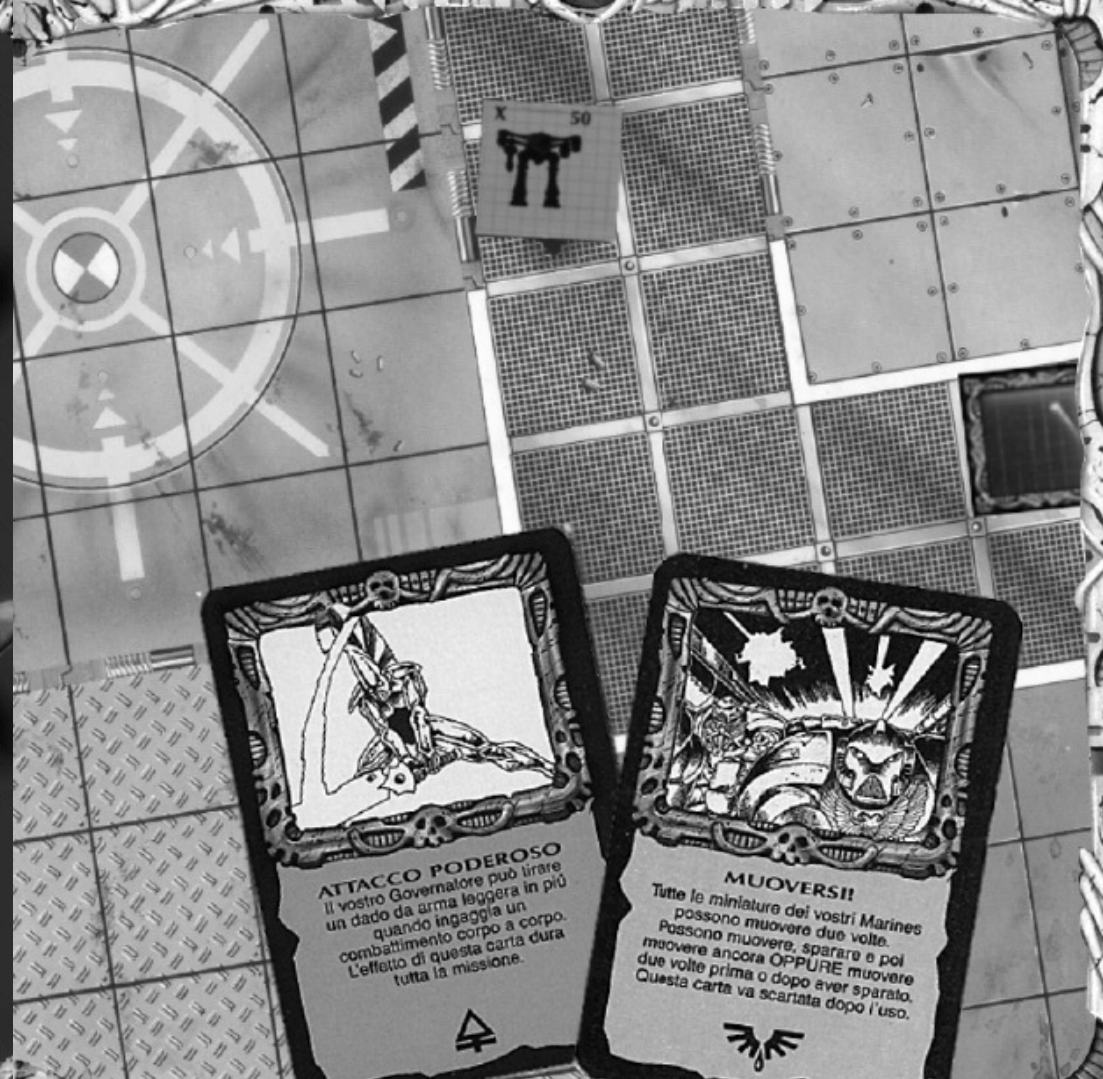


"Una nuova speranza" è un ciclo di missioni che utilizza il set base e le espansioni di Starquest. Nel manuale sono proposte nuove opzioni di gioco.

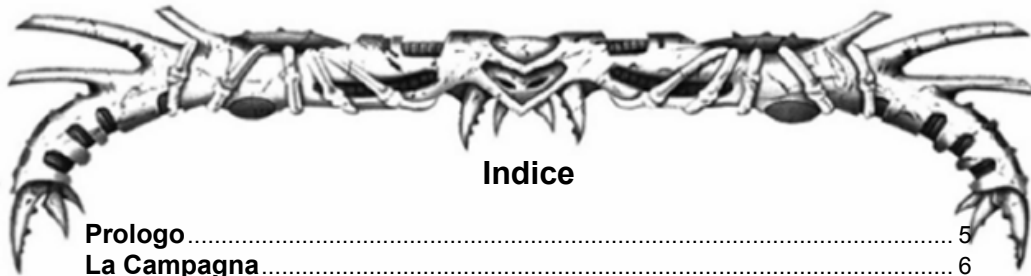
STARQUEST



Questo manuale è *non ufficiale* e redatto *senza scopo di lucro*. Non è appoggiato dalla Hasbro International Inc o dalla Games Workshop. Non si intende violare alcun copyright.

UNA NUOVA SPERANZA

ver. 2.0



Indice

Prologo.....	5
La Campagna.....	6
Legenda.....	7
Alcune precisazioni.....	8
Regole opzionali.....	9
Opzione 1: Variazioni nel punteggio del giocatore Alieno.....	9
Opzione 2: Valori dei Ladri genetici e delle armi del Dreadnought.....	9
Opzione 3: Salire e scendere di grado.....	9
Opzione 4: Punti vita del comandante.....	10
Opzione 5: Morte del comandante.....	10
Opzione 6: Capitano Sr e Signore del Caos: i vantaggi del grado.....	11
Giocatore Marine – il personaggio speciale.....	12
L'Apotecario.....	12
Il Cappellano.....	13
Il Techmarine.....	14
Giocatore Marine – le truppe speciali.....	15
Veterani anti-xenos (Ultramarines).....	15
Truppe da assedio (Pugno d'acciaio).....	15
Compagnia della morte (Angeli sanguinari).....	16
Giocatore Marine – equipaggiamento speciale del Capitano Sr.....	16
Modificatore fasico (Ultramarines).....	16
Mini drone da assalto (Pugno d'acciaio).....	16
Guanto-lanciagranate (Angeli sanguinari).....	16
Giocatore Marine – equipaggiamento speciale della squadra marine.....	17
Mini drone bodyguard (Ultramarines).....	17
Upgrades armi extra-pesanti (Pugno d'acciaio).....	17
Munizioni sperimentali (Angeli sanguinari).....	17
Giocatore Alieno – le truppe speciali.....	18
Ladri genetici modificati.....	18
Androidi benedetti.....	18
Orchi korazzati.....	18
Marines d'élite.....	18
Giocatore Alieno – manipolazione degli eventi.....	19
Togliere fino a 10 carte dal mazzo degli Eventi alieni.....	19
Reinserire fino a 3 carte Evento alieno.....	19
Opzione 7: I pericoli generici sui tabelloni.....	19
Opzione 8: Ulteriori spunti.....	19
Opzione 9: La ricerca dei reperti sui vascelli alieni.....	20



Elenco materiale utilizzato per le varie Opzioni e Missioni:

- 03 Segnalini "Missione non completata" [opzione 1]
- 10 Segnalini punteggio "Ladro genetico" [opzione 2]
- 20 Segnalini punteggio "Arma del Dreadnought" [opzione 2]
- 03 Carte (o schede) caratteristiche Personaggi speciali [opzione 6]
- 06 Segnalini "Punti vita" Personaggi speciali [opzione 6]
- 10 Carte equipaggiamento Personaggi speciali [opzione 6]
- 04 Carte (o schede) caratteristiche Truppe speciali [opzione 6]
- 06 Segnalini "Punti vita" Truppe speciali [opzione 6]
- 03 Carte equipaggiamento speciale comandante [opzione 6]
- 03 Segnalini orientabili per equipaggiamento speciale comandante [opzione 6]
- 03 Carte equipaggiamento speciale squadra [opzione 6]
- 02 Segnalini orientabili per equipaggiamento speciale squadra [opzione 6]
- 04 Carte (o schede) caratteristiche Truppe speciali (Alieno) [opzione 6]
- 01 Segnalino "Punti vita" Comandante del Caos [opzione 6] [M16, M20]
- 08 Segnalini "Punti vita" Androidi benedetti [opzione 6]
- 02 Carte "Manipolazione eventi" [opzione 6]
- 18 Carte Reperto [opzione 9]
- 02 Segnalini Reperto [opzione 9]
- 01 Segnalino "Punti vita" Comandante pirati eldar [M6]
- 05 Segnalini "Remember" [M14, M15, M16, M18]
- 02 Carte (o schede) caratteristiche Eroi [M17, M20]
- 01 Carte (o schede) caratteristiche Truppe aliene particolari [M20]

Nota: le sigle M14, M16 e così via, indicano il numero della missione alla quale il materiale fa riferimento.





Prologo

“Non è un segreto che il Dna di alcuni Capitoli di Marines dello spazio, fedeli all’Imperatore, sia stato segnato da alcune alterazioni che potrebbero causarne la prematura estinzione, o peggio, il sodalizio con gli dei del Caos. L’Inquisizione è in procinto di attivarsi per fare luce sulla tara che lega gli Angeli Sanguinari e i Capitoli successori, in seguito a numerose segnalazioni da parte di civili o di soldati della Guardia Imperiale. La loro lealtà non è messa in dubbio, ma il forte fanatismo, le azioni sconsiderate e al limite del macabro e della follia hanno posto le basi per una profonda analisi delle cause di tali alterazioni, delle conseguenze sulla difesa dell’Impero e soprattutto sulla sorte di questi valorosi fratelli.

La prossima missione che dovremo affrontare ci è stata affidata direttamente dai Servizi Segreti dell’Impero. Gli unici dettagli che al momento sono stati rivelati riguardano l’assoluta segretezza della missione, il che implica che il nostro vascello dovrà operare autonomamente e senza alcun contatto con le altre forze imperiali.

Inoltre, dovremo contattare i Lamenters, un Capitolo lealista che sta scontando una “crociata penitente” a seguito del tradimento verso l’Imperatore. Le ricerche scientifiche prodotte negli ultimi decenni potrebbero ripristinare il Dna alterato...”

Inquisitore Valerius
Comandante della Impavidus



La Campagna

Il ciclo di missioni di questo fascicolo si pone come continuazione delle esercitazioni presenti nel set base di Starquest.

Si presume che un gruppo speciale di marines, provenienti da Capitoli differenti, sia sotto il diretto controllo dell’Inquisitore Valerius, a bordo del vascello spaziale Impavidus.

I compiti affidati a questa struttura riguardano la salvaguardia dei confini imperiali, assaltando vascelli alieni che fuoriescono dal warp, recuperando antichi artefatti di notevole importanza strategica, tattica e scientifica, e sventando ardite manovre del Caos per rendere instabili le difese dell’Impero.

I giocatori impersonano sia dei comandanti marines, agli ordini dell’Inquisitore Valerius, che le forze del Caos, le quali riuniscono differenti fazioni (Orchi, Marines del Caos, Ladri genetici, ecc).

L’obiettivo della Campagna non consiste, come nell’originario Starquest, nel raggiungere per primo il più alto grado disponibile (Capitano Sr o Signore del Caos), bensì nel superare le differenti missioni in modo da trovare una cura alla tara genetica che affligge alcuni Capitoli di marines dello spazio.

Su un piano più pratico si terrà presente anche il punteggio più alto realizzato dai giocatori Marines, con il medesimo o con più comandanti, e dal giocatore Alieno. Quest’ultimo dovrà far terminare la Campagna in modo tale che i giocatori Marines non possano più raggiungere l’obiettivo principale.

Le missioni sono tra loro concatenate: il mancato raggiungimento degli obiettivi di missione non implica la conclusione della Campagna, in quanto è (quasi) sempre possibile trovare un’alternativa narrativa che riconduce ai momenti critici della storia.

Alla fine di questo manuale (p.80) è possibile visionare la scheda relativa ai legami logici e temporali tra le varie missioni: il superamento (o meno) di queste è indicato da una freccia verde (o rossa) che porta direttamente alla missione successiva (es. se, nella Prima Missione, i Marines raggiungono gli obiettivi della Missione Principale, la prossima avventura sarà la Quarta e non la Seconda). Se la freccia rossa indica la parola “Fine”, la Campagna ha termine con la vittoria del giocatore Alieno.

Per bilanciare un po’ le partite, che vedono in genere l’Alieno come favorito, sono state previste alcune opzioni non presenti nel gioco base, quali la possibilità di ritrovare dei reperti e di ottenere ulteriori privilegi nell’avanzamento di grado. Ad inizio Campagna i giocatori decideranno quali di queste adottare.

Questo manuale è stato concepito per utilizzare principalmente le regole e gli accessori del set base di Starquest. Per ogni missione verranno altresì indicati gli elementi prelevati dalle espansioni (Missione dreadnought e Attacco degli eldar), tuttavia sono proposte nuove carte Equipaggiamento, schede e segnalini “punti vita”, utili se si utilizzano le opzioni proposte.





Legenda

La traduzione italiana di Starquest presenta alcune imprecisioni, soprattutto a livello di armi. Nel presente manuale viene effettuata la traduzione corretta basata sul gioco di ruolo Warhammer 40.000, al quale Starquest si ispira.

Traduzione originale	Termine inglese	Traduzione corretta	Note
Pistola laser	Bolt pistol	Pistola Requiem	Arma a proiettili
Fucile laser	Bolter	Fucile Requiem	Arma a proiettili
Bolter	Heavy bolter	Requiem pesante	Arma a proiettili
Armi mortali	Power weapons	Armi potenziate	Scure, spada e quanto
Pugno d'acciaio	Imperial fists	Magli dell'Imperatore	Si utilizzerà la traduzione originale!

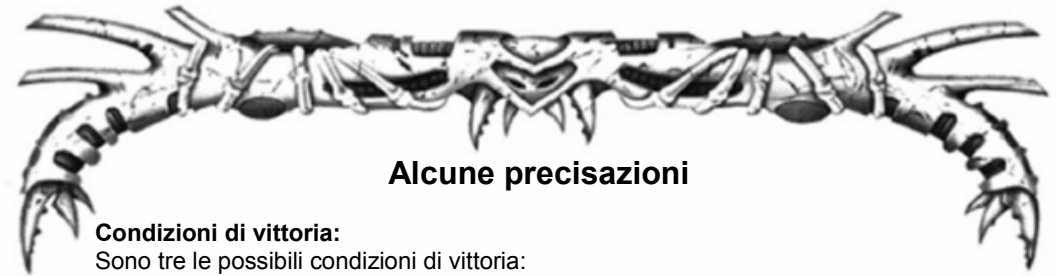
Nota bene:

Il vocabolo "comandante" indica genericamente la miniatura, con 6 punti vita, che guida la squadra marine. Il termine non fa alcun riferimento al grado, infatti, comandante di una squadra può essere un sergente, un tenente o un capitano.

In questo manuale si fa spesso riferimento al vocabolo "Capitolo" dei marines spaziali. Per Capitolo si intende l'organizzazione religiosa e militare che addestra e utilizza i marines dello spazio durante le battaglie, attraverso particolari equipaggiamenti e tattiche.

In Starquest i Capitoli sono tre, ognuno dotato di specifici punti di forza:

- Angeli sanguinari: corpo a corpo;
- Pugno d'acciaio: armi pesanti;
- Ultramarines: polivalenti, con maggiori capacità di ricognizione.



Alcune precisazioni

Condizioni di vittoria:

Sono tre le possibili condizioni di vittoria:

- dal punto di vista narrativo bisogna salvare o meno gli Angeli sanguinari (e i Capitoli successivi) dalla perdizione dovuta alla tara genetica;
- ottenere più punti con un determinato comandante marine;
- ottenere complessivamente più punti degli altri giocatori (Marines e Alieno), considerando anche i comandanti marines periti in battaglia.

Ad inizio Campagna i giocatori possono decidere se scambiarsi i ruoli (Marine e Alieno) di partita in partita, in modo da rendere meno monotona l'intera avventura. In tal caso è attuabile sia la prima che la terza condizione di vittoria.

Struttura di una missione:

Rispetto al set base di Starquest sono state aggiunte alcune novità quali il numero massimo di Marines richiesti per la missione e la tipologia di armi (leggere, pesanti, extra-pesanti), gli elementi provenienti dalle espansioni (Missione dreadnought e Attacco degli eldar), i reperti ed i pericoli rilevabili sul tabellone di gioco (regole opzionali), ulteriori note per i giocatori (Marine e Alieno) e una breve descrizione della missione successiva da giocare, a seconda degli obiettivi raggiunti in quella attuale.

Una volta attribuiti ai giocatori Marines i segnalini di Missione Principale e Secondaria (se rivelata), tranne eccezioni, tutti i marines devono ritornare alle proprie aree di ingresso. Inoltre, da quel momento e solo in quel caso, se terminano le carte Evento Alieno, non accade nulla.

Cosa leggere al giocatore Marine:

In Starquest il giocatore Alieno impersona sia il nemico che il Master, in quanto è in grado di conoscere la tipologia e la consistenza dei pericoli presenti in ogni missione. Per eventuali problemi di interpretazione, il Master ha l'ultima parola.

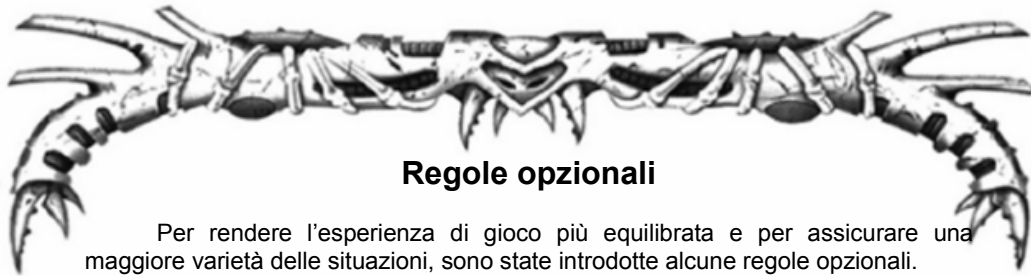
Al giocatore Marine verranno lette le seguenti sezioni:

- Missione Principale e Secondaria (vedi omonima carta Evento alieno);
- Numero massimo di marines utilizzabili (comandante compreso) e tipologia di armi;
- Note per il giocatore Marine;
- Reperti (vedi Opzione 9, p.20) e Pericoli (vedi Opzione 7, p.19).

Quali rinforzi alieni "extra":

La carta Evento "Rinforzi alieni" permette, al giocatore Alieno, di pescare ulteriori segnalini Rinforzo da aggiungere a quelli già a sua disposizione. Normalmente si fa riferimento ai rinforzi del set base di Starquest. Qualora, nella sezione "Espansioni: Missione dreadnought" è indicata la voce "Rinforzi extra", il giocatore Alieno può considerare i rinforzi dell'omonima espansione (ulteriori Androidi e Dreadnoughts).





Regole opzionali

Per rendere l'esperienza di gioco più equilibrata e per assicurare una maggiore varietà delle situazioni, sono state introdotte alcune regole opzionali. Ad inizio Campagna i giocatori si accordano su quali regole utilizzare e quali non.

Opzione 1: Variazioni nel punteggio del giocatore Alieno

Per smorzare il vantaggio del giocatore Alieno durante le partite, come la mancata riduzione del punteggio pari al valore delle proprie miniature, è possibile togliergli, a fine partita, il valore delle Missioni (Principali o Secondaria) non ottenute.

Per cui, se il giocatore Alieno non riesce ad ottenere il segnalino di Missione Secondaria, ma solamente di quella Principale, a fine partita egli aggiungerà 30 punti al punteggio totale e ne sottrarrà 15.

Per rendere ancor più complicata la vittoria aliena, è possibile stabilire che il giocatore Alieno non possa mai aggiungere il valore dei segnalini di Missione Principale e Secondaria, ma rischia comunque di sottrarlo nel caso opposto.

NB: In alcune missioni verrà indicato per quali miniature perse il giocatore Alieno dovrà ridurre il proprio punteggio totale.

Opzione 2: Valori dei Ladri genetici e delle armi del Dreadnought

In Starquest i Ladri genetici non sono caratterizzati dal tipico segnalino Blip e non apportano alcun beneficio al giocatore Marine che li elimina.

I giocatori possono ipotizzare l'assegnazione del valore di 10 punti per la miniatura del Ladro genetico.

Un discorso simile meritano le armi del Dreadnought. Capita spesso che un giocatore Marine riesca a distruggerle, mentre la miniatura viene eliminata da un altro giocatore che si appropria del relativo segnalino (Blip o Rinforzo).

In questo caso chi distrugge un'arma del Dreadnought segna 5 punti in più nella propria tabella segnapunti. Il valore stabilito nel segnalino è dunque quello del corpo del Dreadnought, senza le armi.

Opzione 3: Salire e scendere di grado

Nella Tabella di Efficienza in Combattimento (TEC), contenuta nel libretto delle missioni del set base di Starquest, se si ottengono meno di 10 o 29 punti (a seconda che si parli di giocatore Marine o Alieno), nella prossima missione bisogna ricominciare con un (nuovo) sergente o un Rinnegato del Caos.

Per evitare drastiche riduzioni di capacità bellica tra due missioni, è possibile, ottenuti meno di 10 o 29 punti, degradare il comandante della squadra. Dalla prossima missione egli inizierà con un grado più basso e senza onorificenze (o marchi del Caos). Ovviamente non si può scendere al di sotto del grado di sergente o di Rinnegato del Caos.



Opzione 4: Punti vita del comandante

Il sergente può partire con soli 3 punti vita che aumentano progressivamente al grado, rendendo il gioco ancora più strategico in quanto il giocatore Marine può trovarsi costretto a scegliere tra il mantenere le proprie onorificenze (più equipaggiamenti in battaglia) o salire di grado (carta ordine in più e comandante più longevo).

Si presume, infatti, che l'enorme esperienza acquisita in battaglia permetta al comandante di schivare i colpi mortali e di resistere più a lungo alle ferite subite.

Vale la seguente tabella dei gradi e dei punti vita:

Grado	Carte Ordine	Punti vita
Sergente	Una	3
Tenente Junior	Due	4
Tenente Senior	Tre	4
Capitano Junior	Quattro	5
Capitano Senior	Quattro	6

NB: se si decide di utilizzare anche l'Opzione 3, in caso di perdita di un grado si ridurranno anche i punti vita complessivi.

Opzione 5: Morte del comandante

La morte di un comandante è un evento comune in Starquest, ma è anche una delle cause principali della perdita di interesse per questa avventura ludica.

Per evitare il problema è possibile, in caso di morte del comandante, generare casualmente il grado e le onorificenze del sostituto.

Tuttavia, il grado non dev'essere superiore a quello del comandante deceduto.

Se il sostituto presenta 4 onorificenze, queste possono essere scambiate per un grado.

Ad esempio, se un giocatore perde il proprio Tenente Senior degli Ultramarines con 3 onorificenze, nella prossima missione sceglierà a sorte (tramite un dado o altri metodi) quale grado assegnare al nuovo comandante (Sergente, Tenente Jr o Tenente Sr) e quante onorificenze (da zero a quattro).





Opzione 6: Capitano Sr e Signore del Caos: i vantaggi del grado

Qualora il giocatore riesca ad ottenere il grado più elevato, non vince la Campagna, bensì può ottenere dei bonus da utilizzare *nella missione successiva*. Ad inizio missione i giocatori rendono pubblici i bonus che intendono utilizzare.

Se si vince una missione quando si è già Capitano Sr o Signore del Caos, infatti, non è più possibile salire di grado, ma si può spendere qual grado "virtuale" in più per richiedere l'intervento, per la prossima missione, di una figura speciale che si sostituisce ad uno dei membri della squadra.

Questo personaggio, che può essere utilizzato solamente una volta per Campagna, presenta soprattutto dei vantaggi tattici in quanto riduce notevolmente la capacità di offesa del nemico.

In alcuni casi è invece possibile richiedere l'intervento di truppe speciali al posto di quelle standard, seguendo la medesima procedura appena descritta.

Il giocatore potrà dunque scegliere tra un personaggio speciale o le truppe speciali. NB: in base alle regole di Starquest, per raggiungere il grado di Capitano Sr (o di Signore del Caos) bisogna necessariamente vincere una partita.

Non si può salire di grado scambiando quattro onorificenze (o marchi del Caos).

Il giocatore col massimo grado può altresì scambiare quattro onorificenze (o marchi del Caos) per ottenere, nella prossima partita, degli equipaggiamenti particolari che si aggiungono a quelli normalmente utilizzati. Tali vantaggi possono essere soggetti alla carta Evento alieno "Equipaggiamento difettoso"!

NB: in base alle regole di Starquest, un giocatore non può tenere più di quattro onorificenze (o marchi del Caos), per cui sarebbe opportuno scambiarli (se eccedenti) a fine missione per così ottenere i relativi vantaggi nella missione successiva.

In sintesi, lo schema dei vantaggi ottenibili raggiungendo *il grado più elevato*:

Giocatore Marine

Vantaggio	Condizione	Note
Personaggio speciale	Vincere una partita	Una sola volta per Campagna
Truppe speciali	Vincere una partita	
Equip speciale comandante	Scambiare 4 onorif.	
Equip speciale squadra	Scambiare 4 onorif.	

Giocatore Alieno

Vantaggio	Condizione	Note
Truppe speciali	Vincere una partita	
Manipolazione eventi	Scambiare 4 marchi	Compatibilmente con la missione



Giocatore Marine – il personaggio speciale

Il giocatore Marine che possiede un Capitano Sr può, se vince una missione con il comandante in vita, utilizzare un personaggio speciale in quella successiva, sostituendolo ad uno dei propri marines. Tale vantaggio non può essere cumulato!

Ogni figura può essere utilizzata *solamente una volta* durante la Campagna.

Essa dispone di 3 punti vita, può usufruire degli effetti delle carte Ordine e delle carte "Granata accecante" e "Bomba a fusione". Inoltre, non si applicano gli effetti delle carte Evento alieno alle quali non è soggetto il comandante della squadra

L'Apotecario

L'Apotecario è un marine specializzato nel ramo medico. La sua presenza in battaglia riduce la probabilità di subire perdite.

Corpo a corpo		(spada a catena)
Fuoco		(pistola requiem)
Valore armatura	2	
Movimento	6 caselle	
Punti	10	

Caratteristiche:

Una volta per turno (alieno e marine) è possibile tentare di ripristinare i punti vita di una sola miniatura che sia stata ferita (anche mortalmente), utilizzando le apposite carte Equipaggiamento *Nartheicum*.

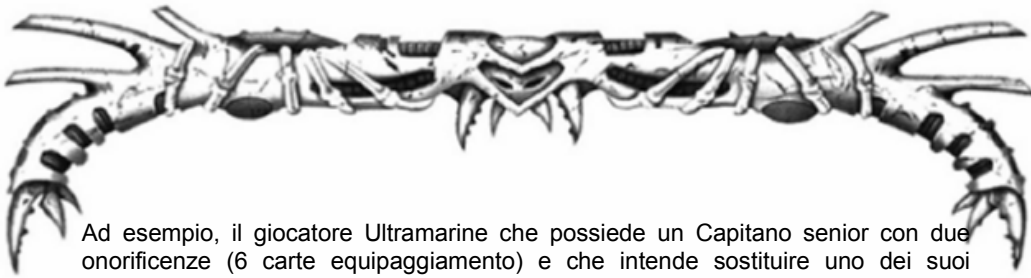
L'Apotecario, però, non deve trovarsi in contatto di base con una miniatura nemica (sono escluse le caselle adiacenti in diagonale), ma entro 6 caselle (raggiungibili) dal marine da soccorrere al momento in cui è stato ferito (es. i marines entro 6 caselle ma dietro un muro, potrebbero non essere raggiungibili).

Quando un marine viene ferito, il giocatore può dichiarare se intende soccorrerlo, utilizzando l'apposita carta Equipaggiamento: in tal caso la miniatura non è rimossa dal tabellone ma sdraiata su un fianco. Se le condizioni sopra riportate sono soddisfatte, a fine turno si potrà lanciare un dado da arma leggera per vedere quanti punti vita sono ripristinati: in caso di insuccesso, la miniatura è rimossa. Non possono essere reintegrati più punti vita di quelli originari.

Da notare che la carta Equipaggiamento *Nartheicum* può essere utilizzata anche nel turno del giocatore Alieno.

Prima dell'inizio della missione, il giocatore Marine che intende utilizzare un Apotecario può prendere tutte le carte *Nartheicum* che desidera, tuttavia esse si sostituiscono alle altre carte equipaggiamento della squadra! Se l'Apotecario viene eliminato, esse non potranno essere utilizzate!







Ad esempio, il giocatore Ultramarine che possiede un Capitano senior con due onorificenze (6 carte equipaggiamento) e che intende sostituire uno dei suoi marines con un Apotecario, decide di prendere quattro carte *Narthecium*, un mirino, e un bio-scanner: il totale delle carte è comunque di sei e non può essere superato! Il suo Apotecario potrà, dunque, tentare di curare i marines feriti fino a quattro volte durante la missione.

La carta *Narthecium* può essere utilizzata anche per ripristinare i punti vita dello stesso Apotecario (se non sono scesi a zero) o quelli del comandante precedentemente ferito. Tali personaggi, però, dovranno perdere il turno.

L'Apotecario è anche dotato di uno strumento medico (il *Reductor*) necessario per asportare con successo la "ghiandola progenitrice" dai marines. Essa contiene il Dna del marine ed è molto importante per la sopravvivenza dei dati genetici del Capitolo. Se a fine partita l'Apotecario è in vita, il giocatore Marine non ridurrà il proprio punteggio totale del valore dei marines persi e il giocatore Alieno non otterrà i punti per le miniature eliminate a quel giocatore.

Il Cappellano

E' il leader spirituale di un Capitolo. E' assimilabile ad un prete guerriero che ispira i propri fratelli ad atti di coraggio, ingaggiando feroci combattimenti contro il nemico. La propria armatura è dipinta di nero e indossa una maschera a forma di teschio.

<i>Corpo a corpo</i>		(arma potenziata: <i>Crozius Arcanum</i>)
<i>Fuoco</i>		(pistola Requiem)
<i>Valore armatura</i>	3	
<i>Movimento</i>	6 caselle	
<i>Punti</i>	10	

Caratteristiche:

Se il Cappellano è presente in una squadra di abbordaggio, tutti i marines si trovano in uno stato di frenesia: in tutti i combattimenti corpo a corpo è possibile rilanciare un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto.

Se il Cappellano viene eliminato, svanisce l'effetto febbrile sui propri fratelli. Inoltre, se il giocatore Marine sceglie una carta Equipaggiamento che permette ad una miniatura il rilancio di un dado in corpo a corpo, questa potrà rilanciare fino a due dadi.

Fintanto che il Cappellano è in vita, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle seguenti carte Evento alieno:

- Richiamo del Caos;
- Ladro genetico.





Il Techmarine

I marines che dimostrano una particolare affinità con la riparazione dei veicoli e di qualsiasi altra opera meccanica, vengono addestrati come Techmarines.

All'interno di una squadra si occupano della manutenzione dell'equipaggiamento, ma sono anche degli ottimi guerrieri.

Spesso sono dotati di parti bioniche e di un servo-braccio montato sulle spalle, il cui compito consiste nel supportare il Techmarine durante le riparazioni, ma anche nel migliorarne l'abilità in corpo a corpo.

<i>Corpo a corpo</i>		(scure potenziata)
<i>Fuoco</i>		(pistola Requiem)
<i>Valore armatura</i>	3	(armatura dell'artefice)
<i>Movimento</i>	6 caselle	
<i>Punti</i>	10	

Caratteristiche:

Fintanto che il Techmarine è in vita, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle seguenti carte Evento alieno:

- Equipaggiamento difettoso;
- Armi inceppate.

Analogamente all'Apotecario, il Techmarine dispone di alcune carte Equipaggiamento che, se scelte dal giocatore Marine, possono sostituirsi a quelle della squadra: Scanner avanzato e Servo-braccio.

Lo scanner avanzato migliora la ricerca di reperti: il giocatore può rilanciare un dado in caso di ricerca fallita (vedi Opzione 8: La ricerca dei reperti). Inoltre, non possono applicarsi, sull'intera squadra, gli effetti delle carte Evento alieno Mina anti-uomo e Difesa automatica.

Il servo-braccio migliora la capacità di combattimento e permette la riparazione della Tarantola.

Durante il corpo a corpo, a causa del servo-braccio, il Techmarine può attaccare due volte, anche due miniature nemiche differenti, prima o dopo aver mosso: per ogni attacco lancia due dadi da arma pesante. Se combina la forza della propria arma potenziata con quella del servo-braccio, può attaccare un singolo nemico lanciando due dadi da arma pesante e due da arma leggera.

Il Techmarine è in grado di riparare una Tarantola nello stesso turno in cui essa viene distrutta. Il giocatore Marine ha un solo tentativo a disposizione lanciando un dado da arma leggera: il risultato rappresenta il numero di punti ferita ripristinati, compatibilmente con il numero di ferite ricevute dall'arma. Il Techmarine si deve inoltre trovare entro 6 caselle dalla Tarantola nel momento della sua distruzione.





Giocatore Marine – le truppe speciali

Il giocatore Marine che possiede un Capitano Sr può, se vince una missione con il comandante in vita, utilizzare delle truppe speciali in quella successiva: si presume che i propri marines vengano sostituiti dai fratelli più esperti.

Tali squadre possono essere utilizzate *più volte* durante una Campagna.

I benefici derivanti dal loro utilizzo non si applicano al comandante della squadra!

Le truppe speciali sono tre, ognuna in dotazione ad un solo Capitano, e in caso di eliminazione valgono 7 o 12 punti, a seconda che utilizzino armi leggere o meno. Fanno eccezione le truppe degli Angeli sanguinari il cui valore è pari a zero.

Veterani anti-xenos (Ultramarines)

Queste particolari unità hanno combattuto molto tempo contro specifiche tipologie di nemici (in particolare i Ladri genetici), migliorando la comprensione delle tattiche aliene, soprattutto nel corpo a corpo.

Caratteristiche:

- in quanto veterani, le unità anti-xenos hanno due punti vita;
- durante il corpo a corpo i Ladri genetici lanciano un dado in meno del normale se affrontano i Veterani Ultramarines;
- ad inizio partita, dopo la lettura della Missione Principale, il giocatore Ultramarine dichiara contro quale razza (oltre ai Ladri genetici) sono specializzate le proprie truppe: i pelleverde (Orchi e Gretchin) o i seguaci del Caos (Marines del Caos, Androidi e Dreadnought). Nel corpo a corpo questi nemici lanceranno un dado in meno del normale.

Truppe da assedio (Pugno d'acciaio)

I Pugno d'acciaio (o Magli dell'Imperatore) sono specializzati nel difendere le posizioni critiche e nel distruggere le roccaforti nemiche. Le truppe da assedio nascono da queste esigenze: ogni marine è equipaggiato con una rara armatura, detta "armatura dell'artefice", in quanto appositamente modificata dagli abili artigiani dell'Impero.

Caratteristiche:

- le truppe da assedio hanno un valore armatura pari a 3 e nessun impedimento alla capacità di movimento. I marines con arma pesante muoveranno al massimo di 4 caselle;
- particolari meccanismi ottici e di puntamento permettono il rilancio di un dado durante la fase di fuoco. Inoltre, se il giocatore Marine sceglie una carta Equipaggiamento che permette ad una miniatura il rilancio di un dado durante la fase di fuoco, questa potrà rilanciare fino a due dadi.



Compagnia della morte (Angeli sanguinari)

I marines che soccombono alle terribili visioni di morte e di odio generate dalla Rabbia nera, la tara genetica che affligge gli Angeli sanguinari, vengono riuniti in particolari truppe votate all'assalto. Essi cercano la morte in battaglia perché, in caso contrario, cadrebbero vittima della Sete rossa, una piaga ancora più atroce della precedente.

Caratteristiche:

- in quanto formalmente già morti, il valore di questi marines, se eliminati in battaglia, è pari a zero, il che significa che il giocatore Alieno non guadagna punti dalla loro eliminazione e il giocatore Marine non li perde;
- possono sopportare ferite gravi, senza che l'efficienza in battaglia ne risenta. Ogni volta che la miniatura viene ferita, il giocatore Marine lancia un dado da arma leggera: il risultato è il numero di ferite ignorate;
- possono rilanciare un dado durante il corpo a corpo, inoltre in squadra deve essere presente solamente un marine con arma pesante (o extra-pesante, se disponibile per la missione);
- non possono muoversi se hanno un nemico in contatto di base. Ogni volta che entrano in contatto di base con un nemico, devono attaccarlo in corpo a corpo.

Giocatore Marine – equipaggiamento speciale del Capitano Sr

Il giocatore Marine che possiede un Capitano Sr può, scambiando quattro onorificenze, dotarlo di un equipaggiamento speciale, utilizzabile più volte durante una Campagna. L'equipaggiamento speciale *si aggiunge* alle 4 carte Equipaggiamento rimaste, ma solamente per la missione successiva.

Modificatore fasico (Ultramarines)

Questo dispositivo sperimentale permette al Capitano di attraversare, fino a 3 volte in una partita, mura, oggetti, marines e alieni. Fino al prossimo turno egli non potrà né attaccare né essere attaccato.

Mini drone da assalto (Pugno d'acciaio)

Il mini drone può essere utilizzato fino a 3 volte durante una partita e permette il lancio di due dadi da arma pesante supplementari durante il corpo a corpo.

Quanto-lanciagranate (Angeli sanguinari)

Questa combinazione di armi permette, al Capitano equipaggiato con spada e quanto potenziati, di essere letale anche nel combattimento a distanza. Il quanto permette di lanciare fino a 3 granate durante una partita, ma una sola granata per turno. La granata attacca nello stesso modo di un lanciarazzi.





Giocatore Marine – equipaggiamento speciale della squadra marine

Il giocatore Marine che possiede un Capitano Sr può, scambiando quattro onorificenze, dotare la propria squadra di un equipaggiamento speciale, utilizzabile più volte durante una Campagna.

I benefici del loro utilizzo non si applicano al Capitano, ma possono investire le truppe e i personaggi speciali.

L'equipaggiamento speciale *si aggiunge* alle 4 carte Equipaggiamento rimaste, ma solamente per la missione successiva.

Mini drone bodyguard (Ultramarines)

La squadra è supportata da tre mini droni il cui compito è assorbire l'impatto dei colpi nemici, proteggendo il marine.

Nel momento in cui un marine viene eliminato, è possibile sacrificare al suo posto un drone.

Upgrades armi extra-pesanti (Pugno d'acciaio)

Le armi extra-pesanti sono state modificate in modo tale da essere più maneggevoli: le carte Ordine possono essere utilizzate su di esse.

Munizioni sperimentali (Angeli sanguinari)

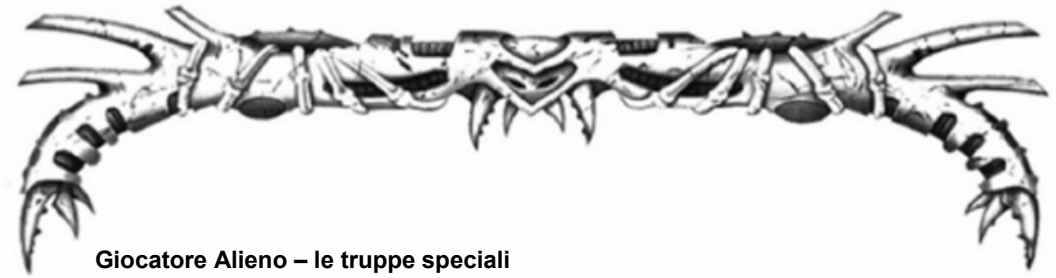
I marines utilizzano delle munizioni altamente esplosive: per tre turni, a scelta del giocatore Marine, tutti i fucili e le pistole Requiem fanno fuoco con due dadi da arma pesante anziché con due dadi da arma leggera.

Le munizioni sperimentali non possono essere utilizzate nei combattimenti corpo a corpo, per cui non vi sono variazioni sulla dicitura della carta Equipaggiamento "Pistola laser".

Riassumendo:

<i>Squadra/Capitolo</i>	<i>Truppe speciali</i>	<i>Eq. spec. Capt. Sr</i>	<i>Eq. spec. marines</i>
Ultramarines	Veterani anti-xenos	Modificatore fasico	Mini drone bodyguard
Pugno d'acciaio	Truppe da assedio	Mini drone da assalto	Upgrades armi extra-pesanti
Angeli sanguinari	Compagnia della morte	Guanto-lanciagranate	Munizioni sperimentali
<i>Condizione:</i>	Vincitore partita	4 onorificenze	4 onorificenze

Le figure speciali sono le stesse per tutti e tre i Capitoli: ognuna può essere utilizzata solamente una volta per Campagna, dopo aver vinto una partita.



Giocatore Alieno – le truppe speciali

Il giocatore Alieno elevato al rango di Signore del Caos può, se vince una partita, utilizzare delle truppe speciali in quella successiva. Tuttavia, se la missione prevede già l'impiego di truppe particolari (es. Marines del Caos), il giocatore Alieno dovrà utilizzare altre unità (es. Androidi benedetti, Orchi korazzati o Ladri genetici modificati).

Ladri genetici modificati

Anni di manipolazioni genetiche hanno generato una nuova razza di Ladri genetici, capaci di attaccare due volte in un turno: possono attaccare prima o dopo aver mosso, oppure attaccare, muovere e attaccare di nuovo.

Se durante il primo corpo a corpo la miniatura del Ladro genetico viene eliminata, il giocatore Alieno non potrà effettuare un secondo attacco.

Androidi benedetti

Questi particolari Androidi sono posseduti da entità del Caos dotate di lievi poteri rigenerativi: la miniatura possiede due punti vita.

Orchi korazzati

Gli orchi korazzati sono equipaggiati con un'armatura pesante, dotata di servo-meccanismi: il proprio valore armatura passa a 2.

Marines d'élite

I Marines del Caos sono guidati da un Comandante veterano i cui punti vita passano a 3, inoltre possono utilizzare fino a 2 equipaggiamenti prelevati da qualsiasi giocatore Marine, se disponibili.

Una volta che i giocatori Marines riforniscono la propria squadra di armi, carte Ordine e carte Equipaggiamento, il giocatore Alieno può effettuare la propria scelta.

Tali carte sono rese pubbliche agli altri giocatori.

<i>Truppe speciali</i>	<i>Caratteristiche</i>
Ladri genetici modificati	Due attacchi per turno
Androidi benedetti	Due punti vita
Orchi korazzati	Valore armatura uguale a 2
Marines d'élite	Comandante veterano (3 punti vita) e due carte Equipaggiamento





Giocatore Alieno – manipolazione degli eventi

Il giocatore Alieno elevato al rango di Signore del Caos può, scambiando quattro marchi del Caos, agire sulle carte Evento alieno.

Ad inizio partita il giocatore dichiara quale tipologia di manipolazione degli eventi intende attuare.

Togliere fino a 10 carte dal mazzo degli Eventi alieni

Il giocatore Alieno è in grado di ridurre il tempo a disposizione dei marines per completare le missioni a loro assegnate.

Le carte vanno scartate a caso, compatibilmente con gli obiettivi di missione.

Ad esempio, se negli obiettivi risulta fondamentale il raggiungimento (o meno) della Missione Secondaria per la prosecuzione della Campagna, la relativa carta Evento non può essere scartata. Eventualmente viene rimessa nel mazzo ed estratta un'altra carta al suo posto.

Reinserire fino a 3 carte Evento alieno

Questa procedura è molto utile qualora le carte da reinserire sono rappresentate da importanti minacce verso i marines (es. la carta "Ladro genetico").

Durante la partita, dopo aver estratto una carta Evento, il giocatore Alieno dichiara di volerla reinserire nel mazzo. In tal caso quest'ultimo va rimischiato, escludendo le carte uscite in precedenza.

Tale operazione può essere effettuata al massimo su 3 carte Evento alieno, anche la stessa.

Opzione 7: I pericoli generici sui tabelloni

In alcuni casi viene segnalata la presenza di un particolare pericolo su un determinato tabellone.

Tale pericolo può essere rappresentato da problemi di gravità artificiale, radiazioni e così via.

Per ognuno di essi, nella sezione "Pericoli" di ogni missione, sono indicati gli effetti sulle miniature.

Opzione 8: Ulteriori spunti

a) E' necessario un comandante in vita per poter utilizzare le carte Ordine.

b) La carta Evento "Missione Secondaria" ha effetto retroattivo. Se essa viene dichiarata ma l'obiettivo è già stato raggiunto (es. eliminare un particolare alieno), il relativo segnalino può comunque essere assegnato.



Opzione 9: La ricerca dei reperti sui vascelli alieni

Talvolta, durante gli abbordaggi dei vascelli alieni, lo scanner del comandante rileva delle letture anomale. In questi casi è possibile indagare per conoscere l'esatta natura della segnalazione. Se essa ha buon esito, lo scanner può rivelare degli equipaggiamenti utili per la squadra, preziosi artefatti o altri oggetti adatti al completamento della missione.

Quando il comandante marine si trova in una stanza principale, situata in ognuno dei quattro tabelloni (Sala comando, Area di scarico, Sala macchine, Sala del reattore), il giocatore Alieno segnala la presenza di una lettura anomala, indicando quale dado bisogna lanciare per conoscerne l'esatta natura.

Se il giocatore Marine ottiene il punteggio indicato nella sezione "Reperti" della missione che sta giocando, il reperto viene rivelato ed assegnato alla propria squadra. In caso contrario lo scanner del comandante segnala un "falso allarme", presumendo che sia incapace di rivelare la presenza del reperto.

Durante la ricerca del reperto valgono le seguenti regole:

- la ricerca è effettuata solamente dal comandante;
- ogni comandante può cercare una sola volta per stanza principale;
- se la ricerca ha buon esito, al giocatore Marine sono assegnati dei punti proporzionali alla difficoltà di reperimento e rarità del reperto;
- in ogni stanza si può recuperare un solo reperto;
- il reperto può essere utilizzato solamente nella partita che si sta giocando in quel momento;
- il reperto dev'essere utilizzato solamente una volta nella partita, tranne che specificato diversamente;
- nelle informazioni sulla missione viene indicato chi può utilizzare quel particolare reperto. Se si tratta di un'arma o di un equipaggiamento, esso diventa attivo nel prossimo turno del giocatore Marine, il quale dichiarerà a quale miniatura viene assegnato (utilizzare l'apposito segnalino). Invece, se si tratta di un'azione da compiere (es. attivare un terminale alieno), l'azione è svolta in quel preciso momento;
- i reperti non sono soggetti agli effetti delle carte Evento alieno. In particolare, se si tratta di un'arma o di un equipaggiamento, non sono applicabili gli effetti delle carte "Armi inceppate", "Fine delle munizioni" ed "Equipaggiamento difettoso".



Prima Missione

Missione Principale

Missione 362/1-Settore 29 – Ricognizione

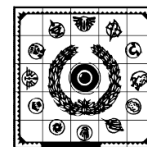
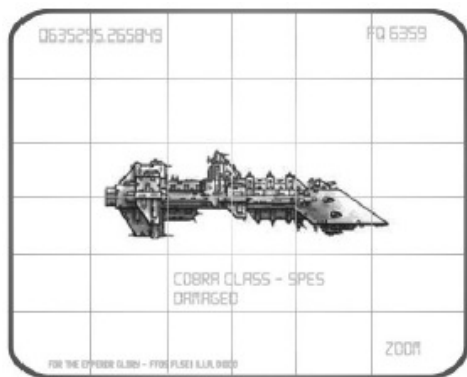
Il relitto dello “Spes”, un vascello Lamentor, è stato trovato alla deriva nella Regione Veiled. Procedere con l’abbordaggio, cercando di reperire qualsiasi informazione sulle ricerche scientifiche di questo Capitolo.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che piazza il proprio comandante all’interno della Sala comando, purché non siano presenti miniature aliene.

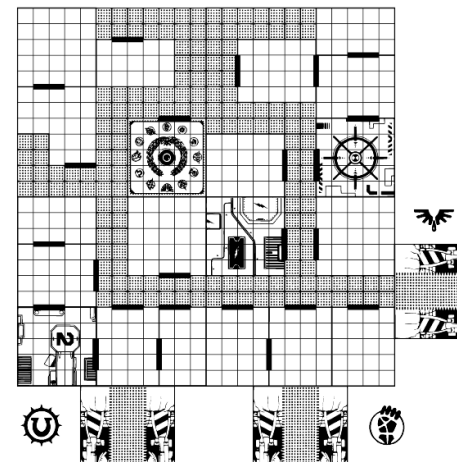
Missione Secondaria

Il vascello è sotto il controllo alieno: procedere ad un’azione di rastrellamento. Nessun alieno deve sopravvivere.

Una volta che tutti i segnalini Blip sono stati rivelati, il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine con più punti relativi ai Blip convertiti.



Sala Comando



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Nessuno

Reperiti: nessuno

Espansioni: nessuna

Marines: max 5 per squadra

Armi: leggere e pesanti

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Quarta Missione.

“Dopo un’attenta analisi, i nostri esperti non sono riusciti a ricavare molto dai pochi dati reperiti sul vascello. Tuttavia è stata localizzata, in questa Regione di spazio, una stazione di osservazione il cui compito consiste nel monitorare i movimenti eldar. Procedere verso le nuove coordinate.”

Se la Missione Principale non viene superata:
si procede con la Seconda Missione.



Seconda Missione

Missione Principale

Missione 363/1-Settore 45 – Assicurare perimetro di attacco

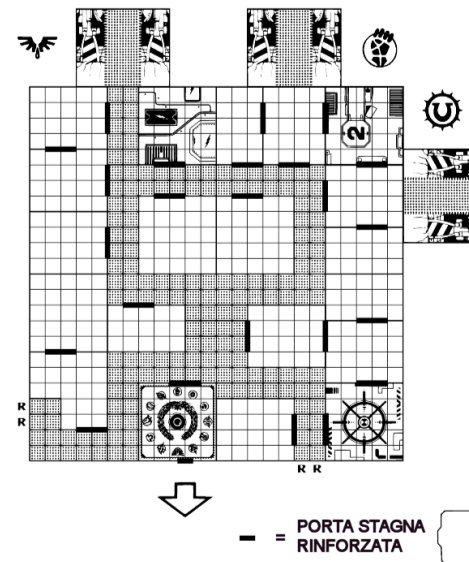
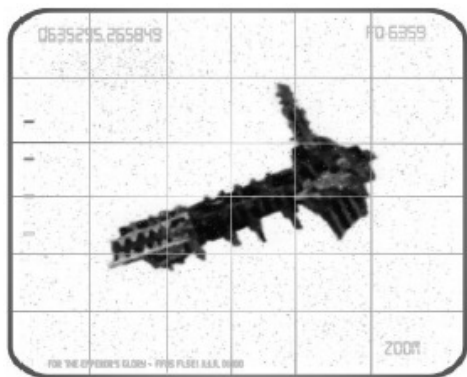
Uno dei vascelli alieni che ha attaccato la Spes non è riuscito a ritirarsi nel warp. E' danneggiato. Creare una "testa di ponte" al fine di facilitare le successive missioni d'assalto.

Una volta che tutti i segnalini Blip e Rinforzo sono stati rivelati, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine con più punti alla fine della partita.

Missione Secondaria

E' necessario tagliare la linea di comunicazione con i rinforzi del Caos. Trovare la via più veloce per il Settore 46.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che, entrando nella Sala comando, distrugge la porta stagna che conduce al Settore successivo.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessun segnalino Rinforzo
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi

Reperti: *Granata accecante* (Area di scarico – 5 pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera

Espansioni: Missione dreadnought (porta stagna)

Marines: max 5 per squadra

Armi: leggere e pesanti

Note per il giocatore Alieno:
- se la Missione Secondaria viene rivelata, dichiarare l'esistenza della porta stagna come unica via di fuga per i marines.

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Terza Missione.

Se la Missione Principale non viene superata:
la Campagna ha termine. In via alternativa il giocatore Alieno può scegliere di far ripetere la Missione.



Terza Missione

Missione Principale

Missione 363/2-Settore 46 – Recupero

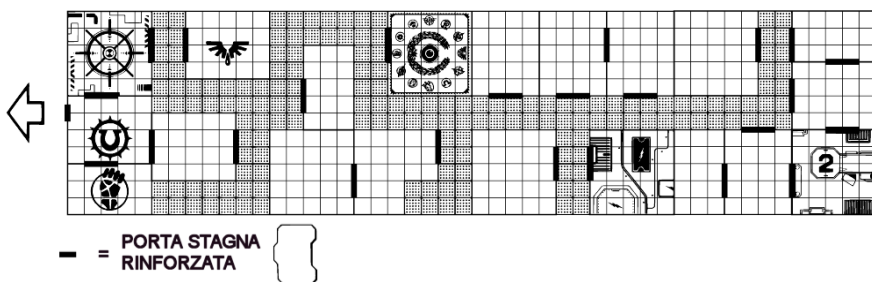
Le nostre unità da ricognizione hanno rilevato la presenza di possibili informazioni sull'assalto alieno al vascello Lamenter. Procedere con il recupero del computer alieno.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che porta il tassello del computer oltre il proprio punto di ingresso.

Missione Secondaria

Gli alieni stanno organizzando una pesante contro offensiva sul Settore 46. Utilizzare la Sala comando per chiudere loro l'unica via di accesso a quest'area.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa entrare il proprio comandante nella Sala comando, ottenendo uno 0 tramite il lancio di un dado da arma pesante.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip escluso il Dreadnought
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo

Reperiti:

Pistola a fusione (Sala del reattore – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera.

La pistola a fusione opera come un fucile a fusione ma lancia 4 dadi da arma leggera e non riduce la capacità di movimento della miniatura che la imbraccia.

Ha un raggio d'azione di 6 caselle e può essere utilizzata dal comandante o da un qualsiasi marine con fucile Requiem per tutta la durata della missione.

Sostituisce una delle armi imbracciate, a discrezione del giocatore Marine.

Espansioni:

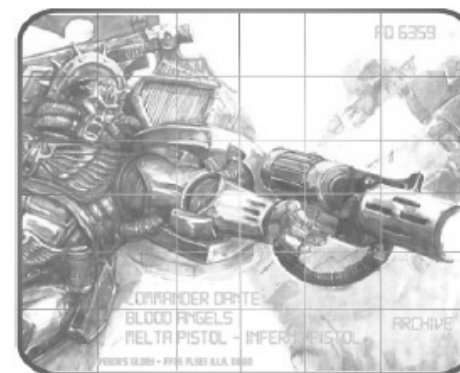
Missione dreadnought (porta stagna)
Attacco degli eldar (segnalino Blip equipaggiamento)

Marines:

max 5 per squadra

Armi:

leggere e pesanti





Note per il giocatore Marine:

- i tabelloni sono posizionati senza utilizzare le mura. L'unica modalità per passare da un tabellone all'altro è seguire il corridoio;
- i giocatori Marines sono già posizionati all'interno del tabellone con l'area di scarico ma escono dal gioco attraverso la porta stagna contrassegnata dalla freccia bianca. La porta stagna non va distrutta;
- il segnalino equipaggiamento che rappresenta il computer da recuperare, va posto sotto alla miniatura che lo trasporta. Tale miniatura si muove al massimo di 3 caselle e può solo difendersi in corpo a corpo. In ogni momento essa può allontanarsi dal computer per attaccare. Una miniatura che, muovendosi, occupa la casella del computer per trasportarlo, deve necessariamente terminare il proprio movimento e riprendere a muovere nel prossimo turno. Sono applicabili le carte Ordine in cui si raddoppia la capacità di movimento del marine;
- una volta rivelata la Missione Secondaria, il giocatore Marine avrà 5 turni per poter chiudere la via d'accesso agli alieni, ottenendo uno 0 dal lancio di un dado da arma pesante. Solamente il comandante di ogni squadra può effettuare tale operazione ed ha un solo tentativo!



Note per il giocatore Alieno:

- il segnalino Blip equipaggiamento che rappresenta il computer da recuperare, quando non rivelato, può essere mosso al massimo di 3 caselle solamente se vi è un altro segnalino Blip adiacente. Una volta rivelato, il segnalino equipaggiamento può essere spostato posizionandolo sotto ad una miniatura aliena. Quest'ultima può muovere al massimo di 3 caselle e può difendersi in corpo a corpo. In ogni momento essa può allontanarsi dal computer per attaccare. Una miniatura che, muovendosi, occupa la casella del computer, per trasportarlo, deve necessariamente terminare il proprio movimento e riprendere a muovere nel prossimo turno. Sono applicabili le carte Evento alieno in cui si raddoppia il movimento della miniatura che trasporta l'equipaggiamento. Il segnalino Blip equipaggiamento va piazzato all'interno della Sala comando e da lì mosso a piacimento;
- una volta rivelata la Missione Secondaria, il giocatore Marine avrà 5 turni per poter chiudere la via d'accesso agli alieni. Alla fine del quinto turno del giocatore Marine, senza che sia stata chiusa la via per i rinforzi, il giocatore Alieno piazzerà tutti i suoi rinforzi sul tabellone in cui è presente la Sala macchine. Ovviamente, in quel momento, dovrà essere disponibile la miniatura corrispondente al segnalino Rinforzo utilizzato.

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Quarta Missione.

“Dall'esame dei diari rinvenuti nel computer del vascello alieno, è stato scoperto un piano d'attacco verso una stazione di osservazione presente in questa Regione. Con molta probabilità potrebbe trattarsi di un'antica struttura spaziale protetta da una guarnigione Lamenter. La mancanza di segnali di risposta ai nostri appelli ci obbliga ad investigare.”

Se la Missione Principale non viene superata:
la Campagna ha termine. In via alternativa il giocatore Alieno può scegliere di far ripetere la Seconda Missione.



Quarta Missione

Missione Principale

Missione 364/1-Settore 19 – Soccorso

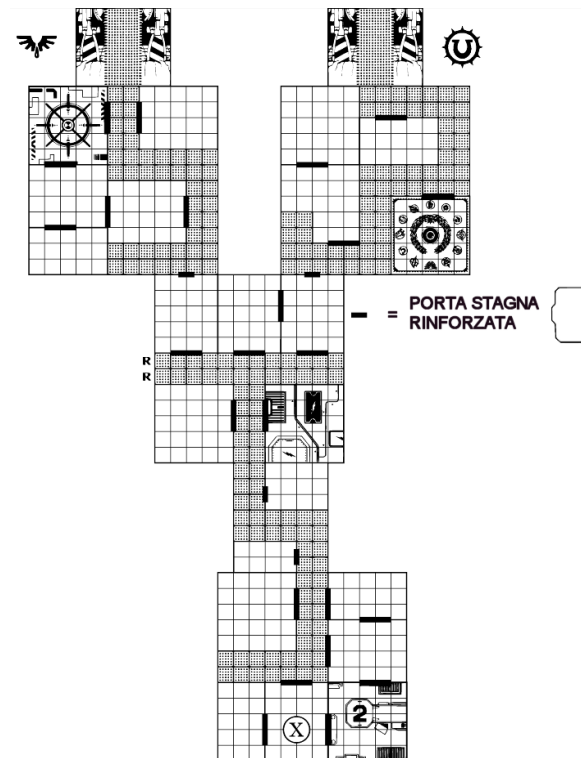
La stazione orbitale “Custodis”, incaricata del monitoraggio dello spazio eldar, è stata attaccata poche ore fa. Abbiamo rilevato un debole segnale da parte di una piccola guarnigione Lamentor. Stabilire un contatto con i sopravvissuti.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine (Ultramarines o Angeli sanguinari) che si posiziona adiacente ad un marine Lamentor (impersonato dai Pugno d'acciaio). Il giocatore Lamentor guadagnerà il segnalino di Missione Principale se il suo comandante è in vita al momento del soccorso.

Missione Secondaria

Il Comandante dei marines del Caos ha trafugato delle informazioni relative alle coordinate di un esperimento Lamentor. Trovatelo ed eliminatelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che elimina il Comandante dei marines del Caos.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Nessuno

Reperti:

Granata accecante (Sala del reattore – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera

Espansioni:

Missione dreadnought (2 porte stagne)
Attacco degli eldar (tabellone)

Marines:

max 5 per squadra

Armi:

leggere e pesanti





Note per il giocatore Marine:

- il giocatore che controlla i Pugno d'acciaio, impersona i sopravvissuti marines Lamenters.
Egli inizia la missione nella stanza contrassegnata da una X.
Finché non aprono una delle porte, i Lamenters sono al sicuro da qualsiasi attacco alieno, ivi compresi gli Eventi alieni. Il giocatore Alieno non può entrare nella stanza, né aprire le relative porte.
Il grado e le onorificenze del comandante non subiscono variazioni rispetto al punteggio della partita precedente;
- nel caso in cui vi sia un solo giocatore Marine, quest'ultimo piazzerà i Lamenters nella stanza con la lettera X. Tali miniature non potranno attaccare né essere attaccate, inoltre non potranno muovere.
Il giocatore Alieno non può entrare nella stanza, né aprire le relative porte;
- i Lamenters devono ritirarsi attraverso l'artiglio di attracco degli Ultramarines o degli Angeli sanguinari.

Note per il giocatore Alieno:

- se entrambe le squadre (soccorritrice e Lamenters) al momento dell'incontro hanno i comandanti in vita, viene letta la Missione Secondaria (nota: quest'ultima può essere letta anche tramite la relativa carta Evento);
- i punti d'ingresso per i rinforzi vengono utilizzati solamente quando si gioca la carta Evento alieno "Task force aliena";
- indipendentemente dal numero di giocatori Marines, il giocatore Alieno non può attaccare i Lamenters (nemmeno mediante le carte Evento alieno) finché questi non aprono le porte della stanza contrassegnata dalla lettera X. Si ipotizza, infatti, che siano ben nascosti.

Se la Missione Secondaria viene superata:
si procede con la Sesta Missione.

"Le coordinate trafugate dal Comandante del Caos contengono preziosissime informazioni: l'intera flotta Lamenters si trova ai confini della Regione Veiled per effettuare un imponente test segreto sul viaggio sicuro nel warp. Se il progetto dovesse andare a buon termine le flotte dell'Impero potrebbero spostarsi velocemente e senza pericoli da una parte all'altra dell'universo. Purtroppo il Comandante del Caos ha avuto il tempo di inviare un messaggio non decriptato tramite i sistemi di comunicazione della stazione: aspettatevi una forte ostilità da parte di tutte le razze aliene di questo Settore!"

Se la Missione Secondaria non viene superata:
si procede con la Quinta Missione.

"Il Comandante del Caos è fuggito e con lui le informazioni trafugate. Siamo comunque certi che gli alti ufficiali presenti nella stazione sono stati fatti prigionieri. E' imperativo localizzare il luogo di detenzione."



Quinta Missione

Missione Principale

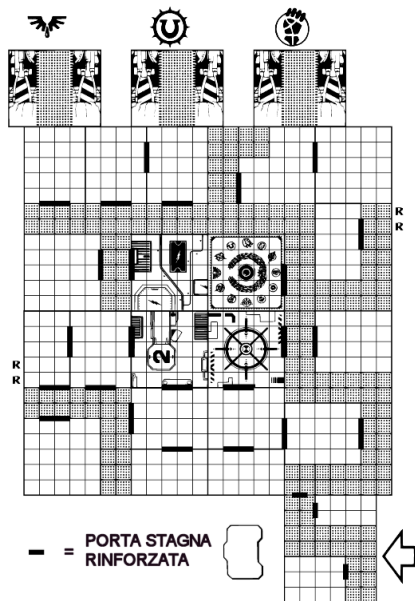
Missione 365/1-Settore 11 – Liberazione

Gli alti ufficiali catturati sulla stazione “Custodis” si trovano su questo vascello alieno. Un’azione rapida dev’essere intrapresa prima della loro fucilazione. Localizzare l’area di detenzione e liberare i prigionieri.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa entrare una sua miniatura all’interno dell’area di detenzione (indicata con una freccia bianca sulla mappa).

Missione Secondaria

Nessuna Missione Secondaria.



Blip
Rinforzi
Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo blu

Reperti: nessuno

Espansioni: Missione dreadnought (porta stagna)
Attacco degli eldar (tabellone)

Marines: max 5 per squadra

Armi: leggere e pesanti

Pericoli: Il tabellone in cui si trova la Sala macchine è caratterizzato da problemi di gravità: tutte le miniature che iniziano a muoversi a partire da una di queste caselle, raddoppiano la propria capacità di movimento. Nessun problema rilevabile su equipaggiamenti ed armamenti.

Note per il giocatore Alieno:

- in ogni turno alieno verranno pescate due carte Evento. Una volta completato il mazzo di carte si presume che i prigionieri siano stati giustiziati;
- nell’area di detenzione non possono essere piazzati segnalini Blip o Rinforzo.

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Sesta Missione.

“Il rapido salvataggio dei prigionieri ci ha permesso di conoscere il punto in cui la flotta Lamenter svolgerà i test sul viaggio sicuro nel warp. Benché siano stati inviati numerosi messaggi a queste coordinate, continuiamo a non ricevere risposta...”

Se la Missione Principale non viene superata:
la Campagna ha termine.



Sesta Missione

Missione Principale

Missione 366/1-Settore 71 – Contatto

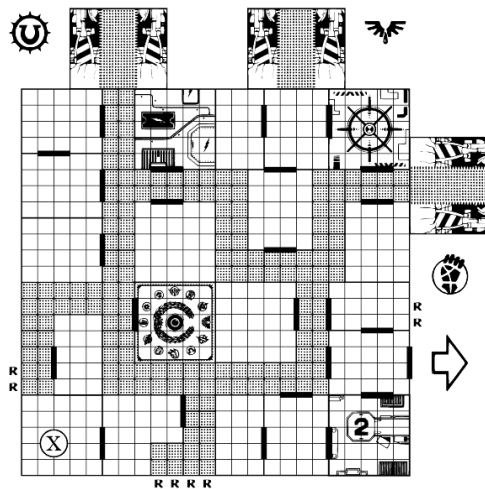
Alle coordinate sul test è stato rilevato solamente un vascello Lamenter pesantemente danneggiato. Nessuna risposta dall'equipaggio. Assaltare la nave e dirigersi verso la Sala comando per reperire informazioni sulla posizione della flotta.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che piazza il proprio comandante all'interno della Sala comando, purché non siano presenti miniature aliene.

Missione Secondaria

Sulla nave è presente un importantissimo computer con i risultati delle ricerche sul viaggio sicuro nel warp. Recuperatelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che porta il tassello del computer oltre il proprio punto di ingresso.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi

Reperiti:

Controllo torrette (Sala comando – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante.
Quando usciranno le carte Evento alieno "Difesa automatica", le relative torrette sono sotto il diretto controllo del comandante marine: egli sceglierà la miniatura nemica da attaccare e guadagnerà i relativi punti.

Espansioni:

Attacco degli eldar (segnalino Blip equipaggiamento; segnalino Blip vuoto; Governatore eldar; 4 miniature eldar; Schermo psichico)

Marines:

max 5 per squadra

Armi:

leggere e pesanti



Note per il giocatore Marine:

- una volta rivelata la Missione Secondaria: consultare la terza nota per il giocatore Marine, nella Terza missione, relativa al trasporto del computer (p.27).

Note per il giocatore Alieno:

- per il movimento del computer vedere la prima nota per il giocatore Alieno nella Terza missione (p.28);
- la Missione secondaria introduce i pirati eldar, controllati dal giocatore Alieno. Sono valide le seguenti regole:
 - Blip:** la squadra eldar è rappresentata da un singolo segnalino Blip (vuoto), adiacente al segnalino del computer. Il segnalino Blip muove al massimo di 3 caselle. Una volta rivelato va sostituito con una miniatura eldar, mentre le rimanenti quattro miniature si piazzano entro tre caselle da essa, purché in linea di vista.
 - Posizionamento:** una volta sondato il tabellone con la Sala comando, il segnalino eldar e quello equipaggiamento sono collocati nella stanza contrassegnata con una X.
 - Obiettivo:** gli eldar devono portare il computer oltre il proprio Schermo psichico (tale elemento viene visualizzato dal giocatore Marine solo se effettivamente in linea di vista di una propria miniatura). Sulla mappa è evidenziato tramite una freccia "in uscita" dal tabellone.
 - Governatore:** il comandante pirata ha le stesse caratteristiche di attacco e movimento di un Governatore eldar, ma non possiede carte Governatore. Ha 3 punti vita (utilizzare l'apposito segnalino).
 - Eldar:** i pirati eldar che accompagnano il comandante sono 4, di cui al massimo due provvisti di arma pesante. Rispetto ai guerrieri eldar, essi non utilizzano carte equipaggiamento, inoltre lanciano due dadi da arma leggera nei combattimenti corpo a corpo.
 - Punti:** il valore in punti dei pirati eldar è pari a 5 o 10.
 - Fasi di azione:** ogni pirata eldar può muovere oppure attaccare e muovere. Non può, dunque attaccare dopo aver mosso, tuttavia il giocatore Alieno può decidere di non muovere quella particolare miniatura.
 - Eldar, marines e alieni:** benché controllati dal giocatore Alieno, i pirati eldar sono ostili sia ai marines che agli alieni. Finché rimangono un semplice segnalino Blip, gli eldar non possono attaccare né essere attaccati dagli alieni (si presume che possano confondersi con l'ambiente). Ma una volta rivelati, essi possono, a loro volta, rivelare i Blip nel loro campo visivo. All'inizio del turno alieno, prima muovono tutti gli eldar e poi gli alieni. Se all'inizio del turno eldar una miniatura (non quella adibita al trasporto del computer) ha in linea di vista sia un marine che un alieno, se intende attaccare (fuoco o corpo a corpo), deve scegliere l'obiettivo più vicino, altrimenti può semplicemente muovere. In caso di equidistanza, il giocatore Alieno decide quale miniatura sarà attaccata.

Gli alieni non sono soggetti a tale vincolo purché non siano adiacenti ad un eldar. In tal caso devono necessariamente attaccarlo. Inoltre, una miniatura aliena che, durante la propria fase di movimento, entra in contatto di base (escluse le caselle in diagonale) con un eldar, deve necessariamente attaccarlo.

Da notare, altresì, che dal punto di vista del giocatore Marine gli eldar sono considerati degli alieni, per cui subiscono gli effetti della carta Equipaggiamento "Granata accecante".

Se le Missioni Principale e Secondaria vengono superate:
si procede con l'Undicesima Missione.

*"L'importanza delle informazioni raccolte non ha precedenti. L'Impero è potenzialmente in grado di spostarsi in qualsiasi punto dell'universo ad una velocità nettamente superiore a prima e senza incorrere nei pericoli del warp!
Non appena le modifiche da apportare al nostro vascello saranno operative, ci proietteremo verso il punto di arrivo della flotta Lamenter, nel Settore Scarus, vicino l'area dell'Occhio del Terrore."*

Se viene superata solamente la Missione Principale:
si procede con la Settima Missione.

"La posizione stimata della flotta Lamenter è vicino all'Ocularis Terribus, Settore Scarus. Purtroppo dobbiamo agire senza il supporto delle navi imperiali, limitando altresì il viaggio nel warp. Il viaggio sarà lungo ma siamo fiduciosi sul buon esito di questa missione."

In tutti gli altri casi:
la Campagna ha termine.



Settima Missione

Missione Principale

Missione 371/4-Settore 36 – Estrazione Dna

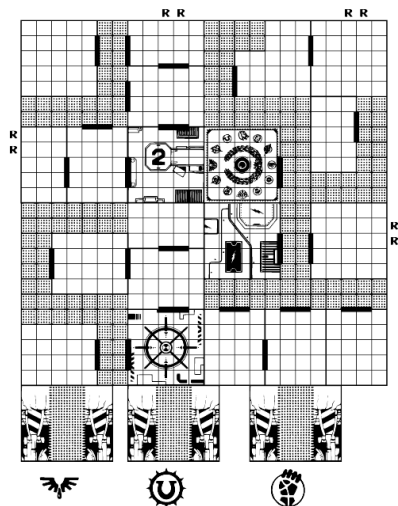
Abbiamo perso l'intera squadra Omega nel Settore 36 del vascello alieno SH-857. Preparare una squadra per l'estrazione delle ghiandole progenoidi dai marines caduti in battaglia. Il livello di pericolosità del Settore è minimo.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che posiziona il proprio Apotecario sul segnalino Blip equipaggiamento per un intero turno marine e alieno.

Missione Secondaria

L'area non è più sicura. I diversivi non hanno avuto effetto e numerosi gruppi di alieni si dirigono verso di voi. Tornate rapidamente al punto di ingresso.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporta tutti i suoi marines nella propria area di ingresso.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo blu

Reperiti: *Granata accecante* (Sala macchine – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera.

Espansioni: Attacco degli eldar (segnalino Blip equipaggiamento)

Marines: max 5 per squadra

Armi: leggere e pesanti

Note per il giocatore Marine:

- per questa missione la miniatura di un marine viene sostituita gratuitamente con quella dell'Apotecario (vedi pagina 12 per le caratteristiche): utilizzare un marine al quale è stata preventivamente tolta l'arma;
- inoltre, non è possibile utilizzare ulteriori personaggi speciali;
- il giocatore Marine che ha precedentemente utilizzato un Apotecario, può nuovamente utilizzarlo all'interno della propria squadra;
- per poter recuperare le ghiandole progenoidi (Dna) dai marines caduti, l'Apotecario deve rimanere immobile sopra il segnalino Blip equipaggiamento, sino al prossimo turno. Può solamente difendersi ma con un dado in meno del normale.

Note per il giocatore Alieno:

- il segnalino Blip equipaggiamento, che rappresenta la posizione dei corpi dei marines caduti in battaglia, non può essere spostato.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con l'Ottava Missione.



Ottava Missione

Missione Principale

Missione 375/6-Settore 14 – Sopravvivenza

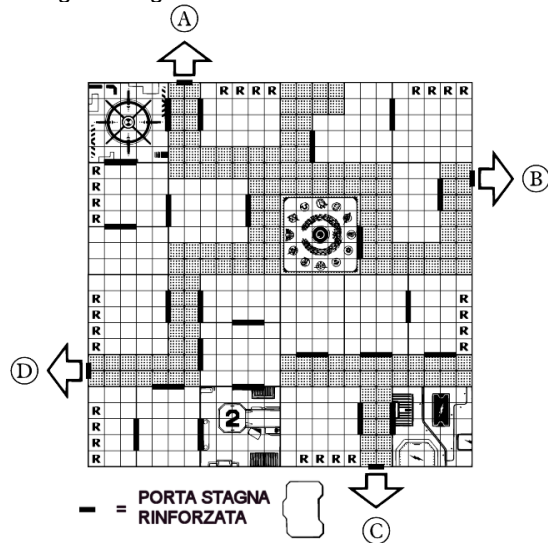
La manovra di accerchiamento non è riuscita. Gli alieni vi hanno teso una trappola bloccandovi nel Settore 14. Resistete e attendete che le squadre di supporto aprano una via di fuga. Attenzione, abbiamo rilevato un'intensa attività di teletrasporto.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che avrà subito meno perdite. Se due giocatori hanno subito lo stesso numero di perdite, sarà vinto dal giocatore che avrà ottenuto più punti.

Missione Secondaria

La Compagnia Gamma ha aperto una via di fuga. Muovetevi velocemente verso la sua posizione.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporterà tutti i suoi marines oltre la porta stagna abbattuta. Il segnalino di Missione Principale verrà assegnato al giocatore Marine con il minor numero di perdite.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo

Reperiti:

Granata accecante (Sala macchine – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera.
Mini drone bodyguard (Sala del reattore – 10pt): ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante (vedi regole a p.17).
Munizioni sperimentali (Area di scarico – 15pt): ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera (vedi regole a p.17).

Espansioni:

Missione dreadnought (4 porte stagne)

Marines:

max 6 per squadra

Armi:

leggere e pesanti

Note per il giocatore Marine:

- i marines vanno piazzati a piacimento sul tabellone: ogni giocatore ne posiziona a turno uno, fino a che tutte le squadre sono piazzate;
- benché si utilizzino dei marines supplementari, provenienti dall'espansione Missione dreadnought, non è previsto l'uso di armi extra-pesanti;
- le porte stagne sono indistruttibili. Non appena sarà dichiarata la Missione Secondaria, il giocatore Alieno dovrà tirare un dado per sapere quale porta è stata abbattuta (risultati del dado: 1=A, 2=B, 3=C, 4=D, 5/6=rilancio).

Note per il giocatore Alieno:

- i segnalini Blip e i rinforzi teletrasportati sono piazzati sulle caselle contrassegnate dalla lettera "R", anche se in linea di vista dei marines. In tal caso i Blip sono rivelati, inoltre tutte le miniature aliene possono immediatamente attaccare. Potranno muovere solamente nel turno successivo;
- i segnalini Blip e i rinforzi sono piazzati dopo che i giocatori Marines hanno posizionato le proprie miniature. Inizia il gioco il giocatore Alieno.
- ad ogni turno il giocatore Alieno può decidere di disporre fino ad un massimo di 10 segnalini Blip oppure fino ad un massimo di 6 rinforzi;
- per vincere il segnalino di Missione Principale è necessario eliminare tutti i marines (anche utilizzando tutte le carte Evento) e se è già stata rivelata la Missione secondaria, il giocatore Alieno ottiene anche questo segnalino.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Nona Missione.

Nona Missione

Missione Principale

Missione 377/2-Settore 4 – Disabilitare reattore

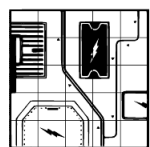
Interrompete la missione di ricognizione! Il cargo alieno sul quale vi trovate ha ripristinato la capacità di viaggiare nel warp. Disabilitare la Sala del reattore. In caso di insuccesso non siamo in grado di assicurarvi immediato supporto.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che fa entrare una sua miniatura nella Sala del reattore e la distrugge facendo fuoco e ottenendo 3 o più.

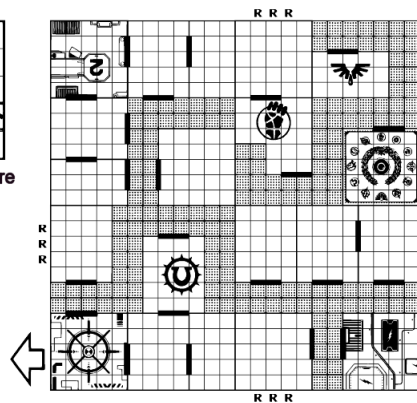
Missione Secondaria

1. **La Missione Principale è fallita. Ripiegare verso una zona sicura oltre l'Area di scarico. Dovrete proseguire con le vostre forze residue in quanto non potremo fornirvi rinforzi.**
2. **Missione Principale compiuta. Stiamo inviando un artiglio d'attracco verso la vostra posizione. Ritiratevi.**

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporta tutte le miniature oltre l'area indicata.



Sala del Reattore



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo blu

Reperiti:

Granata accecante (Area di scarico – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera.

Mini drone bodyguard (Sala comando – 10pt): ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante (vedi regole a p.17).

Animus malorum (Sala macchine – 20pt): ottenere un 1 lanciando un dado da arma leggera.

Questo artefatto è un'antica reliquia a forma di teschio i cui occhi brillano quando viene sprigionata la sua energia. E' notoriamente posseduta dal sergente Centurius della Legione dei dannati ed è in grado di estirpare l'anima di un nemico e di riportare in vita un fratello marine.

Il comandante che ritrova questo artefatto, può attivarlo solamente 3 volte durante la missione, ma non può né attaccare né muovere nel turno in cui lo utilizza.

Per estirpare l'anima di un nemico in linea di vista è necessario ottenere più di 2 lanciando due dadi da arma pesante.

Nel caso in cui la reliquia elimina il nemico è possibile scegliere di riportare in vita una propria miniatura persa nel corso della missione: il giocatore Alieno perde i rispettivi punti precedentemente guadagnati, mentre il giocatore Marine ripristina quelli persi e ottiene anche quelli della miniatura aliena eliminata.



Espansioni:	Missione dreadnought (porta stagna)
Marines:	max 7 per squadra
Armi:	leggere e pesanti
Pericoli:	Il tabellone in cui si trova la Sala macchine è caratterizzato da una forte radioattività. All'inizio del turno di un giocatore, tutte le proprie miniature che si trovano in questo tabellone devono lanciare un dado da arma leggera: per ogni 1 uscito esse perderanno un punto vita. I Gretchin e gli Orchi sono meno protetti per cui perderanno un punto vita se esce un 1 o un 2. Le miniature perse a causa della radioattività non apportano benefici all'avversario, ma il giocatore Marine riduce comunque il proprio punteggio per il valore corrispondente alla miniatura eliminata. Nessun problema rilevabile su equipaggiamento ed armamenti.

Note per il giocatore Marine:

- i segnalini Blip verranno piazzati solamente dopo che tutte le miniature dei giocatori Marines saranno posizionate;
- benché si utilizzino dei marines supplementari, provenienti dall'espansione Missione dreadnought, non è previsto l'uso di armi extra-pesanti;
- se i giocatori Marines non riescono a completare la Missione Principale prima della partenza del cargo alieno (cioè prima che venga rivelata la Missione Secondaria), dovranno iniziare la Decima Missione con i marines superstiti.
Se a fine missione il comandante è ancora vivo, è possibile l'eventuale passaggio di grado: sono consentite variazioni nelle carte Ordine ed Equipaggiamento, in quanto si presume che prima del viaggio nel warp si è avuto il tempo di teletrasportare gli equipaggiamenti richiesti dal comandante. Egli inizierà la missione successiva con tutti i punti vita, ma non è consentito utilizzare personaggi speciali (vedi p.12) o squadre speciali (vedi p.15).
Se il comandante è morto, tutte le carte Ordine nonché le carte Equipaggiamento a lui esclusivamente riferibili, sono inutilizzabili per la prossima missione. I marines, invece, mantengono l'equipaggiamento scelto per la Nona Missione (es. il mirino) se non è stato reso inutilizzabile dal giocatore Alieno;
- nel caso in cui un giocatore Marine dovesse perdere tutta la propria squadra e la Missione Principale non viene superata, non potrà partecipare alla Decima Missione. Inizierà con un nuovo comandante a partire dalla Undicesima Missione.

Note per il giocatore Alieno:

- non appena esce la carta Evento "Missione Secondaria", il giocatore Alieno leggerà il primo punto se la Sala del reattore non è stata ancora distrutta. In caso contrario leggerà il secondo punto. Nel primo caso piazzerà la porta stagna, altrimenti l'artiglio di attracco. Le aree di uscita sono piazzate dove indicato con una freccia;
- il giocatore Alieno vince il segnalino di Missione Principale se impedirà la distruzione della Sala del reattore. Nel caso in cui venga rivelata la Missione Secondaria, il giocatore Marine può tentare comunque di distruggere il reattore al fine di guadagnare il relativo segnalino, ma non sarà più in grado di bloccare il viaggio nel warp: si proseguirà necessariamente con la Decima Missione.

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Undicesima Missione.

Se viene superata solamente la Missione Secondaria:
si procede con la Decima Missione.

"Siamo soli all'interno di un vascello da trasporto del Caos che viaggia nel warp... Non possiamo più comunicare con l'esterno... Fortunatamente la nave Madre ha avuto il tempo di inviarci l'equipaggiamento richiesto... Dobbiamo cercare di sopravvivere e di prendere il controllo della nave aliena prima che riceva rinforzi da altri vascelli."
(Fratello Cassius)

Se entrambe le Missioni non vengono superate:
la Campagna ha termine.



Decima Missione

Missione Principale

Missione 377/4-Settore 5 – Segnalare la posizione

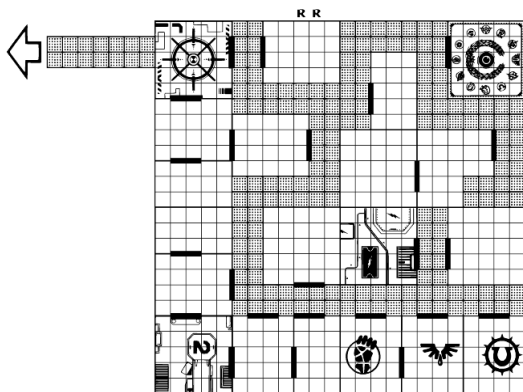
“Il vascello da trasporto è uscito dal warp. E’ necessario segnalare la nostra posizione altrimenti siamo perduti. Nella Sala comando dovrebbe essere presente un sistema di comunicazione rudimentale ma efficace...” (fratello Cassius)

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore che fa entrare una sua miniatura nella Sala comando, senza che vi siano alieni, ottenendo uno zero dal lancio di un dado da arma leggera.

Missione Secondaria

“Nell’Area di scarico è presente un corridoio che porta direttamente verso l’hangar delle navette di salvataggio. Una volta comunicata la nostra posizione ci sposteremo rapidamente in quell’area.”

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che farà uscire per primo tutte le sue miniature oltre il corridoio.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Nessuno

Reperti: *Sistema di sicurezza* (Sala macchine – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera. Possono essere rivelati fino a 5 segnalini Blip.

Espansioni: Missione dreadnought (corridoio)

Marines: superstiti

Armi: leggere e pesanti

Note per il giocatore Marine:

- affinché venga attivato il sistema di comunicazione è necessario che la Sala comando sia sgombra di nemici. A quel punto un qualsiasi marine presente nella stanza, al prezzo di un attacco può lanciare un dado da arma leggera, cercando di ottenere uno zero;
- se non viene completata la Prima Missione ma i marines oltrepassano il corridoio, la partita è persa: è necessario completare le due missioni;
- non hanno effetto le carte Evento legate all’astronave Madre.

Note per il giocatore Alieno:

- la Missione Secondaria viene letta nel momento in cui quella Principale sia stata portata a termine o quando esce la relativa carta Evento. In questi casi viene piazzato il corridoio accanto all’Area di scarico;
- il corridoio si collega direttamente con l’Area di scarico;
- in questa missione il giocatore Alieno sceglie a caso la metà delle carte Evento, comprese quelle da tenere in mano. I marines hanno così la metà del tempo per portarla a termine. Il giocatore Alieno non può togliere altre 10 carte Evento in base alla Manipolazione degli eventi (p.19).
Quando viene giocata l’ultima carta Evento, i marines hanno ancora un turno per uscire dal corridoio. Dopo di che si presume che le forze del Caos, presenti sulla nave, siano riuscite ad ottenere rinforzi da un vascello alleato, lasciando senza scampo i marines sopravvissuti.

Se le Missioni Principale e Secondaria vengono superate:
si procede con l’Undicesima Missione.

“Ci siamo lanciati con le navette di salvataggio. Abbiamo fatto esplodere i punti critici della nave aliena. Non può comunicare, né attaccare.” (fratello Cassius)

In tutti gli altri casi si procede con l’Undicesima Missione e con nuove squadre marines. Si ricomincia con un nuovo comandante.



Undicesima Missione

Missione Principale

Missione 380/1-Settore 41 – Ricognizione

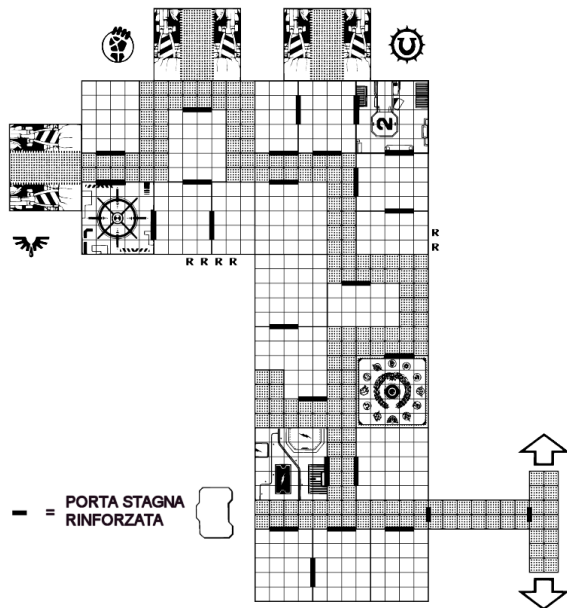
Alle coordinate designate è presente solo un incrociatore Lamenter alla deriva. Al suo interno è stata rilevata la presenza di forze aliene. Procedere alla sua ricognizione ed eliminare il Dreadnought che si trova nel Settore 41.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che distruggerà il Dreadnought.

Missione Secondaria

La nave assaltata è invasa da orde aliene. Passare al Settore successivo per organizzare un perimetro di difesa.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che farà uscire tutti i suoi marines oltre il tunnel di accesso.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e blu

Reperti:

Granata accecante (Sala comando – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera
Sistema di difesa psichico (Sala del reattore – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera. Tutti gli Orchi e i Gretchin (rivelati o sotto forma di segnalino Blip) presenti su un tabellone vengono attaccati da una potente onda d'urto psichica.
Ogni Orco o Gretchin dovrà lanciare un dado da arma leggera: se ottiene un 2 allora è sopravvissuto all'attacco.
Il giocatore Marine guadagna il relativo valore degli alieni eliminati mediante tale sistema.

Espansioni:

Missione dreadnought (2 corridoi; 2 porte stagne; armi extra-pesanti marines)

Marines:

max 7 per squadra

Armi:

leggere, pesanti ed extra-pesanti

Pericoli:

In questo Settore è presente un campo minato.
All'uscita della carta Evento "Mina antiuomo", il giocatore Alieno può scegliere una stanza qualsiasi del tabellone di gioco: ogni miniatura presente in essa subirà l'attacco di un dado da arma pesante. L'esplosione colpisce solo la casella in cui si trova la miniatura ma non quelle adiacenti.
L'eliminazione di eventuali miniature aliene non apporta alcun beneficio ai giocatori Marines.

Note per il giocatore Marine:

- i tabelloni sono posizionati senza utilizzare le mura. L'unica modalità per passare da un tabellone all'altro è seguire il corridoio.

Note per il giocatore Alieno:

- i segnalini Blip non possono essere piazzati sui pannelli corridoio (tunnel di accesso).

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Dodicesima Missione.

Dodicesima Missione

Missione Principale

Missione 380/3-Settore 48 – Azione diversiva

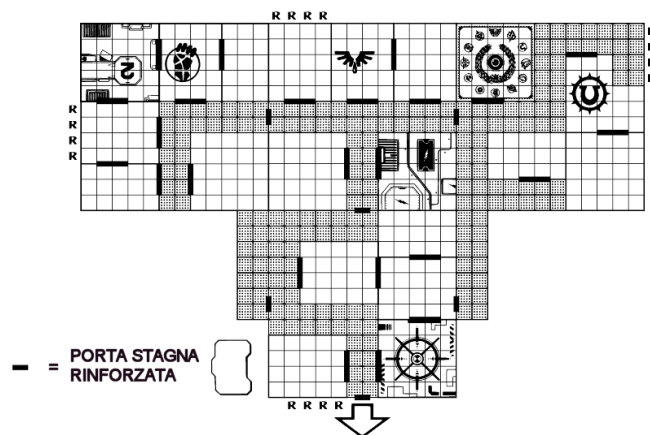
La Compagnia Beta è impegnata nella conquista della postazione di comando del vascello Lamentor, Settore 53. Il vostro compito consiste nell'attuare un'azione di diversione: eliminate il maggior numero di alieni possibile.

Una volta che tutti i segnalini Blip sono stati rivelati, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine con più punti alla fine della partita.

Missione Secondaria

Diversivo compiuto. Ricongiungersi nel Settore 49 con il grosso delle truppe.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporta tutti i suoi marines oltre la porta stagna indicata dalla freccia bianca.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo

Reperiti:

Reliquia della fortuna Lamentor (Area di scarico – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera. Tutti gli attacchi portati alla squadra attraverso le carte Evento alieno (es. difesa automatica, ladro genetico, ecc) possono essere evitati ottenendo un 1 o 2 tramite il lancio di un dado da arma leggera.

Espansioni:

Missione dreadnought (2 corridoi; 6 porte stagne; armi extra-pesanti marines)

Marines:

max 7 per squadra

Armi:

leggere, pesanti ed extra-pesanti

Note per il giocatore Marine:

- i giocatori Ultramarine e Pugno d'acciaio, per poter arrivare al tabellone con l'Area di scarico, possono anche seguire il corridoio che si dirama dal proprio tabellone di partenza e abbattere la porta stagna alla fine di esso;
- affinché venga assegnato il segnalino di Missione Principale al giocatore Marine, è necessario che tutti i segnalini Blip vengano rivelati. Se i giocatori fanno uscire tutti i marines prima che ciò avvenga, la Missione Principale è vinta dal giocatore Alieno;
- una volta conclusa la Missione Principale, senza che sia stata dichiarata quella Secondaria, il gioco continua fino al successivo turno alieno. Dopo di che la partita termina e i marines non sono obbligati a ritirarsi (anche se dovesse uscire la carta Evento "Missione secondaria").

Note per il giocatore Alieno:

- i segnalini Blip non possono essere piazzati sui pannelli corridoio.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Tredicesima Missione.



Tredicesima Missione

Missione Principale

Missione 380/6-Settore 58 – Disinnesco ordigno esplosivo

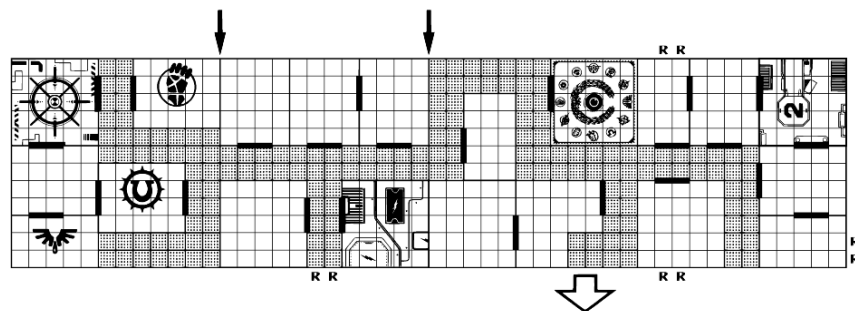
Un congegno esplosivo è stato piazzato all'interno della Sala del reattore, Settore 58. In caso di esplosione, una reazione a catena distruggerebbe il vascello e precluderebbe la raccolta di dati. Disinnescare l'ordigno prima che esploda.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che, entrando nella Sala del reattore, disinnesca l'ordigno ottenendo uno 0 dal lancio di un dado da arma leggera.

Missione Secondaria

L'ordigno è stato attivato: procedere con l'evacuazione immediata.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che riporta tutti i suoi marines oltre l'area di uscita.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo blu
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo



Reperiti: *Scudo fasico* (Area di scarico – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera. Questo congegno permette alla squadra marine di entrare in uno “sfasamento dimensionale” e di attraversare qualsiasi ostacolo, sia esso di natura organica che inorganica (come le mura). Il giocatore Marine che lo possiede dichiara, ad inizio turno, di volerlo utilizzare. I marines non possono terminare la propria mossa su una casella già occupata. Non possono attaccare né essere attaccati fino al successivo turno del giocatore Marine. Lo scudo può essere utilizzato una sola volta durante la missione.

Espansioni: Missione dreadnought (armi extra-pesanti marines).

Marines: max 7 per squadra

Armi: leggere, pesanti ed extra-pesanti.

Note per il giocatore Marine:

- non appena viene giocata la carta Evento “Missione secondaria”, il giocatore Marine non potrà più disinnescare l'ordigno: il segnalino di Missione Principale andrà automaticamente al giocatore Alieno. Inoltre, all'inizio di ogni turno alieno e prima di pescare la carta Evento, il giocatore Alieno dovrà lanciare due dadi da arma pesante: se ottiene un 6, il primo tabellone da sinistra viene invaso dalle fiamme dell'esplosione. Tutte le miniature presenti sono eliminate e i proprietari (compreso il giocatore Alieno) perdono i relativi punti. Tutti i giocatori (compreso l'Alieno) non ottengono punti dai nemici eliminati in tale maniera! Al turno seguente si procederà per il tabellone adiacente.
- una volta conclusa la Missione Principale, senza che sia stata dichiarata quella Secondaria, il gioco continua fino al successivo turno alieno. Dopo di che la partita termina e i marines non sono obbligati a ritirarsi (anche se dovesse uscire la carta Evento “Missione secondaria”).

Note per il giocatore Alieno:

- si utilizzano solamente due sezioni di muro, insieme ai quattro fermagli del tabellone. I muri devono essere sistemati col bordo alto verso le frecce. L'unica modalità per passare dal tabellone completamente a destra a quello adiacente è seguire il corridoio;
- non appena sarà giocata la carta Evento “Missione secondaria”, verrà piazzato un artiglio di attracco sul punto indicato dalla freccia bianca.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Quattordicesima Missione:

“Le truppe da ricognizione sono riuscite a recuperare i diari del vascello Lamenter: l'intera flotta è stata vittima di un'imboscata ed è inseguita da numerose navi del Caos. Bisognerà agire furtivamente per potersi avvicinare e soccorrere i nostri fratelli. Purtroppo questa Regione dello spazio è soggetta a fenomeni cosmici particolarmente violenti che annullano qualsiasi sistema di comunicazione a media e lunga distanza.”



Quattordicesima Missione

Missione Principale

Missione 381/1-Settore 12 – Prendere il controllo

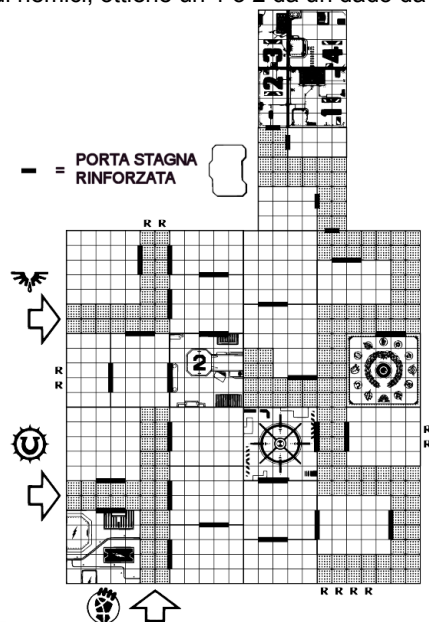
Un vascello alieno danneggiato è rimasto arretrato rispetto alla propria flotta: verrà utilizzato per avvicinarci alle navi nemiche all'inseguimento dei Lamenters. Procedere con la disattivazione dei sistemi principali nella Sala comando.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore il cui comandante, entrando nella Sala comando priva di alieni, ottiene uno 0 dal lancio di un dado da arma pesante.

Missione Secondaria

E' stato rilevato un Dreadnought in fase di assemblaggio. Disattivare ma non distruggere la Fabbrica Dreadnought.

Il segnalino sarà vinto dal primo giocatore il cui comandante, entrando nella Fabbrica priva di nemici, ottiene un 1 o 2 da un dado da arma leggera.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip tranne il Dreadnought
Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo

Reperiti:

Falso allarme (Sala macchine – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante.

E' stata rilevata una postazione di comunicazione operativa dietro numerosi detriti. Tramite essa è possibile, una sola volta durante questa missione, dirottare 5 segnalini Rinforzo alieni, da utilizzare ma ancora non messi in gioco, verso altre aree del vascello. Il giocatore Alieno scarta a caso 5 segnalini Rinforzo non ancora utilizzati.

Tecno-manipolatore (Area di scarico – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera.

Questo antico artefatto permette di prendere il controllo di un Androide situato nella propria linea di vista. Il comandante deve spendere la propria azione di attacco per attivare il congegno: l'Androide passa sotto il controllo marine e in quel turno può muovere e attaccare (corpo a corpo, fuoco o suicidio). Nei turni seguenti il comandante potrà muovere ed attaccare normalmente.

L'Androide è controllato dal giocatore Marine finché non viene eliminato dagli alieni. In tal caso non apporta alcun malus al punteggio del comandante. La distruzione dell'Androide apporta 10 punti in caso di suicidio o di distruzione volontaria da parte di uno dei marines appartenenti alla squadra che lo ha manipolato. Le altre squadre marines non possono eliminarlo.

Finché l'Androide è operativo si applicano gli effetti delle carte Evento "Assalto meccanizzato" e "Guasto agli Androidi".

Espansioni:

Missione dreadnought (tabellone; 2 porte stagne; armi extra-pesanti marines)

Attacco degli eldar (tabellone; Governatore; 4 eldar; carte eldar)

Marines:

max 7 per squadra

Armi:

leggere, pesanti ed extra-pesanti

Note per il giocatore Marine:

- se il giocatore Marine riesce a disattivare la Fabbrica Dreadnought prima del completamento del robot, potrà utilizzare quest'ultimo nelle missioni successive e comunque finché non verrà completamente distrutto. Le armi da installare verranno scelte a turno tra Marine e Alieno, con la possibilità di utilizzare quelle extra-pesanti se la missione lo prevede anche per i marines;

- una volta conclusa la Missione Principale, il gioco continua fino al successivo turno alieno. Dopo di che la partita termina e i marines non sono obbligati a ritirarsi. In caso di necessità i marines si ritirano dal corridoio dal quale sono entrati.

Note per il giocatore Alieno:

- la Fabbrica Dreadnought può essere costruita senza l'ausilio delle mura (i fermagli a T e a croce sono già utilizzati sul tabellone principale);
- ogni pezzo del Dreadnought viene inserito nella Fabbrica Dreadnought quando esce la carta Evento "Ladro genetico". Dunque la miniatura robotica sarà completa e operativa non appena verrà giocata la terza carta "Ladro genetico";
- i segnalini Blip non possono essere piazzati all'interno dei mini tabelloni;
- non appena il giocatore Marine entra nel tabellone con la Sala comando, l'Alieno può piazzare gli eldar: essi rappresentano ciò che rimane di un gruppo di eldar che hanno assaltato la nave aliena. Si sono rifugiati in questa parte del vascello per nascondersi.

Sono valide le seguenti regole:

Posizionamento: gli eldar si piazzano in almeno uno dei due mini tabelloni. Sono automaticamente rivelati, per cui si utilizzano le apposite miniature.

Obiettivo: gli eldar difendono quest'area, attaccando chiunque si trovi nella propria linea di vista, marines e alieni. Non hanno vie di uscita in quanto, per motivi sconosciuti, sono rimasti intrappolati nel vascello.

Governatore: ha le stesse caratteristiche di attacco e movimento di un Governatore eldar, ma possiede solamente 3 carte Governatore, in quanto ferito.

Eldar: sono solamente 4. Il resto della squadra è perito in azione.

Dispongono di 3 carte Equipaggiamento, inoltre lanciano tre dadi da arma leggera nei combattimenti corpo a corpo.

Il giocatore Alieno può equipaggiarli con qualsiasi arma eldar.

Eldar, marines e alieni: benché controllati dal giocatore Alieno, gli eldar sono ostili sia ai marines che agli alieni.

Durante il proprio turno egli manovrerà prima tutti gli eldar e poi gli alieni.

Possono rivelare i segnalini Blip nel proprio campo visivo.

Attaccano "ad ogni turno" il nemico più vicino. In caso di equidistanza, il giocatore Alieno deciderà quale miniatura verrà attaccata.

Anche le miniature aliene attaccano il nemico (marine o eldar) più vicino, ma se entrano in contatto di base con un eldar devono necessariamente attaccarlo in corpo a corpo.

Se il Dreadnought viene completato, attaccherà i nemici più vicini. In caso di equidistanza, il giocatore Alieno deciderà quale miniatura verrà attaccata.

Da notare che dal punto di vista de giocatore Marine gli eldar sono considerati degli alieni, per cui subiscono gli effetti della carta Equipaggiamento "Granata accecante".

Se la Missione Principale viene superata:
si procede con la Diciottesima Missione.

"Con il vascello alieno nelle nostre mani siamo in grado di avvicinarci indisturbati alla flotta del Caos. Il nostro obiettivo è la nave Madre: tutte le squadre marines di prima linea assalteranno questo bersaglio al fine di creare confusione tra le linee nemiche."

Se la Missione Principale non viene superata:
si procede con la Quindicesima Missione:

"Il tentativo di utilizzare il vascello alieno come cavallo di Troia è fallito. Ci rimane l'attacco diretto contro la flotta del Caos, sperando che tale azione diversiva riesca a dare un po' di respiro alla flotta Lamentar. Tuttavia, i nostri psyker hanno contattato telepaticamente alcune guarnigioni di marines situate nelle vicinanze e capaci di darci man forte attraverso l'apertura di piccoli passaggi nel warp."



Quindicesima Missione

Missione Principale

Missione 382/1-Settore 33 – Creare un perimetro difensivo

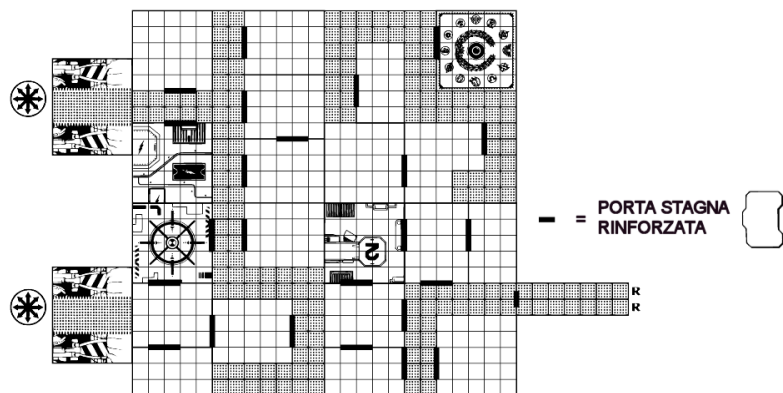
Siamo stati abbordati in più punti. Ingaggiare le forze nemiche tentando di difendere a tutti i costi la Sala macchine. In caso di distruzione, il sistema dei sensori interni del nostro vascello crollerà, riducendo così le nostre possibilità di difesa.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che a fine partita avrà ottenuto più punti. In caso di parità, il segnalino sarà vinto da colui che ha subito il minor numero di perdite in termini di punti.

Missione Secondaria

Il nemico sta tentando di annientare il nostro sistema di comunicazione. Proteggere la Sala comando con il minor numero di perdite.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che ha subito il minor numero di perdite in termini di punti. In caso di parità si farà riferimento ai punti relativi agli alieni eliminati.



Blip
Rinforzi

Tutti i segnalini Blip e il Dreadnought Mk VIII
Un giocatore Marine – Nessuno
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo verdi

Espansioni: Missione dreadnought (corridoio; porta stagna; armi extra-pesanti marines; Dreadnought Mk VIII)

Marines: max 7 per squadra + 2 rinforzi opzionali

Armi: leggere, pesanti ed extra-pesanti

Note per il giocatore Marine:

- i giocatori Marines piazzano a turno una miniatura in un qualsiasi punto del tabellone, fino all'ultimo marine. A quel punto l'Alieno può assaltare;
- se il sistema dei sensori viene disattivato dal giocatore Alieno, dalla prossima missione egli potrà utilizzare i segnalini Blip, mentre, se viene disattivato il sistema di comunicazione interno, dalla prossima missione i giocatori Marines non potranno utilizzare i propri rinforzi;
- ciascun giocatore Marine può far entrare in gioco al massimo due rinforzi per missione. Per far ciò deve aver perso almeno due marines. Il comandante non rientra nel conteggio e non può essere sostituito. I marines possono essere armati a piacimento, tenendo presente che se la Tarantola (senza artigiere) è ancora in gioco, può essere utilizzato un nuovo artigiere il quale si deve ricongiungere alla propria arma: fino a quel momento non può sparare ma può attaccare in corpo a corpo. I rinforzi entrano in gioco dalle caselle contrassegnate dalla lettera R, anche se queste sono in linea di vista delle miniature aliene;
- le carte Evento "Mina anti-uomo" e "Difesa automatica" sono a favore dei giocatori Marines. Se questi sono tre, ognuno può indicare la miniatura aliena sulla quale applicare l'evento (che in pratica viene applicato 3 volte): il giocatore Marine ottiene punti dall'eliminazione degli alieni.

Note per il giocatore Alieno:

- per poter guadagnare il segnalino Missione, il giocatore Alieno dovrà fare entrare una delle sue miniature nella stanza obiettivo e ottenere un 3 o più con un'arma da fuoco. In tal caso i giocatori Marines non potranno ottenere il relativo segnalino;
- poiché il sistema dei sensori è ancora attivo, le miniature saranno piazzate senza l'ausilio dei segnalini Blip;
- per ogni zona di accesso al Settore (artigli di attracco) il giocatore Alieno può far entrare fino ad un massimo di 5 miniature per turno. I rinforzi entreranno in gioco dopo che saranno utilizzate tutte le miniature corrispondenti ai segnalini Blip;
- l'Alieno perde punti se vengono eliminati il Dreadnought e gli Androidi.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Sedicesima Missione.



Sedicesima Missione

Missione Principale

Missione 382/8-Settore 74 – Proteggere lo scudo difensivo

Le forze aliene sono riuscite a penetrare fino a questa sezione dell'astronave. Se riescono a distruggere il generatore degli scudi difensivi, saremo alla mercè dell'artiglieria nemica, inoltre, gli alieni saranno in grado di teletrasportarsi ovunque.

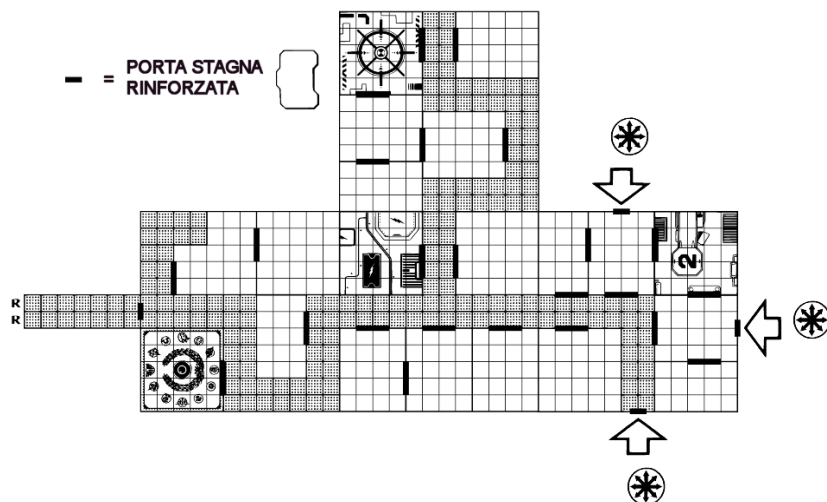
Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine che a fine partita avrà ottenuto più punti. In caso di parità, il segnalino sarà vinto da colui che ha subito il minor numero di perdite.

Il generatore degli scudi è localizzato nell'Area di scarico.

Missione Secondaria

E' stata avvistata una squadra di Marines del Caos addestrata per gli abbordaggi: l'eliminazione del relativo Comandante dovrebbe indurre gli alieni a ritirarsi.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che elimina il Comandante del Caos.



Blip
Rinforzi
Tutti i segnalini Blip
Un giocatore Marine – Tutti gli Androidi e il Dreadnought (del solo gioco base)
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo grigi (8 Androidi; Dreadnought: 2 Mk VII, 1 Mk IX)

Reperti: nessuno

Espansioni: Missione dreadnought (corridoio; 4 porte stagne; armi extra-pesanti marines; Dreadnought Mk VII e Mk IX; 4 Androidi)

Marines: max 7 per squadra + 2 rinforzi opzionali (a seconda dell'esito della Missione Secondaria nella Quindicesima Missione)

Armi: leggere, pesanti ed extra-pesanti

Note per il giocatore Marine:

- si considerano le note e gli esiti della Quindicesima Missione;
- se il sistema degli scudi viene disattivato, dalla prossima missione l'Alieno potrà piazzare i propri segnalini (o miniature) in qualsiasi tabellone, senza dover necessariamente utilizzare le zone di ingresso (si presume che sia possibile utilizzare il teletrasporto come sistema di abbordaggio).

Note per il giocatore Alieno:

- le porte stagne (punti di ingresso alieno) non vanno abbattute;
- si considerano le note e gli esiti della Quindicesima Missione con le seguenti eccezioni:
- il giocatore Alieno perde punti per l'eliminazione dei Dreadnoughts e dei Marines del Caos;
- una volta eliminato il Comandante del Caos, tutte le miniature aliene devono ritirarsi il più rapidamente possibile verso i punti di ingresso;
- non si utilizzano le pareti divisorie tra i tabelloni: per passare da un tabellone all'altro si utilizzano i corridoi;
- i Marines del Caos presentano le seguenti caratteristiche:
Coesione della squadra: i Marines del Caos si muovono assieme al proprio Comandante.
Armamento: si utilizza l'armamento originario (un bolter pesante, 3 bolters e un lanciarazzi).
Comandante: possiede 3 punti vita e una carta Ordine a scelta, tra quelle non utilizzate dai giocatori Marines. E' resa pubblica ai giocatori.
Marines del Caos: possono utilizzare fino a 4 carte Equipaggiamento (rese pubbliche) a scelta, tra quelle non utilizzate dai giocatori Marines.

Indipendentemente dall'esito delle Missioni Principale e Secondaria, si procede con la Diciassettesima Missione.



Caratteristiche: Corpo a corpo: 2 dadi da arma pesante
 Fuoco: 2 dadi da arma leggera (si presume che sia armato con una combinazione di arma potenziata e pistola).
 Movimento: 6 caselle
 Punti vita: 6
 Valore armatura: 3 (possiede un campo di forza)

Equipaggiamento:
 Generatore di onde ultrasoniche: nessun Ladro genetico può attaccare o entrare in contatto di base con l'Inquisitore. I Ladri genetici attaccati in corpo a corpo dall'Inquisitore lanciano un dado in meno del normale.

L'equipaggiamento non è soggetto a disfunzioni.
 Non sono applicabili le carte Evento alieno contro l'Inquisitore.

Miniatura: non esistendo la miniatura dell'Inquisitore, si può utilizzare un segnalino Blip vuoto, rivoltato verso l'alto, e gli appositi segnalini Inquisitore, indicanti i punti vita residui (vedi segnalini allegati).

- una volta attivata la difesa radioattiva, il tabellone scelto resterà pericoloso per tutto il resto della partita. La scelta del tabellone è effettuata a votazione tra i giocatori Marines, i quali, per il raggiungimento della Missione Secondaria, guadagnano 15 punti ciascuno.

All'inizio del turno di un giocatore, tutte le proprie miniature che si trovano in questo tabellone devono lanciare un dado da arma leggera: per ogni 1 uscito esse perderanno un punto vita. I Gretchin e gli Orchi sono meno protetti per cui perderanno un punto vita se esce un 1 o un 2.

Le miniature perse a causa della radioattività non apportano benefici all'avversario, ma il giocatore Marine riduce comunque il proprio punteggio per il valore corrispondente alla miniatura persa. Il giocatore Alieno riduce il proprio punteggio se vengono eliminati Androidi e Dreadnoughts.

Nessun problema rilevabile su equipaggiamento ed armamenti;

- in questa missione anche le armi extra-pesanti possono usufruire degli effetti delle carte Ordine;
- i marines non possono ritirarsi: devono necessariamente attendere la fine delle carte Evento o il completo annientamento delle forze del Caos.



Note per il giocatore Alieno:

- le porte stagne (punti di ingresso degli alieni) non vanno abbattute;
- si considerano le note e gli esiti della Quindicesima e Sedicesima Missione con le seguenti modifiche:
- non si può usare la squadra speciale di Marines del Caos presente nella Sedicesima missione;
- l'Alieno perde punti se vengono eliminati i Dreadnoughts e gli Androidi;
- le miniature entrano dalle porte stagne di ingresso se lo scudo difensivo non è stato disattivato nella precedente Missione.

In caso contrario possono essere piazzate 10 miniature (o segnalini Blip) per turno, ma solamente in un tabellone a scelta del giocatore Alieno. Fa eccezione la fase di disposizione delle miniature (vedi sopra), nella quale è possibile schierare le 10 miniature in tabelloni differenti.

In ogni caso, non è possibile effettuare un teletrasporto sul tabellone in cui è presente l'Inquisitore.

Tutte le miniature teletrasportate potranno muoversi dal turno successivo, ma possono comunque far fuoco o attaccare in corpo a corpo. Fanno eccezione gli alieni piazzati nella fase di disposizione delle miniature: essi possono muovere e attaccare sin dal primo turno del giocatore Alieno.

I Ladri genetici operano normalmente, ma non possono attaccare o entrare in contatto di base con l'Inquisitore.

Se la Missione Principale viene superata:
 si procede con la Diciottesima Missione.

“L'assalto nemico ha ridotto la nostra forza di attacco, inoltre è sfumato l'effetto sorpresa. L'obiettivo principale rimane comunque la nave Madre aliena: tutte le squadre marines disponibili assalteranno questo bersaglio al fine di creare confusione tra le linee nemiche.”

Se la Missione Principale non viene superata:
 la Campagna ha termine.

“La nave è stata invasa da numerose orde di alieni.... Gran parte dei miei fratelli giacciono senza vita in tutto il vascello.... Ci siamo battuti valorosamente ma non siamo stati in grado di opporre un'adeguata resistenza al nemico.... Stanno arrivando.... Cercano di abbattere la porta stagna di questo settore e ben presto saranno qui.... Io e i pochi fratelli superstiti abbiamo in mente un piano suicida per annientare in un sol colpo le forze d'assalto aliene, l'importante è che.....”
 (fine trasmissione) (Fratello Cassius)



Diciottesima Missione

Missione Principale

Missione 383/2-Settore 56 – Sabotaggio

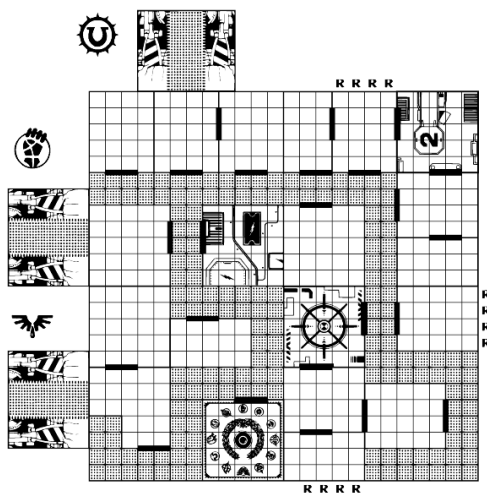
Sovraccaricare il sistema energetico principale della nave Madre aliena, operando sulla Sala macchine. Verrà innescata una reazione a catena che impedirà anche la comunicazione tra i vascelli della flotta nemica.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che farà entrare una sua miniatura nella Sala macchine, ottenendo almeno un 3 tramite un attacco in corpo a corpo o un attacco con arma da fuoco.

Missione Secondaria

Da questo Settore è possibile far saltare in aria parte dell'armeria del vascello: dirigersi verso l'Area di scarico. Attenzione, si tratta di un'azione suicida!

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore Marine che farà entrare una sua miniatura nell'Area di scarico, ottenendo almeno un 3 tramite un attacco in corpo a corpo o un attacco con arma da fuoco.



Blip	Tutti i segnalini Blip
Rinforzi	Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo (di cui 8 Androidi e Dreadnought Mk VII e X)
Reperiti:	<i>Runa del richiamo</i> (Sala comando e Sala del reattore – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante. Queste aree sono i punti ottimali per poter contattare i Sacerdoti delle Rune della 13a Compagnia dei Lupi Siderali. In caso di successo, possono essere eliminate fino a 5 miniature aliene rivelate. I relativi punti non andranno al giocatore Marine. I Sacerdoti possono essere contattati solo una volta per stanza.
Espansioni:	Missione dreadnought (armi extra-pesanti marines, 4 Androidi; Dreadnought Mk VII e Mk X; <i>Rinforzi extra</i>)
Marines:	max 7 per squadra
Armi:	leggere, pesanti ed extra-pesanti
Pericoli:	probabile esplosione a catena nel tabellone dell'Area di scarico

Note per il giocatore Marine:

- se viene completata la Missione Principale, la Diciannovesima e Ventesima Missione verranno giocate senza i rinforzi alieni;
- la Missione Secondaria va completata utilizzando molta cautela, infatti, la distruzione della stanza (con arma da fuoco o corpo a corpo) provoca una reazione a catena che viene attivata alla fine del turno del giocatore Marine al quale appartiene la miniatura suicida.
Tutte le miniature presenti in questo tabellone sono attaccate dal risultato del lancio di due dadi da arma pesante. Se viene eliminata la miniatura:
 - aliena, il giocatore Marine ottiene i relativi punti;
 - propria, vengono sottratti i punti dei marines persi;
 - alleata, vengono sottratti i punti dei marines persi (il comandante alleato vale 25 punti), ma il relativo proprietario non vede ridursi i propri punti in quanto si considerano come soldati immolati per una giusta causa.

Tale operazione deve essere svolta con il consenso degli altri giocatori Marines.

Il giocatore Alieno non potrà far entrare i rinforzi da tale tabellone.

Indipendentemente dall'esito della Missione Principale si procede con la Diciannovesima Missione.



Diciannovesima Missione

Missione Principale

Missione 384/1-Settore 6 – Scova e distruggi

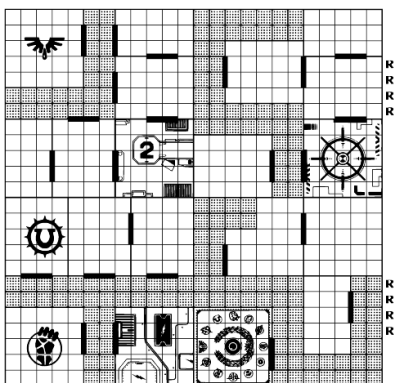
La nave Madre Lamerter è stata assaltata. Riceviamo numerose richieste di soccorso dalle truppe di difesa. Procedere con la progressiva eliminazione di tutti gli alieni presenti nel Settore.

Una volta che tutti i segnalini Blip sono stati rivelati, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine con più punti alla fine della partita.

Missione Secondaria

E' stato rilevato un Dreadnought da ricognizione, modello VIII, trovatelo ed eliminatelo.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal primo giocatore che eliminerà il Dreadnought Mk VIII.



- Blip Tutti i segnalini Blip (sostituire il Dreadnought Mk VII con il Mk VIII)
- Rinforzi Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e blu
Due o tre giocatori Marines – Tutti i segnalini Rinforzo (sostituire il Dreadnought Mk VII con il Mk X)



Reperiti:

Granata accecante (Sala macchine – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera.

Museo delle armature (Area di scarico – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante.

In questo piccolo museo sono custoditi gelosamente i reperti di grandi battaglie. Tra le varie armature sono presenti armi ed equipaggiamenti che potrebbero ancora essere utili in questa missione.

Il comandante lancia un dado da arma pesante e ottiene:

- 1: un lanciapiamme. Quest'arma può essere utilizzata da un marine armato di fucile Requiem e colpisce un'area quadrata di 4 caselle (come il cannone laser) con il risultato di due dadi da arma leggera. Può essere utilizzata più volte in questa missione. Utilizzare l'apposito segnalino da piazzare sotto la miniatura;
- 2: una carta equipaggiamento in più, prelevabile da quelle non utilizzate o eliminate;
- 3: una carta equipaggiamento in più, prelevabile da quelle non utilizzate o eliminate dagli altri giocatori Marines;
- 0: l'equipaggiamento è in condizioni tali da non poter essere utilizzato in battaglia.

Impulso elettromagnetico (Sala comando – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante.

Il computer della Sala comando è in grado di inviare un impulso elettromagnetico in grado di disabilitare tutti gli Androidi e i Dreadnoughts presenti in questo Settore. Essi saranno inutilizzabili nel prossimo turno del giocatore Alieno.

Inoltre, verrà disattivato permanentemente il Muro di forza presente in questa stanza (vedi Note per il giocatore Marine).

Expansioni: Missione dreadnought (armi extra-pesanti marines; Dreadnought Mk VIII e Mk X; *Rinforzi extra*)
Attacco degli eldar (Muro di forza)

Marines: max 7 per squadra

Armi: leggere, pesanti ed extra-pesanti



Note per il giocatore Marine:

- per questa missione i marines possono ritirarsi, tramite teletrasporto, utilizzando la stanza di ingresso. Questa, però, deve essere sgombra di nemici. Il teletrasporto avverrà nel turno successivo del giocatore Marine;
- le carte Evento "Mina anti-uomo" e "Difesa automatica" sono a favore dei giocatori Marines. Se questi sono tre, ognuno può indicare la miniatura aliena sulla quale applicare l'evento (che in pratica si riproduce 3 volte): il giocatore Marine ottiene punti dall'eliminazione degli alieni;
- la porta aperta che separa la Sala del reattore dalla Sala comando è protetta da uno speciale scudo di energia a bassa potenza. Le miniature non possono attraversarlo né effettuare il corpo a corpo con un nemico che si trova immediatamente dopo la barriera. E' invece possibile far fuoco attraverso tale protezione energetica. Per rappresentarla, utilizzare la miniatura del Muro di forza eldar.

Note per il giocatore Alieno:

- la possibilità di ottenere rinforzi è legata all'esito della Diciottesima Missione. Se il giocatore Alieno non può utilizzare i rinforzi, è comunque in grado di far entrare in gioco quelli in eccesso, secondo le specifiche della carta Evento "Task force aliena";
- i segnalini Rinforzo utilizzabili nel caso vi siano due o tre giocatori Marines, non provengono dalle espansioni di Star Quest (con l'eccezione del Dreadnought Mk X). Se esce la carta Evento "Task force aliena", possono essere pescati anche dei *Rinforzi extra*;
- per ogni carta Evento "Ladro genetico", il giocatore Alieno può piazzare fino a due Ladri genetici, anche contro due miniature marines differenti. Si presume che il vascello Lamentor sia stato invaso da numerose forze da ricognizione delle quali fanno parte queste creature, dotate di capacità di infiltrazione.



Indipendentemente dall'esito della Missione Principale e Secondaria si procede con la Ventesima Missione:

"L'attacco alieno è stato rapido e letale. La gran parte dei sistemi di difesa è stata annientata.

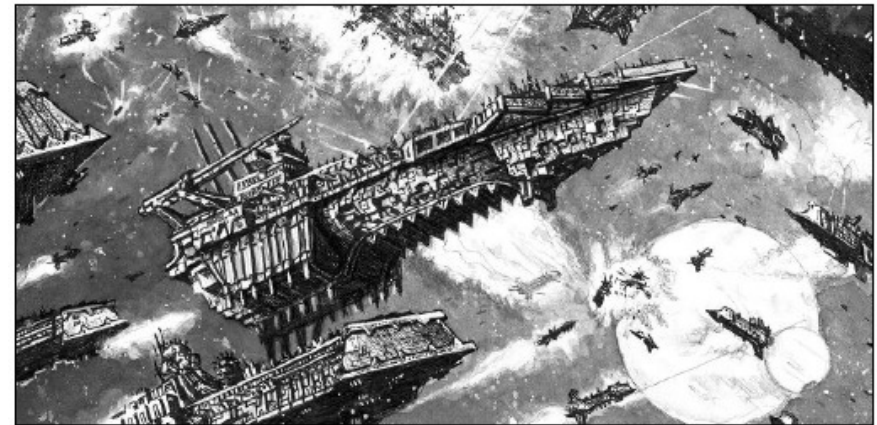
Gli alieni conoscono molto bene il valore strategico delle conoscenze rinchiuse in questo vascello.

Truppe da ricognizione ci informano che le aree scientifiche sono state assaltate e si presume il trafugamento di secoli di ricerche.

Inoltre, è stata rilevata una crescente fluttuazione di energia negativa.

I nostri psyker prevedono l'imminente creazione di un portale diretto con le forze del warp.

Il nemico si sta pericolosamente rinforzando. Bisogna agire immediatamente per annientare la minaccia aliena e recuperare le preziose informazioni, nelle quali troveremo la cura per la tara genetica degli Angeli sanguinari."



Ventesima Missione

Missione Principale

Missione 384/20-Settore 62 – Assalto finale

La nostra *intelligence* ci informa che il risultato di alcune ricerche scientifiche Lamenter è utilizzato dalle forze del Caos per creare degli Androidi più potenti. Distruggere la postazione di evocazione del Caos, situata nella Sala comando.

Il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal primo giocatore Marine che farà entrare una sua miniatura nella Sala comando, ottenendo almeno un 3 con un'arma da fuoco.

Missione Secondaria

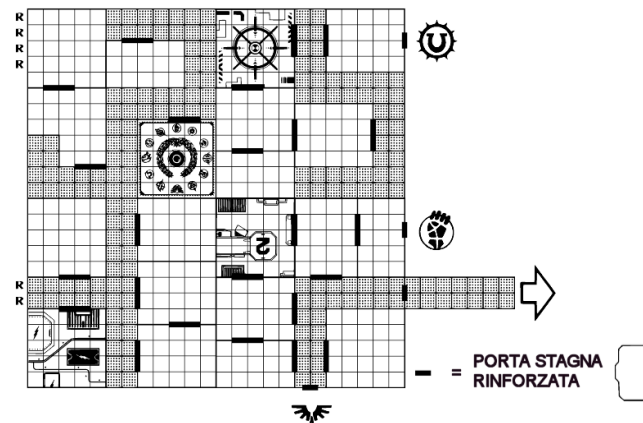
Le ricerche scientifiche Lamenter sono in possesso di Kharn, un pericoloso Comandante del Caos. Eliminatelo per recuperare le informazioni.

Il segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore Marine che elimina Kharn.

Missione Terziaria

Le forze del Caos sono state circondate, ma Kharn sta cercando di raggiungere la postazione di evocazione per distruggere le informazioni. Fermatelo!

Il segnalino di Missione Terziaria sarà vinto dal giocatore Marine che elimina Kharn.



Blip

Tutti i segnalini Blip tranne gli Androidi. Aggiungere il Dreadnought Mk VIII

Rinforzi

Un giocatore Marine – Tutti i segnalini Rinforzo verdi e blu, tranne il Comandante del Caos

Due o tre giocatori Marines – Tutti tranne gli Androidi e il Comandante del Caos. Aggiungere il Dreadnought Mk X

Reperiti:

Granata accecante (Sala macchine – 5pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma leggera.

Sistema di sicurezza avanzato (Sala comando – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante. Possono essere rivelati tutti i segnalini Blip presenti su un tabellone.

Tabernacolo dei Fire Hawks (Area di scarico – 10pt): il comandante deve ottenere uno 0 lanciando un dado da arma pesante.

Questa postazione di preghiera è un potentissimo faro spaziale in grado di richiamare l'attenzione della Legione dei dannati.

In caso di successo possono essere eliminate fino a 3 miniature aliene rivelate E fino a 3 segnalini Blip.

I relativi punti non andranno al giocatore Marine.

Modificatore di densità (Sala del reattore – 15pt): il comandante deve ottenere un 1 o 2 lanciando un dado da arma leggera.

Il modificatore di densità è un congegno in grado di alterare la densità del metallo di tutti gli Androidi e dei Dreadnoughts presenti nel vascello. Per tutta la partita il Valore armatura di tali miniature è ridotto di un punto, inoltre, durante il corpo a corpo lanciano un dado in meno del normale.

Espansioni: Missione dreadnought (armi extra-pesanti marines; corridoio; 4 porte stagne; 4 Androidi; Dreadnought Mk VIII e Mk X; *Rinforzi extra*)
 Attacco degli eldar (Governatore; 9 miniature eldar; Schermo psichico; segnalino Blip equipaggiamento; carte eldar)

Marines: max 7 per squadra

Armi: leggere, pesanti ed extra-pesanti

Note per il giocatore Marine:

- una volta eliminato Kharn, al suo posto viene piazzato un segnalino Blip "equipaggiamento" rivelato: si tratta delle informazioni Lamentar. Esso è inamovibile e può essere raccolto solo da un marine che vi transita di sopra. La relativa squadra deve, a quel punto, oltrepassare la porta di ingresso al fine di far vincere la Campagna alle forze imperiali. L'equipaggiamento può essere abbandonato per terra e recuperato da un altro marine. Non riduce il movimento della miniatura;
- per completare la Missione Secondaria, il Comandante del Chaos deve uscire dal corridoio indicato con la freccia, abbattendo la porta stagna che lo protegge;
- per completare la Missione Terziaria, il Comandante del Chaos deve arrivare alla postazione di evocazione (anche se distrutta). La Missione Terziaria vale 15 punti. Una volta letto il testo della Missione Terziaria, il Comandante del Chaos è obbligato a seguirlo: non può più cercare di raggiungere il corridoio di uscita;
- le carte Evento "Mina anti-uomo" e "Difesa automatica" sono a favore dei giocatori Marines. Se questi sono tre, ognuno può indicare la miniatura aliena sulla quale applicare l'evento (che in pratica si riproduce 3 volte): il giocatore Marine ottiene punti dall'eliminazione degli alieni.

Note per il giocatore Alieno:

- a partire dal suo primo turno e fino all'ottavo, il giocatore Alieno piazza una miniatura di Androide accanto ad una delle pareti della Sala comando. Al nono turno, ossia quando sono già stati piazzati tutti e 8 gli Androidi, essi prendono vita. Prima di allora non possono né muovere né attaccare, e non possono essere attaccati.

Tramite l'ausilio delle ricerche Lamentar, gli Androidi sono posseduti da particolari demoni che ne alterano alcune caratteristiche di base:

Corpo a corpo: 3 dadi da arma pesante
 Fuoco: 2 dadi da arma pesante
 Movimento: 6 caselle
 Punti vita: 1
 Valore armatura: 2.

La distruzione della Sala comando deve avvenire prima del nono turno del giocatore Alieno. Le miniature degli Androidi rimangono sul posto ma non possono essere utilizzate o eliminate: sono prive di anima;

- la possibilità di ottenere rinforzi è legata all'esito della Diciottesima Missione. Se il giocatore Alieno non può utilizzare i rinforzi, è comunque in grado di far entrare in gioco quelli in eccesso, secondo le specifiche della carta Evento "Task force aliena";
- se la Missione Principale è completata prima che esca la carta Evento "Missione Secondaria", viene letto il testo di quest'ultima. Quando uscirà la relativa carta Evento, il giocatore leggerà il testo della Missione Terziaria.

Se, invece, la Missione Secondaria è stata letta tramite l'ausilio della relativa carta Evento, la Missione Terziaria viene attivata non appena esce il terzo Ladro genetico, se successivo alla lettura della Missione Secondaria. La Missione Terziaria rappresenta un nuovo obiettivo per il giocatore Alieno, per evitare il probabile blocco della via di fuga, creato dai giocatori Marines;

- Kharn è un Comandante del Chaos munito della pesante armatura Terminator, di una spada potenziata e di una coppia di bolter uniti tra loro:

Corpo a corpo: 2 dadi da arma pesante
 Fuoco: 2 dadi da arma leggera con la possibilità di rilanciare un dado
 Movimento: 4 caselle
 Punti vita: 3
 Valore armatura: 3.

- per completare la Missione Terziaria, il Comandante del Chaos deve arrivare alla postazione di evocazione (anche se distrutta), lanciare un dado da arma leggera ed ottenere uno 0: in caso di fallimento egli può ritentare nel turno successivo. Le informazioni vengono distrutte da una piccola distorsione dello spazio, generata dal Comandante stesso. La Missione Terziaria vale 15 punti.



Una volta letto il testo della Missione Terziaria, il Comandante del Caos è obbligato a seguirlo: non può più cercare di raggiungere il corridoio di uscita;

- se i marines recuperano le informazioni dal corpo di Kharn e uno dei tabelloni nei quali si trovano le aree di ingresso è sgombro da alieni, il giocatore Alieno può piazzare su di esso lo Schermo psichico eldar e fare entrare una squadra eldar al completo.

Lo Schermo psichico dev'essere collocato in una stanza e non può intralciare il passaggio per le porte o le porte stagne.

Sono valide le seguenti regole:

Posizionamento: si utilizzano direttamente le miniature eldar, da collocare nella medesima stanza in cui si trova lo Schermo psichico.

Obiettivo: gli eldar difendono quest'area, attaccando chiunque sia nella propria linea di vista, marines e alieni. Il loro obiettivo consiste nel bloccare l'uscita dal tabellone alla squadra marine che trasporta le informazioni Lamentar, recuperare il segnalino equipaggiamento e fuggire attraverso lo Schermo psichico.

Governatore: è un Cacciatore oscuro, per cui il giocatore Alieno può utilizzare 2 Carte ordine, 6 Carte governatore e 5 Carte equipaggiamento.

Eldar: sono in 9 e lanciano tre dadi da arma leggera durante il corpo a corpo. Il giocatore Alieno può equipaggiarli con qualsiasi arma eldar.

Eldar, marines e alieni: benché controllati dal giocatore Alieno, gli eldar sono ostili sia ai marines che agli alieni.

Durante il proprio turno egli manovrerà prima tutti gli eldar e poi gli alieni.

Possono rivelare i segnalini Blip nel proprio campo visivo.

Attaccano "ad ogni turno" il nemico più vicino. In caso di equidistanza, il giocatore Alieno deciderà quale miniatura verrà attaccata.

Anche le miniature aliene attaccano il nemico (marine o eldar) più vicino, ma se entrano in contatto di base con un eldar devono necessariamente attaccarlo in corpo a corpo.

Da notare che dal punto di vista del giocatore Marine gli eldar sono considerati degli alieni, per cui subiscono gli effetti della carta Equipaggiamento "Granata accecante".



Se la Missione Secondaria (o Terziaria) viene superata, con le informazioni portate oltre il punto di ingresso della squadra marine:

la Campagna ha termine con la vittoria dei giocatori Marines.

"La feroce battaglia svoltasi nei pressi dell'Ocularis Terribus è quasi terminata. Rimangono solamente delle piccole sacche di resistenza aliene, ma la gran parte dei vascelli, compresa l'astronave Madre, sono stati distrutti da azioni combinate della flotta Lamentar e da fulminei attacchi all'interno da parte dei nostri fratelli della Legione dei dannati e della tredicesima Compagnia dei Lupi siderali. La loro capacità di spostarsi nel warp e di infiltrarsi direttamente nei punti chiave dei vascelli nemici è stata determinante.

La missione è riuscita perfettamente: tutte le ricerche Lamentar sono state trasferite nei nostri archivi. Finalmente abbiamo una cura per la Rabbia nera e la Sete rossa che affliggono gli Angeli sanguinari ed i Capitoli successivi. Non sarà più necessaria un'indagine da parte dell'Inquisizione e l'onore e la gloria di tanti space marines non sono stati infangati.

I Lamentar ufficialmente dovevano affrontare una crociata di penitenza, in realtà svolgevano progetti e ricerche segreti per conto dell'Impero. Qualsiasi forma di comunicazione con esso doveva essere evitata.

Ci è giunta notizia di una nuova indagine presso il Maelstrom, ma prima faremo rotta verso la Terra per le riparazioni ed i rifornimenti: la "Intrepidus" è stata pesantemente danneggiata.

Gloria ai fratelli caduti in battaglia!

Gloria all'Imperatore!"

(Inquisitore Valerius)

Se la Missione Secondaria non viene superata (informazioni in mano agli alieni):

la Campagna ha termine con la vittoria del giocatore Alieno.

"Le informazioni sulle ricerche Lamentar sono in mano alle forze del Caos. Se sono stati in grado di progettare dei super Androidi in così poco tempo, chissà cosa succederà nei prossimi mesi.

Abbiamo combattuto coraggiosamente ma non è stato sufficiente. L'Impero dovrà prepararsi ad affrontare un nuovo pericolo.

Che l'Imperatore ci protegga!"

(Inquisitore Valerius)

Se la Missione Terziaria non viene superata (informazioni distrutte dagli alieni):

la Campagna ha termine con la vittoria del giocatore Alieno.

"Purtroppo abbiamo fallito nel nostro intento. Secoli di ricerche sono andati perduti in un istante. Fortunatamente non sono cadute in mano ai nostri nemici.

Nei prossimi mesi l'Inquisizione avrà l'amaro e arduo compito di far luce sulla tara genetica che affligge gli Angeli sanguinari e i Capitoli successivi. Nel migliore dei casi verranno scomunicati...

Che l'Imperatore abbia pietà per le loro anime!"

(Inquisitore Valerius)



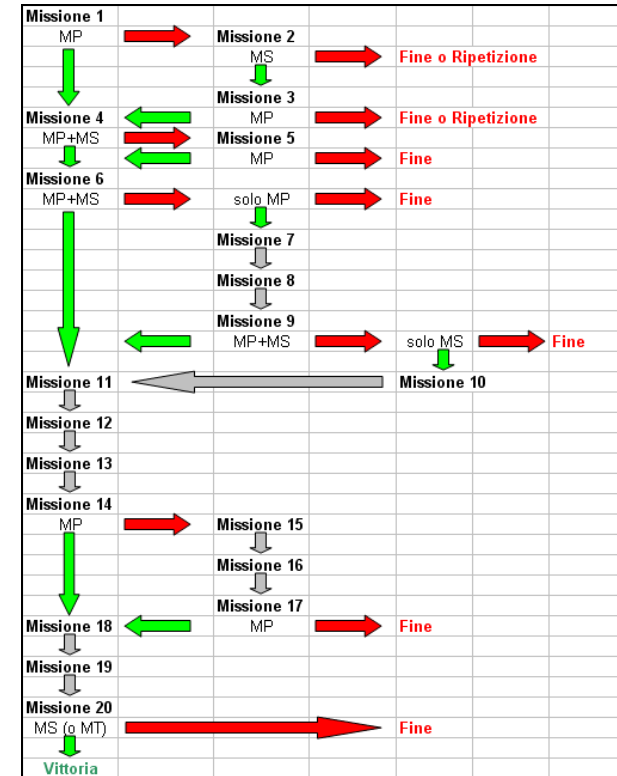
Se la Missione Secondaria (o Terziaria) non viene superata (informazioni trafugate dagli eldar):
la Campagna ha termine con la vittoria del giocatore Alieno.

“Nel corso della battaglia i nostri fratelli, stremati dai sanguinosi combattimenti contro le forze del Caos, hanno dovuto difendersi dagli assalti dei guerrieri eldar. Le informazioni scientifiche sono in mano loro e, in base ad alcuni chiarimenti forniti dai ricercatori Lamenter, esse potrebbero servire per ricostruire la civiltà eldar, riunificando le varie fazioni oggi disperse nello spazio.

Se ciò dovesse accadere, potremmo trovarci di fronte ad un nuovo potente nemico. Che l'Imperatore possa vegliare su di noi!” (Inquisitore Valerius)



Tabella riassuntiva delle missioni:



Legenda:

MP	Obiettivo Missione Principale
MS	Obiettivo Missione Secondaria
MT	Obiettivo Missione Terziaria
→ (green)	Obiettivo Missione (MP, MS o MT) completato
→ (red)	Obiettivo Missione (MP, MS o MT) fallito
→ (grey)	Automatico passaggio alla Missione successiva

La tabella riassuntiva permette, da un lato di conoscere quali sono le Missioni che portano ad una immediata vittoria del giocatore Alieno e dall'altro la loro sequenza logica e temporale.



Tabelle segnapunti:

Nelle pagine seguenti sono riportate alcune utili tabelle.

La prima è utilizzata per stabilire chi ha ottenuto più punti a fine Campagna.

E' prevista la possibilità che i giocatori si scambino di ruolo durante la medesima Campagna. Ad esempio, il giocatore Tizio impersona l'alieno nella Prima Missione, dunque inserirà le voci Ch (Alieno-Caos) nella colonna "fazione" e il punteggio totale in quella adiacente. Nella Seconda Missione impersonerà l'Ultramarine. E così via, in base agli accordi con gli altri giocatori.

La seconda è specifica per ogni giocatore Marine, qualora rimanga con il medesimo Capitolo (es. Angeli sanguinari) per tutta la durata della Campagna.

In essa va indicato il nome, il grado e le onorificenze del comandante all'inizio di ogni missione, nonché il punteggio totale.

Nota: può essere utilizzata anche dal giocatore Alieno.

Giocatori								
	Fazione	Punteggio	Fazione	Punteggio	Fazione	Punteggio	Fazione	Punteggio
Missione 1								
Missione 2								
Missione 3								
Missione 4								
Missione 5								
Missione 6								
Missione 7								
Missione 8								
Missione 9								
Missione 10								
Missione 11								
Missione 12								
Missione 13								
Missione 14								
Missione 15								
Missione 16								
Missione 17								
Missione 18								
Missione 19								
Missione 20								
TOTALE								

Fazioni: Ch (Alieno-Caos), A (Angeli sanguinari), P (Pugni d'acciaio), U (Ultramarines)

Giocatore:				Capitolo:	
	Comandante	Grado	Onorif	Punti	Note
Miss 1					
Miss 2					
Miss 3					
Miss 4					
Miss 5					
Miss 6					
Miss 7					
Miss 8					
Miss 9					
Miss 10					
Miss 11					
Miss 12					
Miss 13					
Miss 14					
Miss 15					
Miss 16					
Miss 17					
Miss 18					
Miss 19					
Miss 20					
TOTALE:					



