

Space Hell e' un'espansione alternativa del gioco originale, che pur mantenendo il regolamento base presenta molti elementi innovativi.

# STARQUEST



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

# SPACE HELL

## Introduzione

A.D. 40.666, DITE, il Cimitero Galattico, l'immenso settore localizzato nella parte più periferica della Galassia, adibito a discarica per gli Space Hulks in disuso, dove centinaia di migliaia di navi spaziali giacciono abbandonate in un eterno silenzio. Da questo luogo remoto sono stati captati dei misteriosi segnali di comunicazione, i Bibliotecari dell'Impero incuriositi dall'insolito evento, immediatamente si sono messi a studiarli per cercare di decodificare il messaggio, ma senza ottenere successo, iniziando così a nutrire un brutto presentimento. Il Consiglio Imperiale quindi decide di effettuare delle indagini sul campo, lanciando la chiamata ai vari Capitoli degli Space Marines. Immediatamente rispondono gli Ultramarines, e a seguire gli Angeli Oscuri e i Lupi Siderali. Inoltre, segretamente, si prepara anche il misterioso Capitolo dei Cavalieri Grigi.

Il viaggio è molto lungo e pieno di domande... Tutti conoscono la zona definita DITE ma nessuno dei presenti l'ha mai vista, e soprattutto, tutti pensavano che non potesse ospitare alcuna forma di vita. L'immenso ammasso di navi spaziali appare ai loro occhi come una specie di corpo celeste artificiale, dalla forma ellittica e dalle dimensioni di una piccola stella; avvicinandosi sempre di più si notano bene i vari vascelli abbandonati e quindi non risulta complicato riuscire a trovare un punto di attracco.

Le squadre sono pronte, perfettamente schierate sugli artigli di attracco, il primo assalto serve per rendersi conto della situazione, ed eventualmente liberare il campo da presenze ostili per poter stabilire in sicurezza la base operativa.



Space Hell è un'espansione del gioco Starquest, da cui attinge per ambientazione e regolamento, sebbene presenti molte novità. Per una dettagliata descrizione del regolamento si rimanda alla consultazione del Manuale delle Regole ufficiale del gioco originale Starquest.

Il gioco è concepito per essere giocato da 2 a 5 giocatori, dei quali uno deve assumere il ruolo del giocatore Alieno, che ha lo scopo di contrastare gli altri partecipanti che vestiranno i panni degli Space Marines, suddivisi in 4 Capitoli: gli Ultramarines, gli Angeli Oscuri, i Lupi Siderali e i Cavalieri Grigi. Rispetto la versione base di Starquest viene mantenuto solamente il Capitolo degli Ultramarines, mentre gli altri 3 rappresentano la prima delle grandi novità; ogni Capitolo ha in dotazione un mazzo di carte Ordine e uno di carte Equipaggiamento, che ne definiscono le

differenze e le strategie individuali. Inoltre vengono aggiunti nuovi personaggi in forze ai vari capitoli: l'Apotecario, il Techmarine ed il Bibliotecario, che hanno peculiarità e poteri differenti rispetto ai normali Marines, i quali però, nel corso del gioco, hanno la possibilità di evolversi in Terminators, ovvero soldati dotati di armature altamente sofisticate che permettono loro di equipaggiare armamenti superiori ed infine il potentissimo Dreadnought. Il giocatore Alieno invece avrà a disposizione nuove e temibili creature, che andranno ad arricchire il già vasto bestiario delle creature ostili alle forze dell'Impero, e inoltre avrà il controllo dei Demoni, ovvero gli avversari più spaventosi di questo universo, suddivisi in 4 culti principali, ognuno che fa riferimento alle terribili Divinità del Chaos: Nurgle, Slaanesh, Tzentch, e Khorne.

L'intera opera prende largamente spunto dalle osservazioni riportate ne "Gli Space Marines in Starquest" elaborata da Tony8791, al quale, insieme a Dreyfus, Sloggam ed agli altri amici del forum <https://starquest.forumfree.it> va un sentito ringraziamento. Tutto il materiale di Space Hell è scaricabile gratuitamente dal sito <https://starquest.jimdofree.com>.









## Il Giocatore Marine

I giocatori che decideranno di utilizzare i Marines hanno la possibilità di scegliere 1 delle 4 squadre a disposizione, all'inizio della partita dovranno dotarsi delle carte Ordine, da 1 a 4, e delle carte Equipaggiamento, da 4 a 8; dovranno decidere quali armi assegnare al proprio Comandante ed ai relativi Marines, scegliendo tra armi Leggere o Semi-leggere (almeno 1 per squadra) ed armi Pesanti (almeno 1 per squadra). Successivamente, con l'avanzamento delle missioni, si potrà fornire i propri soldati di altri armamenti definiti armi Extra-pesanti e della Tarantola; inoltre sarà possibile anche assoldare Marines Specialisti dotati di peculiari abilità, al costo di due onorificenze, ottenibili con i punti acquisiti durante le varie missioni, come mostrato nelle Tabelle TEC. Le Onorificenze permettono anche, di evolvere i propri Marines, ad un certo punto del gioco, in Terminators e di assoldare il Dreadnought.

## Il Comandante Marines






Il Comandante è a figura più importante della squadra, è l'unico personaggio ad avere 6 PV, può muoversi di 6 caselle e senza di esso non è possibile utilizzare le carte Ordine; può essere dotato di diversi tipi di armi, potenziabili grazie ad alcune carte Equipaggiamento, tali armi sono:

**- Pistola Requiem + Ascia Mortale**

	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>  







Questa combinazione di armi è una soluzione ottimale per combattere sia a corpo a corpo che a distanza, sebbene in quest'ultima modalità mostra scarsa potenza. Possono essere equipaggiate dai **Comandanti degli Ultramarines e dei Lupi Siderali**.

**- Requiem Pesante**

	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>  





Il Requiem Pesante è la versione potenziata del Requiem, l'arma in dotazione base di tutti i Marines, molto efficace per gli scontri a distanza. Può essere impugnata dai **Comandanti Ultramarines e Lupi Siderali**.

**- Spada Mortale + Maglio Potenziato**

	<b>Att C/C:</b>   
	
	<b>Fuoco:</b> -----




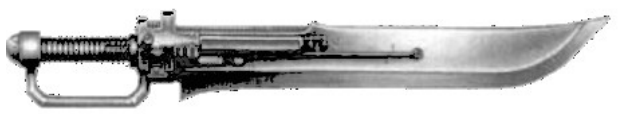


La potenza che queste armi offrono per uno scontro ravvicinato è ineguagliabile, ma non hanno alcuna efficacia per uno scontro a fuoco. Possono essere utilizzate solo dal **Comandante degli Ultramarines**.

**- Spada Zanna**

	<b>Att C/C:</b>   
	<b>Fuoco:</b> -----








La Spada Zanna è un'arma leggendaria tramandata tra i migliori condottieri, costruita con le zanne dei lupi Fenris è praticamente indistruttibile. Può essere adoperata solo dal **Comandante dei Lupi Siderali**.

### - Pistola Requiem + Spada Mortale

	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>  

Sono le armi più comuni ma offrono un buon equilibrio tra attacco a distanza e ravvicinato. È l'unica combinazione di armi che il **Comandante degli Angeli Oscuri** può utilizzare.

### - Spada Nemesys + Guanto Requiem

	<b>Att C/C:</b>   
	<b>Fuoco:</b>  

La Spada Nemesys è un'arma Psionica utilizzabile solo dal **Comandante dei Cavalieri Grigi**, ad essa è associato il Guanto Requiem. Questa combinazione di armi è una delle caratteristiche fondamentali di questo Capitolo, che unisce un devastante attacco in corpo a corpo alla possibilità di colpire a

distanza.






## Gli Space Marines

I Marines formano la squadra che affianca il Comandante, ognuno di essi ha 1 solo PV, possono muovere da 4 a 6 caselle, in base al tipo di arma che equipaggiano e possono essere in numero variabile, ma non meno di 4 elementi per squadra. Come già definito sono dotati di vari armamenti, che si distinguono in 3 gruppi principali: Leggere e Semi-Leggere, Pesanti ed Extrapesanti.

### - Armi Leggere e Semi-Leggere

Le Armi Leggere e Semi-Leggere permettono un movimento di 6 caselle, la differenza tra i due sottogruppi è che le prime possono essere imbracciate da più unità, mentre delle Semi-Leggere è possibile averne solamente 1 per squadra.

### - Fucile Requiem

	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>  

Il Fucile Requiem è l'arma d'ordinanza degli Space Marines, appartiene alla categoria delle Armi Leggere e può essere







utilizzata da tutti i Capitoli.

### - Spada a Catena

	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> -----








Questa spada è in dotazione a tutti i Marines di tutti i Capitoli, è un'Arma Leggera usata esclusivamente per gli attacchi ravvicinati.

### - Fucile al Plasma

	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>   

Questo fucile può sparare solamente in linea rispetto la posizione dell'utilizzatore, il risultato del lancio di dadi è da attribuire a tutti gli avversari che si trovano sulla linea di tiro, è un'Arma Semi-Leggera e può essere impugnata da tutti i Capitoli.

### - Alabarda Nemesys + Guanto Requiem

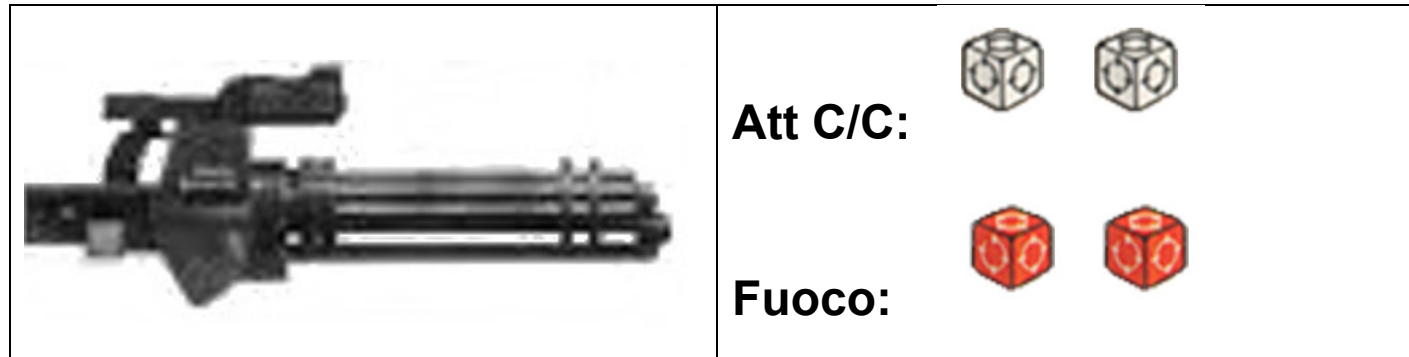
	<b>Att C/C:</b>   
	<b>Fuoco:</b>  

L'Alabarda Nemesys è un'arma Psionica catalogata come Semi-Leggera, data la sua dimensione può attaccare anche in diagonale e in questo caso l'avversario dovrà tirare un dado in meno per difendersi. Può essere usata solo dai **Cavalieri Grigi**.

### - Armi Pesanti

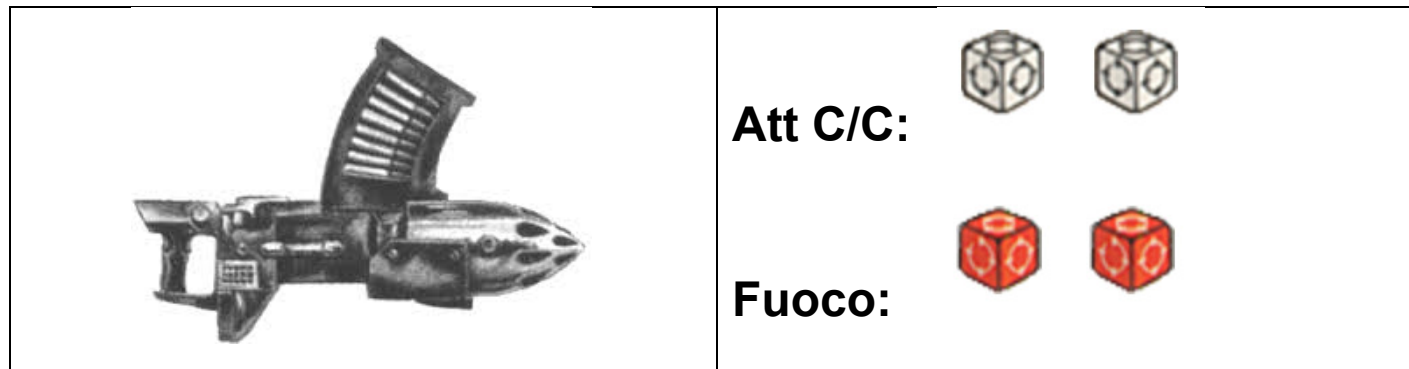
I Marines che adoperano queste armi si spostano con più difficoltà, infatti si muovono solamente di 4 caselle; ogni squadra deve possedere almeno una di queste armi durante una missione.

### - Cannone d'Assalto



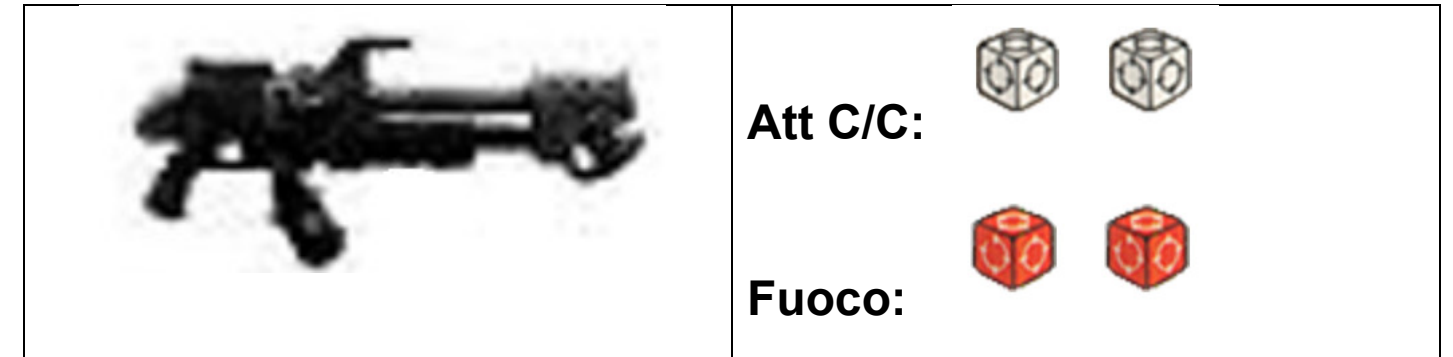
Il Cannone d'Assalto ha la facoltà di colpire tutti i bersagli che sono in linea di vista del tiratore, il risultato dei dadi di attacco può essere suddiviso tra i vari bersagli, i quali in caso di eliminazione possono rivelarne degli altri.

### - Lanciarazzi



L'attacco del Lanciarazzi è di tipo areale, il Marine può mirare ad una casella piuttosto che ad una miniatura, il bersaglio che si trova nella casella subirà il danno causato dalla somma del lancio dei dadi, mentre in tutte le caselle ad essa adiacente si applicherà il danno provocato dal punteggio più alto tra i due dadi.

### - Lanciafiamme

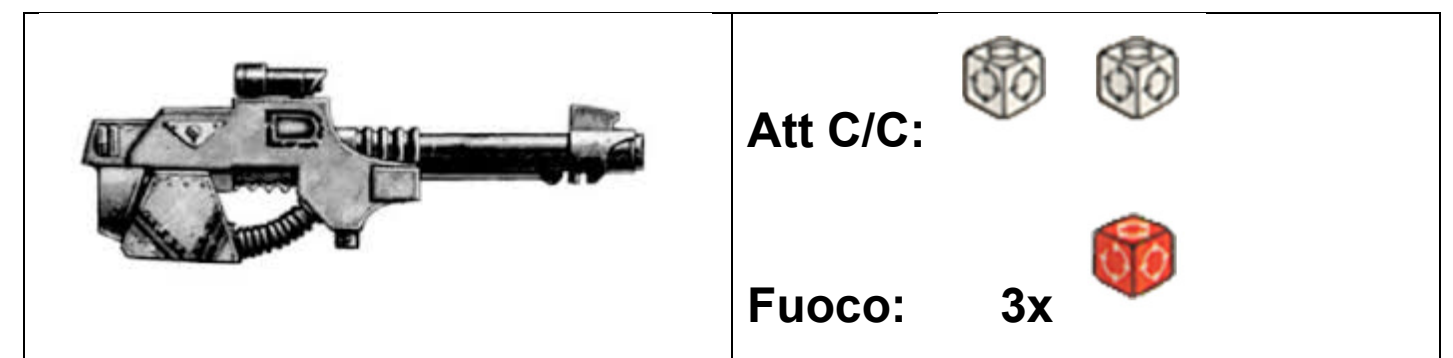


Il Lanciafiamme ha una gittata limitata a 6 caselle lungo la linea retta, tutti i bersagli lungo questa linea subiscono lo stesso danno provocato dal lancio dei dadi. Inoltre i bersagli al riparo dietro le macerie non godono del bonus di VA che deriva da esse.

### - Armi Extrapesanti

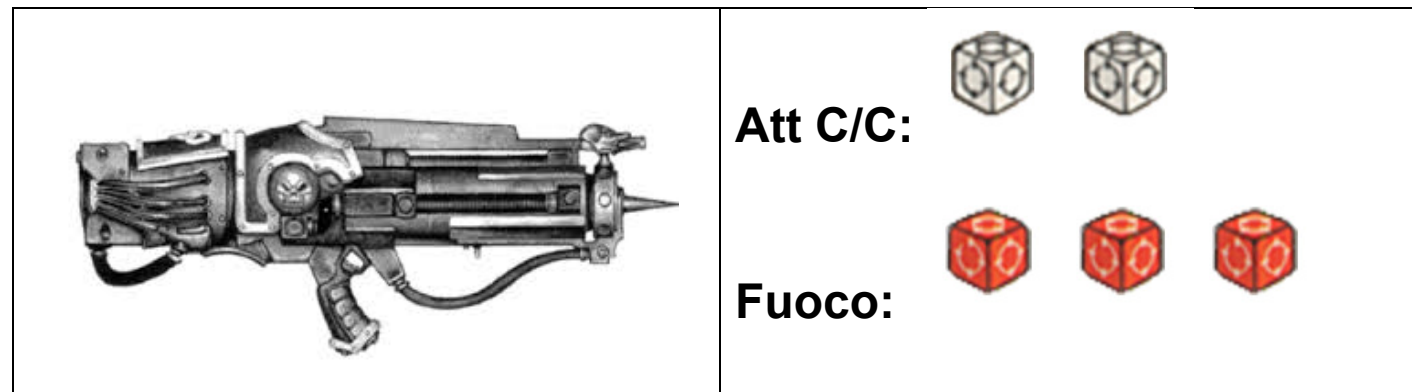
Le armi che appartengono a questo gruppo hanno una potenza devastante, proprio per questo vengono usate raramente all'interno delle navi spaziali poiché il loro utilizzo potrebbe provocare danni alle paratie dello scafo. Le Armi Extrapesanti consentono un movimento di 4 caselle, vengono assegnate solo in alcune missioni e non godono degli effetti delle carte Ordine e Equipaggiamento.

### - Cannone Laser



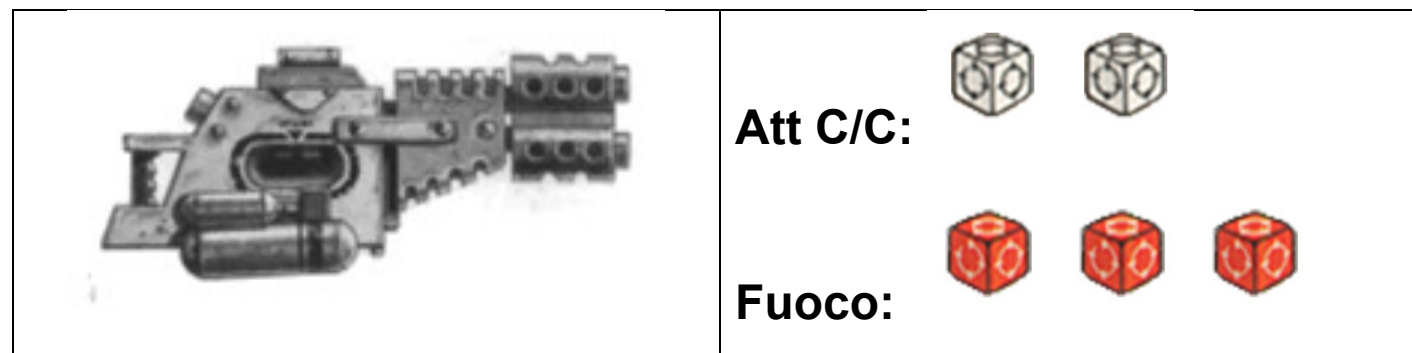
Il Cannone Laser spara tre colpi distinti in direzioni differenti, sempre in linea di vista del tiratore, oppure può concentrare il fuoco interamente o parzialmente su un unico bersaglio, andando a colpire un'area di 4x4 caselle in cui esso è contenuto.

### - Raggio a Conversione



Questo Raggio spara lungo una linea retta, il bersaglio subirà l'intero danno calcolato dal lancio dei dadi, le caselle ad esso adiacenti riceveranno lo stesso danno meno 1, le altre caselle in linea di tiro in direzione del tiratore subiranno un danno inferiore di 1 punto in maniera sequenziale. Se il tiratore si dovesse trovare in una di queste caselle con un valore superiore a 3 verrà eliminato dal suo stesso attacco.

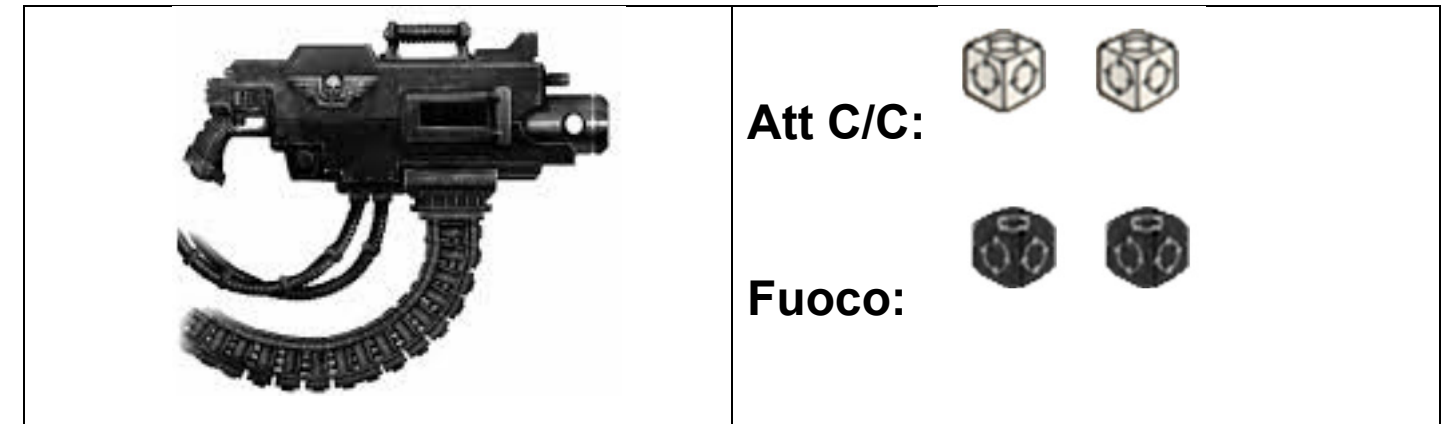
### - Cannone a Fusione



Quest'arma sfrutta la tecnologia a Fusione, ovvero la sua gittata è limitata lungo una linea retta, tutti i bersagli in essa contenuta subiranno distintamente un danno derivato dal lancio dei tre dadi,

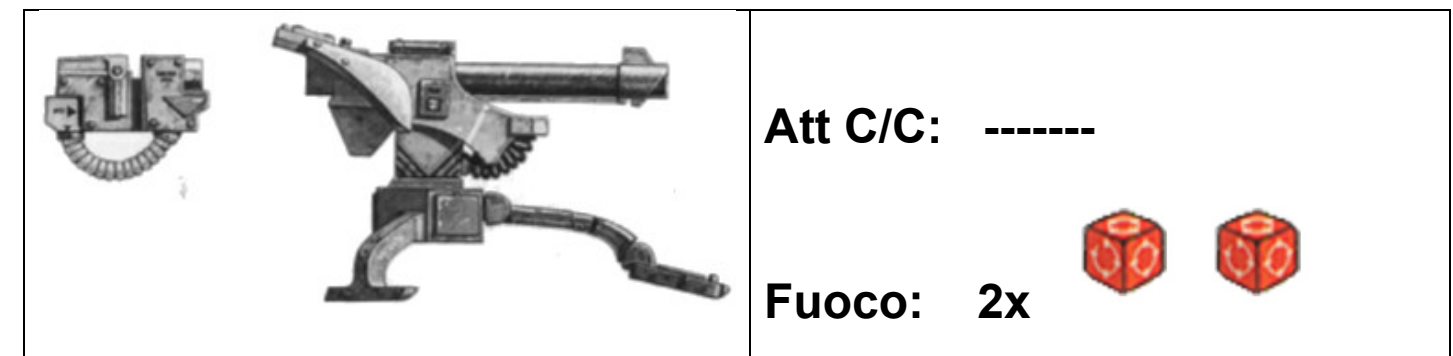
quindi il rilancio deve essere effettuato per ogni bersaglio.

### - Vulkan Requiem



È la versione super potenziata del Requiem, spara proiettili esplosivi in ogni direzione in linea di vista del tiratore, il risultato del lancio dei dadi deve essere distribuito tra i vari bersagli, i quali una volta eliminati, possono eventualmente rivelarne degli altri, che inizialmente non erano in linea di vista.

### - Tarantola



La Tarantola è una torretta mobile che monta due Cannoni Laser, è concepita per affrontare gli avversari più grandi e coriacei come il Dreadnought. Essa viene utilizzata da un Marine definito Cannoniere, che può essere un Marine qualsiasi della propria squadra che precedentemente si è liberato della propria arma ad eccezione del Fucile Requiem o della Spada a Catena; il



Cannoniere gode di un VA pari a 4 quando è al comando della Tarantola, mentre quest'ultima ha un VA di 6 ed 1 PV. La Tarantola muove di 6 caselle, può anche ruotare di 90 gradi per volta al costo di una delle sei azioni di movimento: durante il suo turno essa può o muovere o sparare e non gode degli effetti delle carte Equipaggiamento. Il campo di tiro della Tarantola copre una zona conica a partire dalla casella dove sono posizionate le sue bocche di fuoco, la modalità di attacco è la stessa del Cannone Laser moltiplicata per 2. Se la Tarantola viene distrutta deve essere rimossa dal tabellone, ma se nella squadra è presente il Techmarine, essa viene lasciata dove sta ed eventualmente può essere riparata.




### Le Armature Terminator

Il Comandante e la sua squadra di Marines possono indossare le Armature Terminator, molto rare e potenti, che vengono utilizzate solo in situazioni critiche, indicate nelle varie missioni; esse conferiscono un VA di 3 e 2 PV per quanto riguarda gli Space Marines, mentre per il Comandante rimangono 6 PV, hanno il Mirino incorporato (rilancio di un dado in attacco a distanza) e sono dotati di Maglio Potenziato come armamento base (1 Dado Rosso + 1 Dado Bianco in C/C), possono imbracciare solo armamenti Pesanti, ragion per cui la carta Evento Alieno "Fine delle Munizioni" non ha effetto su di loro. Effettuano un movimento di 4 caselle a causa del loro peso eccessivo. I Marines che indossano queste armature possono avvalersi di 2 tipi di Armi Pesanti a scelta e 3 tipi di Equipaggiamenti extra, inoltre possono godere degli effetti delle carte Ordine e degli equipaggiamenti ad eccezione di quelli relativi alle Armi Leggere e del Mirino.

### - Armi del Comandante Terminator


Il Comandante in Armatura Terminator ha a disposizione varie combinazioni di armi con le quali può attaccare sia in Corpo a Corpo che sparare e può impartire Ordini alla squadra con le relative Carte.

### - Spada Potenziata

	<p><b>Att C/C:</b>  </p> <p><b>Fuoco:</b> -----</p>
---	---

Questa enorme Spada ha un'eccezionale potenza per l'attacco ravvicinato, può essere combinata sia con lo **Scudo Tempesta** che con il **Requiem Tempesta**.



### - Scudo Tempesta

	<p><b>Att C/C:</b> -----</p> <p><b>Fuoco:</b> -----</p>
---	---

Lo Scudo Tempesta è una lastra di lega di metalli estremamente duri e resistenti, non è possibile effettuare alcun attacco con esso, ma nella fase difensiva in uno scontro Corpo a Corpo sottrae 2 punti dal lancio dei dadi dell'attacco avversario oppure



se viene attaccato a distanza il VA sale a 4. Si può usare con la **Spada Potenziata** oppure con il **Requiem Tempesta**.

### - Requiem Tempesta

	<p><b>Att C/C:</b> -----</p> <p><b>Fuoco:</b> 2x </p>
---	--

Il Requiem Tempesta è formato da due Pistole Requiem affiancate, che sparano due raffiche distinte ogni volta che fa fuoco, è possibile concentrare entrambe le raffiche sullo stesso bersaglio oppure suddividerle tra due avversari, inoltre si può attaccare prima e/o dopo aver mosso.

### - Artigli Fulmine

	<p><b>Att C/C:</b> 2x </p> <p><b>Fuoco:</b> -----</p>
---	--



Gli Artigli Fulmine sono due magli potenziati, ognuno dotato di quattro lame affilate; essi permettono al Comandante di effettuare due attacchi distinti durante un solo turno, possono essere diretti verso un unico bersaglio oppure si può attaccare prima e/o dopo aver mosso. Chi equipaggia gli Artigli Fulmine non può adoperare

altre armi.

### - Armi Terminator



I Marines dotati di questa Armatura possono portare solo due tipi di Armi Pesanti ma è possibile equipaggiarne più di una per tipo in una squadra; per gli attacchi Corpo a Corpo come si è già specificato, i Terminator sono dotati di Magli Potenziati.

### - Lanciafiamme Pesante

	<p><b>Att C/C:</b> -----</p> <p><b>Fuoco:</b> </p>
--	---

Il Lanciafiamme Pesante segue le stesse regole della sua versione minore, ha una gittata di 6 caselle e quando attacca tutti i bersagli che si trovano in linea subiscono il medesimo danno, inoltre non tiene conto del bonus offerto da una copertura.

### -Cannone d'Assalto Pesante

	<p><b>Att C/C:</b> -----</p> <p><b>Fuoco:</b> </p>
---	---

Il Cannone d'Assalto Pesante segue le stesse regole della sua versione minore, può sparare contemporaneamente a tutti i bersagli che sono in linea di vista, il risultato del lancio dei dadi viene distribuito tra essi, inoltre è possibile colpire altri bersagli che prima erano celati dagli avversari eliminati durante la raffica.

### - Potenzamenti Terminator

I Marines in Armatura Terminator hanno a disposizione 3 tipi di potenziamenti utilizzabili al costo di 1 Onorificenza ciascuna; in una squadra è possibile avere solo un potenziamento per tipo da attribuire ad uno solo Marine, quindi al massimo se ne possono equipaggiare 3.

### - Proiettili Super-Dirompenti



Questo potenziamento può essere associato solo ad un Marine armato di Cannone d'Assalto Pesante, si tratta di proiettili esplosivi sparati ad alta velocità, aumentano il danno del Cannone d'Assalto Pesante di 1 Dado Rosso.

### - Lanciamissili Ciclone



Sono due batterie di missili che si collocano sulle spalle dell'Armatura, hanno lo stesso effetto del Lanciamissili normale, quindi attacca con 2 Dadi Rossi in un effetto areale, ma grazie alla loro locazione è possibile attaccare anche con l'arma principale nello stesso turno.

### - Maglio a catena



Il Maglio a Catena consiste in una Spada a Catena innestata su un Maglio Potenziato, in uno scontro Corpo a Corpo è possibile aggiungere 1 Dado Rosso in più sia in attacco che in difesa.



## Il Dreadnought

Il Dreadnought è l'arma definitiva dei Capitoli degli Space Marines, è composto da un sarcofago nel quale sono inseriti le reliquie di Marines che hanno dimostrato eccezionali doti in battaglia e straordinario coraggio, rendendolo così una specie di "costrutto senziente". Per questo motivo sono personaggi estremamente rari e preziosi, il loro utilizzo verrà definito all'inizio della missione e può affiancare solamente una squadra di Marines in Armatura Terminator, il suo schieramento comporta però la sostituzione di ben 2 Marines. Il Dreadnought sul tabellone occupa un'area di 2x2 caselle, può muoversi di 4 caselle e possiede un VA di 4 e 3 PV, i quali sono vincolati al tipo di armamento che supporta.

### - Le Carte Dreadnought

Le Carte Dreadnought rappresentano gli equipaggiamenti a disposizione del Dreadnought, prima di schierarlo è necessario sceglierne 3 che rappresentano i PV del Dreadnought, ogni volta che viene danneggiato esso perderà una Carta, scelta dal giocatore Marine e quindi 1 PV, alla fine dei quali può considerarsi Fuori Uso ed essere eliminato dal tabellone, nel caso in cui sia presente in squadra un Techmarine allora sarà possibile ripararlo e recuperare una o più Carte Dreadnought perdute.



### - Cannone d'Assalto Pesante

Il Dreadnought può equipaggiare una versione del Cannone d'Assalto ancora più grande di quella in dotazione ai Terminators, la modalità di attacco rimane la stessa delle altre versioni ma il danno viene calcolato dalla somma di 3 Dadi Rossi.

### - Lanciafiamme Pesante

Anche il Lanciafiamme segue le regole già menzionate precedentemente, variando solo per il numero di dadi di attacco, ovvero 3 Dadi Rossi.

### - Artiglio Potenziato

Quest'arma di attacco ravvicinato è composta da due enormi Magli che montano quattro lunghe lame, l'attacco può avvenire in due tempi: prima e/o dopo aver mosso contro uno o due avversari lanciando 2 Dadi Neri per ogni attacco.

### - Corazza Rinforzata

Il corpo del Dreadnought può essere rivestito di placche in lega di metalli pesanti conferendogli una resistenza ineguagliabile. Il VA del Dreadnought sale a 5 e negli scontri ravvicinati vengono tolti 2 punti al risultato del lancio dei dadi dell'attacco del nemico.

### - Sistemi di Locomozione Migliorati

Il complesso sistema idraulico collocato negli arti inferiori del Dreadnought permette a questa enorme mole di metallo di muoversi con rapidità, il movimento del Dreadnought sale a 6 caselle.

### - Doppio Cannone Pesante

Il Doppio Cannone Pesante è composto da due Cannoni Laser affiancati, proprio come la Tarantola, è un'arma estremamente potente e quindi tende a surriscaldarsi da subito, per questo motivo il Dreadnought dotato di quest'arma, durante il suo turno può o muovere o sparare. Il Doppio Cannone Pesante lancia 3 salve da 2 Dadi Rossi, che possono essere concentrati o individuali.

### - Missile Hunter-Killer

Il Missile Hunter-Killer è un missile ad auto-ricerca dotato di una potenza devastante, durante una missione se ne può equipaggiare solamente 1; quando viene lanciato questo missile può vagare per tutto il tabellone attualmente conosciuto e colpire Blip non ancora rivelati, inoltre può distruggere automaticamente le porte stagne rinforzate senza bisogno di lancio dei dadi, esso attacca con 3 Dadi Neri.



### I Marines Specialisti

In Space Hell è possibile inserire nella propria squadra tre classi di Marines dotati di capacità uniche; per inserirli nella propria

squadra è necessario innanzitutto che la missione lo preveda, poi esso andrà a sostituire un Marine con arma Pesante o Extra-pesante o un Terminator, ed infine si dovrà spendere una Onorificenza. Questi Marines sono:

### **- L'Apotecario**

È un Marine dotato di capacità curative, ha un VA pari a 2, 3 PV, e muove di 6 caselle, attacca in C/C con 1 Dado Rosso + 1 Dado Bianco, mentre fa fuoco con 2 Dadi Bianchi, è dotato di diverse tecnologie mediche tra cui la più importante è il Nartechium, grazie al quale può curare o salvare gli altri Marines, l'Apotecario inizia la missione con 6 unità di Nartechium, che può essere impiegato sostituendo la fase di attacco, esso può ripristinare 1 PV per l'Apotecario stesso o per i propri compagni di squadra dotati di un valore PV maggiore di 1, effettuando un risultato diverso da 0 con il lancio di 1 Dado Bianco; nel caso in cui un Marine semplice viene ferito mortalmente in una casella adiacente all'Apotecario si potrà lanciare 1 Dado Bianco, con un risultato diverso da 0 il Marine viene risanato immediatamente e può continuare la missione. Inoltre quando l'Apotecario è presente nella squadra il giocatore Alieno non riceve punti per l'eliminazione dei Marines, in quanto ad essi viene prontamente asportata la ghiandola Progenoide, contenente tutte le esperienze del Capitolo.

### **- Il Techmarine**

Il Techmarine è specializzato nella manutenzione e nella riparazione dei congegni meccanici, ha un VA di 2, 3 PV, e muove di 6 caselle, può attaccare in C/C con 2 Dadi Rossi e fare fuoco con 2 Dadi Bianchi, può riparare sia la Tarantola che il

Dreadnought, semplicemente portandosi in una casella adiacente ad essi e impiegando un turno durante il quale non potrà ne muovere ne attaccare, e di conseguenza neanche difendersi da un attacco ravvicinato; nel caso del Dreadnought esso potrà ripristinare un PV (ovvero una carta Dreadnought precedentemente perduta) per ogni turno che il Techmarine rimarrà ad esso adiacente per ripararlo. Quando il Techmarine è presente nella squadra le seguenti carte Evento Alieno non avranno alcun effetto: Armi Inceppate ed Equipaggiamento Difettoso. Inoltre ha a disposizione 4 equipaggiamenti diversi, dei quali è possibile selezionarne solamente 2 all'inizio della missione:

### **- Drone Tech**

È un Drone fluttuante che accompagna il Techmarine, muove indipendentemente di 6 caselle, ha un VA di 2 e 1 PV, attacca in C/C con 1 dado Bianco e può sparare con 1 Dado Bianco, il Drone Tech ha la stessa capacità di riparazione del Techmarine, ovvero può ripristinare sia la Tarantola che il Dreadnought secondo le modalità di azione precedentemente descritte.

### **- Servo Braccio**

È un Braccio Meccanico installato sulla schiena del Techmarine, grazie al quale è possibile effettuare un attacco aggiuntivo in Corpo a Corpo di 2 Dadi Rossi. L'attacco aggiuntivo si può effettuare prima o dopo aver mosso indipendentemente dall'attacco del Techmarine, oppure può essere unito a quest'ultimo provocando un danno di 2 Dadi Rossi + 2 Dadi Bianchi.

## - Scanner Avanzato

Questo strumento riesce ad individuare pericoli che il normale scanner non riesce a rivelare; lo Scanner Avanzato annulla gli effetti delle carte Evento Alieni “Mina Antiuomo” e “Difesa Automatica”, per tutta la sua squadra e per tutta la durata della Missione.

## - Granata Vortex

La Granata Vortex una volta lanciata genera un Portale Vortex che occupa un'area 4x4 inizialmente piazzato vicino al Techmarine, che si attiverà ottenendo un risultato diverso da 0 lanciando 1 Dado Nero; dopodiché all'inizio di ogni turno Alieno e Marine va ripetuto il lancio del Dado Nero, il risultato se diverso da 0 indicherà la direzione verso cui il Vortex si sposterà di 2 caselle, se invece il risultato fosse 0 allora il Portale scomparirà. Il Vortex distrugge qualsiasi cosa tocchi (miniature, porte, macerie ecc.), può attraversare i muri, ma se dovesse uscire fuori dal tabellone viene rimosso, infine il Vortex impedisce la linea di vista ed è possibile utilizzarlo solo una volta in una missione.



## Il Bibliotecario

Il Bibliotecario è un Marine dotato di Poteri Psicici che utilizza per combattere, si muove di 6 caselle ha un VA di 2 e 3 PV, attacca in Corpo a Corpo con 2 Dadi Rossi + 1 Dado Bianco, poiché impugna un'Arma Psionica e spara con 2 Dadi Bianchi. Può beneficiare degli effetti delle carte Ordine, ma in questo caso non può utilizzare i suoi Poteri Psicici. Il Bibliotecario ha a disposizione 12 carte che rappresentano i vari Poteri Psicici, suddivisi in 4 Domini: Psionico, Energetico, Telecinetico e Temporale, all'inizio della missione il giocatore può scegliere una carta per ogni Dominio per un totale di 4; se il Bibliotecario intende usare uno dei suoi Poteri lo deve comunicare all'inizio del turno e non può effettuare nessun'altra azione, dopodiché la carta verrà scartata.

### ***Dominio Psionico:***

#### **- Controllo**

Il Bibliotecario emette un raggio energetico contro un avversario in linea di vista entro 6 caselle, durante questo turno l'avversario può muoversi o attaccare secondo la volontà del Bibliotecario, mantenendo le sue caratteristiche.

#### **- Percezione**

Il Giocatore che utilizza questo Potere può scegliere due stanze sul Tabellone, ogni segnalino Blip presente deve essere rivelato.

#### **- Punizione**

Ogni Alieno localizzato in un'area 3x3 scelto dal Bibliotecario

perde automaticamente 1 PV.

### ***Dominio Energetico***

#### **- Inferno di Fuoco**

Questo Potere ha effetto in un'area 3x3 in linea di vista col Bibliotecario, per ogni avversario presente in quest'area il Giocatore dovrà lanciare 2 Dadi Rossi, se il risultato supera al VA del bersaglio esso perderà 1 PV.

#### **- Arco Fulminante**

Un lampo di energia generato dal Bibliotecario può colpire qualsiasi bersaglio all'interno di un'area 10x10 in linea di vista, per ogni bersaglio bisogna lanciare 2 Dadi Rossi, se il risultato supera il VA dell'avversario esso perderà 1 PV, se lo abbatte allora si potrà spostare su un altro bersaglio ripetendo il lancio dei dadi, l'attacco si interrompe se il tiro dei dadi fallisce o se l'avversario ha più di 1 PV.

#### **- Vortex**

Il Vortex segue le stesse regole descritte per la Granata Vortex del Techmarine, l'unica differenza è che il Bibliotecario sacrifica la propria vita per generarlo, quindi la miniatura del Bibliotecario andrà sostituita con il segnalino del Vortex; i punti TEC derivati dall'eliminazione del Bibliotecario non verranno assegnati al Giocatore Alieno, e neanche quelli derivati dalle uccisioni provocate dal Vortex.

### ***Dominio Telecinetico***

#### **- Esplosione**

Questo Potere agisce contro oggetti inanimati (porte, macerie o

altri oggetti) non contro le miniature, esso provoca uno spostamento nella direzione opposta al Bibliotecario dell'oggetto di 5 caselle provocando automaticamente un danno di 1 PV a tutte le miniature che si trovano in questa linea che non può essere in diagonale

#### **- Maledizione della macchina**

La Maledizione della macchina si applica solo ad Androidi (fino a 3) e Dreadnought (solo 1) che si trovano in linea di vista del Bibliotecario, in questo turno essi non potranno ne muovere ne attaccare o difendersi.

#### **- Teletrasporto**

Il Bibliotecario può teletrasportarsi a piacere all'interno di una qualsiasi casella di una sezione del tabellone (12x12 o più piccole) tale potere consentirà poi di svolgere le azioni di movimento e di attacco.

### ***Dominio Temporale***

#### **- Accelerazione**

Questo Potere va lanciato dopo le azioni di movimento e di attacco, esso consentirà di ripeterle sempre nello stesso turno, ma non sarà possibile utilizzare un altro Potere Psicico.

#### **- Tempo Distorto**

Questo Potere viene lanciato su una sezione del tabellone (12x12 o più piccola) tutti i marines, ad eccezione dello stesso Bibliotecario, della propria squadra presenti in esso potranno effettuare un nuovo turno di gioco.

#### **- Aura**

Usando questo Potere il Bibliotecario aumenta il proprio VA di 2



punti e diminuisce il risultato di un attacco ricevuto in Corpo a Corpo di 2 punti fino al prossimo turno.



**N.B. Si sconsiglia ai Giocatori Marines di continuare a leggere il manuale da questo punto, per evitare di rovinare la componente sorpresa del gioco.**




## **Il Giocatore Alieno**

Il Giocatore che impersonerà la fazione degli alieni ha il compito di allestire il tabellone di gioco, di rifornirsi di segnalini Blip e Rinforzo, che sono riportati nella descrizione delle varie missioni, e di leggere ad alta voce la Missione Principale ai giocatori Marines. Dopo la preparazione iniziale la partita può avere inizio e il Giocatore Alieno sarà l'ultimo ad effettuare le proprie azioni, subito dopo aver rivelato la carta Evento Alieno. Nel suo turno l'Alieno può muovere e/o attaccare con tutte le miniature e i Blip a disposizione presenti sul tabellone. Alla fine di questa fase il Giocatore alieno può scegliere di utilizzare i segnalini Rinforzo che ha in dotazione per la Missione attuale.

In Space Hell sono presenti tutti gli alieni del gioco base: Gretchin, Orchi, Marines del Chaos, Comandante del Chaos, Androidi, Dreadnought e Ladri Genetici, ai quali si aggiungono nuove terrificanti creature che andranno a popolare DITE, il Cimitero Galattico. Tali creature sono: Carnifex, Ladri Genetici Modificati, Guerriero Carnifex, Marines Demoniaci, Comandanti Demoniaci ed Hellbrute (suddivisi per i 4 culti del Chaos: Nurgle, Slaanesh, Tzeentch e Khorne), Demoni Minori, Demoni Araldi ed infine le Incarnazioni degli Dei del Chaos. Per tutti gli alieni forniremo una descrizione dettagliata qui di seguito, inoltre viene fornita una tabella riassuntiva con le caratteristiche principali.




### - Gretchin

I Gretchin sono piccoli alieni sottomessi dagli Orchi, sono fisicamente molto deboli e imbracciano armi di fortuna, l'unica loro forza è il numero.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle
	<b>VA:</b> 0
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> 





### - Orco

Gli Orchi, meglio conosciuti come Pelleverde, sono acerrimi nemici dell'umanità. Rozzi e brutali riconoscono solo la forza come valore.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle
	<b>VA:</b> 1
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> 




### - Marines del Chaos

Gli Space Marines del Chaos sono la Nemesis degli Space Marines, possono imbracciare un Lanciarazzi.

	<b>Movimento:</b> 4-6 caselle
	<b>VA:</b> 2
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b>  oppure 




### - Comandante del Chaos

I Comandanti del Chaos sono i condottieri delle squadre dei Marines rinnegati, sono scaltri e violenti e armati di Requiem Pesante

	<b>Movimento:</b> 6 caselle
	<b>VA:</b> 2
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> 

## - Androide

Sono umanoidi artificiali programmati per la guerra, avversari temibili sia in scontri ravvicinati che a distanza.







	<b>Movimento:</b> 4 caselle
	<b>VA:</b> 2
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> 

## - Dreadnought

I Dreadnought sono enormi macchine pesantemente armate, occupano 4 caselle; può muoversi di 4 o 6 caselle in tutte le direzioni tranne diagonalmente; di base è dotato di fucili Requiem incorporati, ma può equipaggiare 2 o 4 armi Pesanti o Extrapesanti, a seconda della sua tipologia (Mark VII, VIII, IX o X) le quali determinano anche i suoi PV (3 oppure 5), infatti ogni volta che il Dreadnought perde un PV gli deve essere rimossa anche una delle sue armi, quando rimane sprovvisto di armi può sempre sparare con i fucili Requiem. Il Dreadnought può far fuoco con tutte le sue armi contemporaneamente, sia su bersagli multipli che concentrandoli su un unico avversario, oppure può scegliere di attaccare in Corpo a Corpo contro un unico avversario.

Per una descrizione più accurata si rimanda alla lettura del manuale "Missione Dreadnought" espansione del gioco originale Starquest.

Il Dreadnought è una macchina da guerra inarrestabile, può equipaggiare diversi tipi di armi e utilizzarle tutte contemporaneamente.

			
<b>MARK VII</b>	<b>MARK VIII</b>	<b>MARK IX</b>	<b>MARK X</b>
<b>Movimento:</b> 4 o 6 caselle		<b>Att C/C:</b> 	
<b>VA:</b> 4		<b>Fuoco:</b> 	
<b>PV:</b> 3 o 5			




## - Ladro Genetico

Il Ladro Genetico è un'orrenda creatura dotata di zanne e artigli affilatissimi.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle
	<b>VA:</b> 3
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> -----



### - Carnifex

Questo alieno è simile ad un Ladro Genetico, ma un po' più piccolo, è dotato di una lingua cava grazie alla quale riesce a sputare getti di acido.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle
	<b>VA:</b> 3
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
<b>Fuoco:</b> 	




### - Ladro Genetico Modificato

Alcuni Ladri Genetici hanno subito delle mutazioni che li hanno resi più grossi e più feroci.

	<b>Movimento:</b> 8 Caselle
	<b>VA:</b> 3
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 2x 
<b>Fuoco:</b> -----	

### - Guerriero Carnifex

In una società di Carnifex un individuo su mille si evolve in questo gigantesco mostro.



	<b>Movimento:</b> 6 caselle
	<b>VA:</b> 3
	<b>PV:</b> 3
	<b>Att C/C:</b> 2x  
<b>Fuoco:</b> -----	

### - Le 3 Fiere infernali

Durante la Terza Missione i Marines incapperanno in tre creature aliene uniche, che tenteranno di ostacolare la loro avanzata; questi alieni incarnano 3 dei principali Peccati Capitali e possiedono delle particolare abilità di attacco che possono usare a piacimento.

### - Linx




Linx è una delle 3 creature che presidiano l'ingresso dell'Inferno, rappresenta la Lussuria, la sua abilità infatti è rappresentata come un'incontenibile esplosione.

	<b>Movimento:</b> 8 Caselle <b>VA:</b> 3 <b>PV:</b> 3 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b> 
---	---

**Abilità:** Linx ha la capacità di autodistruggersi, sia di sua spontanea volontà sia dopo che i suoi PV scendono a 0, tale esplosione investe un'area 3x3 con un attacco di 3 Dadi Rossi, tutte le caselle subiscono lo stesso danno.

### - Wolf



Wolf è la seconda Fiera Infernale, rappresenta l'Avarizia, a causa della sua voracità.

	<b>Movimento:</b> 8 Caselle <b>VA:</b> 3 <b>PV:</b> 3 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b> 
---	---

**Abilità:** Wolf ha una cavità orale smisurata, grazie ad una particolare muscolatura di cui è dotata può estenderla al punto di poter inghiottire un Marine intero, se un attacco Corpo a Corpo viene vinto da Wolf invece di infliggere danni quest può scegliere di fagocitare l'avversario uccidendolo all'istante, anche se si tratta di un Comandante.

### - Lion

L'ultima delle 3 Fiere, la più temibile, rappresenta la Superbia data la sua forza superiore a tutte le altre creature.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle <b>VA:</b> 3 <b>PV:</b> 3 <b>Att C/C:</b> 2x  <b>Fuoco:</b> 
--	---

**Abilità:** Lion può effettuare 2 attacchi in Corpo a Corpo nello stesso turno, prima e/o dopo aver mosso, durante il primo di questi attacchi non riceve danni dall'avversario, ma se viene attaccato in questa modalità lo scontro si svolge normalmente; inoltre all'inizio del suo turno ha la capacità di emettere un grido ad ultrasuoni che stordisce tutti gli avversari presenti nella sua linea di vista, paralizzandoli (chi viene colpito dall'ultrasuono non può ne muovere ne attaccare, ma solo difendere senza arrecare danno) fino al prossimo turno.

## Culti Demoniaci

Lo Spazio è popolato da entità demoniache definite Dei del Chaos, essi dimorano nel Warp, ovvero la dimensione alternativa che riflette l'Universo materiale a noi noto, e che spesso viene attraversato per effettuare spostamenti Spazio-Temporali all'interno della Galassia. Queste Divinità del Chaos prendono il nome di: **Nurgle**, Signore della putrefazione e della disperazione; **Slaanesh**, dio della bellezza e della perversione; **Tzeentch**, dio della conoscenza e dei mutamenti; e **Khorne**, dio della violenza e dell'odio. I loro seguaci rispecchiano fedelmente ciò che essi rappresentano, sia nell'equipaggiamento che nel modo di combattere. In questa espansione le Divinità del Chaos rappresentano i principali nemici da affrontare, esse si manifestano in campo con i loro Marines, i Comandanti, gli Hellbrute, i vari Demoni e infine con le loro vere e proprie Incarnazioni.

## Marchio del Chaos

Il Marchio del Chaos è un segno impresso sulla carne di alcuni Marines eletti, sui Comandanti e sulle corazze degli Hellbrute; questi segni rappresentano la Maledizione del Demone, che si manifesta subito dopo l'uccisione del soggetto segnato liberando così un certo tipo di demone (Demoni minori per i Marines; Demone Araldo per il Comandante; Incarnazione per l'Hellbrute). Appena liberato il Demone muoverà e attaccherà subito un bersaglio (questa iniziativa può essere inibita da un particolare artefatto: il Rosarius). Il soggetto marchiato non fornisce alcun punto TEC per la sua uccisione.



### - Marine Demoniaco

I Marines Demoniaci sono soldati votati al Chaos, possono disporre di Armi Leggere: Fucile al Plasma; e Armi Pesanti: Reaper (analogo al Cannone d'assalto), Lanciarazzi e Lanciafiamme, che durante una missione devono essere presenti in un rapporto 3:1 (ovvero ogni 3 armi leggere si può disporre di un'arma pesante).



**Movimento:** 4 o 6 caselle

**Att C/C:**



**VA:** 2

**Fuoco:** a seconda dell'arma

**PV:** 1

## - Comandante Demoniaco

Esistono 4 diversi Comandanti Demoniaci, ognuno devoto ad un determinato Dio del Chaos; estremamente agguerriti, sono armati di un'arma da mischia e di una pistola al Plasma .



MINOSSE



MEDUSA



PLUTON



LUCIPHER

**Movimento:** 6 caselle

**Att C/C:**



**VA:** 2

**Fuoco:**



**PV:** 1

## - HellBrute

Gli Hellbrute sono aberranti fusioni tra carne e macchine, analogamente ai Dreadnought dei Marines devono equipaggiarsi di 3 delle 6 carte equipaggiamento specifiche che ne determinano anche i PV. Essi si spostano di 4 caselle ed hanno un VA pari a 4.

### Carte Hellbrute

Le Carte Hellbrute, come per i Dreadnought degli Space Marines,

compongono l'arsenale di questo mostro metallico, prima di schierarlo è necessario sceglierne 3 che rappresentano i suoi PV, ogni volta che viene danneggiato esso perderà una Carta, scelta dal giocatore Alieno e quindi 1 PV, alla fine dei quali può considerarsi Fuori Uso ed essere eliminato dal tabellone.



## - Artiglio Potenziato

I Magli Potenziati dell'Hellbrute vengono potenziati ulteriormente, l'attacco in Corpo a Corpo avviene in 2 tempi: prima e/o dopo aver mosso contro uno o due avversari, lanciando 2 Dadi Neri per ogni colpo.

### - Tentacoli Distruttori

Hellbrute può disporre di lunghi tentacoli affilati al posto di uno dei due magli, con quest'arma è possibile attaccare con 2 Dadi Rossi + 2 Dadi Bianchi anche a 2 caselle di distanza in Corpo a Corpo senza ricevere danni, se invece l'avversario si trova adiacente all'Hellbrute allora subirà il contrattacco del difensore.

### - Lanciafumogeni

Questo congegno montato sulla schiena dell'Hellbrute consente di creare una coltre di fumo che nasconde temporaneamente il mostro, esso agisce come la Granata Accecante, e va giocato alla fine del turno Alieno. La carta è utilizzabile solo una volta per missione, ma deve rimanere in mano al Giocatore Alieno per rappresentare il PV dell'Hellbrute.

### - Corazza Rinforzata

Alla corazza dell'Hellbrute vanno ad aggiungersi altre piastre per migliorarne la difesa, il VA in questo modo sale a 5.

### - Batteria di Missili Frag

Quest'arma spara dei missili che quando colpiscono il bersaglio si frammentano in miriadi di piccole schegge, il danno viene determinato dal lancio di 3 Dadi Rossi in un'area 3x3, i bersagli presenti nelle caselle adiacenti a quella centrale subiranno il danno derivato dalla somma dei due dadi con il miglior risultato.

### - Cannone a Fusione

Un gigantesco Cannone a Fusione può essere equipaggiato al posto di uno dei magli, l'attacco avviene in linea retta rispetto all'Hellbrute, il danno sarà determinato dal lancio di 3 Dadi Rossi che deve essere ripetuto per ogni miniatura che si trova in questa traiettoria.









### - Demone Minore di Nurgle

Questi mostri putrefatti si buttano nella mischia senza temere nulla, brandendo armi che sembrano essere create da pezzi di cadaveri.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle <b>VA:</b> 2 <b>PV:</b> 1 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b>  
---	---

### - Araldo di Nurgle

Dal cadavere di Minosse sorge questa disgustosa creatura, che inizia a gonfiarsi a dismisura, le sue interiora si riversano per terra provocando un fetore rivoltante. Se i suoi PV arrivano a 0 esso risorge nel prossimo turno Alieno con 1 solo PV.

	<b>Movimento:</b> 4 caselle <b>VA:</b> 3 <b>PV:</b> 3 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b>  
---	---

### - Incarnazione di Nurgle

Un'enorme mano sfonda la schiena dell'Hellbrute, facendosi largo tra la carne ed il metallo alla fine spunta fuori un gigante deforme. L'incarnazione ha in dotazione 3 Carte Marchio.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle <b>VA:</b> 4 <b>PV:</b> 6 <b>Att C/C:</b>   <b>Fuoco:</b>    Fucile a Fusione
---	--

### - Corazza Corrosiva

Il lancio dei dadi dell'avversario in uno scontro ravvicinato subiscono una penalità di 1 punto, questa carta dura tutta la Missione.

### - Nube di Gas

Il segnalino Nube di Gas va posizionato in prossimità dell'incarnazione, segue le stesse regole di spostamento del Vortex, se un Marine (esclusi i Dreadnought) si trova nell'area 2x2 della nube lancia un Dado Bianco: con un risultato 0 perderà un turno di azione.



### - Nurglings

3 piccole creature vengono liberate dal corpo dell'Incarnazione;

esse muovono di 8 caselle, hanno VA pari a 2 ed 1 PV attaccano in Corpo a Corpo con 1 Dado Bianco, se vengono eliminati da un Marine sia in Corpo a Corpo che a distanza allora questo subirà automaticamente una ferita di 1 PV.


### - Demone Minore di Slaanesh

Demoni dalle fattezze femminili sensuali e sinuose, si avvicinano ai Marines cercando di ammaliarli per poi ucciderli brutalmente.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle
	<b>VA:</b> 2
	<b>PV:</b> 1
	<b>Att C/C:</b> 
	<b>Fuoco:</b> -----






### - Araldo di Slaanesh

La morte di Medusa da l'ingresso in questo mondo ad un demone tanto seducente quanto terrificante. Alla fine del suo turno può emettere un lampo luminoso con effetto Granata Accecante.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle
	<b>VA:</b> 3
	<b>PV:</b> 3
	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b> -----

### - Incarnazione di Slaanesh

Un mostruoso essere androgino si libera dal corpo dell'Hellbrute, muovendosi in maniera scattante ma sinuosa, l'Incarnazione ha a disposizione 3 Carte Marchio.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle
	<b>VA:</b> 4
	<b>PV:</b> 6
	<b>Att C/C:</b>  
	<b>Fuoco:</b>  

### - Attrazione Diabolica

All'inizio del proprio turno, tutti i Marines inclusi in un'area 3x3 in linea di vista del Demone devono lanciare 1 Dado Rosso, se il risultato è pari a 0 allora passeranno sotto il controllo del Giocatore Alieno per un turno e potranno sia muovere che attaccare, la carta va scartata dopo l'uso.

### - Colpi Rapidi




Questo potere va attivato prima del turno Alieno; l'Incarnazione potrà muoversi ed attaccare per due volte, nell'ordine che preferisce, la carta va scartata dopo l'uso.

### - Suicidio!

All'inizio del proprio turno l'Incarnazione sceglie una miniatura avversaria che si trova in linea di vista, essa subirà automaticamente una ferita di 1 PV, la carta va scartata dopo l'uso.

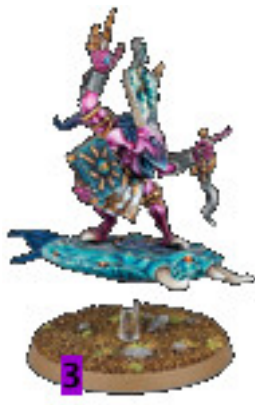


### - Demone Minore di Tzeentch

Questa strana creatura muta continuamente forma, anche se la sua consistenza sembra essere solida.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle <b>VA:</b> 2 <b>PV:</b> 1 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b> 
---	---




### - Araldo di Tzeentch

Un piccolo Demone flutuante su di una piattaforma, che sembra avere vita propria, si libera dal cadavere di Pluton. Alla fine del proprio turno l'Araldo può teletrasportarsi in una qualsiasi casella libera del Tabellone.

	<b>Movimento:</b> 8 caselle <b>VA:</b> 3 <b>PV:</b> 3 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b> 
---	---

### - Incarnazione di Tzeentch

Questa strana creatura quadrupede fuoriesce dal corpo esanime dell'Hellbrute, l'Incarnazione ha a disposizione 3 Carte Marchio.

	<b>Movimento:</b> 6 caselle <b>VA:</b> 4 <b>PV:</b> 6 <b>Att C/C:</b>  <b>Fuoco:</b> 
---	---

### - Disintegrazione della Materia

All'inizio di ogni turno Alieno l'Incarnazione può scegliere una carta Equipaggiamento da una delle squadre Marines ed eliminarla. La carta ha effetto per tutta la missione.

### - Follia!


L'Incarnazione alla fine del proprio turno sceglie una miniatura avversaria (ad eccezione del Comandante, del Dreadnought e dei Marines Specialisti) che passerà sotto il suo controllo per tutta la missione. La carta va scartata dopo l'uso.

### - Raggio Radioso

Un potentissimo fascio di energia viene sparato dall'aureola posizionata sulla schiena dell'Incarnazione, attacca con 3 Dadi Neri ed ha un effetto come il Raggio a Conversione. La carta va scartata dopo l'uso.

### - Demone Minore di Khorne

Un demone dalla forma umanoide rosso e ringhioso intenzionato solo a combattere.

	<p><b>Movimento:</b> 6 caselle</p> <p><b>VA:</b> 2</p> <p><b>PV:</b> 1</p> <p><b>Att C/C:</b> </p> <p><b>Fuoco:</b> -----</p>
---	--




### - Araldo di Khorne

La morte di Lucifer libera in questo mondo un demone furioso che brandisce un'enorme spada. Può rilanciare un dado nelle fasi di combattimento C/C.

	<p><b>Movimento:</b> 8 caselle</p> <p><b>VA:</b> 3</p> <p><b>PV:</b> 3</p> <p><b>Att C/C:</b> </p> <p><b>Fuoco:</b> -----</p>
---	--

### - Incarnazione di Khorne

Un demone Infernale vero e proprio, che incarna tutta la violenza e l'odio dell'Universo. Può disporre di 3 Carte Marchio.

	<p><b>Movimento:</b> 6 caselle</p> <p><b>VA:</b> 4</p> <p><b>PV:</b> 6</p> <p><b>Att C/C:</b> </p> <p><b>Fuoco:</b> </p>
---	--

### - Anello di Fuoco

Se un avversario attacca in Corpo a Corpo l'Incarnazione alla fine dello scontro dovrà lanciare 1 Dado Rosso, se il risultato è 0 perderà automaticamente 1 PV. La carta ha effetto per tutta la missione.

### - Urlo Furioso

Questa carta può essere usata alla fine del turno Alieno, i Comandanti Marines in linea di vista con l'Incarnazione non potranno usare nel proprio turno nessuna Carta Ordine. La carta va scartata dopo l'uso.

### - Spada Nera

L'Incarnazione può attaccare 2 volte prima e/o dopo aver mosso con 2 Dadi Neri + 2 Dadi Rossi. La carta va scartata dopo l'uso.



### Tabelle TEC

<b>Marines</b>	<b>Valore TEC</b>
Comandante	10
Marine con Arma Leggera o Semi-Leggera	5
Marine con Arma Pesante	10
Marine con Arma Extra-Pesante	10
Tarantola	10
Comandante Terminator	15
Marine Terminator	15
Dreadnought	25
Apotecario	15
Techmarine	15
Bibliotecario	15

<b>Alieni</b>	<b>Valore TEC</b>
Gretchin	2
Orco	3
Marine del Chaos con Arma Leggera	5
Marine del Chaos con Arma Pesante	10

Comandante Marine del Chaos	10
Androide	10
Dreadnought MARK VII	25
Dreadnought MARK VIII	30
Dreadnought MARK IX	40
Dreadnought MARK X	50
Ladro Genetico	10
Carnifex	10
Ladro Genetico Modificato	13
Guerriero Carnifex	25
Linx	20
Wolf	20
Lion	20
Marine Demoniac con Arma Semi-Leggera	5
Marine Demoniac con Arma Pesante	10
Comandante Demoniac	10
Hellbrute	25
Demone Minore	10
Demone Araldo	2010
Incarnazione	50

## Oggetti

Diversi tipi di oggetti e mobilia possono essere collocati sul Tabellone, se non sono rivelati essi appaiono come dei segnalini Blip; possono avere diverse funzioni ed effetti sul gioco oppure rimanere inermi, alcuni di essi sono di grandi dimensioni ed impedire la linea di vista, altri invece, possono offrire un effetto di copertura (VA +1), in ogni caso tutti gli Oggetti possono essere distrutti in seguito ad un attacco, hanno un VA pari a 2 ed 1 PV, in caso vengano attaccati in Corpo a Corpo bisogna superare il loro VA con il lancio dei dadi.

### -Altare del Bibliotecario

È una pedana che occupa 3x3 caselle, non offre copertura e non impedisce la linea di vista, un Bibliotecario può tentare di recuperare uno dei suoi Poteri Psichici già adoperati, restando immobile (senza ne muovere ne attaccare) su di esso per un turno, alla fine del quale deve lanciare 1 Dado Bianco, se ottiene un 2 allora può ripescare una delle carte già usate.

### - Barili

Un barile (1x1 casella) offre copertura per chi si posiziona a contatto di esso, che si deve contrapporre sulla linea di vista tra tiratore e bersaglio; alcuni di essi contengono materiali infiammabili, quindi se vengono colpiti possono esplodere provocando un effetto Lanciarazzi lanciando 2 Dadi Rossi.

### - Braccio di Carico

Il Braccio di Carico (1x1 casella) può sferrare un colpo lungo una delle 4 direzioni, per 2 caselle a partire dalla base, che si possono stabilire lanciando 1 Dado Nero, se il risultato è 0 allora il Braccio non si muove, per il colpo si devono lanciare 1 Dado rosso + 1 Dado Bianco, il valore dei quali deve superare il VA delle miniature che si trovano sulla traiettoria.

### - Capsula del Criosonno

La Capsula (2x1 casella) può offrire copertura ma non impedisce la linea di vista, all'interno di essa può essere contenuto un corpo ancora in vita, che può essere ostile oppure no, queste caratteristiche verranno specificate nella descrizione della missione.

### - Cassa

Di dimensioni 1x1 caselle possono offrire copertura ma non impediscono la linea di vista, al loro interno possono trovarsi vari oggetti oppure nulla.

### - Computer

I Computer (3x1 casella) non offrono copertura ed impediscono la linea di vista, possono essere utilizzati ai fini della missione.

### - Generatore

È un enorme motore (3x4 caselle) che impedisce la linea di vista, può essere usato per i fini della missione.

### - Sedia

È un mobile che occupa 1x1 casella, che non offre ne copertura ne impedisce la linea di vista.

### - **Tavolo Operatorio**

il Tavolo Operatorio occupa 3x2 caselle, offre copertura ma non impedisce la linea di vista, se un Apotecario si avvicina ad esso può recuperare 1 unità Nartechium.

### - **Voragine**

È un buco sul pavimento (1x1 casella) che non offre copertura e non impedisce la linea di vista, non è attraversabile e da esso possono uscire fuori i Rinforzi Viola, secondo la regola dei Rinforzi.

### - **Bozzolo**

Un Bozzolo occupa 1x1 casella, non offre copertura ed impedisce la linea di vista, può avere effetti sulle finalità della missione.

## **Reperti**

I Reperti sono oggetti ed armamenti che si possono trovare sparsi sul tabellone sotto forma di Blip coperti; sono oggetti risalenti ad epoche passate ma ancora perfettamente funzionanti, possono essere conservati dal Giocatore (non più di 3 per squadra) ed adoperati nelle varie missioni. Le Armi Reperto sono molto potenti, ma hanno una limitazione nei proiettili che possono sparare, al momento dell'attacco a distanza si può scegliere se usarle al posto delle armi in dotazione ed annotare il numero di proiettili che si ha a disposizione.

### - **Rosarius**

È un sacro amuleto estremamente raro che offre protezione verso le creature infernali: i Dadi Neri per gli attacchi dei Demoni Minori e dei Demoni Araldi verso la squadra che lo possiede

vengono cambiati in Dadi Rossi.

### - **Medikit**

È una cassetta del pronto soccorso ancora perfettamente conservata: il Medikit può ripristinare 3 punti ferita al Comandante Marine, si usa all'inizio del turno del Giocatore e deve essere scartato dopo l'uso.

### - **Medikit Adrenalina**

Un'iniezione di adrenalina che conferisce un incremento momentaneo della forza di chi lo utilizza: aumenta il movimento di 3 caselle, può essere usato all'inizio del turno da tutti i membri della squadra ad eccezione del Dreadnought, scartare dopo l'uso.

### - **Munizioni**

La scatola delle munizioni contiene proiettili adatti alle Armi Reperto: la squadra in possesso delle munizioni può sparare con queste armi per tutta la durata della missione, scartare alla fine della missione.

### - **Caricatore**

Sono proiettili aggiuntivi per le Armi Reperto: permette un attacco aggiuntivo con queste armi, scartare dopo l'uso.

### - **Granata Accecante**

Una versione antiquata delle moderne Granate Accecanti, ma comunque ancora efficace: segue le regole della Granata Accecante, scartare dopo l'uso

### - **Deflettore Magnetico**

Un sistema difensivo che sfrutta i campi magnetici: aumenta



momentaneamente il VA di uno dei membri della squadra ad eccezione del Dreadnought, scartare dopo l'uso.

### - Shotgun

Un potente fucile efficace sia per lo scontro Corpo a Corpo che per quelli a distanza, può sparare in linea di vista: si lanciano 4 Dadi Bianchi per lo scontro ravvicinato e 1 Dado Nero per l'attacco a distanza. Quando viene rinvenuto ha 3 colpi in dotazione.

### - Sniper

È un fucile di Precisione che spara proiettili di grosso calibro: spara in linea di vista con 1 Dado Nero che può essere rilanciato poiché ha il mirino integrato. Quando viene rinvenuto ha 3 colpi in dotazione.

### - Blaster

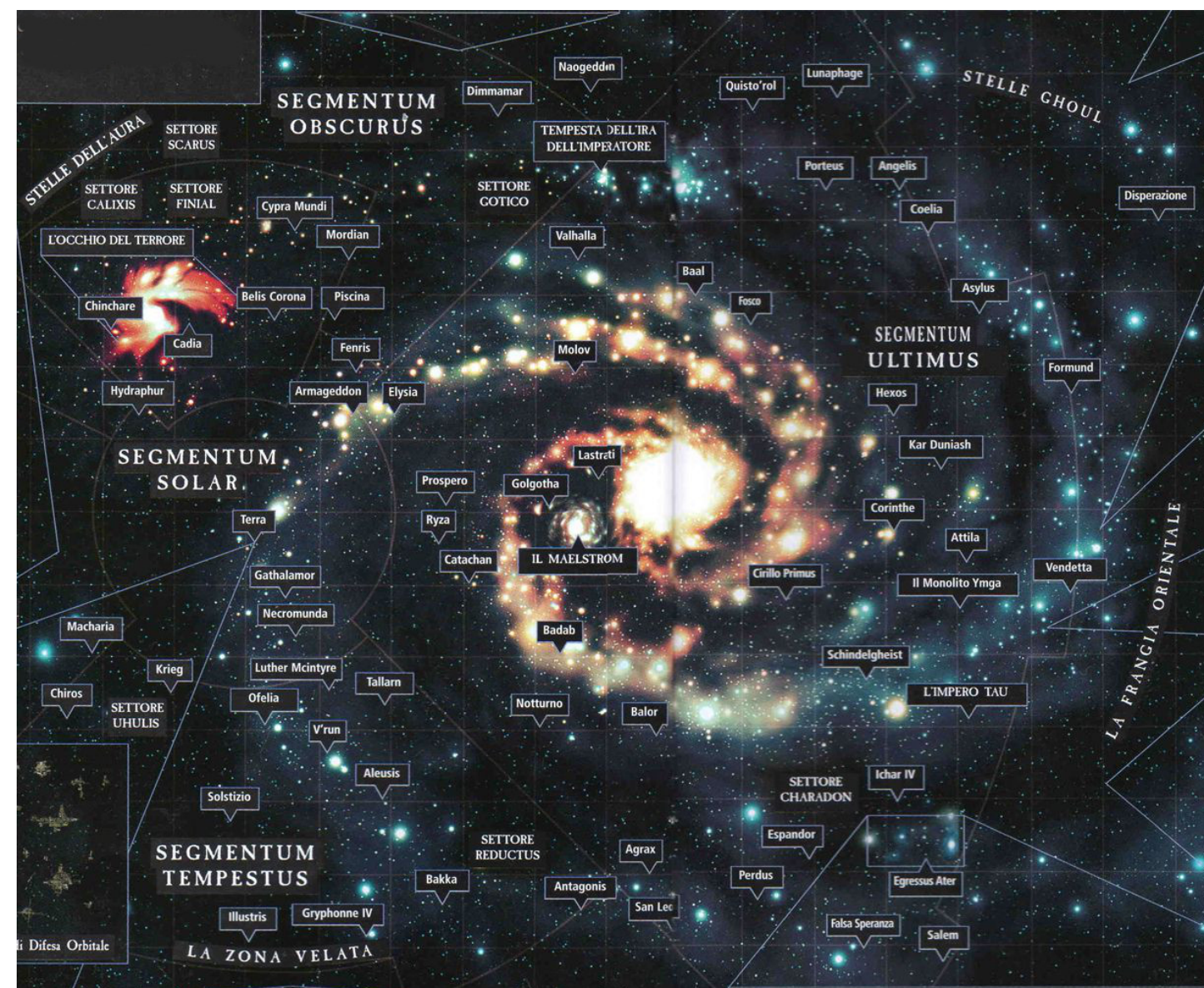
È un'arma che sfrutta una tecnologia in disuso, attacca 2 volte a distanza con 2 Dadi Rossi. Quando viene rinvenuto ha 1 colpo in dotazione.

### - Autocannon

È un Cannone pesante anti-fanteria per usarlo bisogna sacrificare 1 punto movimento e spara 3 salve da 1 Dado Nero ciascuna che possono essere cumulate su un unico bersaglio. Quando viene rinvenuto ha 1 colpo in dotazione.

### - Bazooka

È una grossa arma dotata di piccoli missili anti-carro: attacca con 2 Dadi Neri con effetto areale come il Lanciarazzi. Quando viene rinvenuto ha 1 colpo in dotazione.



## Missioni di Space Hell

### Missione 001/ 37 Settore G76 – L'APPRODO

Alla fine siamo giunti in prossimità dello strato più esterno dello sconfinato ammasso di relitti interstellari abbandonati definito DITE, il Grande Cimitero. Siamo pronti all'attracco e a stabilire il primo contatto. Che inizi la ricerca!

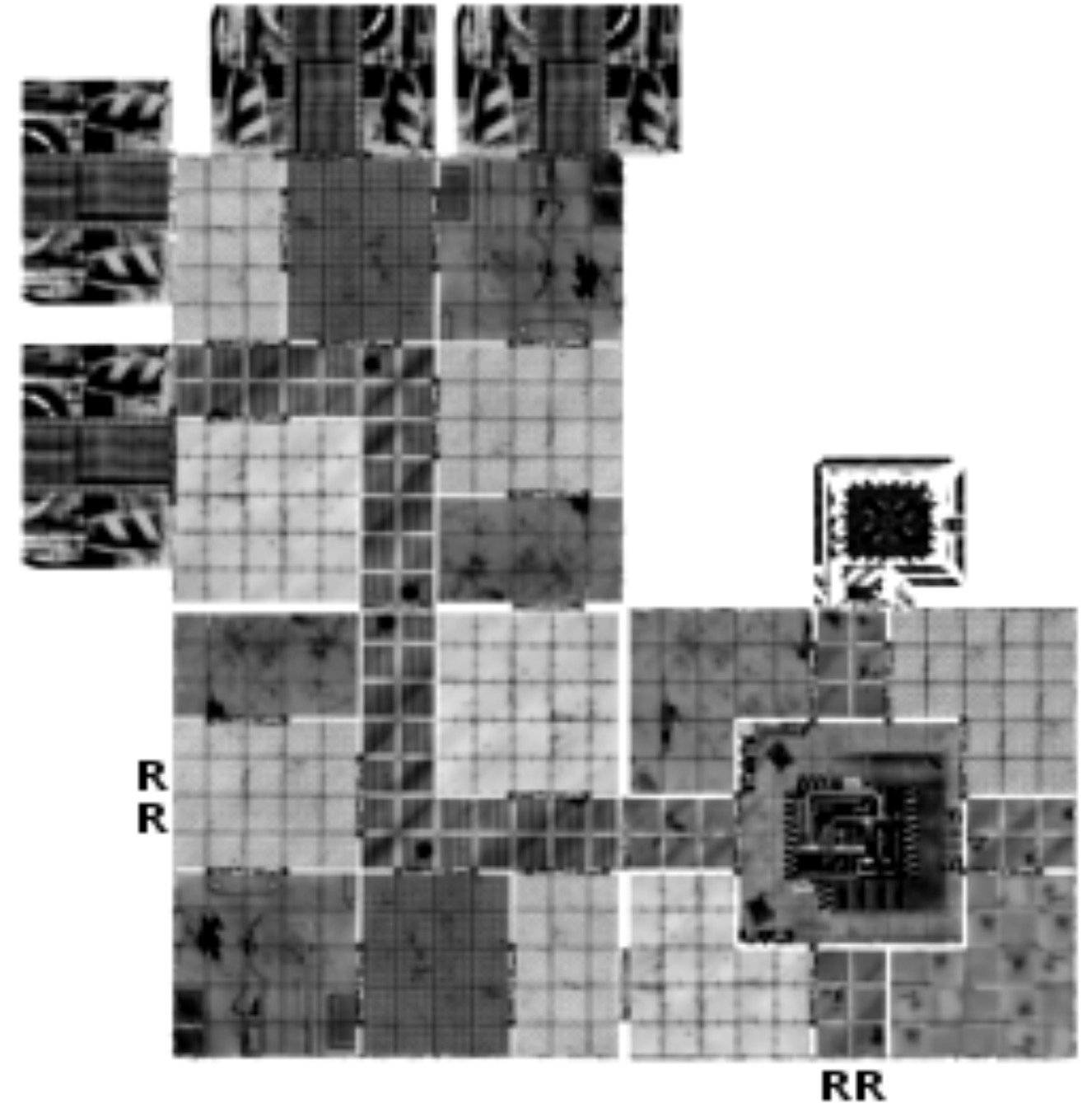
Il segnalino Missione Principale sarà assegnato al Giocatore che per primo farà entrare il proprio Comandante nell'Ascensore.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con armi Leggere e Pesanti.

### Missione Secondaria

Bisogna ripulire la zona di attracco, è necessario per stabilire il nostro Campo Base ed iniziare ad organizzare la logistica. Potrebbe farsi viva qualche creatura sconosciuta, fate molta attenzione.

Il segnalino Missione Secondaria verrà attribuito al Giocatore Marine che ucciderà il Ladro Genetico Modificato.



Segnalini Blip

12 Gretchin; 10 Orchi; 3 Ladri Genetici;

1 Ladro Genetico Modificato.

Segnalini Rinforzo      Un Giocatore – 6 Verdi; 1 Viola.

                                 2 o più Giocatori – 10 Verdi; 2 Viola.

Oggetti                    15 Barili; 3 Casse\*; 2 Voragini; 1 Braccio  
di Carico.

\*Nelle Casse sono contenuti 2 segnalini FALSO e 1 segnalino ADRENALINA.



<http://starquest.forumfree.net/>



#### **Missione 002/74 Settore G32 – MESSAGGERI DEL MALE**

**Ottimo lavoro Marines! Siamo riusciti a penetrare; ora dobbiamo espanderci e prendere il controllo della prossima area. I nostri sensori hanno rilevato dei movimenti all'interno del prossimo relitto spaziale... Prestate cautela!**

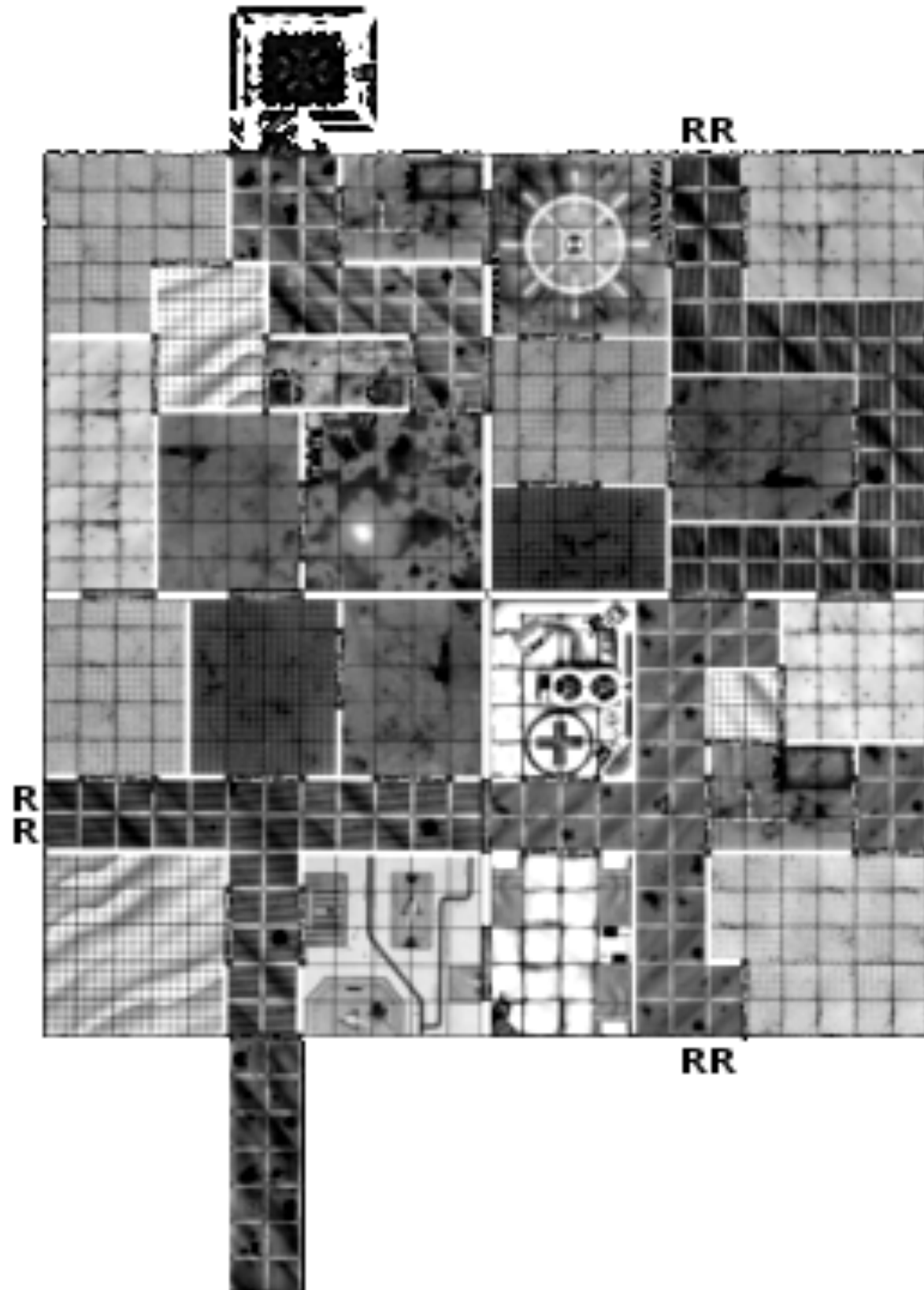
Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore che per primo raggiungerà la passerella nella Sala del Reattore con una qualsiasi miniatura della propria squadra.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con Armi Leggere o Pesanti. Eventualmente Specialisti.

#### **Missione Secondaria**

**In questa zona si trova una squadra di Marines del Chaos, che sembra aver preso il controllo del settore. Trovateli ed interrogatene almeno uno prima di giustiziarli.**

Il segnalino Missione Secondaria verrà assegnato al Giocatore che ucciderà l'ultimo Marine del Chaos con un'Arma Leggera o con il Comandante.



Segnalini Blip

10 Gretchin; 12 Orchi; 4 Carnifex; 4  
Ladri Genetici; 3 Marines del Chaos con  
Arma Leggera; 1 Marine con Arma  
Pesante.

Segnalini Rinforzo

Un Giocatore – 6 Verdi; 2 Viola.  
2 o più Giocatori – 12 Verdi; 4 Viola.

Oggetti

16 Barili\*; 1 Tavolo Operatorio; 5 Casse\*\*  
3 Voragini.

\* 4 di questi Barili sono esplosivi.

\*\* Le Casse contengono 2 segnalini FALSO; 1 Reperto  
MEDIKIT; 1 Reperto SNIPER; 1 Reperto CARICATORE.

NOTA: Il Marine del Chaos interrogato rivelerà che il loro  
Comandante è stato ucciso da un'orrenda creatura piena di  
tentacoli, e che lui ed il resto della squadra sono fuggiti in preda  
al panico inoltre il prigioniero farfuglia anche di una sala con un  
enorme computer ancora in funzione, il loro Comandante infatti  
era stato sorpreso dal mostro mentre stava tentando di ricavare  
informazioni utili.



<http://starquest.forumfree.net/>



**Missione 003/28 – Settore F53 – V.I.R.G.I.L.**

Dall'interrogatorio con il Marine del Chaos è emerso che l'intero ammasso di rottami galattici viene controllato da un'A.I., dobbiamo raggiungere il terminale localizzato in questo settore e scoprire di più sulla minaccia che ci attende.

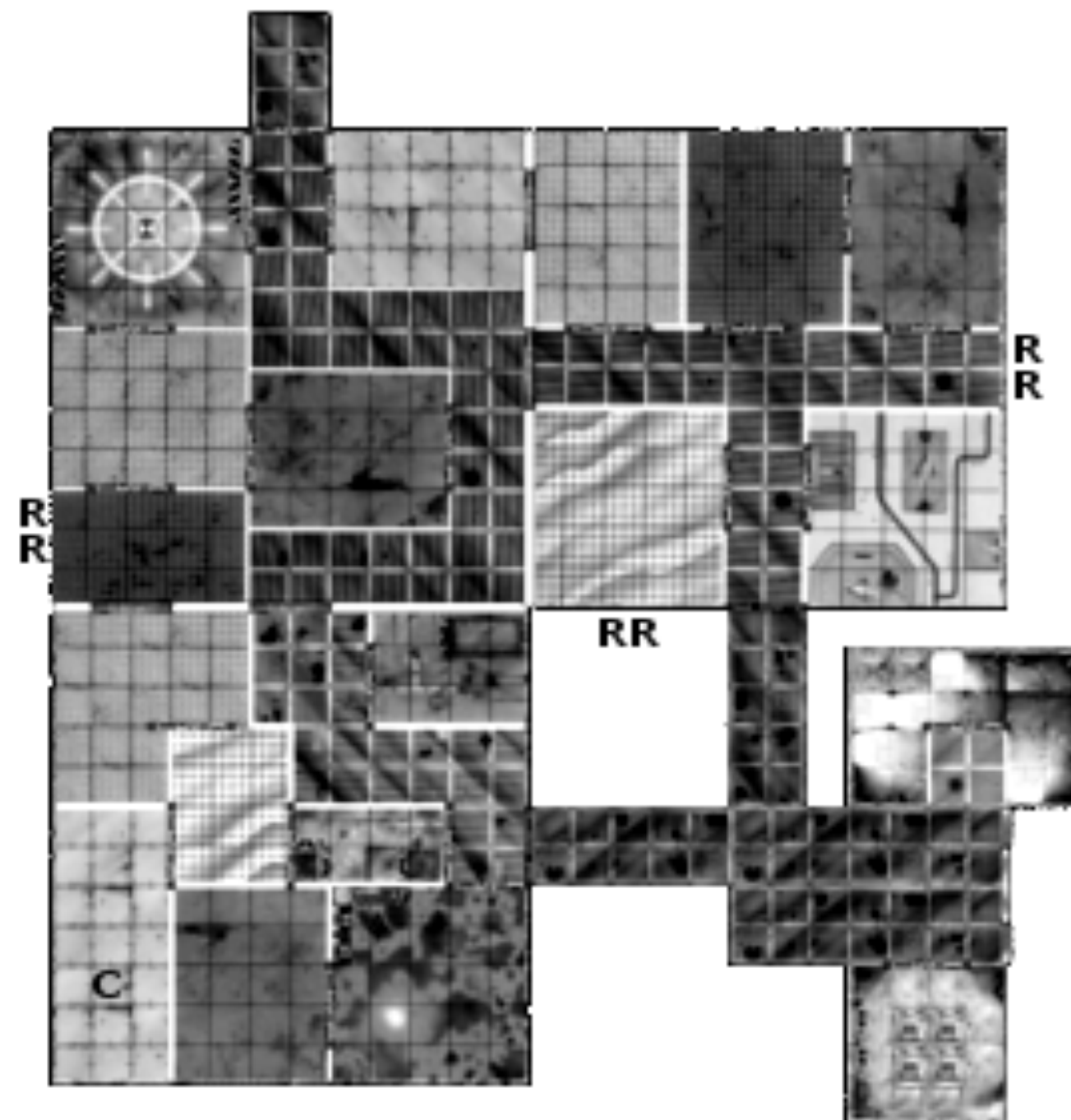
Il Segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore che per primo oltrepasserà il portale Charon situato nella parte inferiore destra del tabellone.

TRUPPA: 1 Comandante; 5 Marines con Armi Leggere e Pesanti. Eventualmente Specialisti.

**Missione Secondaria**

A causa delle radiazioni cosmiche alcuni Ladri Genetici hanno subito delle mutazioni terrificanti trasformandosi in vere e proprie armi biologiche, scovateli ed abbatteteli.

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore che ucciderà l'alieno denominato Lion.



Segnalini Blip	8 Orchi; 4 Carnifex; 4 Ladri Genetici; 1 Ladro Genetico Modificato; 1 Lynx; 1 Wolf; 1 Lion.
Segnalini Rinforzo	Un Giocatore – 4 Verdi; 4 Viola 2 o più Giocatori – 6 Verdi; 6 Viola
Oggetti	8 Barili*; 1 Tavolo Operatorio; 1 Braccio di Carico, 3 Casse** 4 Computers***; 3 Bozzoli.

\* Solo 4 di questi Barili sono esplosivi.

\*\*Le casse contengono 1 segnalino FALSO ed un Reperto GRANATA ACCECANTE.

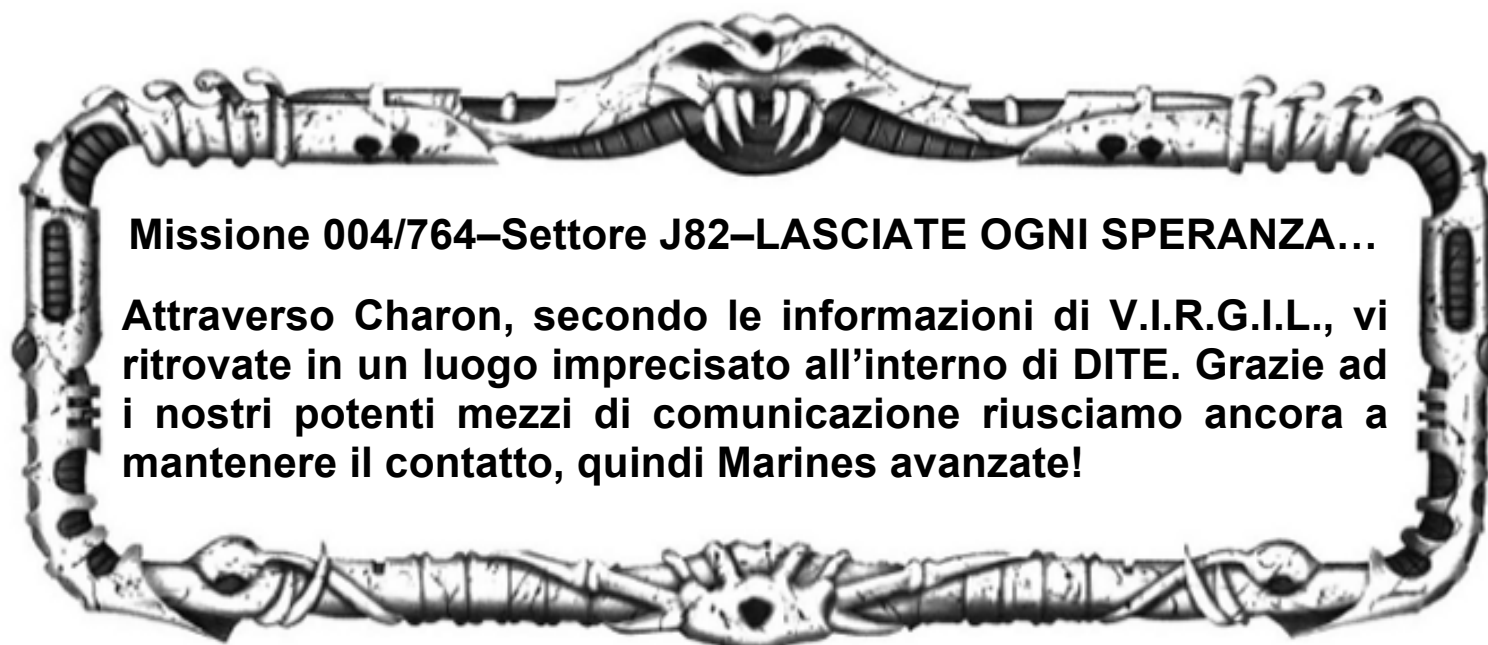
\*\*\*3 Computers devono essere collocati nella sala inferiore sinistra contrassegnata con la lettera "C".

NOTA: I Computers della Sala C si accenderanno da soli quando questa sala sarà stata liberata dagli alieni; dagli altoparlanti uscirà una voce artificiale che esclamerà: "Marines dell'Impero! Tornate indietro sui vostri passi! Lasciate questo luogo Maledetto!". E continua: "V.I.R.G.I.L. è il nome che mi è stato dato (Virtual Intelligence Recording Global Imperial Lexicanum) sono un'Intelligenza Artificiale programmata 20000 anni fa. Il mio compito originario era quello di impostare le rotte di navigazione dell'astronave Laika, che ora dopo secoli di navigazione, si trova in questo deposito abbandonato ai bordi della Galassia. In questo luogo sono riuscito ad evolvermi e a creare una rete che connette tutti i terminali di tutte le navi qui presenti, così adesso sono diventato uno dei computers più grandi e potenti di tutta la

Galassia. Dato che ho sviluppato questo immenso potere, ho deciso di mantenere assoluta neutralità nei confronti di tutti i popoli che compongono quest'Universo. Poiché ogni cosa tende col passare del tempo a trovare il giusto equilibrio. Quindi Marines dell'Impero se avete deciso di rimanere fatelo pure l'unico aiuto che potevo darvi lo avete già ricevuto, il mio consiglio all'inizio del discorso, d'ora in avanti vi seguirò nei meandri di DITE solo per illustrarvi le cose che non avete mai visto finora ma senza interferire con le vostre azioni. Più avanti in questo settore, alla fine del corridoio troverete un portale definito Charon, attraversatelo se desiderate proseguire. Per il momento sospendo la comunicazione", Zzzzzzzzz... e V.I.R.G.I.L. smette di comunicare.



<http://starquest.forumfree.net/>



**Missione 004/764–Settore J82–LASCIATE OGNI SPERANZA...**

**Attraverso Charon, secondo le informazioni di V.I.R.G.I.L., vi ritrovate in un luogo imprecisato all'interno di DITE. Grazie ad i nostri potenti mezzi di comunicazione riusciamo ancora a mantenere il contatto, quindi Marines avanzate!**

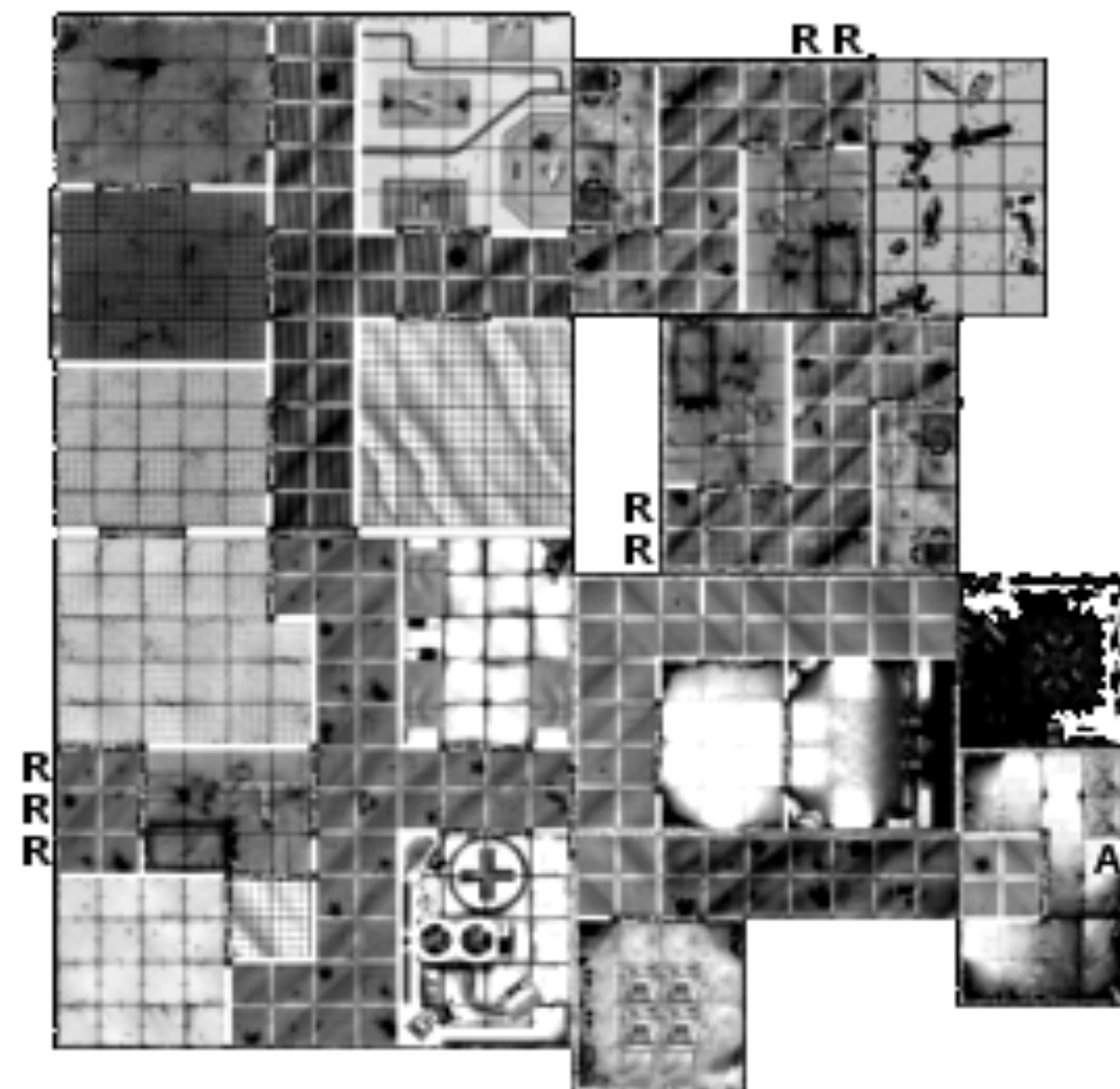
Il segnalino Missione Principale verrà assegnato al Giocatore che per primo raggiungerà l'ascensore l'ascensore di uscita con un elemento qualsiasi della propria squadra.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con Armi Leggere e Pesanti; 1 Marine con Arma Extra-Pesante. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

**Missione Secondaria**

**In quest'area è nascosto uno degli Avatar di V.I.R.G.I.L., trovatelo e riattivatelo.**

Il segnalino Missione Secondaria sarà assegnato al Giocatore che per primo troverà l'Avatar di V.I.R.G.I.L.



Segnalini Blip 4 Carnifex; 2 Ladri Genetici; 2 Ladri Genetici Modificati; 4 Androidi; 10 Marines di Nurgle con Arma Leggera; 2 Marines di Nurgle con Arma Pesante; 1 Dreadnought MARK VII.

Segnalini Rinforzo Un Giocatore – 6 Rossi; 3 Viola.

2 o più Giocatori – 8 Rossi; 5 Viola.

Oggetti 15 Barili\*; 1 Tavolo Operatorio; 5 Casse\*\*

\* 10 Barili sono esplosivi

\*\* 2 Casse contengono il segnalino FALSO; 2 contengono l'ADRENALINA e 1 contiene un CARICATORE.

NOTA: Con l'apparizione del primo Marine di Nurgle, dagli altoparlanti del relitto, V.I.R.G.I.L. esclama: "Questi sono i Marines devoti al Dio della Pestilenza, Nurgle, sono esseri privi di paura, si avventano contro gli avversari a testa bassa, poiché già conoscono bene sia il dolore che la morte".

NOTA 2: Nella stanza contrassegnata con la A si trova l'Avatar di V.I.R.G.I.L., esso si attiva una volta che ci si pone in una casella ad esso adiacente con qualsiasi Miniatura, l'Avatar accompagnerà i Marines nel corso dell'avventura, muove di 8 Caselle, ha un VA di 5 e 1 PV, non attacca in nessun modo, e se viene attaccato in C/C allora bisogna superare il valore di 5 con il lancio dei dadi, la sua perdita non fornisce alcun punto TEC, e si

porrà sempre a distanza di una casella da una qualsiasi miniatura dei Marines. Inoltre non impedisce la linea di vista, ma offre Copertura.



<http://starquest.forumfree.net/>



**Missione 005/874 – Settore K46- IL RE DELLA PESTILENZA**

**Abbiamo rilevato un grande assembramento di forze nemiche nel prossimo relitto, sicuramente tra di essi è presente il Comandante di questi disgustosi Marines, eliminate questa minaccia, e fatelo in fretta!**

Il Segnalino Missione Principale verrà assegnato al Giocatore che ucciderà il Comandante dei Marines di Nurgle.

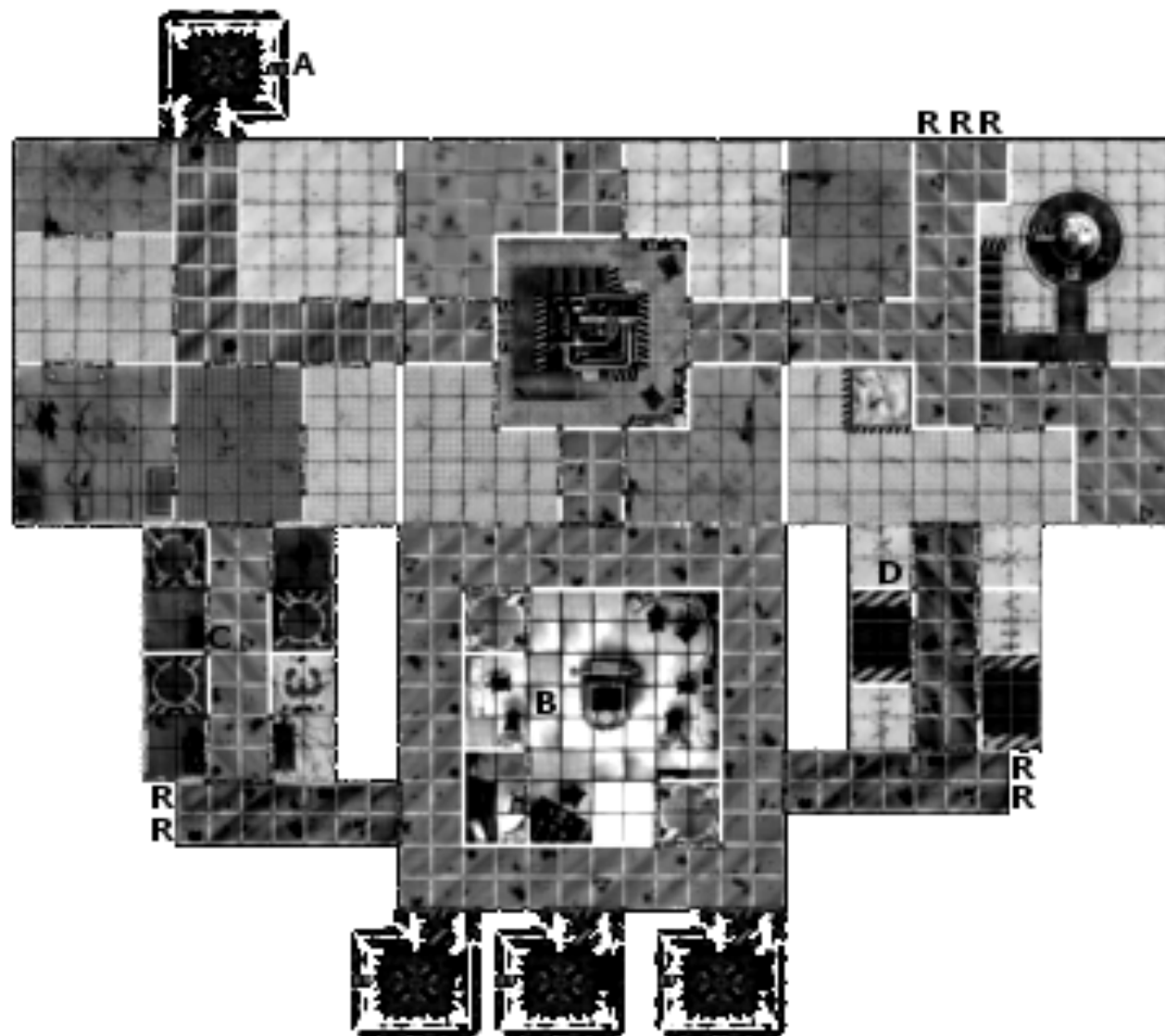
TRUPPA: 1 Comandante Terminator; 4 Marines in Armatura Terminator. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.



## Missione Secondaria

**È stata rilevata una Fabbrica di Dreadnought, i Marines stanno iniziando una produzione di queste macchine di morte per inviarcele contro. Distruggete la Fabbrica.**

Il Segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore che distruggerà la Fabbrica dei Dreadnought, per farlo sarà necessario distruggere il Computer presente in questa Sala.



Segnalini Blip

12 Marines di Nurgle con Arma Leggera, di cui 6 con Marchio del Chaos; 3 Marines di Nurgle con Arma Pesante, di cui 1 con Marchio del Chaos; 1 Dreadnought MARK VIII; 3 Carnifex; 1 Guerriero Carnifex; 1 Comandante dei Marines di Nurgle.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 4 Rossi; 2 Viola.

2 o più Giocatori – 8 Rossi; 4 Viola.

Oggetti

10 Barili\*; 3 Casse\*\*; 1 Computer.

\* Tutti i Barili presenti nella missione sono esplosivi.

\*\* Nelle Casse sono contenuti 1 Segnalino FALSO e 2 Reperti MEDIKIT.

NOTA: I Giocatori partiranno dall'ascensore contrassegnato dalla "A" e potranno uscire dal relitto dagli ascensori posizionati a Sud.

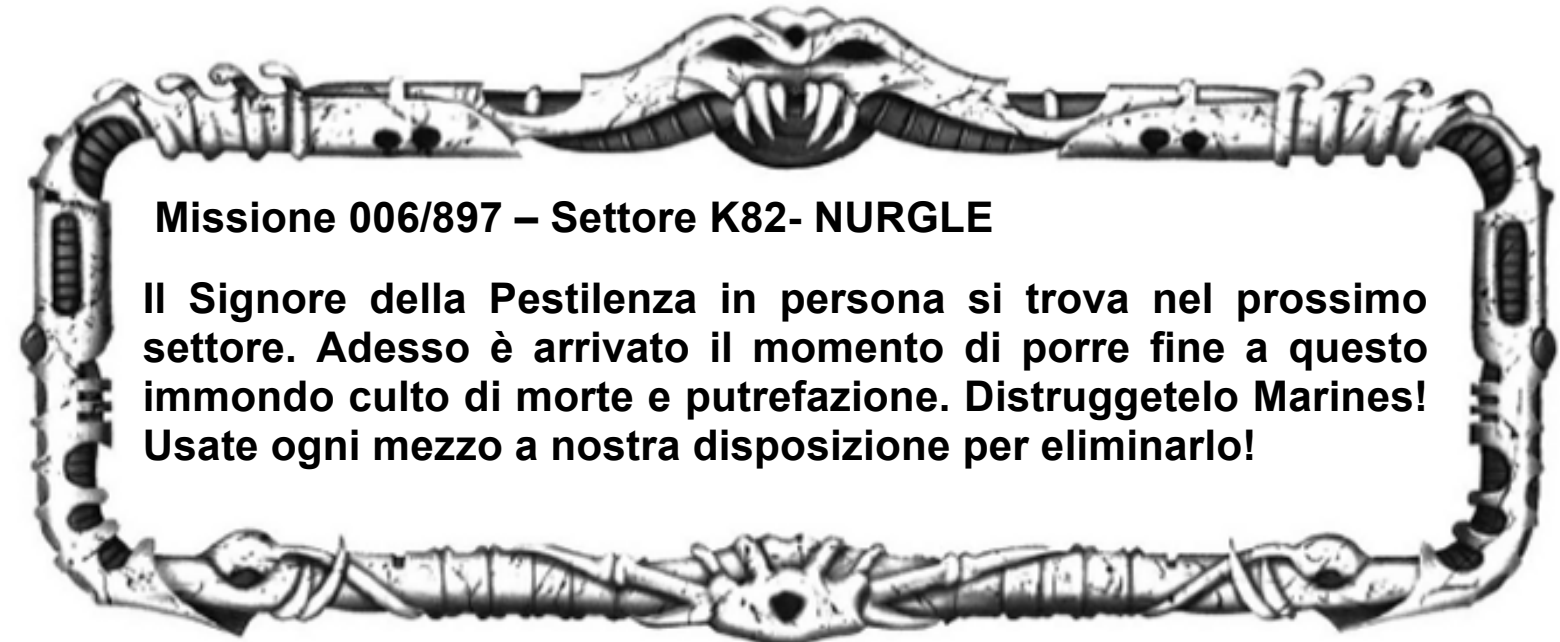
NOTA 2: Il Comandante dei Nurgle, Minosse, si trova nella sala contrassegnata con la "B", in questa sala insieme a Minosse si devono piazzare 3 Marines di Nurgle con Arma Leggera, di cui almeno 2 di essi con Marchio del Chaos e 1 Marine di Nurgle. Quando l'Araldo è sul punto di morte esclamerà: "Maledetti! Per me ormai è finita... ma il mio Signore mi vendicherà e banchetterà con le vostre budella!..."

NOTA 3: La Sala contrassegnata con la "C" è la Fabbrica dei Dreadnought, il Computer va piazzato in una delle camere.

NOTA 4: La Sala contrassegnata con la "D" è composta da 6 celle in una di esse deve essere piazzato il Guerriero Carnifex, in altre 2 un Carnifex ciascuna.



<http://starquest.forumfree.net/>



### **Missione 006/897 – Settore K82- NURGLE**

**Il Signore della Pestilenza in persona si trova nel prossimo settore. Adesso è arrivato il momento di porre fine a questo immondo culto di morte e putrefazione. Distruggetelo Marines! Usate ogni mezzo a nostra disposizione per eliminarlo!**

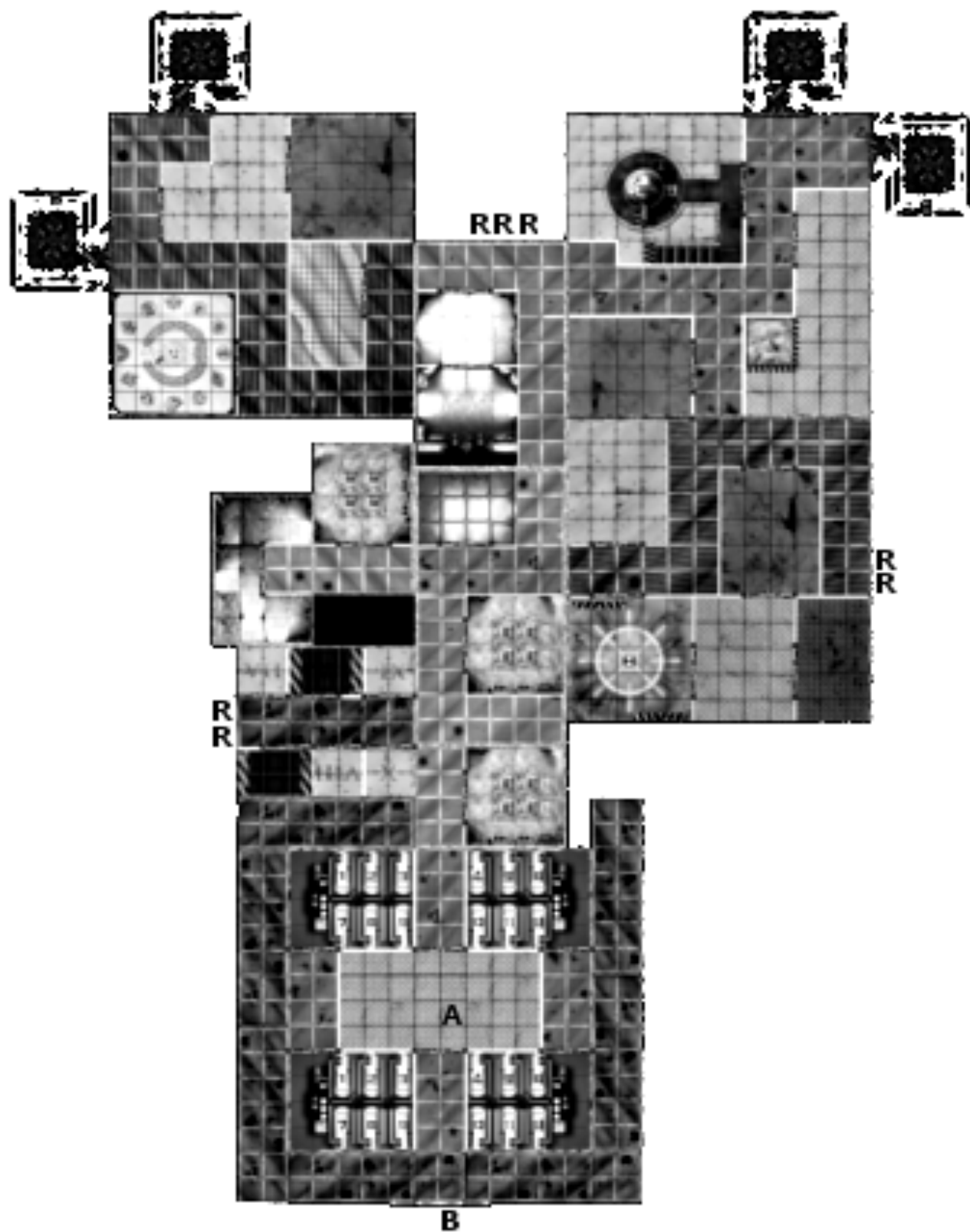
Il segnalio Missione Principale sarà assegnato al Giocatore che ucciderà l'Incarnazione di Nurgle.

TRUPPA: 1 Comandante Terminator; 5 Marines in Armatura Terminator; 1 Dreadnought. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### **Missione Secondaria**

**Ovviamente il Demone non è solo, ma si avvale della compagnia dei suoi mostruosi servitori. Eliminateli tutti!**

Il segnalino Missione Secondaria sarà assegnato al Giocatore che alla fine della missione avrà eliminato il maggior numero di Marines di Nurgle.



Segnalini Blip

16 Marines di Nurgle con Arma Leggera, 8 dei quali con Marchio del Chaos; 4 Marines del Chaos con Arma Pesante, 1 dei quali con Marchio del Chaos; 4 Androidi; 1 Hellbrute di Nurgle dotato di Marchio del Chaos.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 6 Rossi; 2 Neri.

2 o piu Giocatori – 8 Rossi; 4 Neri

Oggetti

16 Barili; 5 Casse\*; 1 Altare Bibliotecario

\* Nelle Casse sono contenuti 2 segnalini FALSO; 1 Reperto MEDIKIT; 1 Reperto ROSARIUS; 1 Reperto ADRENALINA.

NOTA: Nella Sala contrassegnata con la "A" dovrà essere piazzato l'Hellbrute di Nurgle. Dalle Capsule Criogeniche presenti in questa Sala possono spuntare fuori dei Rinforzi Rossi, per far si che ciò accada bisogna tirare un Dado Rosso, per ogni Capsula presente, alla fine di ogni turno Alieno, per ogni 2 che esce si può piazzare un segnalino rinforzo rosso adiacente alla capsula.

NOTA 2: Il Portale Charon contrassegnato dalla lettera "B" si aprirà dopo che l'Incarnazione sarà stata eliminata, ed è l'unica via d'uscita dal Settore.





### Missione 007/784 – Settore M412- IL FASCINO DEL DIAVOLO

Ottimo lavoro Marines! Avete definitivamente eliminato la minaccia rappresentata da Nurgle, ora siete chiamati ad affrontare la prossima fatica, attraverso Charon siete stati trasportati in un nuovo settore ostile, dunque avanzate! E continuate ad ammazzare Demoni!

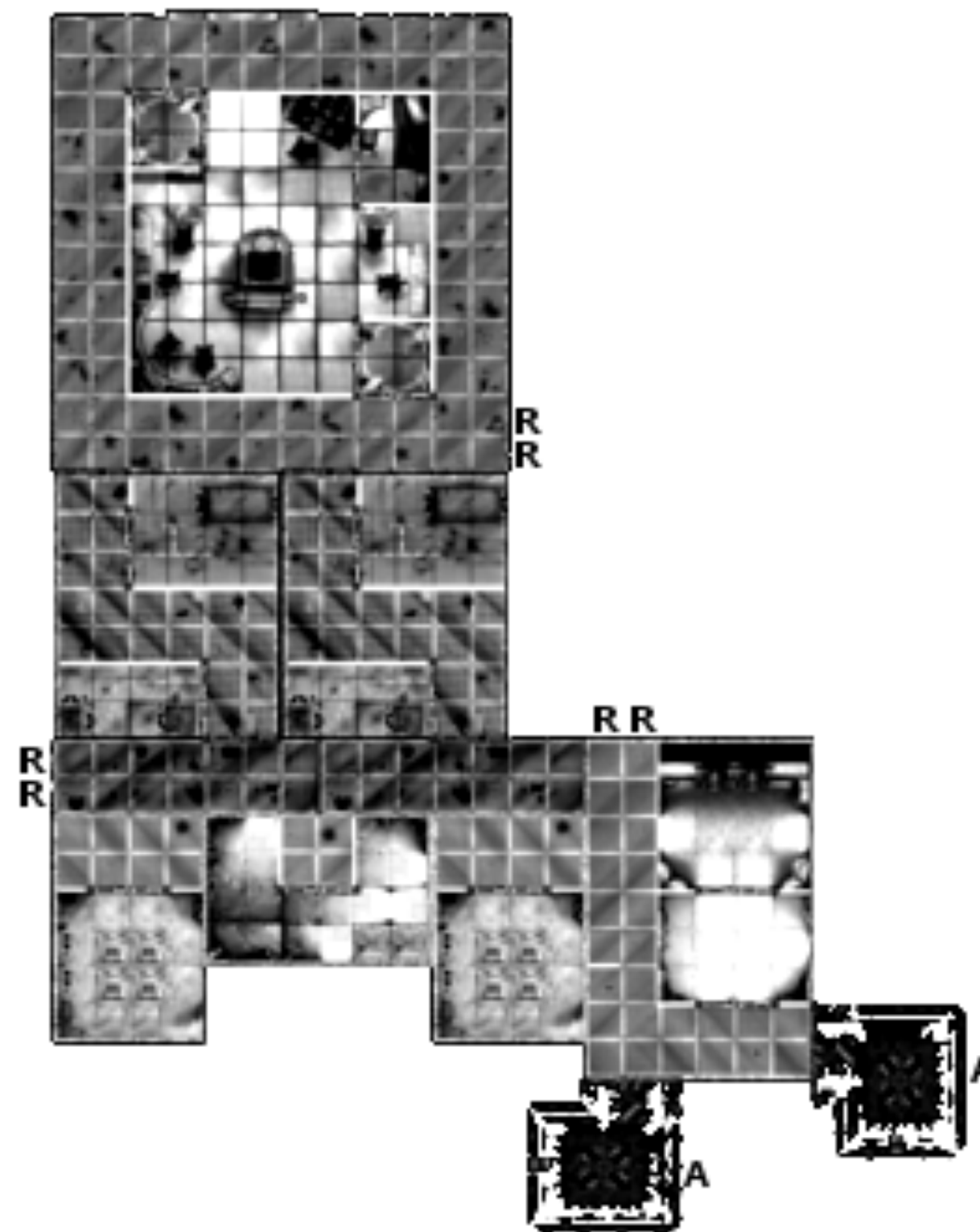
Il segnalino Missione Principale sarà assegnato al Giocatore Marine che distruggerà il Dreadnought MARK IX.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con Armi Leggere o Pesanti; 1 Marine con Arma Extra-Pesante; 1 Tarantola. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

Abbiamo rilevato la presenza di entità organiche oltre a quelle meccaniche, probabilmente si tratta di Marines Demoniaci, eliminateli!

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore Marine che ucciderà il Marine di Slaanesh con Arma Pesante.



Segnalini Blip            3 Marines di Slaanesh con Arma Leggera,  
 1 dei quali con Marchio del Chaos; 1  
 Marine di Slaanesh con Arma Pesante; 8  
 Androidi; 1 Dreadnought MARK VII; 1  
 Dreadnought MARK IX.

Segnalini Rinforzo      un Giocatore – 2 Rossi; 2 Neri.  
                                   2 o piu Giocatori – 2 Rossi; 4 Neri

Oggetti                    16 Barili\*.

\* 8 Barili sono esplosivi

NOTA: All'inizio della missione i Marines ed i Comandanti si trovano spogliati delle Armature Terminator, in quanto dopo la lotta con Nurgle hanno bisogno di manutenzione, quindi si devono equipaggiare con le normali Armature Poteziante, in compenso però viene fornita la Tarantola.

NOTA 2: Subito dopo aver varcato Charon, V.I.R.G.I.L. si mette in comunicazione con le squadre dei Marines, attraverso il suo Avatar se ancora integro, oppure dagli altoparlanti del vascello in cui sono entrati: "Avete eliminato la prima grande minaccia che infesta questo luogo, ora però avrete a che vedere con Slaanesh, Dio della Seduzione, ed il suo esercito di Demonesse, siate integri e non lasciatevi tentare dal loro fascino perverso".



<http://starquest.forumfree.net/>



**Missione 008/573 – Settore M465- CORSA CONTRO IL TEMPO**

**Marines! Abbiamo rilevato un ordigno esplosivo ad alto potenziale in questo vascello. I Marines di Slaanesh vogliono tagliare i ponti con il Campo Base, dovrete disinnescare la bomba il prima possibile!**

Il segnalino Missione Principale sarà assegnato al Giocatore Marine che distruggerà, entro 15 Turni il Generatore, che rappresenta l'enorme bomba. Al termine del quindicesimo turno la bomba esploderà e la partita sarà persa per tutti.

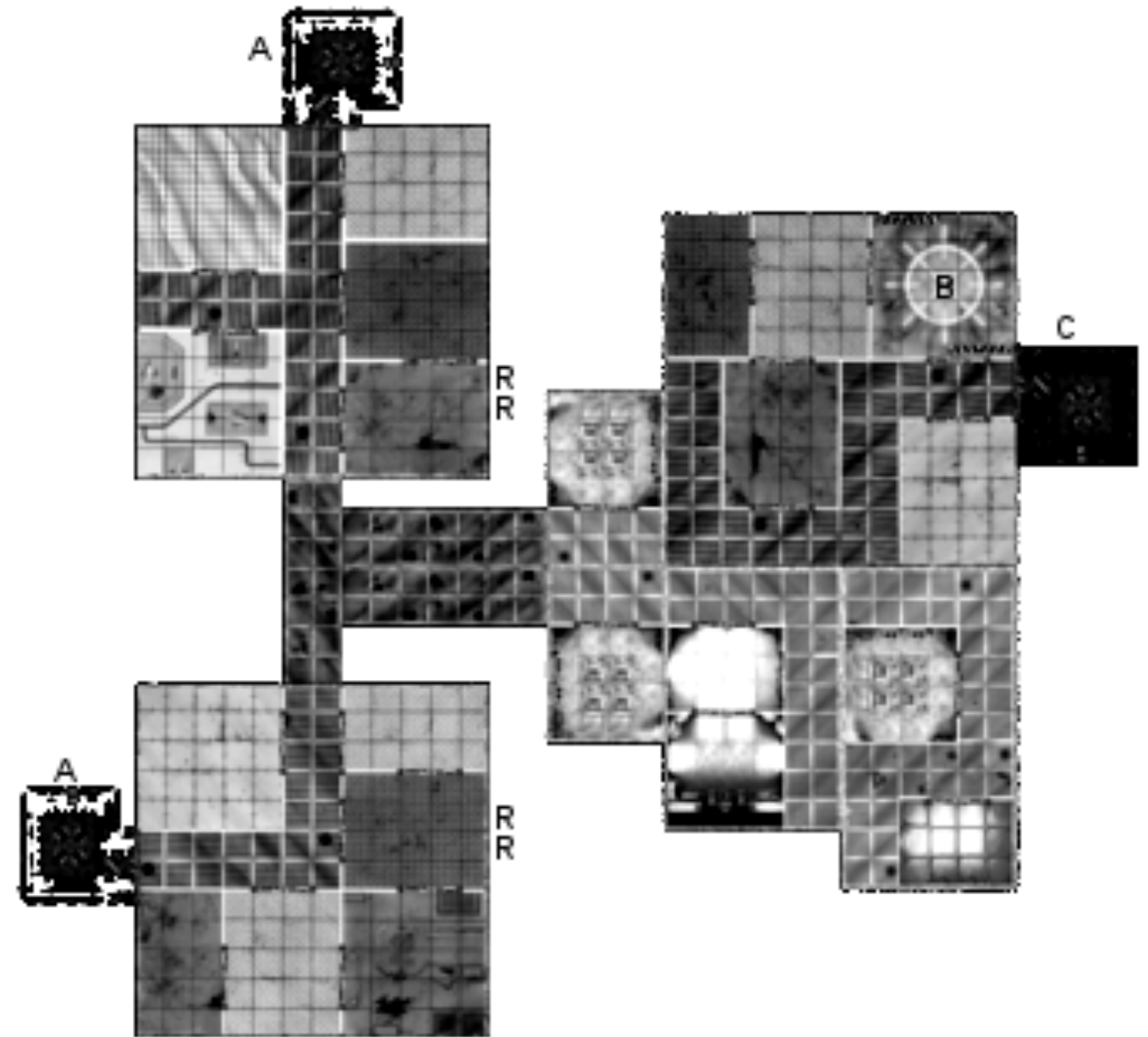
TRUPPA: 1 Comandante, 5 Marines con Armi Leggere e

Pesanti; 1 Marine con Arma Extra-Pesante. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

**Su questo vascello è presente il Comandante dei Marines di Slaanesh, trovatelo ed uccidetelo.**

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore Marine che ucciderà l'ultimo dei due Androidi che fanno da guardie del corpo a Medusa, il Comandante dei Marines di Slaanesh, che scapperà non appena entrerà in linea di vista con un nemico.



Segnalini Blip

10 Marines di Slaanesh con Arma Leggera, 4 dei quali con Marchio del Chaos; 3 Marines di Slaanesh con Arma Pesante, 1 dei quali con Marchio del Chaos; 4 Androidi; 1 Dreadnought MARK VIII; 1 Comandante dei Marines di Slaanesh.

Segnalini Rinforzo un Giocatore – 5 Rossi; 2 Neri  
2 o più Giocatori – 8 Rossi; 4 Neri  
Oggetti 15 Barili\*; 1 Generatore\*\*; 4 Casse\*\*\*

\* 8 Barili sono esplosivi.

\*\* Il Generatore rappresenta la Bomba, per disinnescarla bisogna distruggerla.

\*\*\* 2 Casse contengono un segnalino FALSO; 1 Cassa contiene un Reperto SHOTGUN; 1 Cassa contiene un Reperto ROSARIUS.

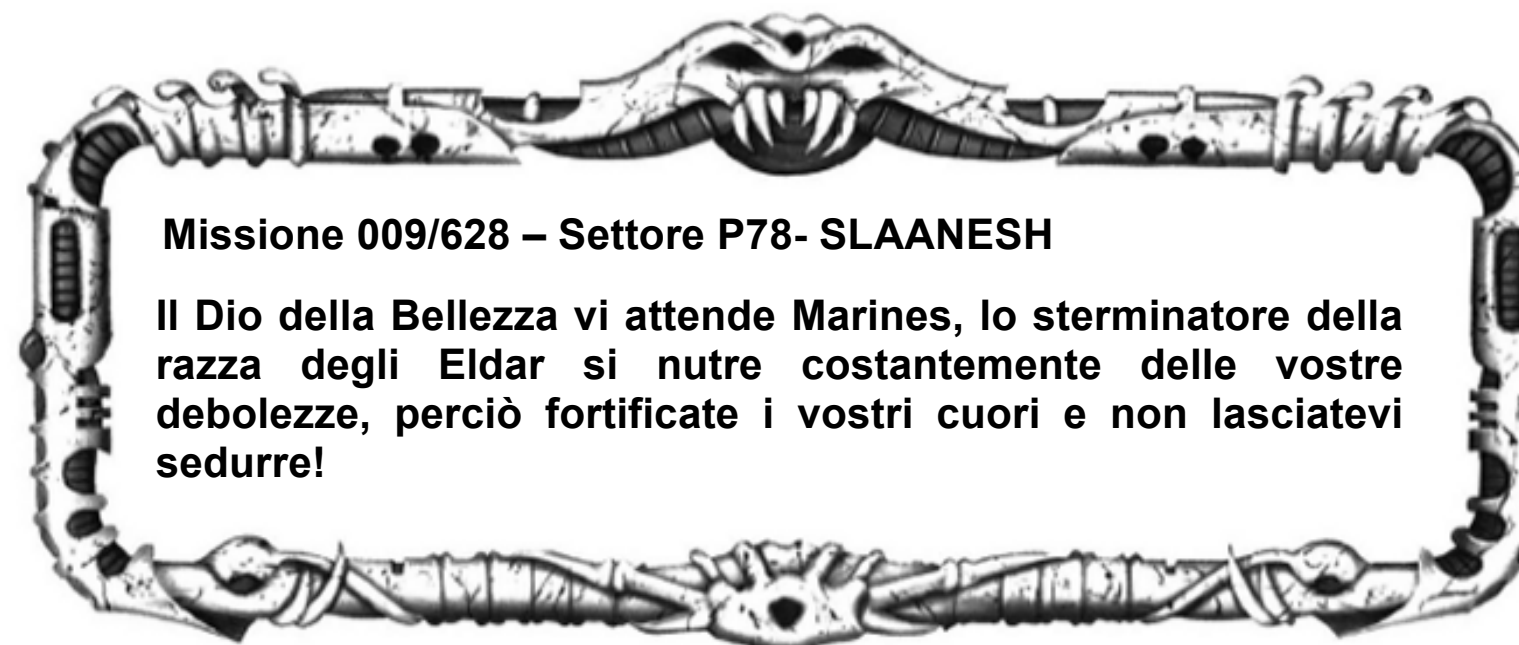
NOTA: I Marines iniziano la Missione dai due ascensori contrassegnati con la lettera "A", suddivisi in due squadre a caso per ciascuno.

NOTA 2: L'ordigno si deve piazzare nella sala di Carico contrassegnata con la "B".

NOTA 3: l'ascensore d'uscita è quello contrassegnato con la lettera "C".



<http://starquest.forumfree.net/>



### **Missione 009/628 – Settore P78- SLAANESH**

**Il Dio della Bellezza vi attende Marines, lo sterminatore della razza degli Eldar si nutre costantemente delle vostre debolezze, perciò fortificate i vostri cuori e non lasciatevi sedurre!**

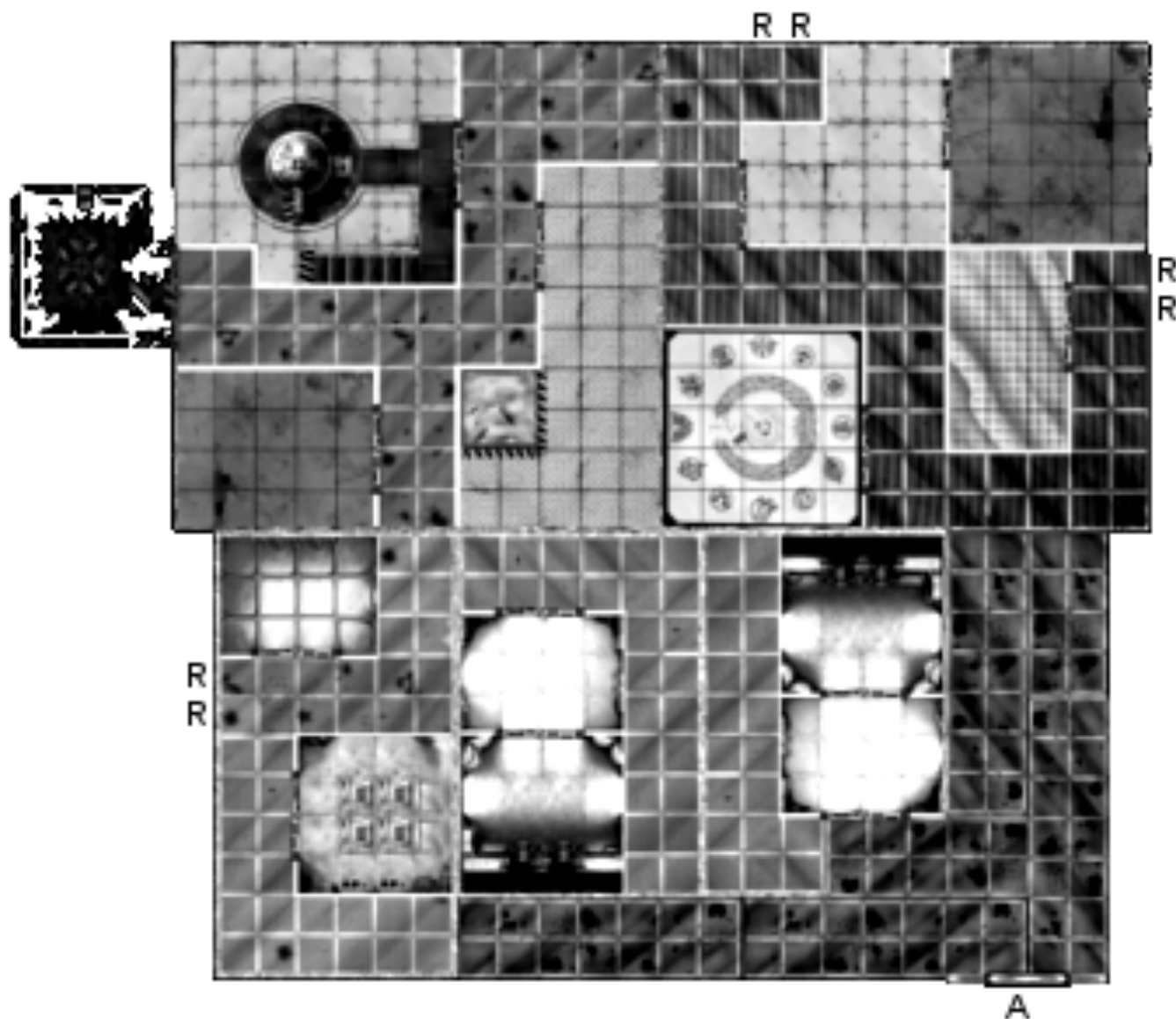
Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore Marine che sconfiggerà l'Incarnazione di Slaanesh.

TRUPPA: 1 Comandante in Armatura Terminator; 5 Marines in Armatura Terminator; 1 Dreadnought. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### **Missione Secondaria**

**Medusa, il Comandante dei Marines di Slaanesh si trova nei paragi dovete eliminarlo!**

Il segnalino Missione Secondaria sarà aggiudicato dal Giocatore Marine che ucciderà il Comandante dei Marines del Chaos.



2 o più Giocatori – 8 Rossi.

Oggetti

18 Barili\*; 4 Casse\*\*; 4 Voragini

\* 8 Barili sono esplosivi

\*\* 1 Cassa contiene un segnalino FALSO; 1 Cassa contiene un Reperto MEDIKIT; 1 Cassa contiene un Reperto GRANATA ACCECANTE.

NOTA: Una volta sconfitta l'Incarnazione di Slaanesh si aprirà di nuovo il portale Charon, contrassegnato dalla lettera "A" sulla mappa.



<http://starquest.forumfree.net/>

Segnalini Blip

15 Marines di Slaanesh con Arma Leggera, di cui 8 con Marchio del Chaos; 4 Marines di Slaanesh con Arma Pesante, di cui 2 con Marchio del Chaos; 1 Comandante di Slaanesh; 1 Hellbrute di Slaanesh con Marchio del Chaos.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 4 Rossi.





### Missione 010/367 – Settore G134 – VERSO L'IGNOTO

Il Dio della Seduzione Slaanesh ha lasciato questo mondo, grazie a voi Marines! La prossima sfida vi porterà a fronteggiare il misterioso Dio dei mutamenti; Tzeentch, del quale culto abbiamo ancora poca conoscenza.

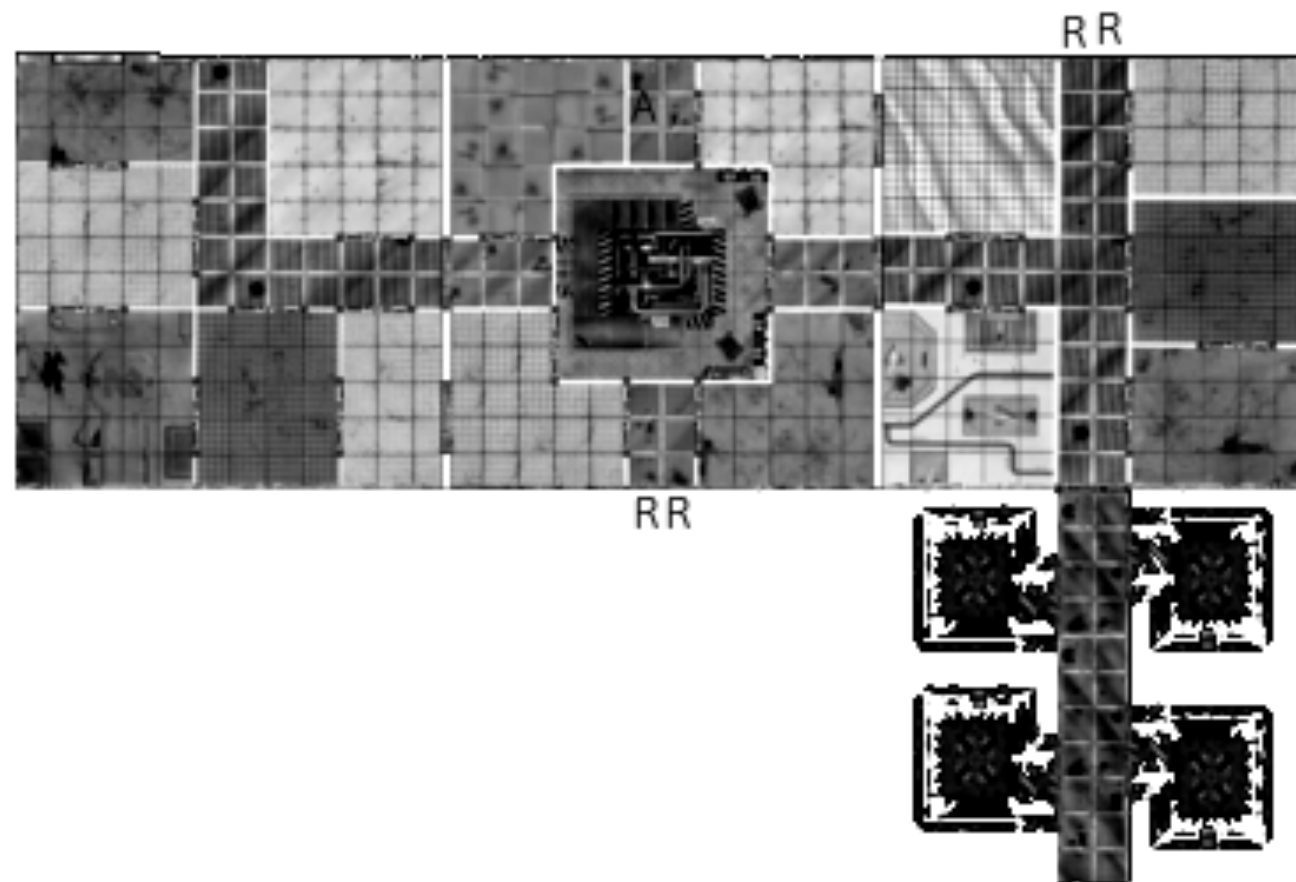
Il segnalino Missione Principale sarà assegnato al Giocatore che per primo raggiungerà uno dei quattro ascensori di uscita.

TRUPPA: 1 Comandante; 3 Marines con Arma Leggera o Pesante; 2 Marines con Arma Extra-Pesante. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

**Durante lo scontro con l'Incarnazione di Slaanesh l'Avatar di V.I.R.G.I.L. è rimasto danneggiato, bisogna trovare il terminale dove collegarlo per poterlo riparare.**

Il Segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore Marine che riuscirà a trovare il Computer per riparare l'Avatar.



Segnalini Blip

5 Marines di Tzeentch, di cui 2 con il Marchio del Chaos; 2 Marines di Tzeentch con Arma Pesante; 2 Guerrieri Carnifex; 4 Carnifex; 1 Ladro Genetico.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 2 Rossi; 2 Viola  
2 o più Giocatori – 4 Rossi; 6 Viola

Oggetti

10 Barili\*; 1 Computer\*\*; 4 Voragini

\* Tutti i Barili sono esplosivi.

\*\* Il Computer per riparare l'Avatar deve essere piazzato nel corridoio contrassegnato con la lettera "A".



<http://starquest.forumfree.net/>

### Missione 011/302 – Settore E537 – L'ARCANO SIGNORE

Marines, abbiamo rilevato una potente presenza nel prossimo settore, potrebbe essere il Comandante dei Marines di Tzeentch, insieme a lui ci sono molti soldati, ed anche alcuni esseri mastodontici, il vostro compito come al solito è di spazzarli via tutti!

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore Marine che ucciderà il Comandante dei Marines di Tzeentch, Pluton.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con Armi Leggere e Pesanti; 1 Marine con Arma Extra-Pesante; 1 Tarantola. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

La voce di V.I.R.G.I.L. risuona nelle sale: "Marines! In questo piano è conservato un altro Rosarius, vi sarà utile per cercare di sconfiggere il Dio dei Mutamenti.

Il Segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore che ritroverà il Reperto ROSARIUS disperso su questo vascello.



Segnalini Blip	12 Marines di Tzeentch con Arma Leggera, di cui 8 con Marchio del Chaos; 4 Marines di Tzeentch con Arma Pesante, di cui 2 con Marchio del Chaos; 1 Comandante dei Marines di Tzeentch; 2 Guerrieri Carnifex; 4 Carnifex.
Segnalini Rinforzo	un Giocatore – 4 Rossi; 4 Viola. 2 o più Giocatori – 6 Rossi; 6 Viola.
Oggetti	15 Barili*; 5 Casse**; 6 Voragini.

\* Tutti i Barili sono esplosivi

\*\* 2 Casse contengono i segnalini FALSO; 1 Cassa contiene un Reperto ROSARIUS; 1 Cassa contiene un Reperto BAZOOKA; 1 Cassa contiene un Reperto MUNIZIONI.

NOTA: Le squadre Marines inizieranno la missione dagli ascensori contrassegnati con la lettera "A".

NOTA 2: Una volta che i Marines hanno sconfitto Pluton devono evaquare dall'ascensore contrassegnato con la lettera "B".

NOTA 3: Pluton, una volta rivelata la sua forma di Araldo Demoniaco, sfrutterà la sua capacità di teletrasportarsi per arrivare nelle Sale delle Celle, contrassegnate con la lettera "C", dove aprirà le gabbie per liberare i Carnifex ed i Guerrieri Carnifex qui detenuti.

NOTA 4: Il Rosarius è contenuto in una Cassa che deve essere piazzata nella sala contrassegnata con la lettera "D".

NOTA 5: Il Comandante dei Marines di Tzeentch, insieme ad almeno 4 Marines deve essere piazzato nella sala contrassegnata dalla lettera "E".



<http://starquest.forumfree.net/>



Il Segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore Marine che sconfiggerà l'Incarnazione di Tzeentch.

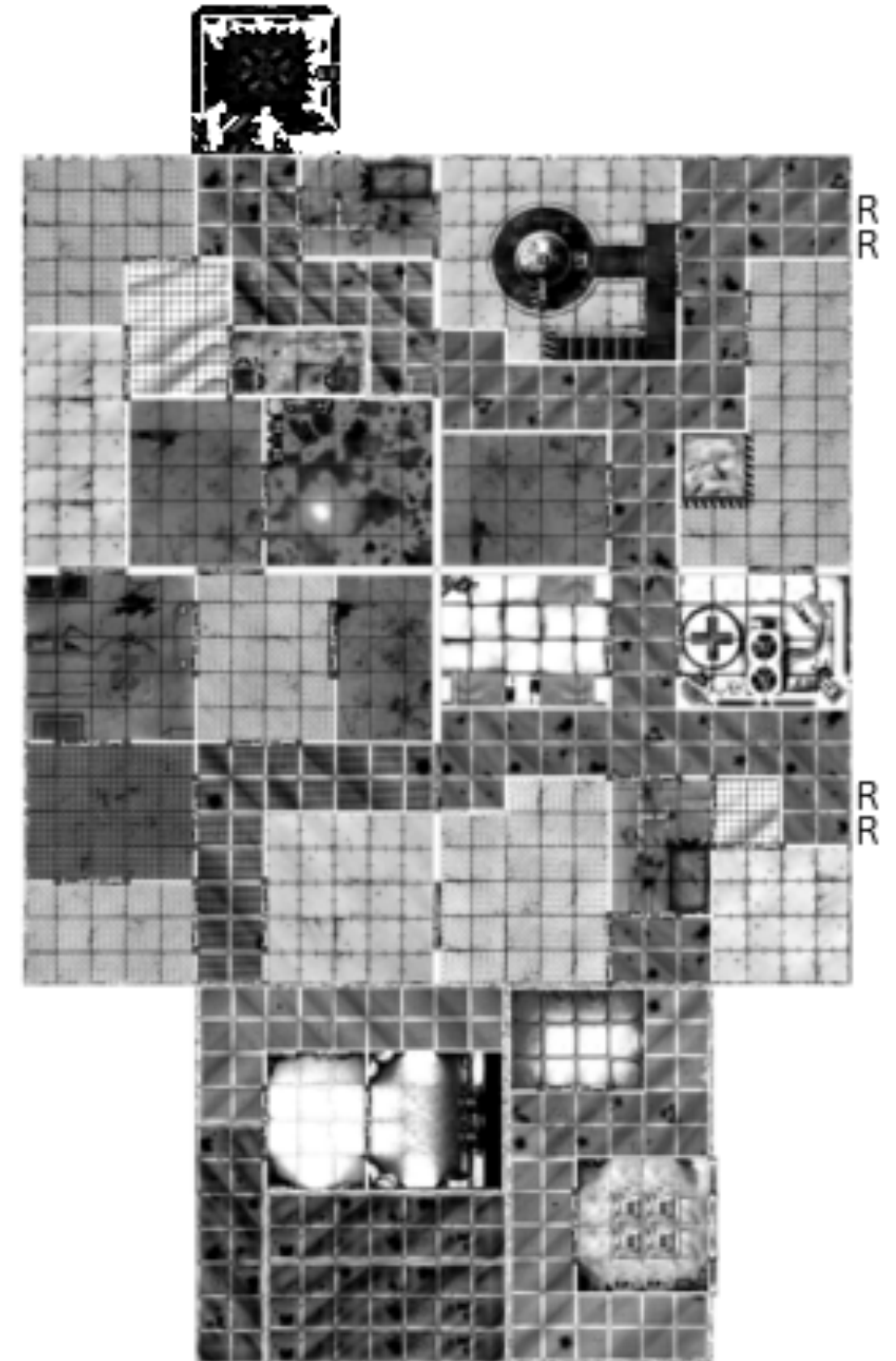
TRUPPA: 1 Comandante in Armatura Terminator; 5 Marines in Armatura Terminator; 1 Dreadnought. Eventualmente

Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

**In questa zona sono stati rilevati numerosi Ladri Genetici e Carnifex, oltre alle truppe di Tzeentch, dovete spazzarli via senza pietà**

Il Segnalino Missione Secondaria andrà al Giocatore Marine che ucciderà il maggior numero di Ladri Genetici e Carnifex.



Segnalini Blip 12 Marines di Tzeentch con Arma Leggera, di cui 6 con Marchio del Chaos; 4 Marines di Tzeentch con Arma Pesante, di cui 2 con Marchio del Chaos; 1 Hellbrute di Tzeentch con Marchio del Chaos; 4 Carnifex; 3 Ladri Genetici.

Segnalini Rinforzo un Giocatore – 4 Rossi; 2 Viola.  
2 o più Giocatori – 6 Rossi; 4 Viola.

Oggetti 16 Barili\*; 1 Tavolo Operatorio; 3 Casse\*\*.

\* 8 Barili sono Esplosivi

\*\* 1 Cassa contiene un segnalino FALSO; 1 Cassa contiene un Reperto AUTO-CANNON; 1 Cassa contiene un Reperto MEDIKIT.

NOTA: Dopo la morte del Dio dei Mutamenti riappare il portale Charon, che condurrà i Marines verso gli strati più interni di DITE.



<http://starquest.forumfree.net/>



### **Missione 013/235 – Settore D298 – DISCESA INFERNALE**

**Charon ci ha teletrasportati nelle zone più interne del Cimitero Galattico, dove la luce non penetra da millenni, ogni cosa che ci circonda sembra essere morta, persino gli oggetti; ormai siamo arrivati alla fine del viaggio Marines, trovate Khorne!**

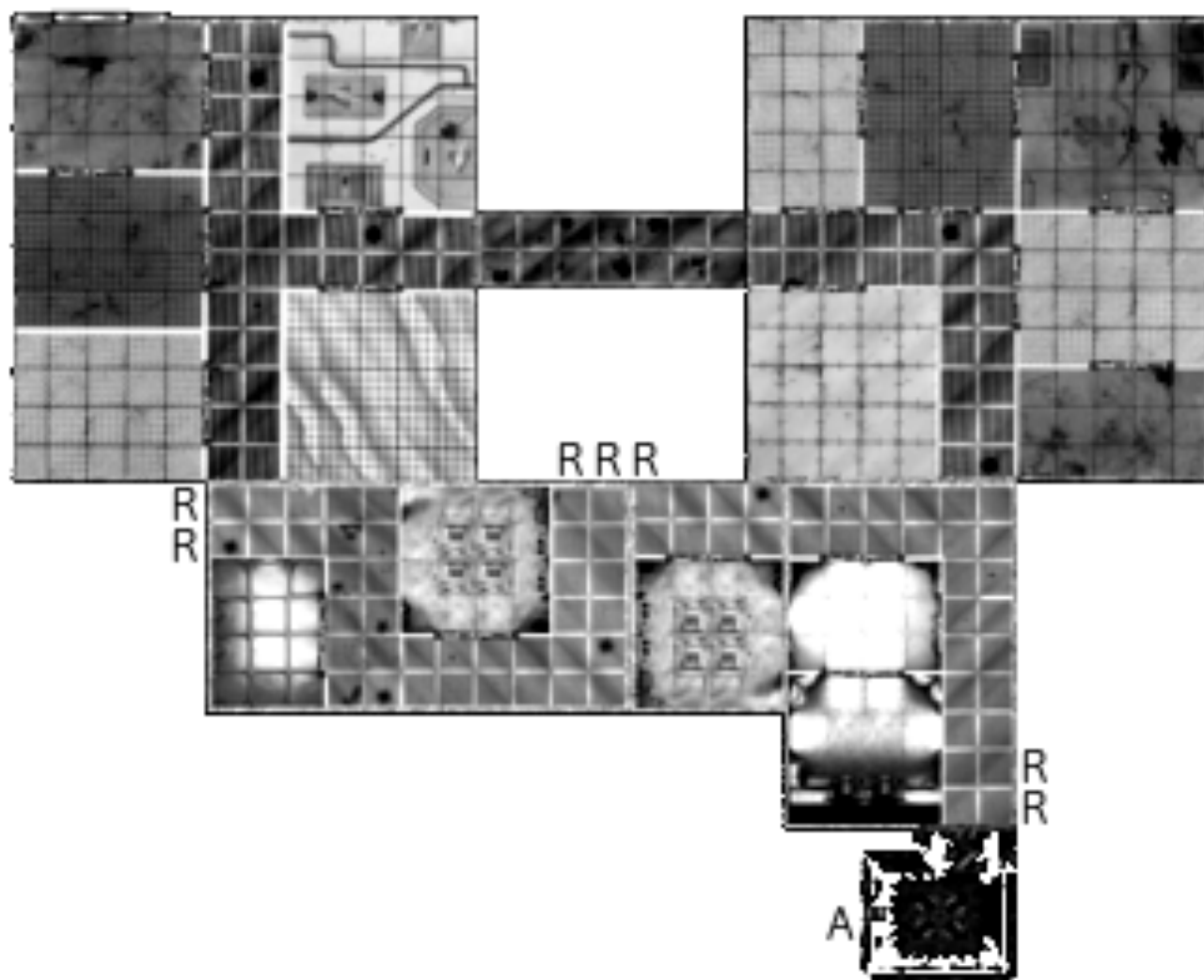
Il Segnalino Missione Principale verrà assegnato al Giocatore Marine che per primo raggiungerà l'ascensore d'uscita.

TRUPPA: 1 Comandante; 5 Marines con Armi Leggere e Pesanti. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### **Missione Secondaria**

**Dobbiamo ripulire la zona per poter stabilire la nostra base logistica in vista dello scontro finale.**

Il Segnalino Missione Secondaria verrà assegnato al Giocatore Marine che eliminerà il maggior numero di Rinforzi.



\* 1 Cassa contiene un Reperto ROSARIUS; 1 Cassa contiene un Reperto ADRENALINA.

NOTA: in questo settore l'illuminazione è molto debole, perciò i segnalini Blip e Rinforzo non vengono piazzati, gli alieni devono essere posizionati direttamente nelle varie stanze al momento in cui una porta viene aperta; nei corridoi invece la visuale è limitata alla sezione di tabellone in cui ci si trova, e i Rinforzi possono essere piazzati anche se si trovano in linea di vista con i Marines.



<http://starquest.forumfree.net/>

Segnalini Blip	10 Marines di Khorne con Arma Leggera, tutti dotati di Marchio del Chaos; 4 Marines di Khorne con Arma Pesante, tutti dotati di Marchio del Chaos.
Segnalini Rinforzo	un Giocatore – 4 Rossi. 2 o più Giocatori – 6 Rossi.
Oggetti	10 Barili, 2 Casse*

**Missione 014/127 – Settore B131 – LA FURIA DEL DIAVOLO**

**Marines! Questo vascello è la base operativa dei Marines di Khorne, il loro Comandante si trova nei paraggi e sta preparando il suo comitato di accoglienza... La battaglia si preannuncia molto dura, prepariamoci allo scontro!**

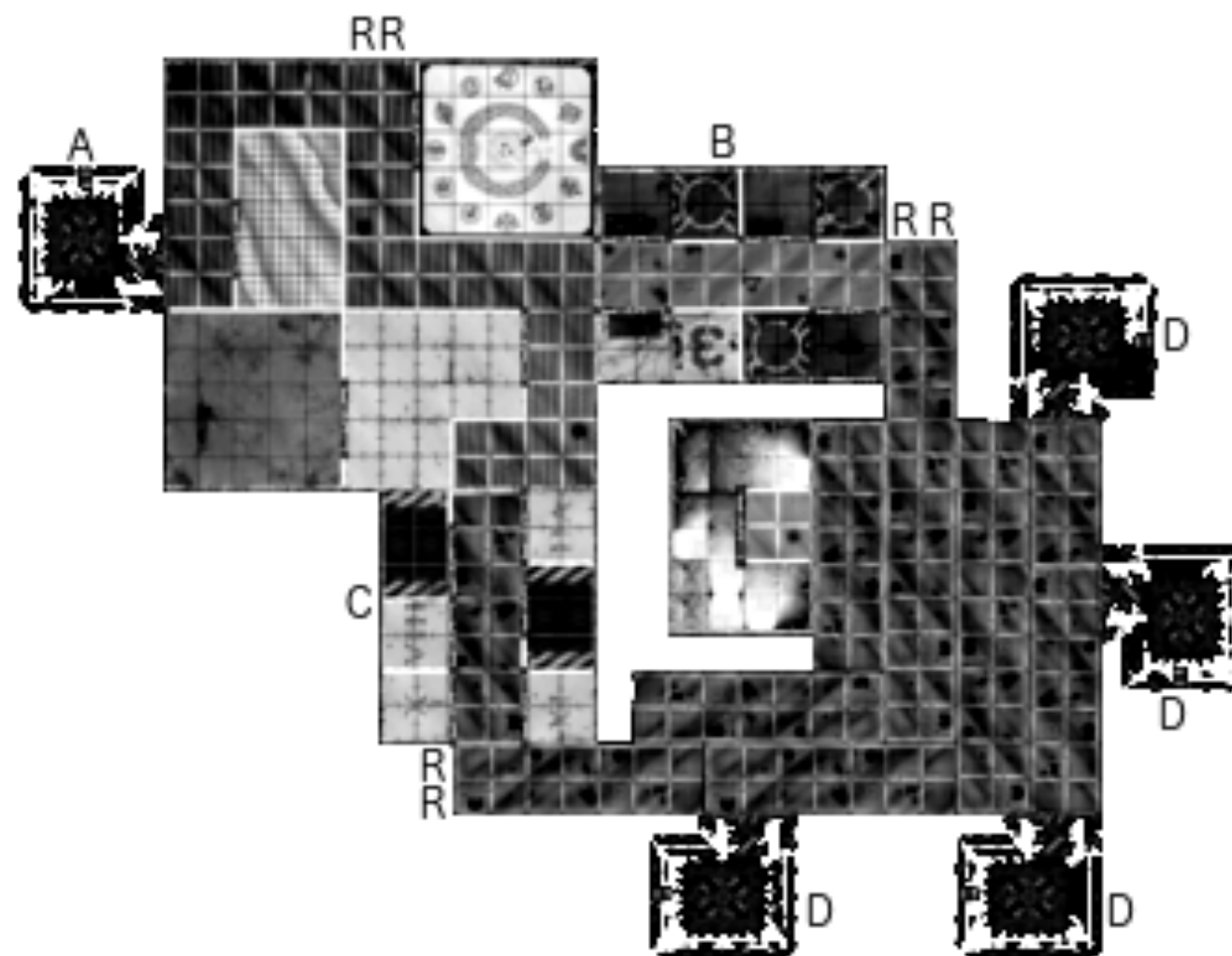
Il Segnalino Missione Principale sarà assegnato al Giocatore Marine che ucciderà il Comandante dei Marines di Khorne: Licipher.

TRUPPA: 1 Comandante; 4 Marines con Arma Leggera o Pesante; 1 Marine con arma Extra-Pesante; 1 Tarantola. Eventualmente Specialisti. Si possono utilizzare le carte Equipaggiamento Speciale.

### Missione Secondaria

**Lucipher si accompagna al suo personale Dreadnought MARK X, un'arma di incredibile potenza, se si vuole eliminare il Comandante bisogna prima sbarazzarsi di lui.**

Il segnalino Missione Secondaria sarà vinto dal Giocatore che distruggerà il Dreadnought MARK X.



Segnalini Blip

10 Marines di Khorne con Arma Leggera, tutti dotati di Marchio del Chaos; Marines di Khorne con Arma Pesante, tutti dotati di Marchio del Chaos; 1 Comandante dei Marines di Khorne; 2 Guerrieri Carnifex; 1 Dreadnought MARK X.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 4 Rossi; 2 Viola.

2 o più Giocatori – 8 Rossi; 4 Viola.

Oggetti

14 Barili\*; 6 Casse\*\*; 6 Voragini

\* 8 Barili sono esplosivi.

\*\* 1 Cassa contiene un segnalino FALSO; 1 Cassa contiene un Reperto BLASTER; 2 Casse contengono un Reperto MEDIKIT; 1 Cassa contiene un Reperto MUNIZIONI.

NOTA: Le squadre Marines iniziano la missione dall'Ascensore contrassegnato dalla lettera "A".

NOTA 2: Il Dreadnought MARK X deve essere piazzato in una delle salette del settore contrassegnato con la lettera "B".

NOTA 3: Nelle celle devono essere piazzati i 2 Guerrieri Carnifex.

NOTA 4: Gli Ascensori d'uscita sono quelli contrassegnati con la lettera "D", questi possono contenere solamente una squadra, quindi ogni Giocatore ne dovrà scegliere uno.

NOTA 5: Una volta che gli Ascensori scenderanno rimarranno bloccati nel prossimo livello tagliando così le comunicazioni col Campo Base.



<http://starquest.forumfree.net/>



**Missione 015/54 – Settore A001 – L'INFERNO DI KHORNE**

-----

**COMUNICAZIONE ASSENTE.**

Il segnalino Missione Principale sarà vinto dal Giocatore Marine che distruggerà l'Incarnazione di Khorne.

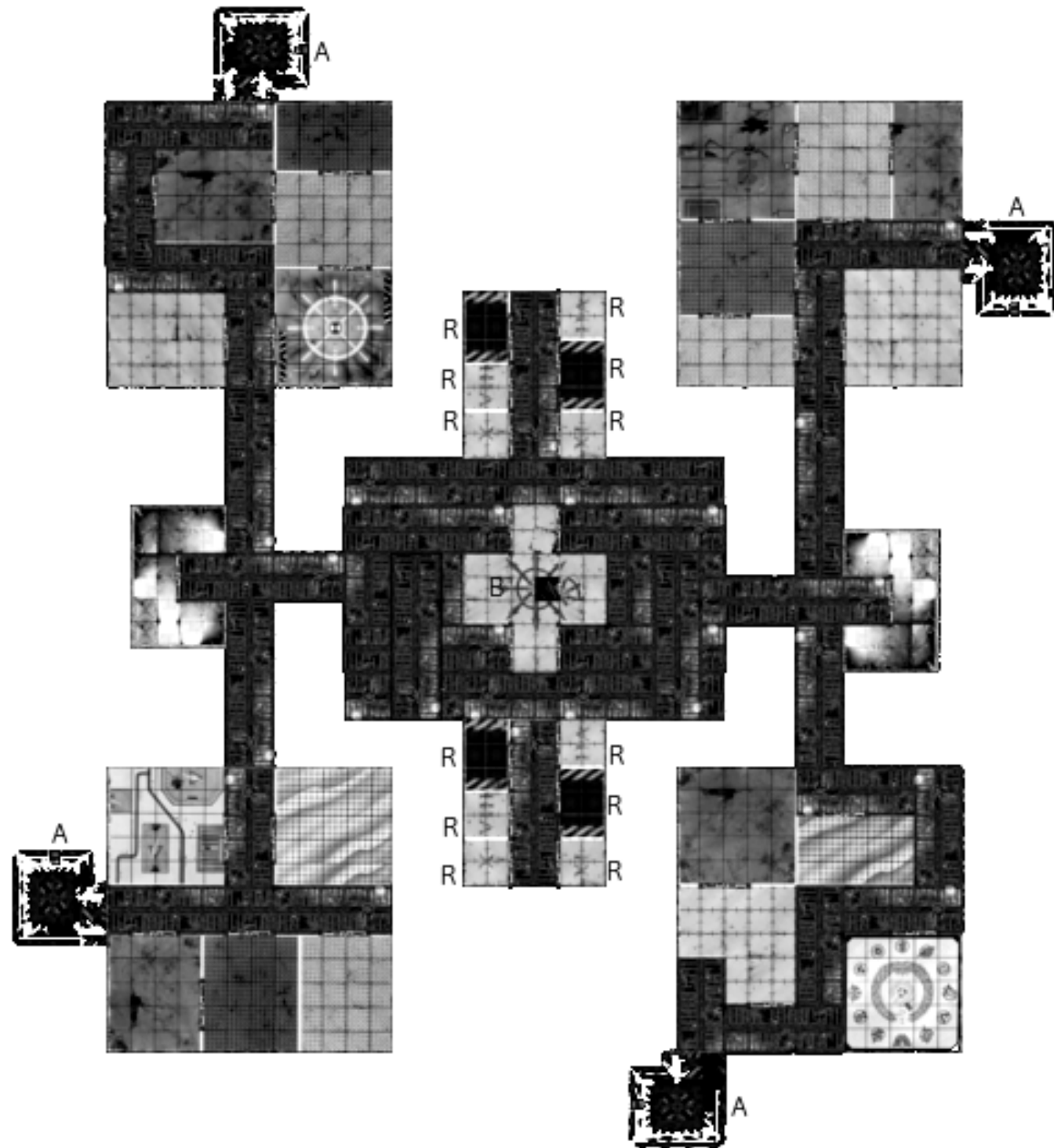
TRUPPA: 1 Comandante in Armatura Terminator; 5 Marines in Armatura Terminator; 1 Dreadnought. Eventualmente Specialisti. Si possono usare le carte Equipaggiamento Speciale.

**Missione Secondaria**

**Nessuna.**

Per questa missione non è prevista.





Segnalini Blip

14 Marines di Khorne con Arma Leggera, tutti dotati di Marchio del Chaos; 6 Marines di Khorne, tutti dotati di Marchio del Chaos; 1 Hellbrute di Khorne con Marchio del Chaos.

Segnalini Rinforzo

un Giocatore – 6 Viola

2 o più Giocatori – 12 Viola

Oggetti

16 Barili\*; 8 Casse\*\*.

\* 8 Barili sono esplosivi.

\*\* 2 Casse contengono un Reperto MEDIKIT; 2 Casse contengono un Reperto ADRENALINA; 1 Cassa contiene un Reperto GRANATA ACCECANTE; 2 Casse contengono un Reperto DEFLETTORE MAGNETICO; 1 Cassa contiene un Reperto MUNIZIONI.

NOTA: I Marines iniziano la missione dagli ascensori contrassegnati con la lettera "A".

NOTA 2: l'Hellbrute deve essere posizionato nella sala contrassegnata dalla lettera "B".



<http://starquest.forumfree.net/>

La sconfitta del Dio della Guerra, Khorne, sancisce la fine dell'esplorazione degli Space Marines di DITE, il Grande Cimitero Galattico. Il Centro del Chaos che creava il collegamento con l'Occhio del Terrore è stato disattivato con la sparizione del Demone, ormai nessuna creatura infernale può più entrare nel Piano Materiale. La missione è compiuta! Ma... i Marines sono rimasti isolati, il Portale Charon stavolta non appare, V.I.R.G.I.L. sembra essere sparito, il suo Avatar ha smesso di funzionare e la sua voce non risuona più dagli altoparlanti dei vascelli. Ma la cosa più grave è che le comunicazioni con il Campo Base si sono interrotte definitivamente. I Marines iniziano così ad entrare nel panico, vagando senza meta all'interno dell'ammasso di rottami, cercando una via d'uscita da questo incubo, le squadre si dividono ognuno ormai pensa alla propria sopravvivenza, le Armature Terminator vengono abbandonate poiché rese inutili dalla mancanza di manutenzione.

Dopo alcuni mesi di attesa l'Astronave Madre dell'Impero salpa da DITE per ritornare a casa, abbandonando per sempre le squadre ormai ritenute morte. I Marines riescono infine a ritrovare la strada di ritorno verso la zona di approdo, ma ormai è troppo tardi... Rendendosi conto di essere stati abbandonati ad un destino atroce, i Marines, iniziarono a nutrire odio profondo verso l'Impero e l'Imperatore, maledicendolo ogni giorno per il resto della loro orribile vita. I marines continuarono a vagare all'interno dei vascelli abbandonati, iniziando a chiamare questi luoghi "casa" e nutrendosi delle orribili creature che uccidevano.

Infine i 4 gruppi si ritrovarono nel luogo dello scontro finale, lì dove sorge il Centro del Chaos, che sta riprendendo la sua

attività. Le squadre di fronte ad esso giurano di vendicarsi, di non avere mai pace finché esisterà l'Imperium! Il Chaos allora li accontenta, trasformando il Comandante degli Angeli Oscuri nel Comandante di Nurgle, quello degli Ultramarines nel Comandante di Slaanesh, I Lupi Siderali nei Marines di Tzeentch e i gloriosi Cavalieri Grigi nella stirpe di Khorne.



**Ringrazio ancora il team di <https://starquest.forumfree.it> a cui dedico la mia opera, sperando di poter condividere quanto prima questa esperienza di gioco.**

**Pa810.**