

INDICE

PREPARAZIONE	3
INTRODUZIONE.....	3
I GIOCATORI ALIENI.....	4
SPACE MARINES, ELDAR E LEGIONE DEI DANNATI	4
<i>SCANNER DELLA SQUADRA</i>	5
<i>SCELTA DELLE CARTE SQUADRE</i>	5
<i>SCELTA DELLE ARMI</i>	5
ORDINE DI GIOCO.....	5
TURNO DEI GIOCATORI.....	6
TURNO DI UN GIOCATORE	6
MOVIMENTO	7
<i>DIVIETO DI MOVIMENTO</i>	7
<i>APERTURA DELLE PORTE</i>	8
<i>PORTE STAGNE RINFORZATE</i>	8
MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE	9
<i>PIAZZARE I SEGNALINI BLIP</i>	9
<i>RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP</i>	9
LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO	10
SPARARE.....	11
<i>COLPI A SEGNO</i>	11
<i>RILANCIARE I DADI</i>	12
COMBATTIMENTO CORPO A CORPO	12
PUNTI VITA E FERITE.....	13
OVERWATCH.....	13
CARTE RICOGNIZIONE	14
PUNTI COMANDO.....	14
LE SQUADRE	15
SPACE MARINES.....	15
<i>SPACE MARINES TERMINATOR</i>	16
ELDAR	16
<i>GOVERNATORE ELDAR</i>	17
<i>ELDAR VENDICATORI</i>	18

LEGIONE DEI DANNATI.....	19
GLI PSIONICI.....	19
<i>BIBLIOTECARI</i>	19
<i>ARLECCHINI</i>	20
<i>CARDINALE DOMINIC</i>	20
ARTI PSICHICHE	20
ARMI DA FUOCO.....	22
SCELTA DELLE ARMI	22
ARMI DEL COMANDANTE MARINE	22
ARMI DEI MARINES	23
<i>FUCILE LASER</i>	23
ARMI PESANTI MARINES	23
<i>CANNONE D'ASSALTO</i>	24
<i>FUCILE AL PLASMA</i>	25
<i>LANCIARAZZI</i>	26
ARMI EXTRA-PESANTI MARINES	26
<i>CANNONE LASER</i>	27
<i>FUCILE A FUSIONE</i>	28
<i>RAGGIO A CONVERSIONE</i>	29
LANCIAFIAMME	31
TARANTOLA	31
<i>MOVIMENTO</i>	32
<i>FUOCO</i>	33
<i>CORPO A CORPO</i>	34
<i>COLPIRE LA TARANTOLA</i>	34
<i>CARTE ORDINE</i>	35
ARMI GOVERNATORE ELDAR	35
ARMI ELDAR	35
<i>LA CATAPULTA SHURIKEN</i>	36
ARMI PESANTI ELDAR	36
<i>IL CANNONE SHURIKEN</i>	36
<i>II CANNONE LASER</i>	37
<i>LANCIARAZZI</i>	39
TURNO DEI GIOCATORI ALIENI.....	39
TURNO DI UN GIOCATORE ALIENO	39
CARTE EVENTI ALIENI.....	39

RINFORZI LADRI GENETICI.....	40
MOVIMENTO.....	40
<i>MOVIMENTO DEI SEGNALINI BLIP</i>	41
<i>SEGNALINI CULTO OSCURO</i>	41
ATTACCO.....	42
RINFORZI ALIENI.....	43
CONTEGGIO DEI PUNTI	43
DREADNOUGHT.....	44
DREADNOUGHT.....	44
MOVIMENTO.....	44
<i>ATTRAVERSARE LE PORTE</i>	45
ARMI.....	45
PUNTI VITA	46
ESEMPIO.....	46
DREADNOUGHT GOLGOTHA	47
REGOLE DI GIOCO	47
OGGETTI.....	47
ALLEANZE.....	48
ONORIFICENZE E GERARCHIA	49
RINFORZI.....	50
ONORIFICENZE E RINFORZI ALIENI	52

PREPARAZIONE

INTRODUZIONE

Questa variante di Starquest consente la partecipazione di 7 giocatori.

Due giocatori controllano 2 distinte squadre aliene, chiamate rispettivamente **Regno del Caos** e **Culto Oscuro**. Tre giocatori controllano 3 distinte squadre di **Space Marines**. Un giocatore controlla 1 squadra **Eldar**. Un giocatore controlla 1 **Legione dei Dannati**.

I GIOCATORI ALIENI

All'inizio di ogni partita i giocatori alieni scelgono una missione dal manuale e leggono ad alta voce il testo della missione principale e (se non altrimenti specificato) quello della missione secondaria. Questo indica agli altri giocatori cosa devono fare per ottenere punti.

I giocatori alieni dovranno sistemare i tabelloni, le aree di ingresso, i muri e le porte come illustrato nella mappa della missione.

I giocatori prendono i segnalini blip e rinforzo indicati dal manuale per la missione da giocare, tenendoli a portata di mano. Gli altri giocatori possono vedere quanti segnalini hanno i giocatori alieni, ma non possono esaminarli per sapere di che tipo sono.

Dopo aver compiuto queste operazioni i giocatori alieni sono pronti per iniziare la partita.

SPACE MARINES, ELДАР E LEGIONE DEI DANNATI

I giocatori devono preparare il proprio scanner, scegliere le miniature, le carte e le armi prima di poter iniziare a giocare.

SCANNER DELLA SQUADRA

I giocatori preparano gli scanner posizionando al punto giusto gli indicatori dei punti vita del leader, dei punti conquistati, dei gradi di leader e psionico, delle missioni dello psionico.e delle eventuali note.

SCELTA DELLE CARTE SQUADRE

I giocatori Marines e Eldar devono scegliere cinque tra le loro carte squadra. Di queste cinque ciascun giocatore deve prendere quattro carte equipaggiamento e una carta ordine.

Il giocatore Legione deve prendere solo quattro carte equipaggiamento. Non esistono carte ordine per la Legione dei Dannati.

SCELTA DELLE ARMI

Ogni giocatore ha un elenco delle armi tra cui scegliere all'inizio di ogni missione. Le armi scelte possono variare da una missione all'altra.

ORDINE DI GIOCO

Successivamente viene sorteggiato l'ordine di partenza. I giocatori non alieni stabiliscono a sorte una graduatoria e scelgono a turno un'area di ingresso seguendo la sequenza stabilita.

Il giocatore alla sinistra dei giocatori alieni è il primo a muovere, quindi si prosegue in senso orario.

TURNO DEI GIOCATORI

TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il proprio turno una miniatura può eseguire una o più tra le seguenti azioni:

- Usare carte ordine
- Muovere
- Sparare
- Attaccare in corpo a corpo
- Entrare in “*Overwatch*”
- Effettuare una “*Ricognizione*”

Una miniatura può prima muovere e poi sparare o prima sparare e poi muovere. Una miniatura non è obbligata né a muovere né a sparare. Una miniatura però non può muovere due volte, sparare due volte né attaccare e sparare nello stesso turno, a meno che non sia stata giocata una carta che lo consenta.

Una miniatura con arma leggera può muovere, sparare e poi completare il movimento (questa regola **non vale mai in caso di corpo a corpo**).

Una miniatura con arma pesante (che spara con almeno due dadi rossi) non può mai dividere il proprio movimento.

Un giocatore durante il proprio turno può usare più carte equipaggiamento e ricognizione. E' consentito, invece usare solo una carta ordine per ogni turno. Questa deve essere giocata all'inizio del turno, prima di muovere o sparare, e poi scartata.

MOVIMENTO

I tabelloni sono divisi in caselle, usate per i movimenti. Le schede riassuntive indicano il massimo di caselle che può muovere una miniatura. Un giocatore può sempre scegliere di far muovere ad una miniatura meno caselle del massimo consentito o di non muovere affatto.

Una miniatura può muovere in ogni direzione (orizzontale, verticale o diagonale), ma solo in una casella entro 180° dal suo orientamento.

Le miniature possono cambiare il proprio orientamento secondo le seguenti regole:

- una svolta fino a 90° non conta come movimento;
- una svolta superiore a 90° richiede 1 punto movimento;
- una figura che muove all'indietro, mantenendo il proprio orientamento, paga 2 punti movimento per ogni casella.

DIVIETO DI MOVIMENTO

Le miniature non possono fermarsi in caselle già occupate e non possono attraversare caselle occupate da oggetti o miniature, a meno che non ottengano il permesso da queste ultime.

Una miniatura non può muovere in diagonale attraverso due caselle occupate (da muri, oggetti o altre miniature), a meno che non ottenga il permesso da una delle miniature occupanti.

APERTURA DELLE PORTE

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

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

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

PORTE STAGNE RINFORZATE

Le porte stagne rinforzate funzionano esattamente come una porta normale con l'eccezione che possono essere aperte solo dai giocatori alieni: per attraversarle gli altri giocatori devono distruggerle con un attacco superiore al Valore Armatura della porta che è pari a 4.

La porta stagna rinforzata può essere distrutta anche con un combattimento corpo a corpo. Tuttavia l'attaccante dovrà ugualmente ottenere con i dadi un risultato superiore a 4.

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

I giocatori alieni possono aprire le porte stagne rinforzate che si richiederanno automaticamente alla fine del loro turno.

MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE

Quando una miniatura è mossa per la prima volta in uno dei tabelloni, il tabellone deve essere sondato. La miniatura sospende il proprio movimento, dando la possibilità ai giocatori alieni di piazzare i segnalini blip.

Dopo che gli alieni hanno piazzato i segnalini blip, la miniatura può completare il proprio movimento.

PIAZZARE I SEGNALINI BLIP

I giocatori alieni possono piazzare alcuni, tutti oppure nessuno dei segnalini blip a loro disposizione nel tabellone che viene sondato, tuttavia essi devono piazzare tutti i segnalini blip rimanenti quando l'ultimo tabellone viene sondato.

I segnalini blip possono essere piazzati in qualsiasi casella che non sia nella linea di vista di un Marine o di un Comandante. In ogni casella non può essere posizionato più di un segnalino blip.

RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP

Se una miniatura entra in una casella da cui può essere tracciata una "linea di vista" fino a uno o più segnalini blip, questi devono essere rivelati. I giocatori alieni capovolgono

ogni segnalino blip che viene avvistato e colloca la miniatura corrispondente sulla stessa casella. Se non sono disponibili miniature aliene di quel tipo, non si piazza nessuna miniatura sul tabellone.

I segnalini del Culto e del Regno non devono essere obbligatoriamente svelati se entrano in linea di vista tra loro. Il giocatore di turno deve dichiarare apertamente di voler svelare il segnalino in linea di vista.

LINEA DI VISTA E LINEA DI FUOCO

La linea di vista tra due miniature si ottiene tracciando una linea retta dal centro di una casella all'altra. Se la linea passa attraverso una casella contenente un'altra miniatura, una porta chiusa o un muro, la linea di vista è bloccata.


La linea di vista deve essere compresa entro i 180° dall'orientamento della miniatura (vedi figura).

La linea di fuoco deve essere compresa entro due diagonali a 45° dall'orientamento della miniatura (vedi figura).

La linea di fuoco non può essere tracciata tra due miniature adiacenti, se non in diagonale.

Il fuoco del lanciafiamme blocca la linea di vista e di fuoco per un turno intero.

Se c'è un ragionevole dubbio che una casella possa essere vista o meno, ogni giocatore lancia un dado da arma pesante. Chi ottiene il risultato più alto decide. In caso di pareggio decide il giocatore di turno.

	LDV e LDF
	solo LDV
	no LDF e LDV

SPARARE

Si può sparare solo su bersagli compresi nella linea di fuoco. Non esiste gittata massima per le armi usate in STARQUEST.

I dadi da lanciare dipendono dall'arma che viene usata.

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

COLPI A SEGNO

Quando si spara, bisogna lanciare i dadi appropriati e sommare i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un punto vita per ogni punto in più ottenuto dall'avversario rispetto al proprio valore armatura.

Quando una miniatura raggiunge zero punti vita viene eliminata e tolta dal tabellone e si registrano i punti ottenuti.

RILANCIARE I DADI

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

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Invece di sparare, una miniatura può attaccare combattendo corpo a corpo; può attaccare combattendo corpo a corpo prima o dopo aver mosso.

Ogni giocatore lancia il numero di dadi indicati nella propria tabella e confronta il risultato con quello dell'avversario. Chi ha ottenuto il numero più alto vince. Il perdente perde un punto vita per ogni punto che ha ottenuto in meno dell'avversario. Quindi, se un giocatore ha ottenuto un uno, mentre l'avversario un quattro, il primo giocatore perderà tre punti vita.

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, nessuno perderà punti vita.

Una miniatura può attaccare in corpo a corpo **solo** un avversario posto nella casella di fronte. Non può attaccare diagonalmente né lateralmente.

Se la figura attaccata non “fronteggia” l'avversario (se cioè l'attaccante esegue l'attacco alle spalle), l'attaccante non può essere ferito in corpo a corpo, e il difensore può raggiungere al massimo un pareggio. Tuttavia una miniatura non può sfruttare questo effetto sorpresa, se si trovava inizialmente nella linea di vista dell'avversario.

PUNTI VITA E FERITE

Le figure leader hanno 3 punti vita (anziché 6), gli altri personaggi ne hanno 2 (eccetto dove diversamente specificato).

Le miniature ferite sono indicate con un segnalino-ferita collocato sotto di esse.

Gli equipaggiamenti medici o rigenerativi non possono incrementare i punti vita oltre il valore originario.

OVERWATCH

Una miniatura che nel corso del proprio turno decide di non attaccare, può essere posta in **OVERWATCH** (*Allerta*). La miniatura va contrassegnata con l'apposito segnalino.

Una figura in overwatch può sparare (una volta sola) contro una miniatura nemica che entra nella propria linea di vista. L'attacco va effettuato simultaneamente all'ingresso della miniatura nella linea di vista.

La miniatura in overwatch può decidere contro quale nemico sparare (non deve essere per forza la prima miniatura entrata nella linea di vista), ma non può sparare su una miniatura che abbia già effettuato più di una azione all'interno della linea di vista. Il segnalino di overwatch va rimosso dopo l'attacco o all'inizio del proprio turno seguente.

Una miniatura in overwatch può effettuare **un solo attacco** per ogni turno di ogni avversario.

I lanciafiamme non possono essere posti in overwatch.

Quando una miniatura muove, esce dall'overwatch.

Una miniatura attaccata in corpo a corpo esce dall'overwatch.

Una miniatura può uscire volontariamente dall'overwatch senza pagare nessun Punto Movimento.

CARTE RICOGNIZIONE

Una miniatura marine, Eldar o legionaria può effettuare una ricognizione in una stanza nel corso di ogni turno di gioco e pescare una carta dal mazzo Carte Ricognizione.

Ogni squadra può effettuare una sola ricognizione per turno e si può fare una sola ricerca per ogni stanza.

Il soldato che effettua la ricognizione non può attaccare nello stesso turno (a meno che la carta pescata non lo preveda) e non può essere messo in overwatch.

Per effettuare la ricognizione la miniatura deve trovarsi fuori dalla linea di vista di tutte le miniature aliene.

Le carte non possono essere cedute gratis ad un'altra squadra, ma possono essere cedute in cambio di 20 punti.

Le carte possono essere tenute segrete nel corso della partita, ma devono essere rivelate alla fine di ogni missione.

Le carte pescate e non utilizzate nel corso della missione possono essere conservate per la missione seguente (sono escluse le carte missione e le carte con effetto prolungato).

Le missioni segrete incompiute provocano la perdita di 10 punti.

PUNTI COMANDO

Alla fine di ogni turno il giocatore Space Marine, Eldar o Legionario può effettuare un tiro di D6 (un dado a 6 facce), al fine

di ottenere punti di movimento extra da spendere nel corso del proprio turno o dei turni avversari.

Il risultato del lancio del dado va registrato nell'apposito sul proprio scanner. Ogni volta che si utilizza un punto comando si deve aggiornare lo scanner.

I punti movimento possono essere utilizzati da una qualsiasi delle proprie miniature e in qualsiasi momento, anche per sfuggire ad un attacco già dichiarato.

I punti comando non sono cumulabili e vengono azzerati all'inizio del proprio turno di gioco successivo.

Se nel corso della partita il leader viene ucciso, la squadra non potrà più beneficiare dei punti comando.

LE SQUADRE

SPACE MARINES

Ogni squadra di Space Marines è composta da:

- 1 comandante
- 2 marines con arma leggera
- 3 marines con arma pesante.

Il comandante ha 3 punti vita, i marines hanno 2 punti vita.

SPACE MARINES TERMINATOR

Un giocatore Space Marine può scegliere di equipaggiare la propria squadra con un armamento terminator in cambio di quattro carte equipaggiamento.

Una squadra terminator è formata da:

- 1 comandante
- 2 terminator
- 3 marines con arma pesante, extra-pesante o lanciafiamme
- 1 bibliotecario.

I terminator (ad eccezione del bibliotecario) possono sempre sparare e attaccare in corpo a corpo nel corso dello stesso turno.

Tutta la squadra terminator può muovere di 4 caselle e ha 3 punti armatura.

Il comandante ha 3 punti vita, i terminator hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.

ELDAR

Ogni squadra Eldar è composta da:

- 1 governatore
- 2 Eldar con arma leggera
- 3 Eldar con arma pesante.

Il governatore ha 1 punto vita più le carte governatore, gli Eldar hanno 2 punti vita.

GOVERNATORE ELDAR

Il governatore Eldar è la massima espressione dello spirito di combattimento degli Eldar. I guerrieri Eldar hanno un timore reverenziale 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 scarta una carta. Le carte scartate non potranno più essere usate per tutta la missione che si sta giocando.

Quando il governatore scarta la sua ultima carta, viene considerato come avente un solo punto vita e potrà essere ucciso non appena subirà un'altra ferita. Tra una missione e l'altra il governatore recupera tutte le carte scartate.

Carte Governatore Ed Equipaggiamento

Prima di iniziare una missione il governatore deve scegliere cinque carte governatore tra le dieci disponibili.

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.

ELDAR VENDICATORI

Il giocatore Eldar può scegliere di utilizzare una formazione di vendicatori in cambio di quattro carte equipaggiamento.

Una squadra di vendicatori è formata da:

- 1 stregone
- 2/3 eldar con arma leggera
- 3/2 eldar con arma pesante
- 1 eldar arlecchino.

Per ogni ferita subita i vendicatori possono lanciare un dado rosso, per ogni 2 o 3 ottenuto, la miniatura rimane illesa.

Lo stregone ha 1 punto vita più le carte governatore, gli Eldar hanno 2 punti vita.

Per le regole relative alle caratteristiche e alle armi si veda la scheda corrispondente.

LEGIONE DEI DANNATI

La Legione dei Dannati è composta da 5 legionari. Il giocatore può scegliere di volta in volta quali legionari utilizzare tra i sette che formano la Legione. Tuttavia Karak e il Cardinale Dominic devono sempre essere utilizzati.

Ogni legionario ha 3 punti vita.

La Legione può scegliere 4 carte equipaggiamento, ma non può utilizzare carte ordine.

GLI PSIONICI

Gli psionici sono esseri geneticamente mutati dotati di immense abilità psichiche. Questi esseri traggono il loro potere direttamente dal Warp e per questo sono perennemente a rischio di possessione demonica e decadimento psicofisica.

In battaglia gli psionici sono temibili avversari, capaci di produrre devastanti attacchi psichici ed auto-accrescere il loro potere. Sono inoltre abili a difendere se stessi e i confratelli da altri attacchi psichici.

BIBLIOTECARI

I marines più dotati di abilità psichica sono elevati al rango di Bibliotecari.

Ogni squadra standard può aggiungere un bibliotecario ai propri marines, ma deve cedere due onorificenze. Ogni squadra terminator è invece accompagnata da un bibliotecario.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

ARLECCHINI

Gli Eldar sono la razza che dispone degli psionici più potenti, gli arlecchini. Essi possono guidare gli eserciti Eldar e prevedere il corso della battaglia per mezzo del loro potere.

Ogni squadra standard può aggiungere un arlecchino ai propri guerrieri, ma deve cedere due onorificenze. Ogni squadra di vendicatori è invece accompagnata da un arlecchino.

Per le caratteristiche si veda la relativa scheda.

CARDINALE DOMINIC

Il Cardinale Dominic della Legione dei Dannati è un essere umano dotato di immensi poteri psichici e un profondo conoscitore delle arti psichiche. Tuttavia l'influenza del Warp ha accentuato la sua natura violenta e abietta.

Il Cardinale fa parte della Legione dei Dannati e non può essere sostituito da altri personaggi.

Per le caratteristiche si veda le relative schede.

ARTI PSICHICHE

Bibliotecari, Arlecchini e Dominic possono scegliere 4 carte psichiche (una per ogni abilità) tra le 17 disponibili. Le carte vanno scelte all'inizio della missione.

Quando il personaggio decide di utilizzare una carta non può effettuare nessun'altra azione nel corso del proprio turno (a meno che la carta non preveda una regola differente).

Un giocatore può utilizzare una sola carta per turno. Tutte le carte psichiche vanno scartate dopo l'uso.

Ogni volta che uno psionico sopravvive per 3 missioni di seguito sale di grado e può specializzarsi in una arte psichica (solo in una); egli potrà allora scegliere una carta in più all'inizio della partita successiva.

Quando uno psionico decide di dedicarsi allo studio di una singola arte psichica non può cambiare indirizzo e deve completare il proprio percorso di studio. Tuttavia al termine di ogni ciclo di specializzazione (4 carte psichiche), lo psionico può iniziare lo studio di una nuova arte.

	GRADO	CARTE PSICHICHE
1	Lexicanum	4
2	Codicier	4+1
3	Epistolary	4+2
4	Chief Librarian	4+3
5	Master Librarian	4+4

ARMI DA FUOCO

SCELTA DELLE ARMI

Ogni giocatore marine ha un elenco delle armi da cui scegliere all'inizio di ogni missione. Le armi scelte possono variare da una missione all'altra.

ARMI DEL COMANDANTE MARINE

Ci sono tre possibili combinazioni alternative di armi per il comandante dei marines:

1) *Ascia Mortale e Pistola Laser*



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

2) *Bolter*



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

3) *Spada Mortale e Guanto Mortale*



Questa scelta non consente di avere alcuna potenza di fuoco ma permette di usare due temibili armi per il combattimento corpo a corpo.

ARMI DEI MARINES

I quattro marines possono scegliere tra le armi disponibili.

Uno dei quattro deve avere un'arma pesante.

Un altro deve portare un fucile laser.

I due rimanenti possono scegliere o un'arma pesante o un fucile laser.

FUCILE LASER

L'arma tradizionale dei marines è il fucile laser, una devastante arma automatica che spara proiettili esplosivi di piccolo calibro a ripetizione.

Un marine con fucile laser deve tirare 2 dadi da arma leggera.

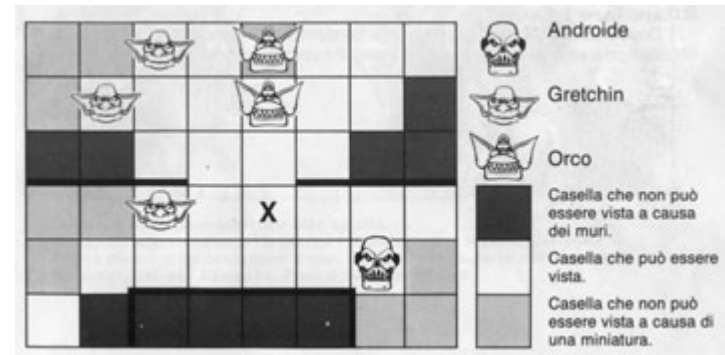
Un marine armato con fucile laser può muovere, sparare e poi completare il movimento.

ARMI PESANTI MARINES

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

CANNONE D'ASSALTO

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



ESEMPIO: CANNONE D'ASSALTO

Guardate l'illustrazione. Il giocatore lancia due dadi armi pesanti e ottiene in totale quattro. Può quindi dividere questi punti tra ogni miniatura visibile, in uno di questi quattro diversi modi:

- 1 punto contro ciascuno dei Gretchin. L'ultimo punto è perso perché non supera il valore di armatura né dell'Orco né dell'Androide;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti, 1 ciascuno, contro due dei tre Gretchin;
- 2 punti contro l'Orco più vicino e 2 punti contro il secondo Orco che ora diviene visibile;

- 3 punti contro l'Androide e 1 punto contro uno dei Gretchin.

FUCILE AL PLASMA

Il fucile al plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il numero totale ottenuto è comparato con il valore di armatura di ciascuna delle miniature nella linea di fuoco. Ogni miniatura che si trovi nella linea di fuoco dovrà essere attaccata. La linea di fuoco si arresterà appena raggiungerà un muro o una porta chiusa.

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

ESEMPIO: FUCILE AL PLASMA

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

Ha ottenuto 4 con il lancio dei dadi. Quindi tutte le miniature sulla linea scelta saranno colpite con quattro punti. Anche la figura nella casella B sarà colpito con quattro punti indipendentemente dal fatto che quella in A sia eliminata o meno.

LANCIARAZZI

Il lanciarazzi deve sparare ad una casella piuttosto che a una miniatura, anche se la casella bersaglio potrebbe contenere una miniatura. Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col totale dei due dadi. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio più alto dei due dadi lanciati. L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

ESEMPIO: LANCIARAZZI

Nell'esempio qui sopra quella più scura è la casella bersaglio. I due dadi da arma pesante lanciati danno 2 e 3. Quindi la casella bersaglio è colpita con cinque e tutte le caselle adiacenti sono colpite con tre. Le caselle dietro il muro non sono colpite dall'esplosione.

ARMI EXTRA-PESANTI MARINES

Le armi extra-pesanti sono state introdotte per dare ai marines un maggior potere di fuoco contro nemici notevolmente corazzati.

Ogni arma extra-pesante ha uno speciale sistema di fuoco: ognuna colpisce una particolare area e quindi può colpire più di un bersaglio contemporaneamente.

Le carte ordine ed equipaggiamento per le armi pesanti non possono essere usate per le armi extra-pesanti.

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 nella figura. 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 rosso: 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 rossi nello stesso attacco, a seconda se si sono concentrati due o tre tiri nella stessa area; la somma di tutti i dadi tirati determinerà l'effetto dell'attacco in quella determinata area.



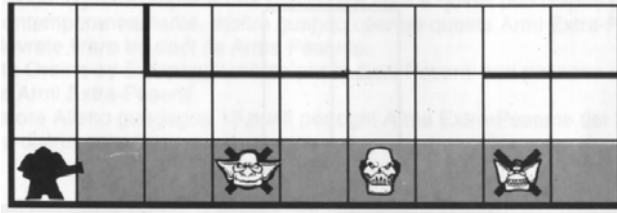
ESEMPIO: CANNONE LASER

Il giocatore con il cannone laser decide di sparare il suo primo colpo nell'area leggermente ombreggiata (vedi figura). 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.

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: FUCILE A FUSIONE

Il fucile a fusione è utilizzato lungo un corridoio in cui si trovano tre miniature lungo la medesima linea di fuoco (vedi Figur). 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.

RAGGIO A CONVERSIONE

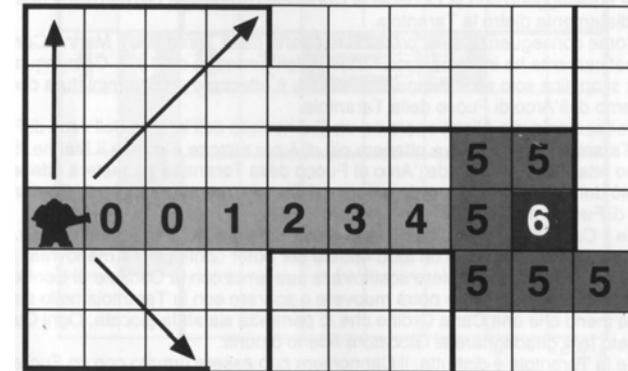
Il raggio a conversione spara lungo una linea dritta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Il raggio a conversione agisce lungo detta linea dritta fintanto che non colpisce un muro o una porta chiusa. L'ultima casella della linea di fuoco è quella nella quale si ottiene il maggior 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!



ESEMPIO: RAGGIO A CONVERSIONE

Esaminando la figura 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 inferiore di un punto per casella, lasciando il marine illeso.

LANCIAFIAMME

Il lanciafiamme rilascia una scarica liquida che si incendia a contatto con l'aria e arde per un tempo prolungato, consentendo di abbattere numerosi nemici in un colpo solo.

Il lanciafiamme spara ad una casella bersaglio. Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col totale dei due dadi. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio più alto dei due dadi lanciati. L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

Il fuoco del lanciafiamme va segnalato con l'apposito segnalino, che resta sul tabellone fino all'inizio del turno successivo del giocatore che ha sparato. Il segnalino blocca la linea di vista e l'arco di fuoco.

Ogni miniatura che attraversa l'area colpita dal lanciafiamme è automaticamente attaccata con due dadi rossi.

La gittata massima del lanciafiamme è di 6 caselle.

TARANTOLA

La tarantola è un'arma mobile di supporto. Tutti i soldati sono addestrati per usarla. Per manovrare la tarantola, il cannoniere

deve trovarsi nella casella immediatamente dietro ad essa e deve, temporaneamente, rinunciare alla propria arma.

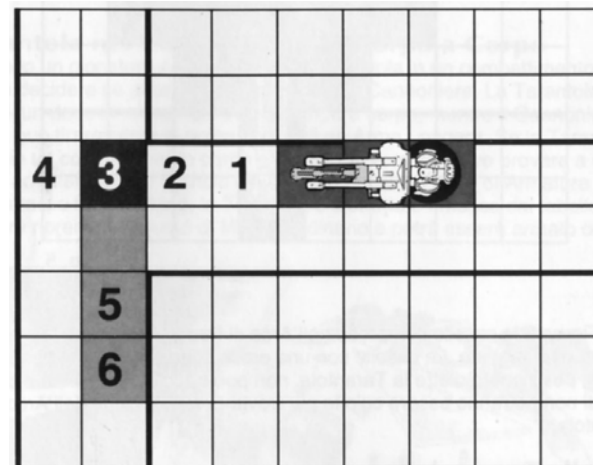
La tarantola può muovere o sparare a patto che sia manovrata da una miniatura. La tarantola non può muovere e sparare nello stesso turno, a meno che alcune carte ordine vengano giocate. Tuttavia le carte ordine ed equipaggiamento per le armi pesanti non valgono per la tarantola.

La tarantola blocca la linea di fuoco, ma non la linea di vista.

La tarantola non può essere utilizzata da giocatori avversari.

MOVIMENTO

La tarantola può muovere solo se manovrata da un cannoniere. Essa occupa 3 caselle mentre è manovrata da un cannoniere. La tarantola può muovere di sei caselle alla volta, spostandosi orizzontalmente o verticalmente, mai diagonalmente.



ESEMPIO

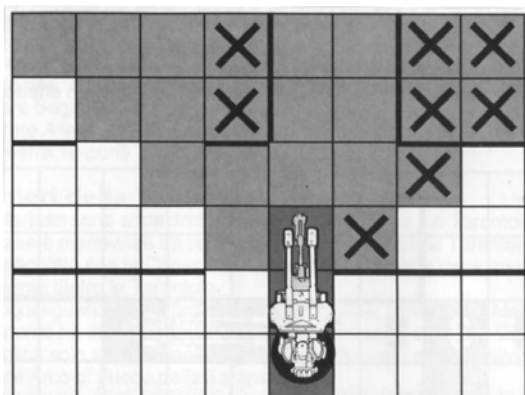
Nella figura la tarantola si muove di quattro caselle partendo dalla casella ombreggiata in scuro. Poi ruota di 90°, facendo perno sul suo centro (casella numero 3) e muove di altre due caselle, e finirà il suo movimento sulle caselle leggermente ombreggiate.

FUOCO

La tarantola può sparare tre volte in un turno. Essa è equipaggiata con una coppia di cannoni laser che sparano allo stesso modo dei cannoni laser tradizionali.

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

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.



ESEMPIO

Nella figura 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.

CORPO A CORPO

Quando un giocatore 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, si difende normalmente.

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.

COLPIRE LA TARANTOLA

La tarantola ha 6 Punti Armatura e 2 Punti Vita.

Se è colpita con un attacco di 1 punto superiore al Valore Armatura (VA) la tarantola perde un punto vita. Se l'attacco è superiore di 2 punti, la tarantola deve essere rimossa dal gioco, mentre il cannoniere sopravvive. Se è superiore di 3, la tarantola è distrutta e il cannoniere è ferito. Se è superiore di 4, anche il cannoniere va eliminato.

Quando il cannoniere viene eliminato, il giocatore può, durante il suo turno, sostituirlo per poter continuare a manovrare la

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.

Se la tarantola viene distrutta, il cannoniere continua la partita normalmente, utilizzando l'arma in dotazione all'inizio.

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!

ARMI GOVERNATORE ELDAR

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.

ARMI ELDAR

Una squadra Eldar è composta da un governatore, due guerrieri armati di catapulta Shuriken e tre guerrieri con armi

pesanti, da scegliere tra cannone Shuriken, lanciarazzi e cannone laser.

LA CATAPULTA SHURIKEN

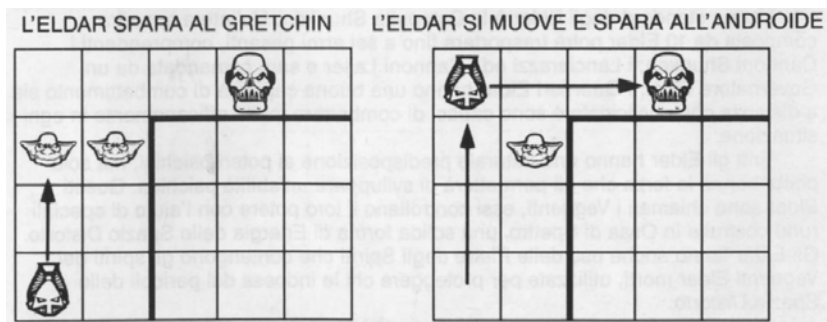
Questa è l'arma standard dei guerrieri Eldar. La catapulta spara una raffica di piccoli proiettili a forma di stella aventi una punta tagliente mono-molecolare, utilizzando un meccanismo di fuoco basato sulla forza di gravità. Un Eldar che usa la catapulta Shuriken deve tirare 2 dadi da arma leggera.

ARMI PESANTI ELDAR

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

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.



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

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 poichè ha ottenuto due. 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 poichè ottiene due "0" non riesce a distruggerlo.

II 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.



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 poichè 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. Poichè l'Eldar ha già mosso e non ci sono più bersagli in vista, egli non può più nè muovere nè sparare il secondo colpo ed il suo turno ha termine.

LANCIARAZZI

Il lanciarazzi degli Eldar funziona esattamente come il lanciarazzi degli Space Marines (vedi sopra).

TURNO DEI GIOCATORI ALIENI

TURNO DI UN GIOCATORE ALIENO

Durante il proprio turno il giocatore alieno può effettuare le seguenti azioni:

- Pescare carte eventi alieni
- Utilizzare rinforzi ladri genetici (*solo Regno del Caos*)
- Muovere
- Attaccare
- Utilizzare rinforzi

CARTE EVENTI ALIENI

All'inizio di ogni turno i giocatori alieni devono pescare una carta evento alieno da **entrambi i mazzi** a loro disposizione (verde e azzurro). Possono prendere una sola carta a testa, pescando ciascuno da un mazzo differente.

A turni alterni devono effettuare la pescata in un mazzo di colore differente. Cioè in ciascun turno ogni giocatore alieno deve pescare una carta di colore diverso rispetto al turno precedente.

Queste carte vanno giocate immediatamente.

RINFORZI LADRI GENETICI

All'inizio del proprio turno, e a turni alterni, il giocatore del Caos può collocare un segnalino speciale (ladro genetico o ibrido) sul condotto di ingresso indicato sulla mappa di ogni missione.

Nel primo turno il segnalino non può muovere né attaccare e non può essere attaccato dagli avversari. Il segnalino potrà entrare in gioco e iniziare a muoversi nel corso del turno successivo.

I segnalini possono entrare sul tabellone anche se il condotto è in linea di vista di una miniatura avversaria.

I segnalini si muovono di 8 caselle e seguono le regole relative ai normali segnalini blip.

Il condotto può essere distrutto da un attacco (fuoco o corpo a corpo) superiore o uguale a 5.

MOVIMENTO

Le tabelle riassuntive indicano il numero massimo di caselle che può essere percorso da ogni tipo di miniatura aliena. Una

miniatura aliena può muovere prima o dopo aver sparato, o anche scegliere di non muovere.

Gli alieni hanno le stesse limitazioni nel movimento delle altre miniature e possono aprire le porte.

MOVIMENTO DEI SEGNALINI BLIP

Tutti i segnalini blip possono muovere di cinque caselle e seguono le stesse regole e limitazioni delle miniature.

Essi possono aprire le porte.

Se un segnalino blip muove ed entra nella linea di vista di un'altra miniatura, deve essere rivelato. Una miniatura aliena può continuare a muovere dopo che è stata rivelata.

Comunque, anche le caselle mosse prima di essere rivelate, vengono contate nella capacità di movimento dell'alieno. Se il numero di caselle percorse prima di essere rivelato è uguale o maggiore della capacità di movimento dell'alieno, la miniatura non può più muovere in quel turno, ma può comunque attaccare.

SEGNALINI CULTO OSCURO

Nell'appendice di ogni missione sarà indicato il numero di segnalini utilizzabili e la modalità di ingresso nel tabellone per il giocatore del Culto.

Esistono infatti 2 modalità di ingresso:

- **Condotta alieno:** i segnalini entrano da uno o più punti indicati sulla mappa. Il giocatore può introdurre fino a 8 segnalini per turno (più i rinforzi), anche se in linea di vista. Il condotto non può essere distrutto.

- **Tabellone:** i segnalini vengono posizionati sul tabellone contestualmente al Signore del Caos, ogni volta che un tabellone viene sondato.

I segnalini del Culto e del Regno non devono essere obbligatoriamente svelati se entrano in linea di vista tra loro. Il giocatore di turno deve dichiarare apertamente di voler svelare il segnalino in linea di vista.

ATTACCO

Tutte le miniature aliene, tranne alcune eccezioni, possono attaccare una volta sola per turno. L'attacco può essere effettuato prima o dopo il movimento.

Le tabelle riassuntive indicano quanti e quali dadi devono essere usati da ogni tipo di alieno durante l'attacco.

Alcuni alieni sono equipaggiati con armi pesanti. Queste sparano nello stesso modo di quelle usate dagli altri giocatori. Ove non diversamente specificato le armi pesanti attaccano una singola casella con due dadi rossi.

Gli alieni, incluso il Dreadnought, non possono sparare e attaccare in un combattimento corpo a corpo nello stesso turno.

RINFORZI ALIENI

Dopo aver mosso e sparato con tutti gli alieni che desidera, il giocatore alieno può scegliere di usare qualcuno dei suoi segnalini rinforzo.

I giocatori alieni cominciano il gioco con un certo numero di segnalini rinforzo. Il numero esatto dipende dalla missione da giocare ed è indicato nel libro delle missioni.

I segnalini rinforzo devono essere immessi sul tabellone da una delle caselle indicate per l'arrivo dei rinforzi. Queste caselle sono contrassegnate con "R" sulla mappa delle missioni.

Se la miniatura corrispondente non è disponibile, il segnalino rinforzo non può essere utilizzato.

I rinforzi non possono essere posizionati su una casella in linea di vista con una miniatura nemica.

Ogni giocatore alieno può giocare fino a 6 segnalini rinforzo alla fine del suo turno. Tuttavia, se sul tabellone non è presente nessun segnalino o miniatura il giocatore alieno DEVE usare 6 rinforzi (o quanti sono disponibili).

CONTEGGIO DEI PUNTI

Quando un giocatore alieno elimina un avversario può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte a sé. Al termine della partita il giocatore alieno deve calcolare il totale dei punti realizzati e verificare il risultato sulla tabella di efficienza aliena.

DREADNOUGHT

DREADNOUGHT

Il Dreadnought è una terribile macchina di guerra, sviluppata grazie alle necrotecnologie aliene. E' un imponente avversario da temere e rispettare. I giocatori alieni possono impiegare diversi tipi di Dreadnought, di varia stazza e capacità di fuoco.

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

MOVIMENTO

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle che contengono altre miniature aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura. Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base e

segue le normali regole sul movimento. Tuttavia, il Dreadnought non può muovere diagonalmente.

ATTRAVERSARE LE PORTE

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

ARMI

Il Dreadnought inizia il gioco con dei fucili laser montati sul suo corpo e un supporto per altre due o quattro armi. Prima di metterlo sul tabellone, il giocatore alieno può scegliere quali armi usare e attaccarle alla miniatura Dreadnought.

Quando spara il Dreadnought può farlo con tutte le sue armi. Esso spara con **un'arma alla volta**, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un diverso bersaglio. Il Dreadnought può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una della quattro caselle che occupa.

Il Dreadnought non può sparare con le armi che sono state rimosse. Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare solo con i fucili laser.

PUNTI VITA

Il Dreadnought ha tre o cinque punti vita, a seconda del numero di armi montate. Ogni volta che perde un punto vita, il giocatore alieno deve rimuovere una delle armi pesanti.

Esso continua a lanciare tutti i dadi nel combattimento corpo a corpo, anche quando è ferito.

Viene eliminato e tolto dal tabellone di gioco quando perde il l'ultimo punto vita.

ESEMPIO

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

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			

DREADNOUGHT GOLGOTHA

Il Dreadnought Golgotha è una gigantesca macchina da guerra impiegata dal Culto Oscuro.

Ha le stesse caratteristiche di un Dreadnought MK X e segue le stesse regole.

L'unica differenza riguarda l'utilizzo delle armi pesanti. Le quattro armi del Golgotha colpiscono ciascuna un'area di quattro caselle con 2 dadi rossi.

REGOLE DI GIOCO

OGGETTI

Alcune missioni prevedono la ricerca e il recupero di oggetti o equipaggiamenti, rappresentati da speciali segnalini blip.

In tali occasioni 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. Una volta rivelato, esso non potrà più essere mosso.

Quando una miniatura incontra un segnalino oggetto può decidere di raccoglierlo, collocando il segnalino sotto la miniatura stessa. Raccogliere un oggetto costa 1 PM.

Se la figura che trasporta l'oggetto viene uccisa, il segnalino resta sul tabellone finché un'altra miniatura decide di raccoglierlo.

Tutti gli oggetti e alcune carte possono essere scambiate tra due miniature (purché in caselle adiacenti), senza costi.

Una miniatura può anche trasportare un'altra miniatura (purché non eccessivamente più grande).

Tale azione costa 1 PM per il carico e 1 PM per lo scarico.

Una miniatura che ne trasporta un'altra ha i PM dimezzati, ha i valori di corpo a corpo dimezzati e non può sparare con armi pesanti.

ALLEANZE

Sono ammessi tutti i tipi di alleanza (pubblica e segreta) tra le diverse squadre, tuttavia esistono alcune eccezioni:

- Gli Angeli Sanguinari non possono allearsi con il Regno del Caos
- I Magli Imperiali non possono allearsi con il Regno del Caos
- Gli Ultramarines non possono allearsi con il Culto Oscuro
- Gli Eldar non possono allearsi con il Culto Oscuro
- I ladri genetici non possono allearsi con nessuna razza

Ogni squadra non può mantenere più di un'alleanza pubblica alla volta.

Se, in presenza di una preesistente alleanza pubblica, viene scoperta o rivelata una alleanza segreta, i giocatori coinvolti devono risolvere pubblicamente la controversia, confermando un'unica alleanza e sciogliendo le altre.

I membri della Legione dei Dannati, contrariamente alle altre squadre possono effettuare alleanze pubbliche individuali, anche con più squadre rivali contemporaneamente.

Se nel corso di una missione un'alleanza viene sciolta, essa non può più essere ricostituita fino al termine della missione stessa.

Tutte le cessioni o gli scambi di carte vanno considerate come alleanze a tutti gli effetti.

Ogni violazione volontaria delle regole sulle alleanze comporta la perdita di 50 punti.

ONORIFICENZE E GERARCHIA

Il giocatore con più punti alla fine di ogni missione è considerato il vincitore della stessa e ottiene automaticamente DUE Sigilli d'Onore.

Successivamente tutti i giocatori devono consultare la tabella dell'efficienza in combattimento e registrare sul proprio pannello di controllo il numero di Sigilli d'Onore conquistati.

Ogni volta che un giocatore accumula QUATTRO Sigilli viene automaticamente promosso di un grado.

Ad ogni grado corrisponde un certo numero di carte ordine e equipaggiamento. I Sigilli d'Onore non danno diritto ad alcuna carta aggiuntiva, ma possono essere utilizzati per ottenere rinforzi.

Se il leader di una squadra viene ucciso nel corso della partita, il giocatore dovrà iniziare la missione successiva con un comandante di grado immediatamente inferiore e senza nessun Sigillo d'Onore.

RINFORZI

Per ogni grado ottenuto le squadre (esclusi i giocatori alieni) possono accedere ad un rinforzo in cambio di alcuni Sigilli d'Onore, secondo quanto previsto dalle relative tabelle.

Ogni comandante può disporre al massimo di un rinforzo.

Non può essere impiegato nessun nuovo rinforzo finché l'ultimo è ancora vivo.

In ogni missione il rinforzo può essere impiegato solamente se è disponibile la relativa miniatura.

Se due giocatori vogliono utilizzare lo stesso rinforzo e non vi sono miniature sufficienti, la precedenza nella scelta va al più graduato.

SPACE MARINES	RINFORZO	COSTO
VETERANO	-	
EROE	S. M. FUCILE LASER	2
SERGEANTE	S. M. ARMA PESANTE	2
TENENTE	S. M. ARMA EXTRAPESANTE	2
CAPITANO	TERM LANCIAFIAMME	2
MAESTRO	TARANTOLA	2

LEGIONE DEI DANNATI	RINFORZO	COSTO
ESULE	-	
RAMINGO	FANATICO	2
RIBELLE	THERIAN	2
TIRANNO	MRL INFERNO	2
MAESTRO	LEGIONARIO	2
LORD	DREADNOUGHT	2

ELDAR	RINFORZO	COSTO
GIUSTIZIERE	-	
GUERRIERO	ELDAR CATAPULTA	2
VENDICATOR	ELDAR ARMA PESANTE	2
ESARCA	VENDICATORE	2
PRINCIPE	VENDIC. ARMA PESANTE	2
LORD	TARANTOLA	2

ONORIFICENZE E RINFORZI ALIENI

I giocatori alieni salgono di grado con le medesime modalità degli altri giocatori e possono ottenere Sigilli d'Onore nel corso delle missioni.

Per ogni grado ottenuto il Signore del Caos ha diritto a una o più carte evento alieno e a uno o più segnalini rinforzo extra scelti a caso.

Per ogni grado ottenuto il Maestro del Culto ha invece accesso ad alcuni riti dell'Oscura Simmetria e a uno o più segnalini rinforzo extra scelti a caso.

Ogni rito dell'Oscura Simmetria permette di recuperare un punto vita nel corso della partita.

Essi possono essere utilizzati a favore di una delle proprie miniature in qualsiasi momento, anche subito dopo un attacco

fatale. Tuttavia il Maestro del Culto può utilizzare un solo rito per ogni turno.

Per ogni informazione si faccia riferimento alle presenti tabelle.

REGNO DEL CAOS	BLIP RINFORZO EXTRA	CARTE EVENTO ALIENO
RINNEGATO	-	
GUERRIERO	1	1
CAMPIONE	2	2
COMANDANTE	3	3
TIRANNO	4	4
SIGNORE	5	5

CULTO OSCURO	BLIP RINFORZO EXTRA	RITI OSCURA SIMMETRIA
CUSTODE	-	
PRESELTO	1	1
INQUISITORE	2	2
NEFARITA	3	3
MAESTRO	4	4
PRINCIPE	5	5