



INIZIO DEL GIOCO

Il gioco è da **2 a 9 giocatori**. Un giocatore deve controllare gli alieni. Tale giocatore sarà chiamato **Alieno**. Gli altri giocatori controllano le squadre **Marines**, gli **Eldar** e i **Tau**. Per assegnare le Squadre Marines, gli Eldar e i Tau, i Giocatori lanceranno un dado a testa, e di volta in volta il Giocatore che avrà ottenuto il numero più alto guadagnerà il diritto di scegliere la squadra che preferisce. I **Relictors** possono essere utilizzati solo in una partita con 6 o più giocatori totali.

I giocatori ottengono punti eliminando i loro avversari. Chi totalizza più punti vince la partita.

PREPARAZIONE DEL TABELLONE

Sia la **Missione Principale** che quella **Secondaria** sono decise dal **giocatore Alieno** prima dell'inizio della partita. La **Missione Principale** deve essere comunicata a **tutti i giocatori** all'inizio della partita, mentre la **Missione Secondaria** viene tenuta nascosta dal **giocatore Alieno** fino a quando non viene pescata la carta Evento Alieno "Comando dall'Astronave Madre".

Il tabellone di gioco può essere assemblato dal giocatore Alieno in qualsiasi forma da lui desiderata; le uniche limitazioni sono:

- * Se i suoi avversari sono 2 o meno, l'Alieno non può utilizzare più di 5 tabelloni grandi;
- * Se i suoi avversari sono 2 o meno, l'Alieno non può utilizzare la Fabbrica di Dreadnought;
- * Corridoi, stanze aggiuntive e porte stagne rinforzate non sono sottoposte a limitazioni.

Dopo aver scelto le carte e sistemato il tabellone, il gioco inizia con i giocatori che muovono per primi.

PREPARAZIONE DEI MARINES

Ogni squadra Marine (fatta eccezione per i Relictors) è composta in totale da **12 elementi**, ovvero dal **Comandante**, dal **Personaggio Speciale** (differente per ogni fazione) e da 10 Marines (Fucile Laser, Baionetta d'Assalto, Lanciagranate, Cannone D'assalto, Fucile al Plasma, Lanciarazzi, Cannone Laser, Fucile a Fusione, Raggio a Conversione e Cannoniere + Tarantola).

Di questi 10 Marines il giocatore ne dovrà utilizzare:

- * **Quattro a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 7;**
- * **Cinque a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 6;**
- * **Sei a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 5;**
- * **Sette a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 4;**
- * **Otto a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 3;**
- * **Nove a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 2;**
- * **Tutti se è l'unico avversario del giocatore Alieno.**

I giocatori Marines preparano gli Scanners ponendo l'indicatore dei punti vita del Comandante a sei e il segnapunti a zero. Inoltre prima dell'inizio della partita ogni giocatore sceglie quali carte assegnare al suo Personaggio Speciale (una carta per ogni sfera) senza rivelarle al giocatore Alieno.

Inoltre è possibile, per i giocatori che controllano i Marine (e che possono essere un massimo di 3), scegliere quale squadra controllare. Le miniature sono sempre le stesse, ma variano il numero e la tipologia delle Carte Ordine e delle Carte Equipaggiamento.

PREPARAZIONE DEGLI ELДАР

La squadra degli Eldar è composta in totale da **11 elementi**, ovvero dal **Governatore**, dal **Veggente** e da 9 Guerrieri Eldar (2 con Lanciarazzi, 2 con Cannone Shuriken, 2 con Cannone Laser e 3 con Catapulta Shuriken). Di questi 9 guerrieri il giocatore ne dovrà utilizzare:

- * **Quattro a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 7;**
- * **Cinque a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 6;**
- * **Sei a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 5;**
- * **Sette a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 3 o 4;**
- * **Otto a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 2;**
- * **Tutti se è l'unico avversario del giocatore Alieno.**

Dopo aver scelto i componenti della sua squadra, il giocatore Eldar deve scegliere **2 delle 4** carte Equipaggiamento "**Rune di Guida**", da utilizzare durante la missione; le restanti 2 vanno scartate e non potranno essere utilizzate. Questa regola **va ignorata se il numero dei giocatori avversari dell'Alieno è pari o inferiore a 3.**

Il giocatore che controlla gli Eldar dovrà inoltre scegliere se la sua squadra verrà guidata dal **Governatore Esarca o dal Governatore Uthwè** e utilizzare le carte Governatore e Ordine corrispondenti.

Il Governatore Eldar ha a disposizione le **carte Governatore**; all'inizio della partita ne dovrà scegliere:

- * **5 se i giocatori avversari dell'Alieno sono 5 o 6;**
- * **6 se i giocatori avversari dell'Alieno sono 4;**
- * **7 se i giocatori avversari dell'Alieno sono 3 o 2;**
- * **8 se il giocatore Eldar è l'unico avversario del giocatore alieno;**

Queste carte rappresentano i Punti Vita del Governatore: ogni volta che il Governatore viene colpito, il giocatore Eldar **doirà scegliere e scartare** una delle sue Carte Governatore. Quando il giocatore Eldar non ha più Carte Governatore da scartare, il suo Governatore viene eliminato. Inoltre prima dell'inizio della partita il controllore degli Eldar sceglie quali carte assegnare al suo Veggente (una carta per ogni sfera) senza rivelarle al giocatore Alieno.

PREPARAZIONE DELLE SORELLE GUERRIERE

La squadra delle Sorelle Guerriere è composta in totale da **11 elementi**, ovvero dalla **Sorella Superiora**, dall'**Inquisitrice** e da **9 Sorelle Guerriere** (3 con Fucile Requiem, 4 Valchirie, 1 con Lanciafiamme e 1 con X-Cannon).

Di queste 9 sorelle il giocatore ne dovrà utilizzare:

- * **Quattro a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 7;**
- * **Cinque a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 6;**
- * **Sei a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 5;**
- * **Sette a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 3 o 4;**
- * **Otto a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 2;**
- * **Tutti se è l'unico avversario del giocatore Alieno.**

Dopo aver scelto i componenti della sua squadra, il giocatore che controlla le Sorelle Guerriere deve scegliere un numero di carte "Atti di Fede" pari alla metà dei membri totali della squadra, arrotondando per eccesso, senza rivelarle al giocatore Alieno.

Inoltre deve segnare lo stesso numero sul suo Scanner: quel numero corrisponderà al numero di Punti Fede con cui inizia la partita. I Punti Fede sono necessari per giocare le carte Atti di Fede.

Inoltre prima dell'inizio della partita andranno selezionati anche 3 poteri da assegnare all'Inquisitrice, scegliendo tra i 6 poteri disponibili, senza rivelarle al giocatore Alieno.

PREPARAZIONE DEI RELICTORS

I **RELICTORS** schierano sempre lo stesso numero di miniature (**1 Comandante, 1 Esorcista e 4 Marines**), ma possono essere utilizzati **solo** in una partita a 6 o più giocatori. Anche il controllore dei Relictors prima di iniziare sceglie quali carte assegnare al suo Esorcista (3 carte a scelta libera) senza rivelarle al giocatore Alieno.

PREPARAZIONE DEI TAU

La squadra dei Tau è composta in totale da 11 elementi ovvero **1 Shas'ui, 1 Etereo e 9 Guerrieri** (3 con Fucile a Impulsi, 1 con Fucile a Impulsi e Granate, 1 con Fucile a Impulsi e Rilevatore e 4 con Carabina a Impulsi) con l'aggiunta di **2 Droni** (sempre presenti).

Di questi 9 guerrieri il giocatore ne dovrà utilizzare:

- * **Quattro a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 7;**
- * **Cinque a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 6;**
- * **Sei a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 5;**
- * **Sette a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 3 o 4;**
- * **Otto a sua scelta se i giocatori avversari dell'Alieno sono 2;**
- * **Tutti se è l'unico avversario del giocatore Alieno.**

Il giocatore Tau prepara lo Scanner ponendo l'indicatore dei punti vita dello Shas'ui a sei e il segnapunti a zero. Inoltre prima dell'inizio della partita sceglie le quattro carte da assegnare al suo Etereo.

ORDINE DI GIOCO

Ogni giocatore muove a turno, cominciando dal giocatore seduto a sinistra del giocatore Alieno. Quindi si procede in senso orario.

TURNO DI UN GIOCATORE

Come **prima azione del proprio turno**, un giocatore può scegliere di eseguire una **Ricerca**: per fare ciò, deve scegliere una sua miniatura che si trova in una stanza, non in un corridoio, e dichiarare che quella miniatura effettua una ricerca. Se lo fa, può pescare una carta dal mazzo delle **Carte Reperto**.

Durante il suo turno, un giocatore può far sparare e/o muovere tutte le sue miniature.

I Marines con arma leggera e il Comandante possono muovere fino a 6 caselle, i Marines con armi pesanti ed extra-pesanti fino a 4 caselle.

Gli Eldar con Catapulta Shuriken e il Governatore possono muovere fino a 7 caselle, gli Eldar con arma pesante fino a 3 caselle.

Le Sorelle Guerriere e le Valchirie possono muovere fino a 6 caselle, la Sorella superiore fino a 7 caselle.

I Tau muovono tutti di un massimo di 7 caselle, salvo quelli armati con Carabina a Impulsi che muovono fino a 5 caselle.

I Relictors con Bolter Tempesta e Spada a Catena e il Comandante Relictor possono muovere fino a 6 caselle, mentre il Relictor con Artigli Mortali e quello con Bolter Tempesta e Ascia Tuonante possono muovere fino a 4 caselle.

Una miniatura non è obbligata né a muovere né a sparare. **Nel suo turno un giocatore può far muovere e sparare ogni sua miniatura, una per volta. Una miniatura può prima muovere e poi sparare o prima sparare e poi muovere.** Una miniatura però non può muovere né sparare due volte, a meno che non sia stata giocata una carta che lo consenta.

Un giocatore può anche usare un qualsiasi numero di carte equipaggiamento **solo** all'inizio del suo turno, prima di muovere e sparare. Alcune carte fanno eccezione (*Pronto soccorso, Granata Accecante, Avvertimento dello Stregone, Rete di Teschi, Cambia il Destino, Sacrificio, Siero Sperimentale, Preveggenza, Kit Medico, Inviolabilità, Fluido Coagulante, Battesimo d'Onore, Aura Benefica*). Le carte Equipaggiamento il cui effetto dura tutta la missione vengono considerate sempre attive e non c'è bisogno di giocarle. Una carta equipaggiamento che ha come bersaglio un'arma pesante non può essere giocata su un'arma extra-pesante.

E' consentito usare **solo una carta Ordine per ogni turno**. Questa deve essere giocata all'inizio del turno, prima di muovere o sparare, e poi scartata. Nessuna carta che ha effetto sul combattimento, salvo indicazioni contrarie, può essere giocata dopo che i dadi sono già stati lanciati. Nessuna carta Ordine può essere giocata se il Comandante, il Governatore, lo Shas'ui o la Sorella Superiore sono stati uccisi o sono impossibilitati ad agire da carte o effetti (es. carta Evento Alieno "A Rapporto"). Per quanto riguarda le Sorelle Guerriere, si può scegliere di utilizzare **un Ordine oppure un Atto di Fede**; in questo caso però, va sottratto al totale l'ammontare di Punti Fede corrispondenti. Se non si possiedono abbastanza Punti Fede, la carta non può essere giocata. Non è possibile giocare un Atto di Fede fino all'inizio del turno successivo se è già stato giocato un Ordine o un Atto di Fede nel turno precedente.

Allo stesso modo è consentito usare **un solo potere del Personaggio Speciale** all'inizio del turno, salvo eccezioni (vedi Note). Non è obbligatorio che l'effetto del Potere Speciale si realizzi all'inizio del turno, ma è necessario rivelare e dichiarare all'inizio del turno quale potere si intende utilizzare. I personaggi speciali non sono soggetti alle normali carte Ordine.

CARTE REPERTO

Le **Carte Reperto** si dividono in **Carte Evento, Carte Trappola e Carte Equipaggiamento**. Le carte Evento e Trappola si attivano nel momento in cui vengono pescate, e vanno poi scartate. Le carte Equipaggiamento, invece, vengono conservate dal giocatore che ne entra in possesso come una qualsiasi carta Equipaggiamento standard, e se vengono utilizzate o scartate vengono riunite alle Carte Reperto già rivelate. Una volta che tutte le carte Reperto sono state rivelate, la pila delle carte Reperto scartate viene mescolata e la si utilizza per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Tra le Carte Reperto si celano anche cinque carte **Missione Segreta**, che, una volta rivelate da un giocatore, rimangono in vista di tutti i giocatori fino alla fine della partita o fino al completamento della missione segreta.

PERSONAGGI SPECIALI

Durante il suo turno e dopo aver eventualmente giocato una carta Ordine e/o effettuato una ricerca, ogni giocatore può utilizzare uno dei poteri del proprio Personaggio Speciale. **Dopo aver utilizzato il potere la miniatura può muovere e attaccare normalmente, salvo eccezioni** (vedi Note).

Ogni squadra ha un particolare Personaggio Speciale, con specifiche caratteristiche, poteri e abilità; in particolare alcune abilità possono essere utilizzate un numero limitato di volte in qualsiasi momento della partita. Andiamo ora ad analizzare i Personaggi Speciali nel dettaglio:

APOTECARIO

L'Apotecario è un Marine specializzato nel ramo medico. Se l'Apotecario è ancora in vita al termine della missione, **il giocatore che lo controlla non perderà punti** per i Marines della propria squadra eliminati e **il giocatore Alieno non otterrà punti** per le miniature eliminate a quel giocatore.

Solo 2 volte a partita, l'Apotecario può salvare dalla morte un compagno ferito nella sua linea di vista lanciando un dado Arma Pesante e ottenendo un risultato diverso da zero. Non è possibile utilizzare questa abilità sull'Apotecario stesso.

I suoi parametri sono:

Fuoco: un dado Arma Leggera e un dado Arma Pesante

Corpo a corpo: due dadi Arma Leggera e un dado Arma Pesante

Valore Armatura: 2

Punti Vita: 3

Movimento: 6 caselle

CAPPELLANO

Il Cappellano è il Leader spirituale della squadra, assimilabile ad un prete guerriero. La sua maschera a forma di teschio incute timore nei nemici.

Fintanto che il Cappellano è in vita i membri della squadra **non possono essere soggetti al Richiamo del Caos e il giocatore che lo controlla non può essere costretto a scartare Equipaggiamenti o altre carte** da carte o abilità controllate da altri giocatori.

Solo 2 volte a partita, il Cappellano può ispirare i propri compagni ad atti di coraggio, permettendo loro di rilanciare un qualsiasi dado in tutti i combattimenti in quel turno. Questo effetto si somma a quello di eventuali Mirini o Equipaggiamenti che permettono il rilancio di uno o più dadi.

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Pesante

Corpo a corpo: un dado Arma Leggera e due dadi Arma Pesante

Valore Armatura: 2

Punti Vita: 2

Movimento: 6 caselle

TECH-MARINE

Il Tech-Marine è dotato di un servo-braccio che gli è utile nel combattimento e nella riparazione di armi ed equipaggiamenti.

Fintanto che il Tech-Marine è in vita i membri della squadra non possono essere soggetti alle carte **“Mina anti-uomo”, “Difesa automatica”, “Equipaggiamento difettoso”, “Armi inceppate” e “Fine delle munizioni”**.

Solo 2 volte a partita, il Tech-Marine può riparare una qualsiasi arma, permettendo ad uno dei Marines nella sua linea di vista di equipaggiare nuovamente un'arma tra quelle andate perdute precedentemente (inclusa la Tarantola).

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Leggera

Corpo a corpo: due dadi Arma Leggera e due dadi Arma Pesante

Valore Armatura: 3

Punti Vita: 2

Movimento: 6 caselle

EREMITA

L'Eremita è un personaggio misterioso che non parla mai. Nemmeno i suoi compagni di squadra lo conoscono veramente, ma sanno che in battaglia si possono fidare ciecamente.

Se l'Eremita viene scelto per effettuare una Ricerca, potrà guardare la prima carta del mazzo Reperti e scegliere se pescarla o metterla in fondo al mazzo e pescare la successiva.

Solo 2 volte a partita, l'Eremita può rendere invisibile e invulnerabile tutta la squadra a qualsiasi attacco, come se avesse usato una Granata Accecante.

I suoi parametri sono:

Fuoco: un dado Arma Pesante e tre dadi Arma Leggera

Corpo a corpo: tre dadi Arma Pesante

Valore Armatura: 2

Punti Vita: 2

Movimento: 6 caselle

VEGGENTE

I Veggenti utilizzano delle reliquie particolari come le Pietre degli Spiriti, che contengono le anime dei Veggenti Eldar morti, e utilizzano rune scolpite nelle Ossa di Spettro per difendere i propri compagni e renderli più temibili in battaglia.

All'inizio della partita il controllore degli Eldar può scegliere un tipo di nemico tra Orchi, Marines del Caos, Vespidi e Ladri Genetici. Fintanto che il Veggente è in vita, il punteggio di qualsiasi attacco contro una miniatura della razza prescelta sarà **umentato di 1 punto**.

Solo 2 volte a partita, il Veggente può utilizzare la sua abilità di preveggenza per guardare le prime 4 carte del mazzo Reperti e rimetterle a posto nell'ordine che preferisce in cima e/o in fondo al mazzo.

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Pesante (doppio attacco con le regole del Cannone Shuriken)

Corpo a corpo: tre dadi Arma Leggera

Valore Armatura: 2

Punti Vita: 2

Movimento: 7 caselle

ESORCISTA

L'Esorcista incarna alla perfezione tutta la crudeltà e la spietatezza dei Relictors ed è pronto a qualsiasi sacrificio pur di raggiungere il suo scopo.

Fintanto che l'Esorcista è in vita, non hanno effetto sui Relictor le carte Trappola che causano una perdita diretta di punti vita alla miniatura che viene colpita ("**Agguato**", "**Liquido corrosivo**", "**Pavimento pericolante**" e "**Gas tossico**").

Solo una volta a partita, l'Esorcista può utilizzare la sua abilità di preveggenza per guardare le prime 4 carte del mazzo Reperti e rimetterle a posto nell'ordine che preferisce in cima e/o in fondo al mazzo.

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Pesante

Corpo a corpo: due dadi Arma Pesante

Valore Armatura: 3

Punti Vita: 2

Movimento: 6 caselle

INQUISITRICE

L'Inquisitrice è la rappresentante più fanatica dell'Impero e vive seguendo i dettami della sua fede, per i quali lei e le sue sorelle sono pronte a dare la vita in qualsiasi momento.

Fintanto che l'Inquisitrice è in vita, non possono essere utilizzate sulla squadra delle Sorelle Guerriere le carte evento "**Ladro Genetico**".

Solo 2 volte a partita, l'Inquisitrice può utilizzare la sua abilità di preveggenza per guardare le prime 4 carte del mazzo Reperti e rimetterle a posto nell'ordine che preferisce in cima e/o in fondo al mazzo.

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Leggera e un dado Arma Pesante

Corpo a corpo: due dadi Arma Pesante

Valore Armatura: 2

Punti Vita: 2

Movimento: 7 caselle

ETEREO

L'Etereo è tra i più anziani e saggi della sua razza. Ha fatto da consigliere ai più importanti leader dei Tau per più tempo di quanto chiunque possa ricordare ed il suo operato traspare in molte occasioni nella storia dei Tau.

Fintanto che l'Etereo è ancora in vita, all'inizio di ogni suo turno il giocatore che lo controlla può **scegliere un qualunque segnalino Blip presente sul tabellone e rivelarlo**. Inoltre tutte le miniature Tau presenti entro un raggio di 6 caselle da lui sono **invisibili e invulnerabili a qualunque attacco da parte di creature Tiranidi**.

I suoi parametri sono:

Fuoco: due dadi Arma Pesante e il nemico è paralizzato al turno successivo se il risultato è maggiore di 0 (la paralisi colpisce una sola arma del Dreadnought).

Corpo a corpo: un dado Arma Pesante e 3 dadi Arma Leggera

Valore Armatura: 3

Punti Vita: 2

Movimento: 7 caselle

MOVIMENTO

Una miniatura può muovere in qualunque direzione: **orizzontale, verticale o diagonale**. Un giocatore può sempre scegliere di far muovere ad una miniatura meno caselle del massimo consentito o di non muovere affatto.

Durante il movimento non è possibile fermarsi su una casella occupata. E' possibile attraversare una casella occupata se si hanno i punti movimento necessari per uscirne ed avendo il permesso del giocatore proprietario della miniatura che occupa la casella; in caso contrario bisognerà percorrere un'altra strada o fermarsi. Solo una miniatura alla volta può occupare una casella. E' sempre possibile sorpassare le proprie miniature. Si può girare una miniatura lasciandola sulla casella su cui si trova, cambiandone l'orientamento. Questo non conta come mossa né riduce la capacità di movimento.

APERTURA DELLE PORTE

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

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

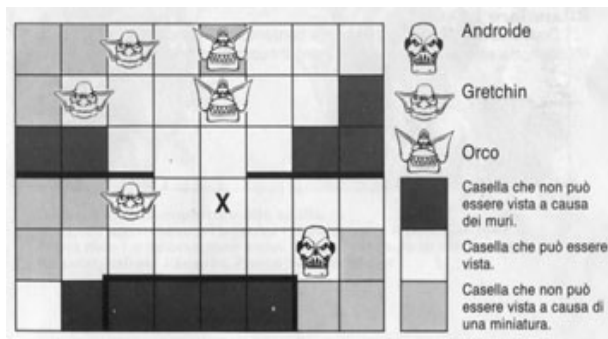
Notate che ogni muro ha due porte. Le miniature possono muovere attraverso queste porte che sono considerate sempre aperte e non possono essere chiuse.

PORTE STAGNE RINFORZATE

Funzionano come una porta normale con l'eccezione che non possono essere aperte tranne che dal giocatore Alieno, e alla fine del suo turno si richiudono automaticamente alle sue spalle. Il **Valore Armatura** delle porte stagne rinforzate è pari a **3**, e per attraversarle un giocatore deve distruggerle sparando o attaccando in un combattimento corpo a corpo e ottenendo un punteggio **superiore**. Se ottiene un punteggio pari a quello del Valore Armatura, la porta non viene distrutta ma il suo Valore Armatura da quel momento in poi è diminuito di 1, rendendo più facile la distruzione nei tentativi successivi. Questo procedimento può essere ripetuto più volte. Se un attacco ha successo la porta è distrutta e non può più essere utilizzata.

LINEA DI VISTA

La linea di vista tra due miniature si ottiene tracciando una linea retta dal centro di una casella all'altra. Se la linea passa attraverso una casella contenente un'altra miniatura, una porta chiusa o un muro, la linea di vista è bloccata. La linea di vista non può essere tracciata tra due miniature adiacenti diagonalmente. Le miniature bloccano la linea di vista quando si tratta di sparare; non bloccano la linea di vista quando si tratta di rivelare un segnalino Blip.



MUOVERSI IN UN NUOVO TABELLONE

Quando una miniatura Marine, Eldar o Tau è mossa per la prima volta in uno dei quattro tabelloni, il tabellone deve essere sondato. Il giocatore sospende il proprio turno, dando la possibilità al giocatore Alieno di piazzare quanti segnalini Blip vuole.

Dopo che l'Alieno ha piazzato i segnalini Blip, il giocatore può continuare a muovere e/o sparare con la miniatura e con le miniature non ancora mosse.

PIAZZARE I SEGNALINI BLIP

Il giocatore Alieno può piazzare alcuni, tutti oppure nessuno dei segnalini Blip a sua disposizione nel tabellone che viene sondato. Il giocatore Alieno deve piazzare tutti i segnalini Blip rimanenti quando l'ultimo tabellone viene sondato. I segnalini Blip possono essere piazzati in qualsiasi casella che non sia nella linea di vista di un Marine, di un Eldar o di un Tau. In ogni casella non può essere messo più di un segnalino Blip.

RIVELAZIONE DEI SEGNALINI BLIP

Se un Marine, un Eldar o un Tau entra in una casella da cui una "linea di vista" può essere tracciata fino ad uno o più segnalini Blip, questi segnalini devono essere rivelati. Il giocatore Alieno capovolge ogni segnalino Blip che viene avvistato e piazza la corrispondente miniatura Aliena sulla stessa casella. Se non sono disponibili miniature aliene di quel tipo, non si piazza nessuna miniatura sul tabellone. In ogni caso il segnalino è lasciato scoperto a lato del tabellone.

Quando un segnalino Blip rivela un Dreadnought, la miniatura Dreadnought deve essere piazzata in modo che parte della base occupi la casella in cui c'era il segnalino Blip. Inoltre, quando un segnalino Blip raffigurante un Dreadnought viene rivelato, il Giocatore Alieno deve mettere in gioco un modello di Dreadnought analogo a quello raffigurato. Se non può farlo poiché non sono disponibili i pezzi corrispondenti, non mette in gioco nessuna miniatura. In nessun caso può mettere in gioco un modello di tipo diverso da quello raffigurato sul segnalino Blip.

SPARARE

Si può sparare solo su bersagli visibili. I bersagli sono visibili se è possibile tracciare fino a loro una linea di vista. Non esiste gittata massima per le armi usate in STARQUEST. I dadi da lanciare dipendono dall'arma che viene usata.

COLPI A SEGNO

Quando si spara, lanciate gli appropriati dadi e sommate i numeri ottenuti. Se il totale è maggiore del valore di armatura del bersaglio, il colpo è giunto a segno. Il bersaglio perderà un punto-vita. **Tutti gli Alieni, tranne il Dreadnought, hanno solo un punto-vita** e quindi sono eliminati quando vengono colpiti. Anche **i Marines e gli Eldar hanno un solo punto-vita**. I **Comandanti dei Marines, la Sorella Superiore e lo Shas'ui** cominciano il gioco con **6 punti-vita**. Il **Governatore degli Eldar** e i **Personaggi Speciali** cominciano il gioco con un numero variabile di punti vita. Dopo il lancio dei dadi alcune carte consentono di rilanciare un dado. Non si è obbligati, ma se lo si fa, deve essere usato il nuovo risultato ottenuto. Quando una miniatura è eliminata viene tolta dal tabellone e si segnano i punti ottenuti.

COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Invece di sparare, una miniatura può attaccare combattendo corpo a corpo; può attaccare combattendo corpo a corpo prima o dopo aver mosso. Per attaccare in un combattimento corpo a corpo la miniatura deve essere in una di queste quattro caselle: su uno dei due lati, di fronte o di dietro. Normalmente non si può attaccare diagonalmente.



Ogni giocatore lancia un tipo di dado da combattimento secondo la capacità di combattimento della miniatura nel combattimento corpo a corpo. Il numero di dadi che una miniatura Comandante deve lanciare dipende dalle armi che ha scelto all'inizio del gioco. I giocatori paragonano i punti ottenuti col lancio dei dadi. **Chi ha ottenuto il numero più alto vince. Il perdente perde un punto-vita.** Nel combattimento corpo a corpo non viene tenuto conto del valore di armatura.

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, nessuno perderà punti-vita. Tutte le miniature eliminate sono tolte dal tabellone.

PUNTEGGIO

Quando un giocatore elimina un Alieno, deve segnare sul suo scanner un ammontare di punti corrispondente al valore della miniatura abbattuta, valore che è indicato sul segnalino Blip corrispondente. Se non esiste il segnalino Blip della miniatura eliminata, non si ottengono punti per l'uccisione.

ARMI MARINES

Le armi dei Marines si dividono in **Armi Leggere** (Fucile Laser), **Armi Pesanti** (Cannone d'Assalto, Fucile al Plasma e Lanciarazzi) e **Armi Extra-Pesanti** (Fucile a Fusione, Cannone Laser e Raggio a Conversione). La Tarantola non appartiene a nessuna di queste categorie. Tutti i Marines e il Comandante hanno un **Valore Armatura pari a 2** e in **Corpo a Corpo** lanciano normalmente **DUE DADI ARMA LEGGERA**.

ARMI LEGGERE MARINES

FUCILE LASER

Un Marine armato con Fucile Laser può mirare a una sola miniatura avversaria. La miniatura bersaglio verrà attaccata con la somma di **DUE DADI ARMA LEGGERA**.

BAIONETTA D'ASSALTO

La Baionetta d'Assalto monta una seconda lama penetrante nella parte superiore del Fucile Laser, permettendo un raggio d'azione più esteso e una forza d'urto più devastante.

Nella fase di Fuoco il Fucile Laser funziona in modo normale lanciando **DUE DADI ARMA LEGGERA**, ma nel Corpo a Corpo lancia **UN DADO ARMA PESANTE E DUE DADI ARMA LEGGERA**.

Inoltre il suo raggio d'azione permette di ingaggiare combattimenti Corpo a Corpo anche quando ci si trova in diagonale rispetto alla casella di un alieno. In questo caso lancerà **TRE DADI ARMA LEGGERA**, ma l'avversario lancerà **UN DADO IN MENO** al normale.

LANCIAGRANATE

Due M203 montati sul Fucile Laser lo trasformano in un potente lanciagranate a distanza. Le granate standard in dotazione sono esplosivi incendiari a largo raggio che rilasciano un potente agente infiammabile che rimane attivo per un breve periodo dopo l'esplosione.

Con questa arma si può scegliere se sparare con il normale fucile lanciando **DUE DADI ARMA LEGGERA**, o con il lanciagranate lanciando **UN DADO ARMA PESANTE E UN DADO ARMA LEGGERA**.

Il Lanciagranate colpisce un'area di **2 caselle adiacenti (2x1)** con la somma dei due dadi. Le caselle in questione sono sempre situate perpendicolarmente alla linea di sparo.

Esempio: Guardate l'illustrazione usata per la linea di vista; se il Marine decide di sparare con il lanciagranate all'Orco più vicino, l'altra casella colpita sarà o alla destra o alla sinistra dell'Orco, ma non davanti o alle sue spalle.

Se il punteggio ottenuto con il lanciagranate è maggiore di zero l'azione di fuoco avrà un effetto collaterale: sul segmento della lunghezza di due caselle situato di fronte alle due caselle colpite va posizionato il **segnalino Incendio**. Da quel momento fino al successivo turno del giocatore che ha sparato con il lanciagranate il segnalino Incendio rimane in gioco e blocca sia il passaggio che la linea di vista delle miniature. Poi il segnalino Incendio viene sostituito dal **segnalino Fumo**, che blocca per un turno la linea di vista ma non il passaggio. Infine, dopo un ulteriore turno di tutti i giocatori, i segnalini vengono rimossi. Ovviamente il fuoco non oltrepassa muri e porte chiuse, ma sia l'attacco con il Lanciagranate sia il fuoco e il fumo colpiscono sempre 2 caselle (non è possibile dunque, sparando vicino ad un muro, decidere di colpire una sola casella). In caso di indecisione nel piazzamento dei segnalini, è bene ricordare che il Fuoco e il Fumo tendono sempre a bloccare il passaggio e quindi è obbligatorio piazzarli di conseguenza.

ARMI PESANTI MARINES

Ci sono tre tipi di armi pesanti nel gioco ed ognuna ha un modo speciale di sparare. Le armi pesanti, infatti, colpiscono un'area e quindi possono raggiungere più di un bersaglio.

Tutte le armi pesanti utilizzano **DUE DADI ARMA PESANTE** per sparare.

CANNONE D'ASSALTO

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

Esempio: Guardate l'illustrazione usata per la linea di vista. Il giocatore lancia due dadi armi pesanti e ottiene in totale quattro. Può quindi dividere questi punti tra ogni Alieno visibile, in uno di questi quattro diversi modi:

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

FUCILE AL PLASMA

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

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

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

Ha ottenuto 4 con il lancio dei dadi. Quindi tutti gli alieni sulla linea scelta saranno colpiti con quattro punti. Anche l'Alieno nella casella B sarà colpito con quattro punti indipendentemente dal fatto che l'Alieno A sia eliminato o meno. Può sparare solo ad una casella in diagonale prima di colpire il muro.

LANCIARAZZI

Il lanciarazzi deve sparare ad una casella piuttosto che a una miniatura, anche se la casella bersaglio potrebbe contenere una miniatura. Qualsiasi miniatura nella casella bersaglio sarà attaccata col **totale dei due dadi**. In più, ogni miniatura in una casella adiacente sarà attaccata col punteggio **più alto dei due dadi** lanciati.

L'esplosione non colpirà miniature adiacenti dall'altra parte di un muro o di una porta chiusa.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

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

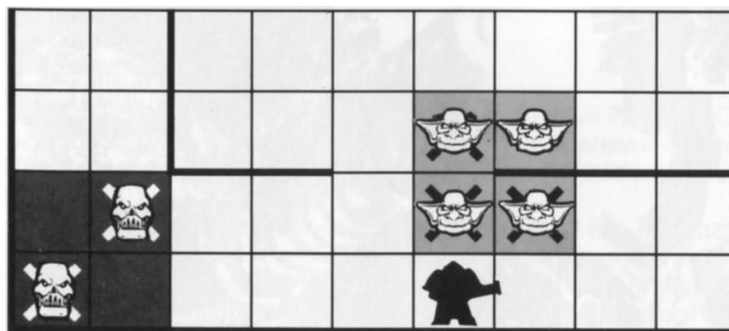
ARMI EXTRA-PESANTI MARINES

Anche le armi Extra-Pesanti utilizzano un modo particolare di sparare e anch'esse possono raggiungere più bersagli. Tutte le armi Extra-Pesanti utilizzano **TRE DADI ARMA PESANTE** per sparare.

CANNONE LASER

Il Cannone Laser può sparare **tre colpi in un turno**. Tutti e tre i colpi devono essere sparati **o prima o dopo** che il Marine si sia mosso. Ogni colpo del Cannone Laser colpisce un'area di quattro caselle, ma saranno colpite solo le caselle da cui è possibile tirare una linea di vista con chi sta sparando.

Ogni volta che il Cannone Laser viene usato bisogna **tirare un dado arma pesante**; ogni miniatura presente nelle caselle colpite sarà attaccata con il risultato del dado. Si può anche decidere di **concentrare più di un tiro nella stessa area**: in questo caso invece di tirare un solo dado se ne potranno tirare 2 o 3; la somma di tutti i dadi tirati determinerà l'effetto dell'attacco in quella determinata area.

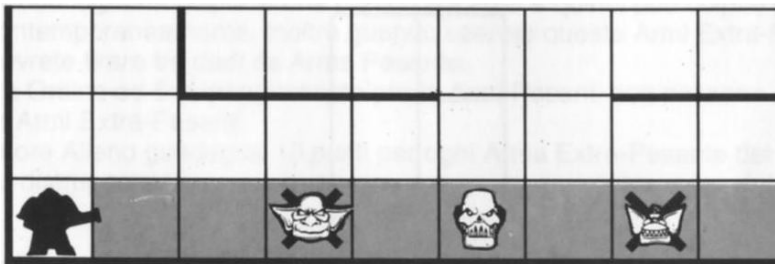


Esempio: Il giocatore con il Cannone Laser decide di sparare il suo primo colpo nell'area leggermente ombreggiata. Ottiene un 2 ed applica questo punteggio a tutti i Gretchin presenti in quest'area; riesce in tal modo a ucciderne tre, ma il quarto non viene colpito perché, pur stando in un'area normalmente colpita, il

Marine che sta sparando non può tracciare una linea di vista diretta in quella particolare casella. Quindi il giocatore decide di combinare i suoi due tiri rimanenti nell'area ombreggiata più scura. Lancia quindi due dadi ed ottiene un punteggio totale di 3 con cui elimina tutti gli Androidi.

FUCILE A FUSIONE

Il Fucile a Fusione spara a tutte le miniature che si trovano lungo una linea retta **orizzontale, verticale o diagonale**. A differenza del Fucile al Plasma, ognuna di queste miniature è attaccata **separatamente**, quindi il tiro dei dadi deve essere ripetuto per ogni miniatura incontrata lungo la linea di fuoco.

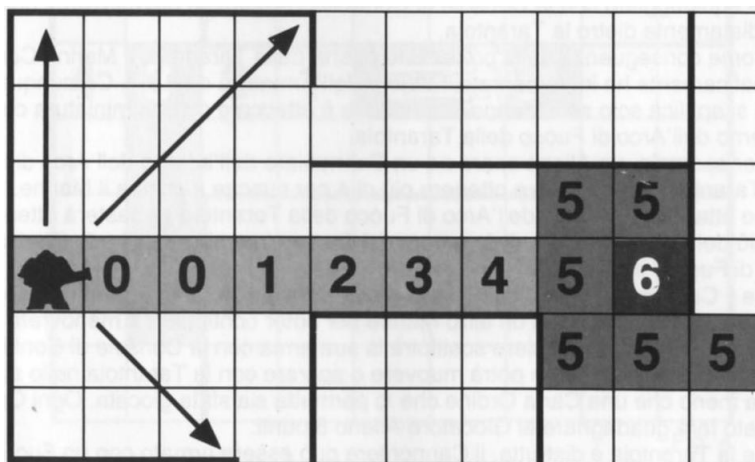


Esempio: Il Fucile a Fusione è utilizzato in un corridoio in cui si trovano tre miniature lungo la medesima linea di fuoco. Il giocatore tira tre dadi ed ottiene un punteggio totale di 7 contro il Gretchin e quindi lo uccide. Quindi ritira tre dadi ed ottiene un totale di 2 contro l'Androide che rimane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

RAGGIO A CONVERSIONE

Il Raggio a Conversione spara lungo una linea **orizzontale, verticale o diagonale**, e agisce fintanto che non colpisce un muro o una porta chiusa. L'ultima casella della linea è quella dove si ottiene il maggior danno, pari alla somma del punteggio di **tutti e tre i dadi**. Tutte le caselle adiacenti vengono colpite con un punteggio pari al totale dei **tre dadi meno un punto**. Anche le caselle che si trovano lungo la linea di fuoco vengono colpite. Procedendo a ritroso dal punto di impatto, ogni casella successiva viene attaccata con un punteggio **inferiore di un punto** di quello della casella che la precede, fino a che il valore non scende a zero.

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



Esempio: Nell'illustrazione si vede l'effetto dell'impatto di un Raggio a Conversione se il giocatore ottiene un punteggio totale di 6. Il Marine decide di sparare lungo il corridoio poiché se sparasse in qualunque altra direzione rischierebbe quasi sicuramente di rimanere egli stesso colpito dall'esplosione.

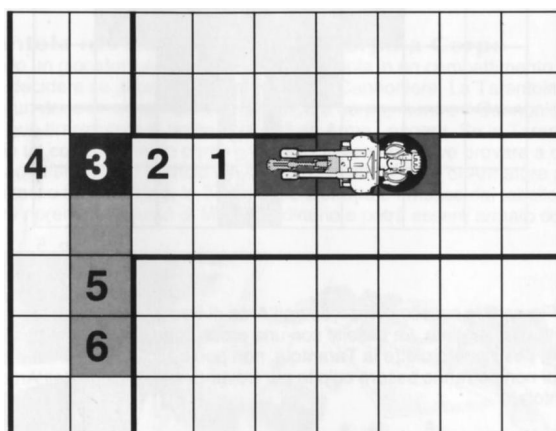
TARANTOLA

La Tarantola può **o muovere o sparare**, a patto che sia manovrata da un Cannoniere. Come le altre miniature, la Tarantola bloccherà la linea di fuoco delle altre miniature, ma non la capacità di rivelare segnalini Blip.

Come conseguenza della protezione offerta dalla Tarantola, il Cannoniere ha il **valore Armatura incrementato da 2 a 4**, tuttavia questo bonus si applica solo se il Cannoniere è attaccato da una miniatura che si trova all'interno dell'arco di fuoco della Tarantola.

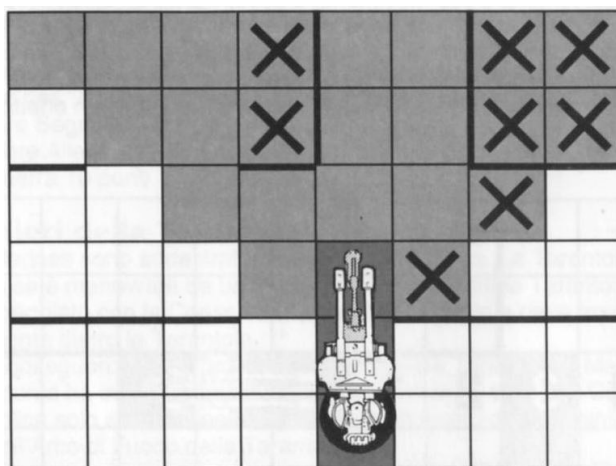
Se il Cannoniere è eliminato, il giocatore Marine può muovere durante il suo turno un'altra miniatura nella casella adiacente alla Tarantola per sostituire il Cannoniere; facendo questo sostituisce la sua arma con la Console di Controllo. Se la Tarantola è distrutta, il Cannoniere viene Armato di Fucile Laser e prosegue il gioco come un normale Marine. La Tarantola ha un **valore armatura di 6**.

La Tarantola può muovere lungo una linea orizzontale o verticale, di sei caselle alla volta. Può cambiare direzione ruotando di 90° o 180° attorno alla sua casella **centrale**. (Vedi illustrazione)



Esempio: La Tarantola si muove di quattro caselle partendo dalle caselle ombreggiate di scuro. Poi ruota di 90°, facendo perno sul suo centro (casella numero 3) e muove di altre due caselle, finendo il suo movimento nelle caselle leggermente ombreggiate.

La Tarantola può sparare tre volte in un turno. Essa è composta da una coppia di Cannoni Laser che sparano allo stesso modo dei Cannoni Laser tradizionali. Di conseguenza, per ognuno dei tre colpi a disposizione, vengono lanciati **DUE DADI ARMA PESANTE anziché UNO**. La Tarantola può concentrare più tiri nella stessa area, lanciando così 4 o 6 dadi alla volta. Le caselle possono essere colpite solo se si trovano contemporaneamente nell'arco di fuoco della Tarantola e nella linea di vista del Cannoniere.



Esempio: Le caselle comprese nell'Arco di Fuoco della Tarantola sono leggermente ombreggiate. Le caselle con una croce sono quelle nelle quali il Cannoniere non può tracciare una linea di vista diretta e che quindi non potranno essere colpite pur trovandosi all'interno dell'Arco di Fuoco della Tarantola.

ARMI COMANDANTE MARINES

Ci sono tre possibili combinazioni alternative di armi per il Comandante dei Marines:

1) Ascia Mortale e Pistola Laser



Questo tipo di scelta costituisce una buona combinazione di armi per il combattimento corpo a corpo ma ha poca potenza di fuoco. Tira **DUE DADI ARMA PESANTE** in corpo a corpo e **DUE DADI ARMA LEGGERA** per sparare.

2) Bolter



Questa scelta consente di avere maggiore potenza di fuoco ma l'abilità nel combattimento corpo a corpo rimane quella di un Marine normale. Tira **DUE DADI ARMA PESANTE** per sparare e **DUE DADI ARMA LEGGERA** in corpo a corpo.

3) Spada Mortale e Guanto Mortale



Questa scelta non consente di avere alcuna potenza di fuoco ma permette di usare due temibili armi per il combattimento corpo a corpo. Tira **DUE DADI ARMA PESANTE** e **DUE DADI ARMA LEGGERA** in corpo a corpo.

ARMI RELICTORS

I Relictors sono i “cani sciolti” del mondo di STARQUEST. Non seguono il Codice dei Marines e non si sottomettono a nessuno. La loro incredibile potenza nel combattimento corpo a corpo e l'imprevedibilità delle loro azioni fa sì che questa squadra venga assai temuta dagli Alieni ma anche dalle altre Squadre Marines. Tutti i Relictors hanno un **Valore Armatura pari a 2**.

BOLTER TEMPESTA E SPADA A CATENA

Questi Relictor possono scegliere se attaccare in un combattimento corpo a corpo, lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE**, o sparare, lanciando **UN DADO ARMA PESANTE** e **UN DADO ARMA LEGGERA**.

ARTIGLI MORTALI

Il Relictor armato con Artigli Mortali può attaccare solo in un combattimento corpo a corpo, e per farlo lancia **TRE DADI ARMA PESANTE**.

BOLTER TEMPESTA E ASCIA TUONANTE

Il Relictor armato con Bolter Tempesta e Ascia Tuonante può scegliere se attaccare in un combattimento corpo a corpo, lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE** e **UN DADO ARMA LEGGERA**, o sparare, lanciando **UN DADO ARMA PESANTE** e **UN DADO ARMA LEGGERA**.

COMANDANTE RELICTOR

Il Comandante Relictor è armato con **Bolter Tempesta e Guanto Mortale**.

Quando attacca in un combattimento corpo a corpo lancia **DUE DADI ARMA PESANTE** e **UN DADO ARMA LEGGERA**.

Quando spara lancia **UN DADO ARMA PESANTE** e **UN DADO ARMA LEGGERA**.

ARMI ELДАР

Le armi Eldar si dividono in **Armi Leggere** (Catapulta Shuriken) e **Armi Pesanti** (Cannone Shuriken, Cannone Laser e Lanciarazzi). Tutti gli Eldar e il Governatore hanno un **Valore Armatura pari a 2** e nel **Corpo a Corpo** lanciano normalmente **TRE DADI ARMA LEGGERA**.

CATAPULTA SHURIKEN

La modalità di fuoco della Catapulta Shuriken è assimilabile a quella del Fucile Laser dei Marines. Lancia **DUE DADI ARMA LEGGERA**.

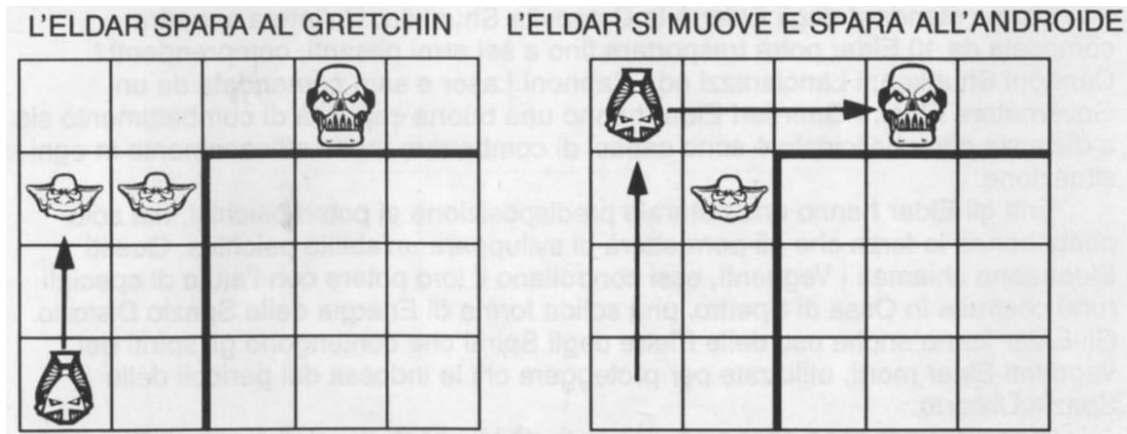
ARMI PESANTI ELДАР

Gli Eldar possiedono tre tipi di Arma Pesante.

CANNONE SHURIKEN

Un Eldar che utilizza un Cannone Shuriken può attaccare tre volte in un turno, tirando **UN DADO ARMA LEGGERA** e **UN DADO ARMA PESANTE**. Ogni attacco va risolto **separatamente** e non è possibile

combinare più attacchi. Questi attacchi possono essere divisi prima e dopo il movimento dell'Eldar che attacca. L'Eldar può quindi, ad esempio, sparare due colpi, muovere ed infine sparare il terzo ed ultimo colpo.



Esempio: Nell'illustrazione, un Guerriero Eldar armato con Cannone Shuriken sa che c'è un Androide dietro il primo angolo, ma ci sono anche due Gretchin che bloccano la sua strada. Al proprio turno il Guerriero Eldar spara ad un Gretchin eliminandolo poiché ha ottenuto un punteggio di 2. A questo punto utilizza il suo movimento per passare oltre il rimanente Gretchin e portarsi in linea di vista con l'Androide. Quindi spara il secondo colpo contro l'Androide ottenendo un punteggio di 4, eliminandolo. Infine spara all'ultimo Gretchin, ma poiché ottiene un punteggio di 0 non riesce a distruggerlo.

CANNONE LASER

Il Cannone Laser degli Eldar è assimilabile al Cannone Laser dei Marines, tranne per il fatto che può sparare **due colpi in un turno anziché tre**. Attacca lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE** per attacco.

LANCIARAZZI

Il Lanciarazzi degli Eldar funziona nello stesso modo del Lanciarazzi dei Marines. Attacca lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE**.

ARMI GOVERNATORE ELDAR

Il Governatore Eldar è armato con una **Pistola Shuriken** e una **Spada Rinforzata**. Durante ogni turno può scegliere se attaccare in un combattimento corpo a corpo o sparare.

Se attacca in un combattimento corpo a corpo, il giocatore Eldar deve lanciare **TRE DADI ARMA LEGGERA**.

Se decide di sparare, può attaccare **due volte** nel turno lanciando **DUE DADI ARMA LEGGERA**, seguendo le regole del Cannone Shuriken per quanto riguarda la sequenza di attacco e movimento.

Il Governatore Eldar può incrementare questi valori e le sue abilità grazie alle **Carte Governatore**.

ARMI DELLE SORELLE GUERRIERE

La squadra delle Sorelle Guerriere è formate dalle Sorelle con armi da fuoco e dalle Valchirie. Tutte le Sorelle Guerriere e la Sorella Superiore hanno un **Valore Armatura pari a 2**. Le Sorelle con arma da fuoco in **Corpo a Corpo** lanciano **DUE DADI ARMA LEGGERA**.

ARMI DA FUOCO

Le Sorelle Guerriere possiedono 3 tipi di arma da fuoco.

FUCILE REQUIEM

Il Fucile Requiem delle Sorelle guerriere attacca un bersaglio singolo lanciando **UN DADO ARMA LEGGERA E UN DADO ARMA PESANTE**.

LANCIAFIAMME

Il Lanciafiamme delle Sorelle Guerriere attacca esattamente come un Fucile a Fusione dei Marines lanciando **TRE DADI ARMA PESANTE** per ogni nemico sulla linea di fuoco.

X-CANNON

Quest'arma è la preferita dagli alti vertici della federazione. Quando si pensò alla necessità di costruire un'arma di impatto pesante, i tecnici pensarono di farne una che "lasciasse la firma". Questo cannone, dall'aspetto lungo e voluminoso, attacca lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE** e spara colpi che, all'impatto, esplodono a croce spazzando via ogni cosa. Si mira una casella, più che una miniatura. Stesse regole del Lanciarazzi quanto a visuale. A quel punto, si colpisce la casella bersaglio con la somma dei due dadi, e lo stesso punteggio si applica a quattro caselle adiacenti, a croce o ad x a preferenza del tiratore.



VALCHIRIE

Le Valchirie non possono attaccare a distanza ma compensano con un corpo a corpo di una violenza terrificante. Attaccano e difendono in corpo a corpo lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE**. A questo punto si procede come segue: se il risultato è un doppio zero, il colpo è fallito. Se invece il risultato di almeno uno dei due dadi è un numero, si può ritirare il dado con lo zero finché non appare un numero anche su quello, non importa quanti tiri siano necessari. In parole povere, se l'attacco non fallisce, il danno di quest'arma varia da un minimo di due ad un massimo di sei danni. Il terzo dado aggiuntivo della carta "Valchirie" non rientra nel conto e va tirato alla fine dell'attacco.

SORELLA SUPERIORA

La Sorella Superiore attacca sia nel fuoco sia nel corpo a corpo lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE** e il suo movimento massimo è di 7 caselle. L'attacco a Fuoco colpisce un bersaglio singolo.

ARMI TAU

La squadra Tau è composta da Guerrieri con **Arma Leggera**, Guerrieri con **Arma Pesante** e **Droni**. Tutti i Guerrieri Tau e lo Shas'ui hanno un **Valore Armatura pari a 2**; fanno eccezione il Guerriero con Rilevatore e i Droni che hanno un **Valore Armatura pari a 1**. Tutti i Guerrieri Tau in Corpo a Corpo lanciano normalmente **UN DADO ARMA PESANTE**.

FUCILE A IMPULSI

Il Fucile a Impulsi attacca lanciando **UN DADO ARMA LEGGERA PER OGNI CASELLA DI DISTANZA** dal bersaglio, seguendo la più breve traiettoria possibile. Ad esempio, se il bersaglio dista 1 casella lancerà un dado, se dista 2 caselle due dadi e così via.

GRANATE

Il guerriero Tau armato di Granate in ogni suo turno può scegliere se attaccare con il Fucile a Impulsi o se lanciare una Granata. La Granata attacca nello stesso modo di un Lanciarazzi lanciando **DUE DADI ARMA PESANTE**.

RILEVATORE

Il guerriero Tau con Rilevatore attacca normalmente con il Fucile a Impulsi. Se però il giocatore Tau decide di effettuare una ricerca con la miniatura dotata di Rilevatore, **potrà guardare la prima carta del Mazzo Reperti** e scegliere se pescarla oppure metterla in fondo al mazzo e pescare la successiva.

CARABINA A IMPULSI

I guerrieri Tau con Carabina a Impulsi possono scegliere ogni turno se effettuare **un singolo attacco** lanciando **TRE DADI ARMA PESANTE** oppure **3 attacchi** lanciando **UN DADO ARMA PESANTE E UN DADO ARMA LEGGERA** per ciascun attacco. In caso di attacchi multipli il movimento non può essere suddiviso tra un attacco e l'altro.

DRONE

I Droni possono muovere fino a 10 caselle, hanno un Valore Armatura pari a 1, possono sparare a un bersaglio singolo lanciando **UN DADO ARMA PESANTE** e possono solo difendersi in Corpo a Corpo lanciando **UN DADO ARMA LEGGERA**. (vedi Note per particolarità)

SHAS'UI

Lo Shas'ui attacca nel fuoco come un Cannone D'Assalto lanciando **TRE DADI ARMA PESANTE**, mentre nel corpo a corpo attacca e si difende lanciando **UN DADO ARMA PESANTE E UN DADO ARMA LEGGERA**.

TURNO DEL GIOCATORE ALIENO

Durante il proprio turno il giocatore Alieno può muovere e/o attaccare con tutti gli Alieni sul tabellone, inclusi i segnalini Blip. Prima di muovere gli Alieni egli deve pescare una carta Evento Alieno. Se anche gli Eldar partecipano alla partita, il giocatore Alieno pesca una carta anche dal mazzo Eventi Alieni degli Eldar. Se anche i Tau partecipano alla partita, il giocatore Alieno pesca una carta anche dal mazzo Eventi Alieni dei Tau. Queste carte vanno giocate immediatamente. Le carte Evento Alieno che hanno come bersaglio una particolare miniatura hanno effetto solo se nel momento in cui vengono pescate c'è almeno una miniatura di quel tipo in gioco, altrimenti vengono semplicemente scartate. Quando viene pescata l'ultima carta Evento Alieno, tutte le carte già utilizzate vengono nuovamente mischiate.

MOVIMENTO E FUOCO DEGLI ALIENI

Il Pannello di Controllo Alieno indica il numero massimo di caselle che può essere percorso da ogni tipo di miniatura aliena.

Una miniatura aliena può muovere prima o dopo aver sparato, o anche scegliere di non muovere. Le miniature aliene hanno le stesse limitazioni nel movimento delle altre miniature. Gli alieni possono aprire le porte.

MOVIMENTO DEI SEGNALINI BLIP

Tutti i segnalini Blip possono muovere di **cinque caselle** e seguono le stesse regole e limitazioni delle miniature. Essi possono aprire le porte. Se un segnalino Blip muove ed entra nella linea di vista di un Marine, di un Eldar o di un Tau, deve essere rivelato. Una miniatura aliena può continuare a muovere dopo che è stata rivelata. Comunque, anche le caselle mosse prima di essere rivelate, vengono contate nella capacità di movimento dell'Alieno. Se il numero di caselle percorse prima di essere rivelato è uguale o maggiore della capacità di movimento dell'Alieno, la miniatura non può più muovere in quel turno, ma può comunque attaccare.

Anche i segnalini **Blip Equipaggiamento** e i **Falsi segnalini Blip**, se utilizzati, seguono queste regole. Una volta rivelato, però, un segnalino Equipaggiamento rimane sulla casella in cui si trova e non può più muoversi, ma può essere raccolto da una miniatura Marine, Eldar o Tau che passa sulla casella in cui si trova. Se in seguito quella miniatura viene eliminata, l'Equipaggiamento rimane sulla casella in cui si trovava la miniatura al momento della sua eliminazione, e può essere raccolto da un'altra miniatura.

ATTACCO CON GLI ALIENI

Tutte le miniature aliene, tranne il Dreadnought, possono attaccare una volta sola per turno. L'attacco può essere fatto prima o dopo il movimento. **Gli Alieni possono attaccare sparando o in un combattimento corpo a corpo.** Alcuni alieni hanno delle armi pesanti. Un **Marine del Caos** può avere un'**Arma Pesante**, il **Dreadnought** può averne due o quattro. Queste armi pesanti sparano nello stesso modo di quelle usate dai Marines. Gli Alieni non possono sparare e attaccare in un combattimento corpo a corpo nello stesso turno.

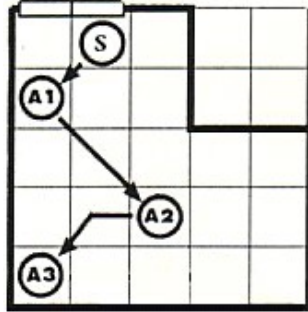
MINIATURE ALIENE CON ATTACCHI SPECIALI

VESPIDI

I **Vespidi** possono attaccare e muovere una sola volta nel turno, esattamente come le altre miniature; la loro particolarità sta nel fatto che **il loro corpo esplode** in una nuvola velenosa **quando vengono uccisi**. Nel momento in cui un soldato Vespide viene eliminato, il giocatore Alieno deve lanciare **UN DADO ARMA PESANTE E UN DADO ARMA LEGGERA**: tutte le miniature nelle caselle adiacenti, comprese quelle aliene, saranno attaccate con il risultato dei 2 dadi.

SIGNORE DEGLI ANDROIDI

Il **Signore degli Androidi** è in grado di sprigionare una **saetta di energia**: quando decide di fare fuoco, il giocatore Alieno sceglie un percorso di massimo **5 caselle** a partire dalla casella occupata dal Signore degli Androidi e lancia **2 DADI ARMA PESANTE**: tutte le miniature, comprese quelle aliene, presenti lungo il tragitto della saetta vengono colpite con il risultato dei 2 dadi. In questo modo il Signore degli Androidi è l'unica miniatura in grado di colpire direttamente anche miniature che non si trovano nella sua linea di vista.



Esempio: Il Signore degli Androidi si trova nella casella contrassegnata dalla lettera S, mentre 3 Marines si trovano nelle caselle contrassegnate con la lettera A. Se il Signore degli Androidi decide di fare fuoco, il giocatore Alieno traccia una linea immaginaria di massimo 5 caselle. In questo caso tutte e tre miniature Marine possono essere colpite.

Durante il suo turno, inoltre, il giocatore Alieno può scegliere di non agire con il **Signore degli Androidi** (ovvero né muovere né sparare): se lo fa, può lanciare **UN DADO ARMA PESANTE** e **METTERE IN GIOCO** nelle sue caselle adiacenti un numero di **Androidi pari al risultato ottenuto**.

LICTOR

Il **Lictor** non è in grado di sparare ma è micidiale nel combattimento corpo a corpo: **Il Lictor è infatti in grado di muovere, interrompere il movimento per attaccare in un combattimento corpo a corpo ed eventualmente terminare il movimento**. Inoltre in un qualsiasi momento, se una miniatura non aliena **TRANSITA IN UNA CASELLA ADIACENTE** a quelle occupate dal Lictor, **orizzontalmente o verticalmente**, il Lictor è in grado di sferrare **immediatamente** un combattimento corpo a corpo contro quella miniatura. (Questo vale una sola volta per turno per ogni miniatura). La miniatura è in grado di difendersi normalmente e ciò non pregiudica la sua possibilità di attaccare durante il turno. Per il movimento il Lictor ha le stesse limitazioni del Dreadnought, tranne per il fatto che è in grado di sostare in caselle che comprendono una porta.

RAVENER

Il **Ravener** è l'unica miniatura aliena **in grado di attaccare ben 2 volte in un combattimento corpo a corpo** nell'arco di un singolo turno; anch'esso, come il Lictor, **è in grado di muovere, interrompere il movimento per attaccare in un combattimento corpo a corpo, muovere nuovamente, attaccare una seconda volta ed eventualmente terminare il movimento**. Questa abilità, unita alla sua straordinaria velocità, lo rende un avversario davvero temibile, ed è per questo motivo che i Marines, gli Eldar e i Tau pregano di non trovarlo mai sulla loro strada. Per il movimento il Ravener ha le stesse limitazioni del Dreadnought, tranne per il fatto che è in grado di sostare in caselle che comprendono una porta.

BIOVORE

Le **Biovore** sono gli ultimi esemplari di una razza in via di estinzione, una progenie che un tempo popolava lo spazio profondo e da cui si sono evoluti i Tiranidi e dei Ladri Genetici. Il loro patrimonio genetico è prezioso e quando un soldato si imbatte in un esemplare, ha l'ordine di eliminarlo e raccogliere un campione del Dna alieno, che contribuirà al rafforzamento della propria razza tramite l'ingegneria genetica. La loro eliminazione non fa guadagnare punti ai giocatori, esattamente come avviene per i Ladri Genetici. Alla fine della partita **il giocatore che ha eliminato il maggior numero di Biovore ottiene 25 punti aggiuntivi** che andranno a sommarsi al suo totale. In caso di parità di Biovore eliminate tra 2 o più giocatori, ognuno ottiene 10 punti addizionali. Le Biovore non possono attaccare a distanza, mentre **in Corpo a corpo attaccano e si difendono lanciando UN DADO ARMA PESANTE**. Il loro movimento massimo è di **8 caselle** e il loro **Valore Armatura è pari a 1**.

RIPPERS

I **Rippers** non sono altro che la forma immatura dei più temibili Tiranidi. Sono piccoli e veloci, e se presenti in grande quantità possono essere davvero letali. Il loro movimento massimo è di **6 caselle** e il loro **Valore Armatura è pari a 0 e attaccano esclusivamente in corpo a corpo lanciando un dado Arma Leggera**. La loro particolarità è che non bloccano né la linea di vista né quella di fuoco; inoltre qualunque miniatura, sia aliena che non, può liberamente passare o fermarsi su una casella occupata da un Ripper. In questo caso la miniatura del Ripper verrà spostata sulla casella libera più vicina a scelta del giocatore Alieno. **Un'altra particolarità dei Rippers è che un attacco portato contro di loro in corpo a corpo non pregiudica la possibilità di attaccare nuovamente un'altra miniatura sparando o in corpo a corpo** (ad esempio è possibile muovere un Marine di una casella, attaccare un Ripper in corpo a corpo, muovere ancora di 2 caselle, attaccare un altro Ripper in corpo a corpo, muovere ancora di una casella e sparare a una miniatura aliena).

IL DREADNOUGHT

Il Dreadnought è una terribile macchina di guerra, sviluppata dai seguaci del Caos. E' un avversario da temere e rispettare.

MOVIMENTO DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought occupa quattro caselle invece di una. Quando muove può passare attraverso caselle che contengono altre miniature aliene, ma non può terminare la sua mossa se una delle quattro caselle che occupa contiene un'altra miniatura. Quando muove, il Dreadnought conta il numero di caselle che percorre considerando la parte anteriore della sua base. Il Dreadnought può sempre cambiare la direzione in cui è orientato girandosi sul posto. Come per le altre miniature, cambiare orientamento non conta come mossa, né usa alcuna parte della capacità di movimento del Dreadnought. Il Dreadnought non può muovere diagonalmente.

ATTRAVERSARE LE PORTE

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

I MODELLI DI DREADNOUGHT

Il Giocatore Alieno può allestire fino a **quattro diversi modelli di Dreadnought**.

I modelli di Dreadnought assemblabili sono:

- **Mark VII** : Modello Standard;
- **Mark VIII** : Gambe più lunghe;
- **Mark IX** : Corpo più largo;
- **Mark X** : Gambe più lunghe e corpo più largo.

Ogni Dreadnought equipaggiato con le gambe più lunghe muoverà di **sei caselle anziché di quattro**.

Ogni Dreadnought con il corpo più largo può essere armato con **quattro armi anziché due**.

Il valore di armatura per tutti i Dreadnought rimane fisso a **4**.

Il Dreadnought inizia il gioco con dei **Fucili Laser** montati sul suo corpo e due o quattro armi pesanti. Prima di metterlo sul tabellone, il giocatore Alieno può scegliere quali armi pesanti usare e attaccarle alla miniatura Dreadnought.

Quando spara, il Dreadnought può farlo con tutte le sue armi. Esso spara con un'arma alla volta, può sparare con più di un'arma sullo stesso bersaglio o può sparare con ogni arma ad un diverso bersaglio. Il Dreadnought può sparare con tutte le sue armi finché può vedere il bersaglio da almeno una della quattro caselle che occupa. Il Dreadnought non può sparare con le armi che sono state rimosse. Quando ha perso le armi pesanti può continuare a sparare **solo con i Fucili Laser**.

PUNTI VITA DEL DREADNOUGHT

Il Dreadnought ha un numero di **punti-vita pari alle armi pesanti equipaggiate più uno**.

Quando perde un punto vita, il giocatore Alieno deve rimuovere una delle sue armi pesanti.

Quando perde tutte le armi pesanti, il Dreadnought può attaccare solo con i Fucili Laser, oltre che nel combattimento corpo a corpo.

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

FABBRICA DI DREADNOUGHT

All'inizio di ogni suo turno, il Giocatore Alieno può completare **una** fase di produzione dei Dreadnought.

Per avviare la produzione di un qualsiasi modello di Dreadnought il giocatore Alieno deve spendere **40 punti**; se non ha abbastanza punti, la produzione non può essere avviata. Il giocatore Alieno può costruire anche più di un Dreadnought contemporaneamente, ma non può avviare la costruzione di più di un Dreadnought in un unico turno.

I Dreadnought sono costruiti in tre fasi:

1) Base, corpo inferiore e gambe: il Dreadnought deve essere posizionato fuori dalla linea di vista di ogni miniatura non Aliena.

2) Corpo superiore: Il Dreadnought può ora muovere e combattere; tuttavia, poiché è incompleto, può sparare solo con i Fucili Laser ed attaccare nei combattimenti corpo a corpo.

3) Armi: Questa fase può essere svolta sia su un Dreadnought che è stato appena costruito sia su uno che è stato danneggiato e necessita di riparazioni.

Fintanto che anche solo una miniatura Marine o Eldar si trova all'interno della Fabbrica, **la produzione è ferma** e può riprendere solo se la miniatura si allontana o viene eliminata.

ELIMINAZIONE DEI MARINES

Se il giocatore Alieno elimina un Marine, un Eldar o un Tau può prendere la relativa miniatura e metterla di fronte al Pannello di Controllo Alieno.

Il giocatore Alieno ottiene **cinque punti** per ogni Marine con arma leggera o Cannoniere eliminato e **dieci punti** per ogni Marine con arma pesante, extra-pesante, Tarantola o Comandante eliminato.

Il giocatore Alieno ottiene **cinque punti** per ogni Eldar con Catapulta Shuriken eliminato e **dieci punti** per ogni Eldar con arma pesante o Governatore eliminato.

Il giocatore Alieno ottiene **cinque punti** per ogni Relictor con Bolter Tempesta e Spada a Catena eliminato e **dieci punti** per ogni altro Relictor eliminato.

Il giocatore Alieno ottiene **cinque punti** per ogni Sorella con Fucile Requiem e Valchiria eliminata e **dieci punti** per ogni altra Sorella eliminata.

Il giocatore Alieno ottiene **cinque punti** per ogni Tau con Fucile a Impulsi eliminato e **dieci punti** per ogni Tau con Carabina a Impulsi o Shas'ui eliminato.

Il giocatore Alieno ottiene **dieci punti** per ogni Personaggio Speciale eliminato.

I giocatori Marines perdono **cinque punti** per ogni loro Marine con arma leggera o Cannoniere eliminato e **dieci punti** per ogni Marine con arma pesante, extra-pesante, Tarantola o Comandante eliminato.

I giocatori Eldar perdono **cinque punti** per ogni loro Eldar con Catapulta Shuriken eliminato e **dieci punti** per ogni Eldar con arma pesante o Governatore eliminato.

Il giocatore che controlla i Relictor perde **cinque punti** per ogni suo Relictor con Bolter Tempesta e Spada a Catena eliminato e **dieci punti** per ogni altro Relictor eliminato.

Il giocatore che controlla le Sorelle Guerriere perde **cinque punti** per ogni Sorella con Fucile Requiem e Valchiria eliminata (salvo utilizzo della carta "Valchirie") e **dieci punti** per ogni altra Sorella eliminata.

Il giocatore Tau perde **cinque punti** per ogni Tau con Fucile a Impulsi eliminato e **dieci punti** per ogni Tau con Carabina a Impulsi o Shas'ui eliminato.

I giocatori perdono **dieci punti** per ogni loro Personaggio Speciale eliminato.

I giocatori Marines, Eldar o Tau, in caso di eliminazione volontaria o involontaria di miniature alleate, perderanno 30 punti per ogni miniatura alleata eliminata e, se ne sono in possesso, dovranno scartare una Carta Ordine e una Carta Equipaggiamento per ogni miniatura alleata eliminata.

I giocatori Marines, Eldar e Tau possono continuare a giocare normalmente anche se il loro Comandante, il loro Governatore o il loro Shas'ui vengono eliminati.

COMPLETAMENTO DELLA MISSIONE

Se uno dei giocatori riesce ad eseguire la missione, può prendere il segnalino **Missione Principale**, che vale **60 punti**. Un giocatore Marine che compia la **Missione Secondaria** prenderà il segnalino Missione Secondaria, che vale **30 punti**.

Se nel momento in cui viene annunciata, la Missione Secondaria è già stata effettuata, nessuno dei Marine ne può ricevere i punti.

Una volta eseguita la missione principale i **Marines devono ritornare alla loro Area d'ingresso e gli Eldar devono ritornare allo Schermo Psicico**. Tutte le miniature su un'Area d'ingresso o al di là dello Schermo Psicico sono al riparo da ogni attacco. Gli Alieni non possono entrare nell'Area d'ingresso e nello Schermo Psicico. Quando una miniatura è tornata in un'Area d'ingresso o nello Schermo Psicico non prende più parte al gioco. Non può sparare né tornare sul tabellone.

Se una squadra Marines, Eldar o Tau si rende conto di non riuscire ad eseguire la Missione può tornare all'Area d'ingresso per scappare, evitando così il rischio di perdere miniature e punti.

FINE DEL GIOCO

Quando tutte le miniature Marines, Eldar o Tau sono tornate nelle loro Aree d'ingresso o sono eliminate, il gioco finisce.

VITTORIA!

Ogni giocatore conta il numero di punti che ha ottenuto, i giocatori Marines, Eldar e Tau ottengono punti in base ai segnalini raccolti e perdono punti per ogni loro miniatura eliminata. Questo punteggio sarà riportato dai segnapunti sugli scanner. Inoltre il giocatore che ha eliminato il maggior numero di Biovore ottiene 25 punti da sommare al suo totale. In caso di parità di biovore eliminate tra 2 o più giocatori, ognuno ottiene 10 punti addizionali. Inoltre il giocatore che controlla le Sorelle Guerriere aggiunge 5 punti al suo totale per ogni Punto Fede rimasto inutilizzato alla fine della partita.

Il giocatore con il più alto numero di punti vince la partita. Il giocatore Alieno vince automaticamente la partita se riesce a eliminare tutti gli avversari o se nessuno dei giocatori riesce a completare la Missione Principale.

NOTE

ANNOTAZIONI E CASI PARTICOLARI:

CARTE MARINES

- * **Mirino:** L'arma da equipaggiare con il mirino può essere Leggera o Pesante o Extra-Pesante, e va scelta all'inizio della missione.
- * **Fuoco!:** Il movimento va comunque effettuato in un unico momento e non può essere suddiviso.
- * **Muoversi:** I due movimenti possono essere effettuati in qualunque ordine.
- * **All'Attacco:** Un Marine che spara non può muovere e uno che muove non può sparare.
- * **Assalto Ravvicinato:** Stesse limitazioni della carta Fuoco!.
- * **Armi Pesanti:** I due movimenti possono essere effettuati in qualunque ordine.
- * **Granate ai Fotoni:** Ovviamente può essere giocata solo quando si attacca e non in difesa.
- * **Granata Accecante:** Tutti i danni provenienti da fonti aliene vengono prevenuti, anche quelli derivati da attacchi contro miniature di altre squadre.
- * **Bomba a Fusione:** Utilizzabile da Marine o Comandanti.
- * **Lame da Assalto Ravvicinato:** Con questa carta è possibile anche ridurre i dadi della miniatura aliena a zero, e quindi impedirle di difendersi.
- * **Braccio Bionico:** Funziona sia in attacco che in difesa.
- * **Pistola Laser:** Funziona sia in attacco che in difesa.
- * **Campo di Forza:** Se la carta viene persa il Valore Armatura torna a 2.
- * **Bio-Scanner:** Utilizzabile su qualsiasi Blip, non è consentito rivelare il contenuto dei Blip agli altri giocatori.
- * **Armi Digitali:** Per il corpo a corpo funziona sia in attacco che in difesa.
- * **Pronto Soccorso:** Può essere usato istantaneamente ma non dopo il lancio dei dadi.
- * **Combi-Arma:** Prima di attaccare bisogna specificare la modalità di fuoco.
- * **Sospensori:** Non funziona sulle armi Extra-Pesanti.
- * **Occhio Bionico:** Utilizzabile ogni volta che il Comandante spara.
- * **Purificazione:** Valido solo sui Marines e non sul Comandante e solo per un turno.
- * **Armatura Aegis:** La carta ha effetto per tutta la missione ma viene scartata se il Comandante non è equipaggiato con l'Ascia Mortale..
- * **Granata a Frammentazione:** Il Devastatore attacca come un Lanciamissili Pesante.
- * **Reliquia:** Si intendono 6 caselle in orizzontale, verticale o diagonale. Ha effetto anche se le miniature si trovano al di fuori della linea di vista del Comandante.
- * **Lame a Catena:** Valida sui Marines con Fucile Laser, Baionetta o Lanciagranate.
- * **Berserk!:** Come la carta Fuoco! ma solo per il corpo a corpo. Il movimento è suddivisibile in due sole fasi.
- * **Senza Paura!:** Il movimento è doppio solo se effettuato prima di un attacco. Se hanno effettuato il movimento doppio, devono attaccare.
- * **Spade:** Vedi la carta Lame a Catena.
- * **Armi Perfezionate:** Vedi la carta Occhio Bionico.
- * **Granate:** L'attacco viene effettuato con un dado Arma Pesante contro 3 bersagli distinti (quindi 3 lanci differenti) oppure con 2 dadi Arma Pesante contro un bersaglio singolo.
- * **Mantello Adamantino:** Se il Comandante viene sconfitto in un combattimento corpo a corpo, viene ferito solo se la differenza tra i risultati era maggiore di 1. Questa carta non ha effetto in caso di parità o vittoria nello scontro.

- * **Assalto:** Come la carta Fuoco! ma valida anche per i corpo a corpo.
- * **Possessione:** Tutte le carte che avevano o potevano avere effetto sulla miniatura prima della possessione continuano ad avere effetto. Dopo sei turni se la miniatura è ancora in vita viene rimossa senza causare perdita di punti al giocatore.
- * **Asce a Catena:** Vedi la carta Lame a Catena.
- * **Armatura Maledetta:** Da intendere come “Il Valore Armatura è aumentato di uno”.
- * **Rito di Sangue:** Il turno aggiuntivo è valido solo per il Comandante.
- * **Lame del Caos:** Come la carta Braccio Bionico.
- * **Impianti Bionici:** Come la carta Sospensori.
- * **Armi Modificate:** Valida solo nel corpo a corpo dei Marines con Fucile Laser, Baionetta o Lanciagranate.
- * **Soppressione!:** I due Marines non devono necessariamente essere situati in caselle adiacenti ma devono entrambi avere le caselle bersaglio in linea di vista. Questa carta ha effetto per tutti gli attacchi eseguiti nel turno, quindi con la carta Fuoco!, ad esempio, si potranno effettuare 2 attacchi combinati. I normali effetti ad area o a linea di fuoco vengono ignorati.
- * **Sensori:** Come la carta Occhio Bionico.
- * **Armatura Rinforzata:** Come la carta Mantello Adamantino.
- * **Jump Packs:** Valida solo sui Marines con Arma Pesante, che possono spostarsi di un massimo di 9 caselle, fermarsi in una casella libera, attaccare (sparando o in corpo a corpo) e infine, se lo desiderano, ritornare alla casella iniziale.
- * **Armi al Plasma:** Nel corpo a corpo è valida sia in attacco sia in difesa.
- * **Siero Sperimentale:** Stesse limitazioni della carta Pronto Soccorso.
- * **Trappola:** Il giocatore annota le due caselle su un foglio o sul retro del suo scanner, indicando il numero del tabellone e le due caselle prescelte con un sistema di lettere e numeri (ad esempio: E-7, come nella battaglia navale). Non è necessario rivelare quale dei soldati piazza la trappola, poiché altrimenti sarebbe facile intuire quali sono le caselle con la trappola. Infatti una miniatura può piazzare la trappola solo in caselle adiacenti verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente. L'attacco di Devastatore viene innescato solo da miniature nemiche e si attiva mantenendo come casella centrale quella su cui è scattata la trappola. Il Devastatore attacca come un Lanciamissili Pesante. Se una delle due trappole non viene coinvolta nell'esplosione, rimane attiva fino a quando non verrà innescata da un'altra miniatura nemica, altrimenti viene distrutta anch'essa. La responsabilità di ricordare le caselle e di accorgersi del momento in cui viene innescata la trappola è esclusivamente del giocatore che ha piazzato la trappola; in caso di distrazione o dimenticanza, la trappola viene considerata malfunzionante e non ha effetto, né nel momento in cui ci si rende conto della dimenticanza, né se viene innescata in un secondo momento.
- * **Droga dell'Ultima Speranza:** Il Marine eliminato può compiere ancora un intero turno del giocatore Marine, quindi questa carta ha effetto anche se il soldato viene eliminato nel turno del giocatore Marines.
- * **Abili Strateghi:** All'inizio della partita il giocatore Alieno rivela al giocatore Marine che ha giocato questa carta quali segnalini blip intende schierare nei tabelloni iniziali (ma non necessariamente la posizione esatta) e solo allora il Marine sceglie da quale area di ingresso cominciare. I posti degli altri giocatori vengono assegnati normalmente in seguito tra i rimanenti.
- * **Croce Templare:** Come la carta Armi Digitali.
- * **Reliquie Profane:** Utilizzabile solo nel proprio turno e quindi solo in attacco.
- * **Precisione Innaturale:** Come la carta Mirino.
- * **Ricovero:** Uso istantaneo come la carta Pronto Soccorso, senza superare i 6 punti vita iniziali.
- * **Infiltrato:** Utilizzabile in qualsiasi momento del turno.
- * **Corazza Maledetta:** Come la carta Campo di Forza.
- * **Icona del Caos:** Come la carta Armi Digitali.
- * **Infiltrato:** Il Marine del Caos deve essere in vista all'inizio del turno e mantiene i suoi normali valori.
- * **Ricovero:** Come la carta Pronto soccorso.

- * **Croce Templare:** come la carta Armi digitali.
- * **Armatura Potenziata:** Come la carta Campo di Forza.
- * **Lama Mortis:** Valida sia in attacco sia in difesa per tutte le miniature tranne Comandante e Personaggio speciale.
- * **Stratega:** Da usare prima di entrare in gioco, in ogni tabellone si guarda metà dei Blip piazzati e si sceglie se passare l'area di ingresso al giocatore successivo o entrare.
- * **Droga dell'Ultima Speranza:** Il giocatore prende nota del Marine colpito e lo rimuove solo dopo che quella miniatura avrà effettuato l'intero turno successivo. Anche i punti vengono persi solo in un secondo momento. Se il Marine rientra nell'area di ingresso non vengono persi i punti in quanto viene considerato sopravvissuto.
- * **Marchio di Slaanesh:** Valida in ogni turno degli altri giocatori, ma solo se attaccati. Ognuno dei tre Marines può muovere al massimo di tre caselle.
- * **Marchio di Nurgle:** Valida anche per non far perdere punti vita a un Comandante che sopravvive.
- * **Marchio di Tzeentch:** Valida sui Marines e sul Comandante.

CARTE ELДАР E GOVERNATORE

- * **Sguardo dello Stregone:** Utilizzabile sia su un Guerriero sia sul Governatore.
- * **Fuoco Congiunto:** Le tre miniature devono essere situate in caselle comunicanti e devono avere tutte in vista il bersaglio; l'attacco è contro un bersaglio singolo e solo per una volta, anche nel caso in cui le miniature possano attaccare più di una volta nel turno.
- * **Velocissimi:** Se le miniature sono in grado di suddividere il movimento possono continuare a farlo.
- * **Attacco Psicico:** Le miniature aliene possono attaccare normalmente.
- * **Rune di Guida (x 4): A meno che il Giocatore Eldar sia l'unico avversario dell'Alieno, ne può scegliere ed equipaggiare solo 2 su 4 e le altre vanno scartate.**
- * **Esplosivo Shuriken:** Valida contro qualsiasi avversario ma solo nel fuoco e non nel corpo a corpo.
- * **Collegamento Psicico:** Utilizzabile su qualsiasi Blip, non è consentito rivelare il contenuto dei Blip agli altri giocatori.
- * **Razzi Super-Dirompenti:** Valida solo nel fuoco e non nel corpo a corpo e solo contro gli avversari espressamente specificati.
- * **Rete di Teschi:** Ha effetto solo se la miniatura viene anche attaccata normalmente nel turno; c'è un errore di stampa: la carta va scartata dopo l'uso.
- * **Granata del Vortice:** Va utilizzata all'inizio del turno ma non ha effetto se durante il turno il bersaglio non entra mai nella linea di vista.
- * **Generatore di Muro di Forza:** Dopo l'utilizzo devono ancora essere raggiungibili tutte le caselle del tabellone; non può bloccare permanentemente l'accesso a una o più caselle.
- * **Avvertimento dello Stregone:** Può essere usata istantaneamente, anche dopo il lancio dei dadi, per salvare una miniatura Eldar da un qualunque danno fisico.
- * **Visioni di Gloria:** Valida su tutte le miniature Eldar ma non in attacchi a Fuoco.
- * **Velo d'Ombra:** Come Granata Accecante ma solo per gli attacchi di Fuoco. Da utilizzare alla fine del turno.
- * **Trance dell'Indistruttibilità:** Se la carta viene persa il Valore Armatura torna a 2.
- * **Assalto Sostenuto:** Funziona solo una volta per ogni turno e solo nel suo turno di gioco.
- * **Balzo Acrobatico:** Vale come un movimento; dopo il balzo il Governatore non può più muovere a meno che non possa muovere 2 volte nel turno.
- * **Proiezione Mentale:** Utilizzabile solo una volta per turno, può essere utilizzata per evitare i combattimenti corpo a corpo.
- * **Raggio Psicico:** Permette di scambiare i 3 dadi Arma Leggera con 2 dadi Arma Pesante; ulteriori bonus possono essere comunque applicati. Utilizzabile solo in attacco.

- * **Colpo Dirompente:** Utilizzabile ogni volta che il Governatore spara.
- * **Spada Mortale:** Valida solo sui dadi Arma Leggera e solo in attacco.
- * **Attacco Poderoso:** Valido sia in attacco che in difesa.
- * **Distrazione:** Utilizzabile solo una volta per turno, il giocatore Eldar deve dichiarare che utilizza questa abilità prima del lancio dei dadi.
- * **Telecinesi:** Non funziona sulle porte stagne rinforzate.
- * **Scontro Mentale:** Il nemico si difende normalmente e il Governatore rischia comunque di essere ferito.
- * **Impeto Mistico:** I Guerrieri Eldar scelti devono essere nella linea di vista del Governatore all'inizio del turno. Non utilizzabile sul Veggente. In caso di movimento doppio ha effetto su entrambi i movimenti.
- * **Distruzione:** Stesse regole del normale Fuoco ma cambiano i dadi. Non utilizzabile su Orko Kapo o Comandante del Caos.
- * **Lama Stregata:** Valida sia in attacco sia in difesa.
- * **Pietra dell'Anima:** Il giocatore tiene nota dei punti vita sullo scanner ma non recupera carte Governatore perse. In questo modo è possibile che il Governatore rimanga in vita pur senza avere carte Governatore.
- * **Armatura Runica:** Come la carta Trance dell'Indistruttibilità.

CARTE RELICTORS

- * **Riprogrammazione:** Da utilizzare all'inizio del turno, se poi si elimina un Androide non se ne ottengono i punti. L'Androide riprogrammato deve essere riconoscibile facilmente. Non è utilizzabile contro il Signore degli Androidi.
- * **Cambia il Destino:** Utilizzabile istantaneamente solo contro carte facenti parte del mazzo Eventi Alieni relativo ai giocatori Marines.
- * **Esorcismo:** Gli schermi sacri non possono essere rimossi in alcun modo.
- * **Furia Omicida:** Utilizzabile da un Marine o da un Comandante.
- * **Tradimento:** Vale per ogni miniatura Relictor, compreso eventualmente l'Androide riprogrammato o un Relictor infettato.
- * **Risveglio:** Il risveglio avviene solo se esce effettivamente un 2 o un 3, e non se la somma dei due dadi è 2 o 3.
- * **Sacrificio:** Utilizzabile in qualsiasi momento ma prima del lancio dei dadi da parte del giocatore Alieno.
- * **Esperienza:** Nei combattimenti corpo a corpo vale anche in difesa.
- * **Armature Relictors:** Ovviamente questa abilità può essere usata solo in attacco.
- * **Bolgia:** Il movimento può essere effettuato in un qualunque momento.
- * **All'Attacco:** I due movimenti possono essere effettuati in qualunque ordine.
- * **Valore Aggiunto:** I punti eventualmente persi non sono raddoppiati.

CARTE SORELLE E ATTI DI FEDE

- * **Vade Retro!:** Sommabile alla carta Atto di Fede "Spirito del Maritre"
- * **Imboscata:** Utilizzabile su Sorelle Guerriere e sulla Sorella Superiora, non sull'Inquisitrice.
- * **Martirio:** Ha effetto anche sulle uccisioni dell'Inquisitrice e della sorella Superiora.
- * **Muoversi! e Fuoco!:** Come per le omonime carte Marines.
- * **Medicus:** Uso istantaneo ma non dopo il lancio dei dadi.
- * **Cori di Battaglia:** Il dado è a scelta del giocatore Alieno.
- * **Sacre Vestigia:** L'effetto si somma ad altri eventuali bonus ed è valido su tutte le Sorelle.
- * **In Gruppo!:** Da utilizzare all'inizio del turno per ricompattare la squadra.

- * **Agilità:** L'effetto si somma a quello di eventuali bonus e malus aggiuntivi. Non ha effetto sull'Inquisitrice. La linea di vista e di fuoco di qualsiasi miniatura che non sia una sorella viene calcolata normalmente.
- * **Colpo Critico:** Solo la miniatura che ha ottenuto il punteggio massimo inizia un nuovo turno. Può effettuare una nuova ricerca ma non giocare un nuovo Ordine o un nuovo Atto di Fede. Nel caso in cui più di una sorella ottenga il punteggio massimo, il turno successivo viene effettuato per tutte contemporaneamente.
- * **Valchirie:** Il combattimento avviene normalmente e solo alla fine si lancia il dado addizionale.
- * **Luce dell'Impero:** Effetto identico a Granata Accecante.
- * **Guida Divina:** La carta va giocata all'inizio del turno e l'attacco va scelto prima del lancio dei dadi.
- * **Fervore Sacro:** In caso di movimento doppio si applica a un solo movimento. Non ha effetto se una o più sorelle sono impossibilitate a muovere.
- * **Tocco dell'Imperatore:** Uso esclusivo all'inizio del turno e non istantaneo come Pronto soccorso.
- * **Spirito del Martire:** Con la carta Vade Retro! Si porta dal 33% al 50% la probabilità di salvare la miniatura. Utilizzabile prima del primo lancio, si applica anche in caso di utilizzi successivi di Vade Retro! nello stesso turno.
- * **Munizioni Benedette:** Il Valore Armatura non può scendere al di sotto di 0.
- * **Passione:** Utilizzabile solo se il giocatore alieno ha scelto una o più sorelle come bersaglio.

CARTE TAU

- * **Muoversi! e Fuoco!:** Come per le omonime carte Marines.
- * **Avanti i Droni!:** Se si attacca le regole sui movimenti rimangono invariate.
- * **Ripiegare! e Azione Furtiva!:** Utilizzabile all'inizio o alla fine del turno. Se utilizzata alla fine del turno il movimento addizionale non può essere utilizzato.
- * **Tiratori Esperti:** Se vengono effettuati 3 attacchi, il rilancio dei dadi si applica a tutti gli attacchi.
- * **Armi Digitali:** Come per l'omonima carta Marine.
- * **Drone in Avanscoperta:** Applicabile solo su effetti che bersagliano una singola unità, danneggiandola o rimuovendola.
- * **Bomba Elettromagnetica:** Ha effetto fintanto su tutte le caselle non separate da un muro o da una porta aperta o chiusa. In caso di corridoio, è possibile colpire solo le caselle del quadrante in questione.
- * **Attacco Mirato:** Valido sia in corpo a corpo che in attacco con arma da fuoco. Cumulabile con altri effetti o carte.
- * **Campo di Forza:** Come l'omonima carta Marine.
- * **Drone Scudo:** Utilizzabile su ogni tipo di danno, non solo quelli mortali.

CARTE PERSONAGGI SPECIALI

- * **Controllo:** Da utilizzare all'inizio del turno. Se la miniatura viene eliminata non se ne ottengono i punti. Nel suo turno il giocatore Alieno recupera il controllo della miniatura.
- * **Punizione:** Colpisce ad area come un lanciarazzi e danneggia anche le eventuali miniature alleate.
- * **Percezione:** Non utilizzabile su corridoi.
- * **Inferno:** Un lancio unico di 3 dadi Arma Pesante.
- * **Fulmine:** Non utilizzabile su nemici fuori dalla linea di vista del controllore.
- * **Vortice:** Attivabile anche nel corso del turno e non solo all'inizio. Il giocatore perde i punti corrispondenti alla miniatura ma il giocatore Alieno non li guadagna. Il giocatore guadagna i punti esclusivamente delle miniature eliminate dal Vortice nel turno in cui viene attivato. Nei turni successivi non guadagna né perde punti dalle uccisioni del Vortice. Il vortice distrugge anche i segnalini Blip, fatta eccezione per quelli necessari per il completamento della missione.

- * **Tempo Distorto:** Ha effetto su tutti gli alleati presenti nel tabellone fino al turno successivo del controllore o fino alla sua morte. Non è possibile attaccare nemici che si trovano al di fuori del quadrante scelto. Nel turno del giocatore Alieno le sue miniature muovono e agiscono normalmente.
- * **Aura:** Da giocare all'inizio del turno.
- * **Accelerazione:** Utilizzabile solo su se stesso.
- * **Maledizione:** Il dado in meno è scelto dal giocatore Alieno.
- * **Esplosione:** Attivabile anche nel corso del turno e non solo all'inizio del turno. La direzione è assegnata in base alla posizione del controllore rispetto al bersaglio. In caso di angolo di 45° la scelta è libera.
- * **Teletrasporto:** Da utilizzare all'inizio del turno. Se utilizzato in un quadrante ancora da sondare, il giocatore Alieno dispone i segnalini Blip e il turno prosegue normalmente.
- * **Ritirarsi:** Lo schermo può essere spostato in una coppia qualunque di caselle libere e vi si potrà entrare da entrambi i lati.
- * **Rottame:** Il Valore Armatura non può scendere al di sotto di 0.
- * **Mischia:** Non ha effetto sul Veggente stesso.
- * **Fortuna:** Utilizzabile in qualsiasi momento su un singolo lancio di dadi di un avversario.
- * **Concentrazione:** Non è consentito rivelare agli altri giocatori le carte viste.
- * **Profezia:** Utilizzabile in qualsiasi momento.
- * **Colpo di Grazia:** Se il Veggente non è mai stato colpito non può utilizzare questa carta.
- * **Demolitore:** Le caselle di muro distrutte devono necessariamente essere 2. Può essere utilizzato anche sulle caselle adiacenti a una porta.
- * **Tempesta:** Solo all'interno del quadrante e solo sulle miniature nemiche.
- * **Fantasma:** Valida per attraversare porte di ogni tipo e pareti, ma non caselle occupate da miniature senza il permesso del controllore.
- * **Arrocco:** Utilizzabile su miniature aliene e/o alleate.
- * **Strategia:** Valido anche in caso di doppio movimento.
- * **Conversione:** Da utilizzare all'inizio del turno. Non ha effetto su un androide riprogrammato.
- * **Paura:** Valida tutta la missione ma solo su attacchi da parte di miniature aliene.
- * **Rabbia Nera:** Le miniature che non sono né Orchi né Gretchin non subiscono alcun effetto. I punti per le eliminazioni vengono assegnati normalmente.
- * **Profezia del Caos:** Utilizzabile sul mazzo dei Reperti o su uno dei mazzi Evento.
- * **Rituale del Caos:** L'effetto si applica a tutte le miniature Relictor per tutto il turno sia nel fuoco che nel corpo a corpo. Se l'Esorcista muore vengono persi i punti corrispondenti.
- * **Falsa Speranza:** Il giocatore successivo è costretto a pescare la Trappola con una miniatura a sua scelta.
- * **Purgatus:** L'Inquisitrice può muovere normalmente dopo aver utilizzato questo potere. Utilizzabile anche nel corso del turno e non solo all'inizio.
- * **Sentenza Divina:** Include i punti per il raggiungimento di eventuali missioni secondarie e ottenuti da eventuali carte Reperto.
- * **Dannazione:** Un solo lancio di 3 dadi Arma Pesante.
- * **Scomunica:** Il movimento viene deciso dal controllore dell'Inquisitrice ma deve essere teso ad allontanare il più possibile le miniature nemiche da ogni miniatura delle Sorelle Guerriere.
- * **Caccia alle Streghe:** Utilizzabile solo all'inizio del turno.
- * **Dividi et Impera:** Il giocatore Alieno deve scegliere il bersaglio prima del lancio dei dadi.
- * **Confusione:** non può essere utilizzata se nel turno Tau appena concluso è stato già utilizzato un altro potere.
- * **Serrata:** Se una miniatura si trova in mezzo a una porta, il proprietario può spostarla da un lato o dall'altro prima che la porta si chiuda.

- * **Diserzione:** Miniature diverse possono utilizzare aree di ingresso diverse.
- * **Turbine:** Questa carta non sostituisce il normale attacco del turno.
- * **Dislocazione:** Se l'Etereo si teletrasporta in un nuovo tabellone, questo deve essere immediatamente sondato.
- * **Putiferio:** Il giocatore Tau può piazzare le barriere di fiamme dove preferisce ma non su caselle occupate. In ogni caso le barriere non possono arrecare alcun danno.
- * **Scaraventare:** Non può essere utilizzata se non ci sono almeno 2 bersagli validi nella linea di vista.
- * **Sequestro:** Stesse regole della carta Eldar Granata del Vortice.

CARTE EVENTO ALIENO MARINE, ELDAR e TAU

- * **Armi Inceppate:** Colpisce le armi Pesanti e non le armi Extra-Pesanti.
- * **Mina Anti-Uomo:** Vengono colpite anche le caselle adiacenti.
- * **Equipaggiamento Difettoso:** Se viene perso un Equipaggiamento Standard la carta viene scartata, se viene perso un Equipaggiamento Reperto la carta va nella pila dei reperti già Rivelati.
- * **Comando dall'Astronave Madre:** Questa carta una volta letta va rimossa e non più rimescolata insieme alle altre.
- * **Piano di Battaglia:** Questa carta non ha effetto su un giocatore Marine che ha ancora in mano tutte le carte ordine.
- * **Nuovi Ordini:** Il giocatore Alieno può scegliere tra i giocatori Marine che non hanno tutte le carte Ordine ancora in mano. Se ci sono Marine senza tutte le carte Ordine in mano, il giocatore Alieno non ne può scegliere uno che invece le ha ancora tutte in Mano.
- * **Androide Suicida:** Il giocatore Alieno non è obbligato a sacrificare l'Androide.
- * **Comando Centralizzato:** La carta è rivolta al giocatore Alieno. Se pescata dal giocatore Tau è invece quest'ultimo a manovrare le porte.
- * **Attacco Psicico:** Colpisce sia le miniature sia i Blip raffiguranti Orchi e Gretchin. Non colpisce l'Orco Kapo.
- * **Task Force Aliena:** Il giocatore Alieno sceglie pescando a caso tra tutti i segnalini Blip non ancora utilizzati e li mette immediatamente in gioco in un tabellone che sia già stato sondato. Si seguono le normali regole per il piazzamento dei segnalini Blip.
- * **Alieni d'Elite:** Non può essere usata su miniature impossibilitate ad agire.
- * **Ladro Genetico (1 e 2):** Va piazzato in una casella adiacente verticalmente o orizzontalmente.
- * **Sondaggio dall'Astronave Madre:** Utilizzabile solo in tabelloni già sondati.
- * **Ira!:** Valida solo su miniature e non su segnalini Blip raffiguranti Orchi. Non valida sull'Orco Kapo.
- * **Ridisposizione:** Non possono essere utilizzati Blip che non si trovano sul piano di gioco.
- * **Fine delle Munizioni (Marine, Tau e Eldar):** Colpisce le armi Pesanti e non le armi Extra-Pesanti. Se usata sul giocatore Tau egli potrà scegliere un soldato tra quelli con Arma Leggera ma non il Granatiere.
- * **Difesa Automatica:** Bersaglio singolo.
- * **Guasto agli Androidi:** Colpisce sia le miniature sia i segnalini Blip raffiguranti Androidi, Signore degli Androidi e Dreadnought.
- * **A Rapporto:** Il Comandante non può muovere, attaccare, impartire ordini ed effettuare Ricerche.
- * **Gretchin con Bomba:** Il lancio della bomba è facoltativo.
- * **Teletrasporto Alieno:** Le miniature sono scelte dal giocatore Alieno.
- * **Richiamo del Caos:** Il giocatore Alieno può piazzare uno qualunque a sua scelta tra i Marine del Caos disponibili.
- * **Orco Mekkaniko:** L'utilizzo dell'arma sperimentale non è facoltativo; l'Orco viene rimosso alla fine del combattimento e non assegna punti; il Devastatore spara come un Lanciarazzi.

- * **Assalto Meccanizzato:** I movimenti non possono essere suddivisi, così come vale per i Marines. Ha effetto su Androidi, Signore degli Androidi e Dreadnought.
- * **Comunicazioni Malfunzionanti:** Il Comandante può comunque agire normalmente.
- * **Attacco Androide:** Valido solo sulle miniature e non sui segnalini Blip. Valido solo sugli Androidi.
- * **Messaggio Psicico:** Utilizzabile fino ad esaurimento delle Carte Governatore.
- * **Nebbia del Caos:** Vengono colpiti i Cannoni Laser dei Marines, degli Eldar e dei Dreadnought.
- * **Contrattacco:** Stesse regole della carta Ridisposizione, ma i segnalini possono essere posizionati anche in un tabellone non ancora sondato.
- * **Biovore:** Le due Biovore possono essere posizionate anche in tabelloni diversi e anche all'interno della linea di vista delle miniature non aliene.
- * **Vortice:** Il giocatore Alieno può spostare lo schermo Psicico in una coppia di caselle qualsiasi del tabellone. Si può entrare nello schermo Psicico da qualunque lato.
- * **Portale sullo Spazio Distorto:** Utilizzabile solo su una miniatura e non su un segnalino Blip.
- * **La Carica dei Gretchin:** Il movimento non può essere suddiviso.
- * **Orko Kapo:** Utilizzabile solo su miniature e non su segnalini Blip.
- * **Malfunzionamenti Elettronici:** Le porte non possono essere aperte né dal giocatore alieno né dagli altri giocatori, che tuttavia possono comunque tentare di sfondare le porte stagne rinforzate.
- * **Comandante del Caos:** Utilizzabile solo su miniature e non su segnalini Blip.
- * **Rete di Difesa Laser :** Due dadi Arma Pesante contro un'area di 4 caselle.
- * **Spazio Distorto:** Può essere utilizzata dal giocatore Alieno solo su uno dei tabelloni quadrati principali.
- * **Drone in Appoggio:** Valido solo se ci sono miniature di Droni Tau disponibili.
- * **Ordine dall'Impero:** Come la carta Comando dall'Astronave Madre.
- * **Supporto Pesante:** I giocatori che hanno già un Supporto Pesante in gioco non partecipano al sorteggio.
- * **Tecnologia Difettosa:** Come la carta Equipaggiamento Difettoso.
- * **Interferenza Psicica:** Valida dal momento in cui viene pescata questa carta fino all'inizio del successivo turno del giocatore Alieno. Cessano temporaneamente di funzionare anche i poteri sempre attivi, sia quelli delle carte, sia le immunità, sia i poteri utilizzabili un numero limitato di volte.
- * **Avaria:** I Droni possono comunque difendersi in corpo a corpo.
- * **Ritrovamento:** Le carte rivelate vanno rimescolate nel mazzo.

CARTE REPERTO

- * **Prigioniero:** Se non ci sono miniature disponibili non si aggiunge alla squadra nessun soldato; la miniatura va posizionata in una casella adiacente alla miniatura che ha effettuato la ricerca.
- * **Liquido Corrosivo:** Bersaglio singolo, se non si tratta di un Leader la miniatura rimane uccisa.
- * **Niente:** La carta viene messa nella pila dei Reperti già rivelati.
- * **Siero Sperimentale:** Uso istantaneo; I Comandanti Marine, Tau e Relictor non possono superare i 6 punti vita; il Governatore Eldar può guadagnare punti vita fino all'esaurimento delle Carte Governatore.
- * **Gas Tossico:** Bersaglio singolo, ovviamente se non si tratta di un Leader la miniatura rimane uccisa.
- * **Errore Strategico:** In caso di movimento doppio, ha effetto solo su uno dei 2 movimenti.
- * **Colpo Stordente:** Viene piazzata una miniatura di un Orco anche se non c'erano segnalini Blip di Orchi nei paraggi; non ha effetto se non ci sono Orchi disponibili.
- * **Azione Eroica:** La scelta di lanciare un dado in più è facoltativa; il fatto di guadagnare il doppio dei punti dalle uccisioni di quella miniatura invece non è facoltativo.
- * **Inviolabilità:** Tutti i danni provenienti da fonti aliene vengono prevenuti, anche quelli derivati da attacchi contro miniature di altre squadre.

- * **Preveggenza:** *Usò istantaneo; utilizzabile contro una qualsiasi altra carta.*
- * **Comunicazioni integrate:** *Non si può scegliere di esaminare alcuni segnalini Blip e di rivelarne altri, l'azione da compiere è una sola. Se si esaminano dei segnalini Blip non è consentito rivelarne il contenuto agli altri giocatori.*
- * **Addestramento:** *Il soldato che sopravvive può muovere immediatamente sulla casella che era occupata dal soldato ucciso e prendere la sua arma; in nessun caso può raccogliere l'arma se non si sposta o se non è in linea di vista con il soldato ucciso.*
- * **Gas Paralizzante:** *Se viene colpito un Leader, non possono essere giocate carte Ordine.*
- * **Attacco a Sorpresa:** *Lo spostamento è facoltativo, ma se lo si effettua, è obbligatorio attaccare in corpo a corpo.*
- * **Kit Medico:** *Usò istantaneo; I Comandanti Marine, Tau e Relictor non possono superare i 6 punti vita; il Governatore Eldar può guadagnare punti vita fino all'esaurimento delle Carte Governatore.*
- * **Elite Orchestra:** *Il posizionamento dell'Orco non è facoltativo.*
- * **Aura Benefica:** *Usò istantaneo; va specificato prima dell'utilizzo contro quale attacco nemico si vuole utilizzare la carta.*
- * **Resti dei Compagni:** *Valida sia negli attacchi a fuoco sia in quelli corpo a corpo.*
- * **Fuoco combinato:** *Le tre miniature devono essere situate in caselle comunicanti e devono avere tutte in vista il bersaglio; l'attacco è contro un bersaglio singolo e solo per una volta, anche nel caso in cui le miniature possano attaccare più di una volta nel turno.*
- * **Fuoco Concentrato:** *Non è necessario che le due miniature siano adiacenti, ma entrambe devono avere l'area prescelta in linea di vista.*
- * **Munizioni Esplosive:** *Valido solo nel fuoco e non nel corpo a corpo. Validò contro Androidi, Signore degli Androidi e Dreadnought.*
- * **Trappola Esplosiva:** *Se vengono scartate le carte Reperto, vanno messe nella pila delle carte Reperto già rivelate. Se non c'è un'arma leggera disponibile, la terza opzione non può essere scelta.*
- * **Cornee Artificiali:** *Non utilizzabile se il Leader è stato eliminato.*
- * **Punto Debole:** *Valida contro una sola miniatura e non contro un determinato tipo di miniatura; non è utilizzabile se non ci sono miniature rivali in gioco.*
- * **Battesimo d'Onore:** *Può essere usata istantaneamente, anche dopo il lancio dei dadi, per salvare una miniatura qualsiasi da un qualunque danno fisico.*
- * **Pavimento Pericolante:** *Bersaglio singolo, ovviamente se non si tratta di un Leader la miniatura rimane uccisa.*
- * **Diversivo:** *Non utilizzabile se non ci sono miniature rivali in gioco.*
- * **Fuoco Mirato:** *Non utilizzabile se il Leader è stato eliminato.*
- * **Attacco alle Spalle:** *C'è la possibilità che il Ladro Genetico sia subito eliminato senza aver attaccato.*
- * **Inversione Molecolare:** *Utilizzabile anche per attraversare le porte stagne rinforzate.*
- * **Trappola Magnetica:** *Colpisce tutte le miniature, ma danneggia solo le miniature del giocatore di turno. Se viene colpito anche il Leader, non possono essere giocate carte Ordine in questo turno.*
- * **Scudo Rinforzato:** *Stesso funzionamento della carta Risveglio ma utilizzabile per ogni punto vita perso e non solo per l'ultimo.*
- * **Agguato:** *Carte che prevengono i danni come Risveglio o Scudo Rinforzato vanno utilizzate una volta per ogni punto vita perso.*
- * **Innesti Cadaverici:** *Se i Relictors non possiedono carte Reperto o decidono di non cederne, questa carta non ha effetto; se questa carta viene pescata dai Relictors, il giocatore che li controlla sceglie quale miniatura riportare in vita; la miniatura viene posizionata in una casella adiacente ad un'altra miniatura Relictor ancora in gioco; non ha effetto se i Relictor sono stati eliminati o non partecipano alla partita: in quest'ultimo caso il giocatore che ha rivelato questa carta ne deve pescare un'altra immediatamente.*

- * **Possessione:** La miniatura infettata va sostituita con una miniatura di un Ladro Genetico, che deve però essere facilmente riconoscibile; la miniatura è ancora sotto l'effetto delle carte; questa carta viene scartata solo nel momento in cui la miniatura viene uccisa o la mutazione svanisce.
- * **Rapimento Alieno:** Lo scambio delle miniature è facoltativo da parte del giocatore Alieno.
- * **Mantello Adamantino + Scudo Energetico:** L'effetto di questa carta si può sommare ad altre carte che alzano il Valore Armatura.
- * **Fluido Attivo:** Utilizzabile sia su soldati sia su Leader, ma non due volte sulla stessa miniatura.
- * **Dreadnought:** Il posizionamento del Blip rappresentante il Dreadnought è obbligatorio.
- * **Sabotaggio:** Bersaglio singolo.
- * **Fluido Coagulante:** Uso istantaneo; I Comandanti Marine, Tau e Relictor non possono superare i 6 punti vita; il Governatore Eldar può guadagnare punti vita fino all'esaurimento delle Carte Governatore.
- * **Perdita d'Iniziativa:** Per scegliere a caso la carta Ordine da scartare si lancia un dado a 6 o a 20 facce, accordandosi prima del lancio.
- * **Ritirata:** Il numero ottenuto può essere scomposto tra più miniature; se con il movimento la miniatura riesce a portarsi fuori dalla linea di vista del nemico, l'attacco non ha luogo.
- * **Jump Packs:** Non permettono di muovere comunque di 2 caselle se qualche effetto ha immobilizzato una o più delle tue miniature; non permettono di fermarsi in una casella occupata.
- * **Berserk:** Non utilizzabile se il Leader è stato eliminato.
- * **Black Out:** Se il Leader è presente nella stanza, può comunque giocare una Carta Ordine.
- * **Antica Reliquia:** Il guadagno di 20 punti non è facoltativo.
- * **Falso Ordine:** Il movimento di fino a 2 soldati è obbligatorio e i 2 soldati devono appartenere alla stessa squadra; non può essere utilizzata contro un Leader.
- * **Fanteria Aliena:** Valida solo su miniature e non su segnalini Blip.
- * **Chiusura Automatica:** Le porte che appaiono seguono le stesse regole delle porte stagne rinforzate e chiudono ogni apertura della stanza, anche quelle in cui normalmente non si trova una porta.
- * **Reliquia del Caos:** Per ottenere i punti è sufficiente raccogliere la reliquia e non è necessario che la miniatura che l'ha raccolta sopravviva fino alla fine della missione.
- * **Sciame di Morte:** Il segnalino Infestazione ha un Valore Armatura pari a 2. All'inizio di ogni suo turno il giocatore Alieno lancia un dado a 8 facce e mette in gioco accanto al segnalino Infestazione un numero di Rippers pari al risultato ottenuto. I Rippers generati possono agire fin dal primo turno.
- * **Intervento dell'Orko Kapo, Intervento del Comandante e Intervento Meccanizzato:** Se il segnalino Blip è già in gioco, deve essere rivelato.
- * **Lictor Assassino:** Se nel tabellone non ci sono caselle libere fuori dalla linea di vista di Marine, Eldar o Tau, il giocatore Alieno piazza il Lictor in una casella libera al di fuori della linea di vista di uno dei tabelloni adiacenti.
- * **Segnalatore del Caos:** Può essere scelto un qualunque tabellone, sia sondato sia da sondare.
- * **Medikit Adrenalina:** Si può usare in aggiunta ad una carta Ordine per aumentare ulteriormente il movimento.
- * **Invasione Tiranide:** Le miniature possono essere piazzate in qualunque casella libera. Il risultato totale dei due dadi può essere speso per mettere in gioco Rippers, Hormagant, Termagant o Ravener. (Vedi la nota "Il Nido" per i valori delle miniature). I punti che avanzano vengono persi.
- * **Dio della Guerra:** La miniatura va scelta nel momento in cui si gioca la carta e prima di attaccare. La miniatura che effettua un nuovo turno può di nuovo muovere, attaccare e effettuare una ricerca, ma non giocare Carte Ordine. L'effetto di Carte Ordine eventualmente giocate nel primo turno non prosegue nei turni successivi.
- * **Iniettore di Fase:** Può essere utilizzata in qualsiasi momento sia su dadi da combattimento che su dadi lanciati come effetto di carte o abilità.
- * **Tarantola:** Viene teletrasportata la Tarantola di colore bianco insieme al relativo Cannoniere, in una casella adiacente alla miniatura che ha effettuato la ricerca o, in caso di consegna, in una casella adiacente ad

una miniatura ancora in vita. Chi ottiene la carta la può scambiare in qualsiasi momento in cambio di tutte le carte *Reperto-Equipaggiamento* in possesso del giocatore che riceve la *Tarantola*.

- * **Mine a Distanza:** Utilizzabile su una casella che sia nella linea di vista già all'inizio del turno.
- * **Spionaggio:** La carta scelta non deve essere rivelata prima che il giocatore effettui la ricerca. Anche le altre 4 carte non utilizzate non devono essere rivelate ma immediatamente rimescolate nel mazzo.
- * **Morale alle stelle:** I dadi sostitutivi possono essere utilizzati sia in combattimento corpo a corpo sia nel *Fuoco*. Il turno supplementare ha inizio solo quando il primo turno finisce.
- * **Iniziativa:** Il turno aggiuntivo è valido per tutta la squadra, ed è in tutto e per tutto uguale a un normale turno di gioco. L'effetto di eventuali carte che hanno effetto fino alla fine del turno svanisce alla fine del primo dei due turni.
- * **Pelleverde Coriacei:** Ha effetto su tutti gli *Orchi* e i *Gretchin*, sia quelli già rivelati sia i segnalini *Blip*.

- * **Drone da Ricognizione:** Il Drone ha i seguenti parametri: Movimento 10 caselle; Valore Armatura 1; Corpo a corpo: solo in difesa con un dado Arma Leggera; Fuoco: un dado Arma Pesante su un bersaglio singolo. Le limitazioni al movimento sono le stesse di tutte le altre miniature, tranne per il fatto che il Drone può transitare in caselle occupate. Il Drone può rivelare segnalini *Blip* ma non ostacola le linee di fuoco e di vista. Una qualsiasi altra miniatura può transitare nella casella occupata dal Drone e anche fermarsi su quella casella: in quest'ultimo caso il Drone viene spostato di una casella dal giocatore che lo controlla. L'eliminazione del Drone non sottrae punti al suo controllore.
- * **Supporti Pesanti:** Tutti i giocatori lanciano un dado a 30 facce: chi ottiene il numero più alto può prendere il supporto pesante relativo alla sua squadra, mentre chi ottiene il numero più basso viene escluso dai lanci successivi. Si continua in questo modo fino a che non rimane nessun giocatore. Se rimane un solo giocatore, anch'egli ottiene il supporto pesante. Se le miniature "Supporto Pesante" vengono eliminate, il proprietario perde 10 punti e il Giocatore Alieno ne guadagna 10. Le miniature che entrano in gioco vanno collocate a una distanza massima di 2 caselle da una miniatura ancora in vita della squadra di appartenenza. Le caratteristiche dei supporti pesanti sono indicate nelle apposite carte. Le modalità di fuoco sono le seguenti: Gialli – Colpisce un'area quadrata di 9 caselle con la somma dei 4 dadi; Blu – Spara come un *Cannone d'Assalto*; Verdi – Spara come un *Fucile al Plasma*; Rossi e *Relictor* – Bersaglio singolo; *Paladino Eldar* – Spara come un *Fucile a Fusione*; *Domina delle Sorelle Guerriere* – Corpo a corpo anche a distanza: il nemico si difende in corpo a corpo ma senza la possibilità di ferire. *Tau* in armatura pesante – Spara come un *Cannone d'Assalto*.

- * **Missione Segreta:** Possono essere eseguite da qualunque giocatore, ma le indicazioni sulla carta si riferiscono al giocatore che la rivela.

INFORMATORE

- * L'Alieno deve posizionare almeno 2 delle 5 miniature in caselle adiacenti all'**Informatore**, e nessuno di questi due elementi può abbandonare la stanza. L'Alieno non può disporre a guardia del prigioniero *Ladri Genetici*, *Ravener*, *Dreadnought*, *Orko Kapo*, *Signore degli Androidi* e *Lictor*. Può disporre *Soldati Vespidi* ma non in caselle direttamente adiacenti al prigioniero. L'informatore viene liberato dalla squadra che per prima posiziona una sua miniatura nella stanza dell'informatore senza che vi siano miniature aliene presenti: in caso di presenza di più miniature di diverse squadre, l'informatore viene liberato dalla squadra che elimina l'ultimo alieno nella stanza. L'informatore, una volta liberato, va sostituito con una miniatura con arma leggera, se disponibile, altrimenti rimane in gioco con le stesse caratteristiche di un *Marine con Fucile Laser* sotto il controllo della squadra che lo ha liberato. L'alieno non può attaccare l'informatore prima che sia stato liberato, ma se l'informatore viene eliminato prima di essere liberato (ad es. per errore di un giocatore) la carta della *Missione Segreta* viene scartata. Una volta liberato, l'informatore può agire a partire dal turno successivo.

IL NIDO

- * *Il Nido va posizionato lungo un margine libero di uno dei tabelloni adiacenti a quello in cui è stata rivelata la carta corrispondente e va collegato al tabellone tramite una coppia di caselle del corridoio, dal lato più distante dall'entrata del nido, senza sovrapporsi ad altre caselle presenti.*
- * *Il tassello di muro inizialmente è chiuso e può essere aperto solo dall'interno, mentre in seguito, quando è già stato sfondato, va considerato sempre come una porta aperta e non ostacola in alcun modo le linee di vista o di fuoco.*
- * *All'interno del Nido i **Marines** necessitano di **2 movimenti per avanzare di 1 casella**, mentre gli **Eldar** necessitano di **1,5 movimenti per avanzare di 1 casella**. Tutti i calcoli vanno arrotondati per difetto.*
- * *Lo **Schermo Mitotico** va piazzato al fondo del Nido. Lo Schermo Mitotico ha un **valore armatura pari a 3**. Fintanto che lo Schermo Mitotico è integro, il giocatore Alieno può all'inizio di ogni suo turno di gioco lanciare un dado a 12 facce, un dado a 6 facce e un dado a 4 facce. Il risultato totale può essere speso in qualunque modo per mettere in gioco Ravener, Hormagant e Termagant. I punti da spendere sono:*
 - * **16 per un Ravener;**
 - * **8 per un Termagant;**
 - * **6 per un Hormagant;**
 - * **2 per un Ripper.**
- * *I punti rimanenti vengono persi.*

Eventuali ulteriori dubbi o dispute vanno risolte con il lancio di un dado.

CREDITS & DISCLAIMER

Ideazione e Testi: -Liùk-

Questo lavoro è concesso in uso a chi lo desidera secondo la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Generico (per maggiori informazioni consultare l'indirizzo internet <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>).

Questo lavoro è stato portato a voi grazie al portale e forum italiano di Starquest:

<http://starquest.jimdo.com> – <http://starquest.forumfree.it>

Star Quest™ è un marchio della **Hasbro - Games Workshop Inc** . - Tutti i diritti sono riservati. Questo lavoro non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.