

La Guardia Imperiale in Star Quest

Gli squadroni della Guardia Imperiale sono composti da 10 soldati ed hanno questa composizione:

1 Sergente armato di pistola laser e spada catena:



Valore armatura: 1

Combattimento corpo a corpo:



Combattimento a distanza (max 6 caselle di distanza):



Movimento: 5 caselle

Ferite: 2

Valore in PE: 5

6 Guardie armate di fucile laser con baionetta:



Valore armatura: 1

Combattimento corpo a corpo:



Combattimento a distanza:



Movimento: 5 caselle

Ferite: 1

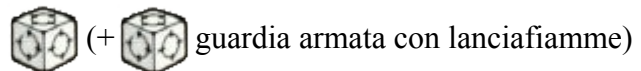
Valore in PE: 1

1 Guardia armata (a scelta) con fucile al plasma, lanciafiamme o fucile a fusione (quest'ultimo solo in missioni che permettono l'utilizzo di armi extra-pesanti):

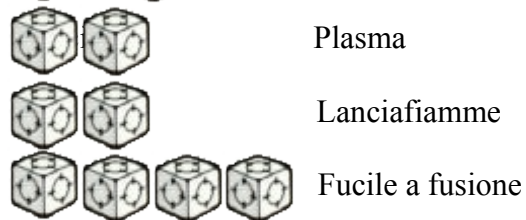


Valore armatura: 1

Combattimento corpo a corpo:



Combattimento a distanza:



Plasma

Lanciafiamme

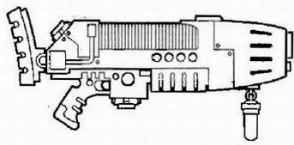
Fucile a fusione

Movimento: 5 caselle

Ferite: 1


Valore in PE: 2

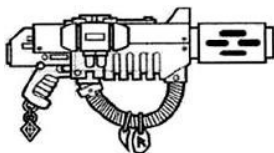
Descrizioni:




Fucile al plasma: il fucile al plasma colpisce tutte le miniature in una linea retta di caselle che può essere orizzontale, verticale o diagonale. Ogni miniatura è colpita dalla somma dei dadi ottenuta. La linea di fuoco si arresta appena raggiunge un muro o una porta chiusa.



Lanciafiamme: il lanciafiamme ha due modalità di fuoco, una ad area (colpisce 4 caselle adiacenti ogni miniatura è colpita dalla somma dei dadi ottenuta) e uno in linea retta come il fucile al plasma (ogni miniatura è colpita dalla somma dei dadi ottenuta); il raggio massimo è di 6 caselle. Inoltre il lanciafiamme permette nel combattimento corpo a corpo di aggiungere un .



Fucile a fusione: il fucile a fusione spara a tutte le miniature che si trovano lungo una linea dritta di caselle; questa linea può essere orizzontale, verticale o diagonale. Ognuna di queste miniature è attaccata separatamente e subisce l'effetto dell'attacco pari al tiro di quattro  in maniera paragonabile a quanto avviene per l'attacco del fucile al plasma. Tuttavia il tiro dei quattro dadi deve essere ripetuto per ogni miniatura incontrata lungo la linea di fuoco. La linea di fuoco si interrompe la dove colpisce un muro o una porta chiusa.

2 Guardie che costituiscono una singola sezione di armi pesanti composta a scelta da 1 Lanciamissili, 1 Requiem pesante o 1 Cannone laser (quest'ultimo solo in missioni che permettano l'utilizzo di armi extra-pesanti).



Valore armatura: 1 Guardia 4 armi pesanti

Combattimento corpo a corpo: 

Combattimento a distanza:

	Lanciamissili
	Requiem pesante
	Cannone laser

Movimento: 5 caselle

Ferite: 3 (vedi descrizione)

Valore in PE: 1 per guardia 5 per l'arma pesante

Descrizione:

Le armi pesanti vengono trasportate dalle due Guardie nel campo di battaglia, fino a quando l'unità è completa può agire normalmente se una delle due guardie viene uccisa la rimanente può solo sparare e difendersi corpo a corpo ma non può muoversi, se anche la seconda guardia muore l'arma rimane incustodita e non può fare nulla fino a quando non viene ricostituita da altre due guardie imperiali adiacenti; in questa situazione basta un ulteriore danno per rimuoverla completamente dal gioco. I danni vanno prima assegnati alle guardie e solo alla fine all'armamento (l'impero reputa più preziose le sue armi che non i suoi uomini di cui abbonda...).

Le armi pesanti possono muoversi o sparare in un turno come le tarantole tranne in caso di utilizzo delle carte ordine MUOVERSI! e FUOCO! che permettono altrimenti.

Il lanciamissili funziona esattamente come la sua controparte su Starquest mentre il requiem pesante permette di colpire un singolo bersaglio con due dadi rossi ma vista la cadenza di fuoco concede anche di ritirare un dado.

Il Cannone laser funziona come l'arma extra pesante dei marine, si può lanciare 1 dado alla volta effettuando 3 attacchi ovvero qualsiasi combinazione possibile. L'area d'effetto è di 4 caselle.

Le armi pesanti occupano 4 caselle.

Quando viene impiegata almeno una squadra della legione imperiale entra in gioco anche un ufficiale:

Ufficiale armato con maglio potenziato e pistola laser:



Valore armatura: 1

Combattimento corpo a corpo:



Combattimento a distanza (max 6 caselle):



Movimento: 5 caselle

Ferite: 3 fino ad un massimo di 6

Valore in PE: 5

Descrizione:

L'ufficiale gestisce le operazioni della guardia imperiale nel relitto, è gestito a turno da ogni giocatore che ha schierato uno squadrone della guardia.

L'ufficiale può chiamare rinforzi sul campo di battaglia.

Carte Ordine:

La guardia imperiale può utilizzare le seguenti carte ordine della scatola base di SQ:

Fuoco!

Muoversi!

Per Sezioni!

Armi Pesanti! (solo sezione arma pesante, permette di muovere e sparare nello stesso turno)

Equipaggiamento:

La guardia imperiale può utilizzare il seguente equipaggiamento:

Mirino (x2)

Granate accecanti

Occhio bionico (solo sergente o ufficiale)


Braccio bionico (solo sergente o ufficiale)

Bio Scanner

Medikit (solo sergente o ufficiale)






Stendardo del reggimento: fintanto che lo stendardo è in gioco le guardie (tutte tranne gli utilizzatori delle armi pesanti) ottengono un dado bianco aggiuntivo nel combattimento corpo a corpo (l'ufficiale tira due dadi  invece di 

Campo rifrattore (solo ufficiale): Il campo rifrattore funziona esattamente come il campo di forza degli angeli sanguinari ed aumenta l'armatura dell'ufficiale da 1 a 2.

Granate a frammentazione: Ogni guardia (compreso il sergente) può una volta per partita attaccare con una granata a frammentazione, il danno è uguale al fucile laser due  ma le granate colpiscono nove caselle adiacenti con la somma dei dadi.

Gradi:

I gradi della Guardia Imperiale seguono di pari passo quelli dei Marine, l'unica aggiunta è che all'aumentare dei gradi aumentano anche i punti ferita dell'Ufficiale:

Grado	Carte Ordine	Punti ferita Ufficiale
Sergente 	Una	3
Tenente Junior 	Due	4
Tenente Senior 	Tre	5
Capitano Junior 	Quattro	6
Capitano Senior 	Vincitore Esercitazione	

Onorificenze


Carte Equipaggiamento

Nessuna	4
Una	5
Due	6
Tre	7
Quattro o più	8

Regole speciali:

Chiamare rinforzi:

Ogni giocatore che guida uno squadrone della guardia imperiale può, chiamare rinforzi fintanto che l'Ufficiale è in gioco.

I rinforzi possono essere chiamati solo quando il giocatore rimane con 4 o meno guardie imperiali, durante il suo turno di utilizzo dell'Ufficiale il giocatore può, invece di attaccare con il medesimo, tirare un dado  con un qualsiasi risultato diverso da 0 schiera, all'artiglieria d'attracco, un numero di guardie imperiali che reintegri lo squadrone; il giocatore può utilizzare queste nuove miniature solo per raggiungere il più velocemente possibile lo squadrone superstite (ovviamente può difendersi dai nemici con le armi a disposizione) e non può mandarle in esplorazione di nuove aree. Non appena i rinforzi sono in vista dello squadrone superstite può agire liberamente.

In caso di fallimento nel tiro del dado il giocatore può ritentare il turno successivo in cui avrà sotto il suo controllo l'ufficiale.

Il giocatore ha a disposizione un intero squadrone supplementare, composto da 9 guardie, 1 sergente e 1 arma pesante, oltre a quello di partenza, e può reintegrare le perdite fino a questo limite anche in più volte (sempre a condizione che l'ufficiale sia in gioco).

Accovacciarsi:

Le guardie che trasportano il fucile laser possono muoversi accovacciate, consentendo al compagno dietro di loro di poter sparare.

Non viene, dunque, intralciata la linea di tiro di quest'ultimo e le capacità di movimento e di fuoco delle guardie accovacciate non risultano penalizzate.

Condizioni: la guardia accovacciata deve:

- trovarsi adiacente al compagno (anche in diagonale)
- trovarsi nella linea di tiro che congiunge il compagno ad un bersaglio (Alieno o una qualsiasi casella bersaglio).