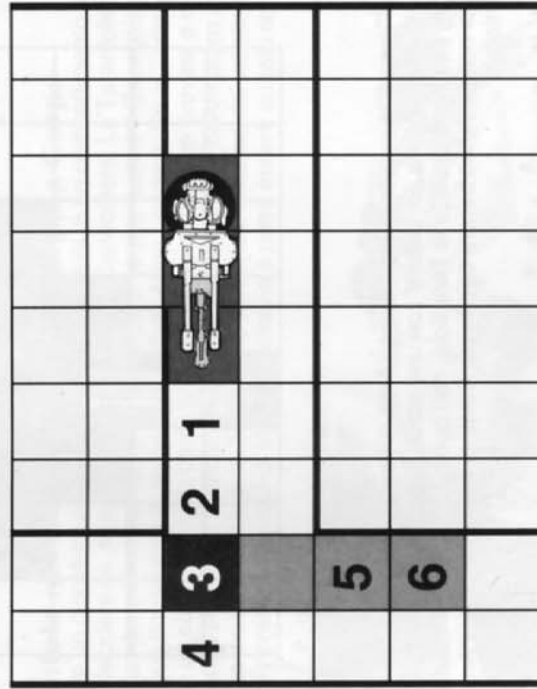


Fig. 4

## Esempio

Nella Figura 4 la Tarantola si muove di quattro caselle partendo dalla casella ombreggiata in scuro. Poi ruota di 90°, facendo perno sul suo centro (casella numero 3) e muove di altre due caselle, e finirà il suo movimento sulle caselle leggermente ombreggiate.



### Arco di Fuoco

La Tarantola può sparare solamente ai bersagli che si trovano parzialmente o completamente all'interno del suo Arco di Fuoco e che contemporaneamente si trovano lungo una linea di vista diretta dal Cannoniere che manovra la Tarantola. I bersagli che si trovano completamente al di fuori dell'Arco di Fuoco non possono essere colpiti.

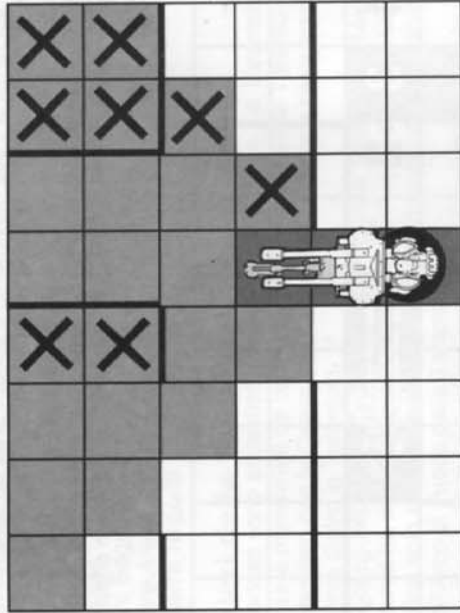


Fig. 5

### Esempio

Nella Figura 5 le caselle comprese nell'Arco di Fuoco della Tarantola sono leggermente ombreggiate. Le caselle con una croce sono quelle nelle quali il Cannoniere, posizionato dietro la Tarantola, non può tracciare una linea diretta di vista e che quindi non potranno essere colpite pur trovandosi all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola.

### Sparo della Tarantola

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

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

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

### Carte Ordine

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

### Colpire la Tarantola

La Tarantola ha un Valore di Armatura di 6. Può essere colpita nel modo normale e se il Valore di Attacco è superiore al suo Valore di Armatura (6) viene distrutta e rimossa dal gioco. Il Cannoniere ritorna al ruolo di Marine ordinario e può essere armato con un Fucile Laser. Se il giocatore Alieno distrugge una Tarantola ottiene 10 punti.

### La Tarantola nel Combattimento Corpo a Corpo

Quando un giocatore Alieno attacca la Tarantola in un combattimento corpo a corpo può decidere se attaccare la Tarantola o il Cannoniere. La Tarantola di per sé non tira alcun dado in un combattimento corpo a corpo, mentre il Cannoniere, se attaccato, può tirare come al solito due dadi da Arma Leggera. Se la Tarantola è attaccata in un combattimento corpo a corpo, l'avversario deve provare a distruggerla provando ad ottenere con il lancio dei dadi più del suo Valore di Armatura pari a 6.

Se l'attacco ha successo, la Tarantola è distrutta e rimossa dal tabellone. Il Cannoniere riprenderà il ruolo di Marine ordinario e potrà essere armato con un Fucile Laser.



## Il Giocatore Alieno

### Nuovi Dreadnought

Il giocatore Alieno possiede un numero di pezzi di nuovi Dreadnought che gli permettono di allestire sino a quattro diversi modelli di Dreadnought. Questi si comporteranno come il già conosciuto Dreadnought, tuttavia i nuovi pezzi conferiranno ai Dreadnought i seguenti vantaggi:

- i) Ogni Dreadnought equipaggiato con le gambe più lunghe muoverà di sei caselle anziché di quattro.
- ii) Ogni Dreadnought con il pezzo superiore più largo potrà essere armato con quattro armi anziché le tradizionali due. In tal modo ci vorranno cinque colpi per eliminare un Dreadnought in quanto ci sono quattro armi da distruggere, una alla volta, anziché le solite due. Il Valore di Armatura per tutti i Dreadnought rimane fisso a 4.

### Nuove Armi dei Dreadnought

Le nuove armi Dreadnought funzionano esattamente come le nuove armi Marines (Cannone Laser, Fucile a Fusione, Raggio a Conversione). Queste nuove armi si aggiungono alle armi Dreadnought già disponibili. Quando il giocatore Alieno piazza per la prima volta sul tabellone un Dreadnought, sceglie di armarlo con una qualunque arma dei Dreadnought disponibile.

### Porte Stagne Rinforzate

Le porte stagne rinforzate funzionano esattamente come una porta normale con l'eccezione che non possono essere aperte da un Marine; per attraversarle un Marine deve distruggerle ottenendo con il lancio del dado un punteggio superiore del Valore di Armatura della porta stagna rinforzata che è pari a 4.

Il Comandante dei Marines può anche sfondare una porta stagna rinforzata con un combattimento corpo a corpo. Il Comandante dei Marines dovrà ugualmente ottenere con i dadi più di 4 pari al Valore di Armatura della porta stagna rinforzata.

Se un attacco ha successo, la porta è distrutta e viene rimossa dal tabellone di gioco. Una volta eliminata non potrà più essere riutilizzata.

Il giocatore Alieno può aprire le porte stagne rinforzate che si richiederanno automaticamente alla fine del suo turno.

### Punteggi

Il giocatore Alieno ottiene i seguenti punteggi quando elimina:

- Un Marine armato con un'Arma Extra-Pesante 10 punti
- Una Tarantola 10 punti
- Un Cannoniere 5 punti

## Classi di Dreadnought

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

### Mark VII Dreadnought

Movimento  
Armi



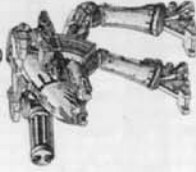
Valore T.E.C.

### Classe Maligno

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

### Mark VIII Dreadnought

Movimento  
Armi



Valore T.E.C.

### Classe Predatore

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

### Mark IX Dreadnought

Movimento  
Armi



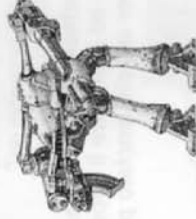
Valore T.E.C.

### Classe Dominatore

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

### Mark X Dreadnought

Movimento  
Armi



Valore T.E.C.

### Classe Abominevole

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

## Tutte le Missioni

I giocatori Marines non devono riportare i loro Marines Spaziali alla posizione di partenza per finire una missione.

Al contrario, i Marines Spaziali possono lasciare il tabellone di gioco da ogni casella di corridoio segnata con una freccia bianca. Controllare la posizione di queste caselle all'inizio di ogni missione.

Quando i Marines Spaziali iniziano una missione in uno dei quattro tabelloni di gioco, il giocatore Alieno deve piazzare i suoi segnalini Blip in ogni tabellone **prima** di qualsiasi mossa dei Marines.

Eliminare la carta "Comando dall'Astronave Madre" dal mazzo di carte degli Eventi Alieni per tutte e tre le missioni.

## Prima Missione

### Missione Principale

#### Missione 211/1-Settore 978-Assalto

Occupare una posizione sicura nel tunnel di accesso principale.  
Aspettarsi una dura resistenza da parte delle forze del Chaos presenti in quest'area. Attenzione: Ladri Genetici hanno infestato parte di questo settore.

L'assalto primario ha avuto successo. I Marines Spaziali si sono insediati in un perimetro difensivo dal quale si preparano ad attaccare il cuore della Fabbrica Dreadnought. Un attacco preliminare sta per essere lanciato per distruggere il tunnel di accesso principale.

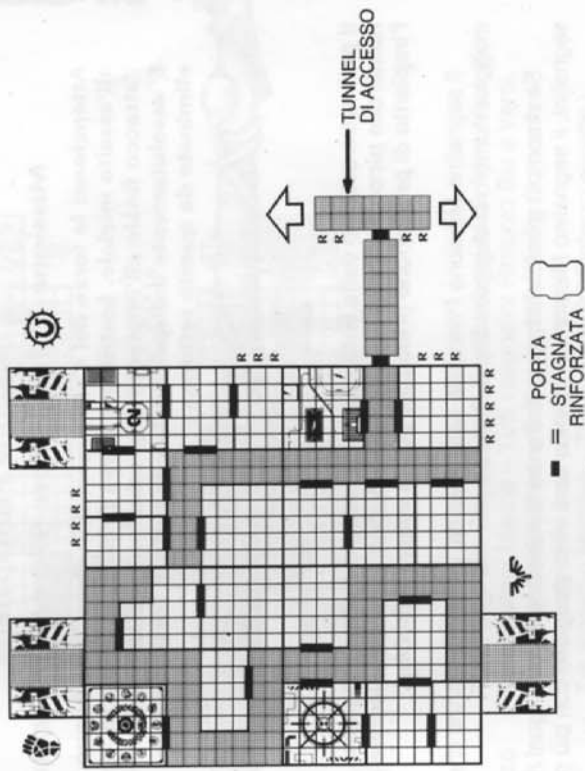
Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che posizionerà due delle sue miniature all'interno del tunnel di accesso.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal secondo giocatore Marine che muoverà due delle sue miniature nel tunnel di accesso.



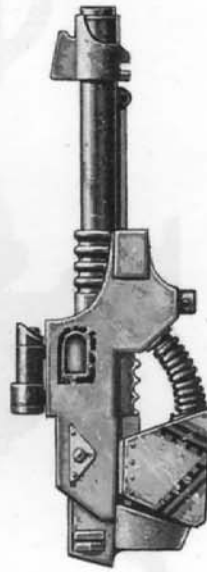
## Note

Quando durante il gioco viene pescata una carta Ladro Genetico, il giocatore Alieno può piazzare **tutti e tre** i Ladri Genetici in qualunque tabellone. Se ci sono meno di tre Ladri Genetici, il giocatore Alieno può piazzarne tanti quanti ne ha a disposizione.



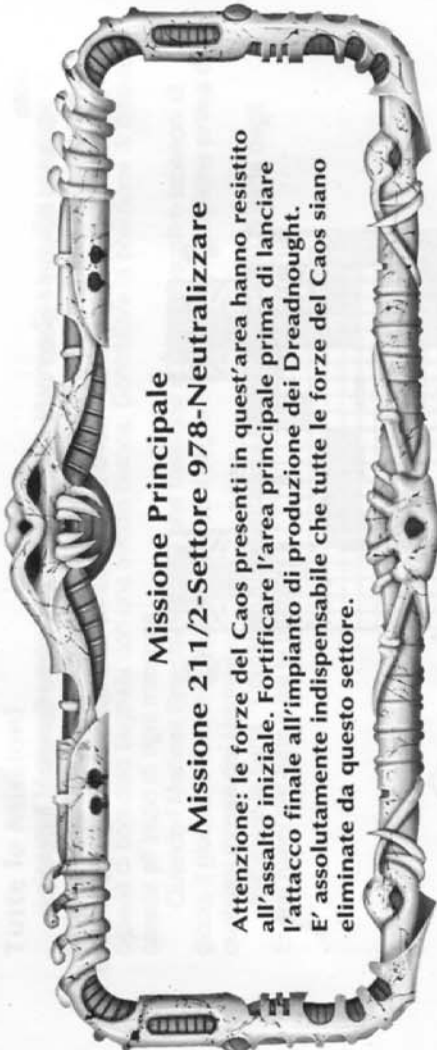
Segnalini Blip  
Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip eccetto i Dreadnought Mark VII e Mark X.  
Un giocatore Marine - Tutti i segnalini Rinforzo Blu e Verdi.  
Due giocatori Marines - Tutti i segnalini Rinforzo eccetto i Dreadnought.  
Tre giocatori Marines - Tutti i segnalini Rinforzo eccetto i Dreadnought Mark VII, Mark VIII e Mark IX.





## Seconda Missione



### Missione Principale

#### Missione 211/2-Settore 978-Neutralizzare

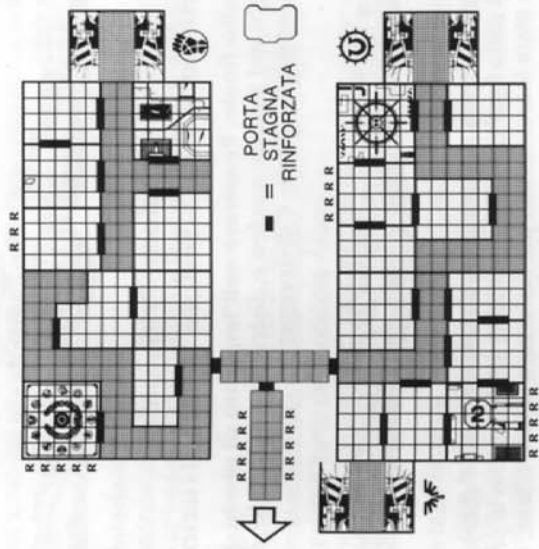
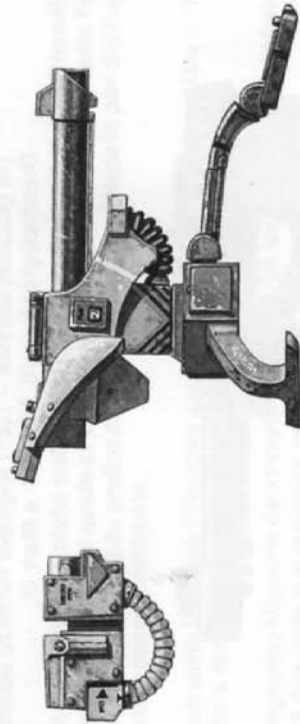
Attenzione: le forze del Chaos presenti in quest'area hanno resistito all'assalto iniziale. Fortificare l'area principale prima di lanciare l'attacco finale all'impianto di produzione dei Dreadnought. E' assolutamente indispensabile che tutte le forze del Chaos siano eliminate da questo settore.

Il perimetro esterno della Fabbrica Dreadnought è stato raggiunto. Tuttavia numerose piccole sacche di resistenza devono essere annientate prima che l'impianto di produzione principale possa essere attaccato.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che conquisterà il maggior numero di segnalini Blip e Rinforzo.

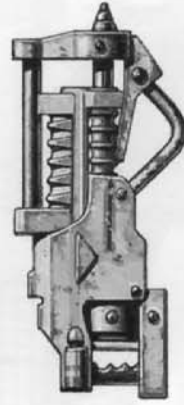
Se due o più giocatori Marines finiranno la missione con un egual-numero di segnalini, il segnalino Missione Principale sarà vinto da quello con più punti.

Non c'è Missione Secondaria.



Segnalini Blip  
Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip eccetto i Dreadnought Mark VII e Mark X.  
Un giocatore Marine - Tutti i segnalini Rinforzo Blu e Verdi.  
Due giocatori Marines - Tutti i segnalini Rinforzo eccetto i Dreadnought.  
Tre giocatori Marines - Tutti i segnalini Rinforzo eccetto i Dreadnought Mark VII, Mark VIII e Mark IX.



## Terza Missione



### Missione Principale

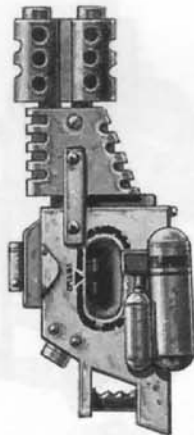
#### Missione 211/3-Settore 978-Distruzione

Inizia l'assalto finale. Penetrare nell'impianto di produzione dei Dreadnought nel Settore nucleo e distruggerlo. Localizzare il Centro di Comando Alieno e distruggerlo.

Le Forze del Caos si sono asserragliate all'interno della Fabbrica Dreadnought. E' arrivata l'ora dello scontro finale. I sensori indicano che la produzione dei Dreadnought è stata incrementata per rinforzare la loro difesa. L'assalto deve essere decisivo.

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che porterà due sue miniature all'interno della Fabbrica Dreadnought senza che siano presenti Alieni o segnalini Blip. Quando la Missione Principale è stata completata, non potranno più essere costruiti nuovi Dreadnought.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che porterà una sua miniatura all'interno del Centro di Comando Alieno senza che siano presenti Alieni.



## Montaggio dei Dreadnought

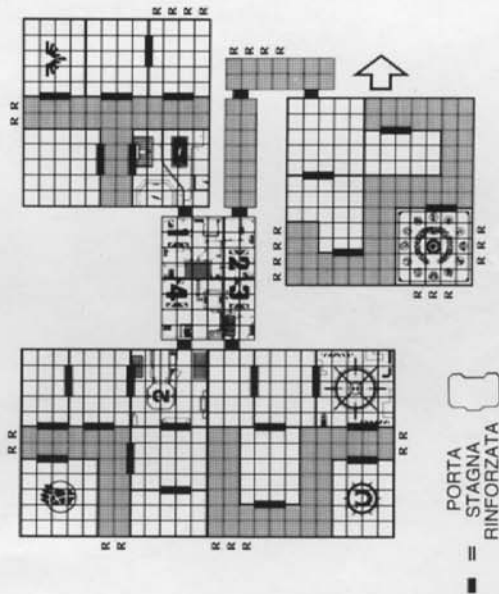
Alla fine di ogni turno dei giocatori Marines, potete completare una fase di produzione dei Dreadnought.

I Dreadnought sono costruiti in tre fasi:

- 1) **Base, corpo inferiore e gambe**  
Piazzate i Dreadnought in costruzione in uno qualsiasi dei quattro siti di assemblaggio all'interno della fabbrica e fuori dalla linea di vista di ogni miniatura Marine.
- 2) **Corpo superiore**  
Aggiungete la parte superiore del corpo ad ogni Dreadnought in costruzione all'interno di un qualsiasi sito di assemblaggio. Il Dreadnought può ora muovere e combattere durante il turno del giocatore Alieno.  
Tuttavia, poiché è incompleto, può solo sparare con i Fucili Laser ed attaccare nei combattimenti corpo a corpo.

### 3) Armi

In quest'ultima fase montare le armi su ogni Dreadnought posizionato nei siti di assemblaggio della fabbrica. Questa fase può essere svolta sia su un Dreadnought che è stato appena costruito sia su uno che è stato danneggiato e che necessita riparazioni.



Segnalini Blip  
Segnalini Rinforzo

Tutti i segnalini Blip eccetto i Dreadnought.  
Un giocatore Marine - Tutti i segnalini Rinforzo Blu e Verdi.  
Due o tre giocatori Marines - Tutti i segnalini Rinforzo eccetto i Dreadnought.

