

STARQUEST



IL NIDO

IL NIDO

Partita singola per due giocatori

Per giocare a “IL NIDO” sono necessarie alcune miniature aggiuntive. In questo caso è stato usato un pack base di 5 Termagant da Warhammer 40.000



Nel pacchetto zip si trova la carta con i valori di combattimento del Termagant e il tassello aggiuntivo del Laboratorio.

Il Giocatore Alieno: seguirà tutte le regole standard di gioco e le indicazioni specifiche per la missione.

Il Giocatore Marine: guiderà tutte e tre le squadre comportandosi come se facessero parte di un'unico battaglione con l'obiettivo comune. Tuttavia le regole per le carte ordine, le carte equipaggiamento e le armi assegnate seguiranno la normale diversificazione colore/squadra.

Durante il suo turno il Giocatore Marine può muovere tutte e 15 le miniature nell'ordine più incline alla sua strategia, tuttavia per una maggior chiarezza e facilità gestionale si consiglia di rispettare il più possibile le fasi differenziate per le tre squadre.

Condizione di vittoria: al termine della missione, il giocatore con il più alto punteggio cumulato sarà il vincitore della partita.

Per i punteggi totalizzati si utilizzano le normali regole di assegnazione punti con le seguenti modifiche:

- il **Comandante dei Marine del Caos** ha i seguenti valori:

Valore Armatura: 3

Punti corpo: 3

Valore: **15 punti**

- I **Ladri Genetici** e i **Termagant** valgono **10 punti**

- per un maggior equilibrio in termini di punteggio, i valori da aggiungere al punteggio alieno e sottrarre a quello marine in caso di eliminazione di una miniatura marine sono i seguenti:

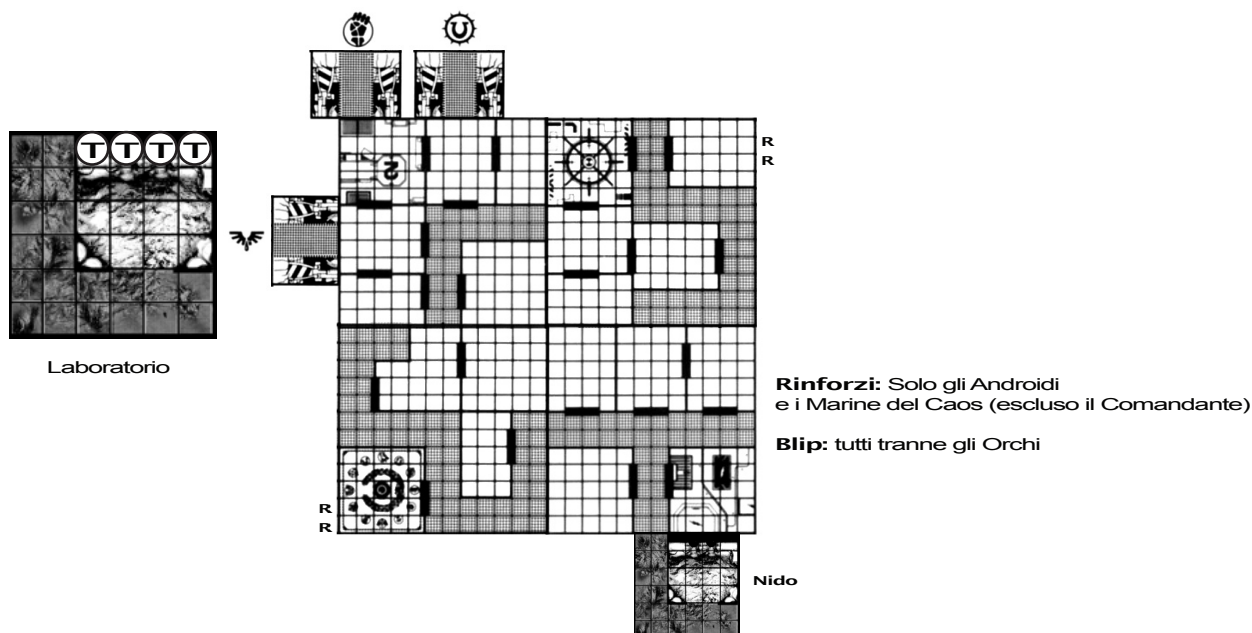
- marine con arma leggera, **10 punti**

- marine con arma pesante, **15 punti**

- comandante, **25 punti**

MISSION: Distruggere il Nido

In un vecchio scafo abbandonato una squadra di Marine del Caos sorveglia un laboratorio genetico. Qui vengono generati senza sosta dei Ladri Genetici e dei Termagant che andranno a rinforzare le linee nemiche. Dovrete infiltrarvi nello scafo, raggiungere il laboratorio divenuto ormai un Nido di creature e distruggerlo. Fate attenzione alle truppe aliene a difesa del nido, non sono molte, ma sono ben equipaggiate e potenti.



Per questa missione il Comandante dei Marine del Caos avrà come Valore Armatura 3, tre Punti Corpo, e varrà **15 punti**.

Per questa missione i Ladri Genetici e i Termagant generati dal Nido valgono **10 punti**.

Finchè il laboratorio non viene distrutto, all'inizio di ogni turno il giocatore Alieno tira un dado rosso e uno bianco dopo aver pescato la carta evento alieno. Il risultato sarà il numero dei Ladri Genetici (dado bianco) e dei Termagant (dado rosso) che entreranno in gioco dalle caselle contrassegnate dalla lettera T nel Nido. Il punteggio del lancio di dadi sarà limitato dalle miniature disponibili in questo turno.

La carta evento alieno *Ladro Genetico* sostituisce il lancio di dadi e corrisponde al punteggio massimo ottenibile per le creature generate dal nido (2 Ladri Genetici, 3 Termagant).

Nell'unico caso in cui il lancio dia un doppio zero l'Alieno può rilanciare uno dei due dadi, a scelta.

Una volta che il Nido è distrutto la carta *Ladro Genetico* torna al suo significato originario, aggiungete però un Termagant alle creature da posizionare sul tabellone.

Il giocatore Alieno vince i punti della missione se riesce a mantenere in funzione il Nido di Ladri Genetici: **50 punti** all'Alieno, **-50 punti** al giocatore Marine.

Il giocatore Marine vince i punti della **missione principale** se distrugge il Nido. Per farlo dovrà entrare nel laboratorio e attaccarlo nel corpo a corpo o sparando. Il laboratorio ha VA 3 e PC 1. Considerate il VA anche nel corpo a corpo. **Missione Principale: 30 punti**

Missione Secondaria

Il Comandante del Caos è troppo pericoloso, uccidetelo ora che ne avete la possibilità

Valore: 15 punti

In tutte le caselle del tassello aggiuntivo "Laboratorio" (corridoio e nido) tutte le miniature marine muovono di tre caselle per turno a causa delle sostanze organiche che ricoprono il pavimento. La carta *Sospensori* non ha effetto in questo tassello, le carte ordine che permettono una doppia mossa di movimento sì (ovviamente al massimo 3 + 3 caselle).