

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



GRANATA ACCECANTE

Le granate accecanti emanano un largo spettro di interferenza elettromagnetica che evita ai Marines di essere visti o scoperti.



GRANATA ACCECANTE

Giocate questa carta alla fine del vostro turno. Il giocatore Alieno non potrà attaccare nel prossimo turno nessuna delle vostre miniature. Questa carta va scartata dopo l'uso.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



PISTOLA A FUSIONE

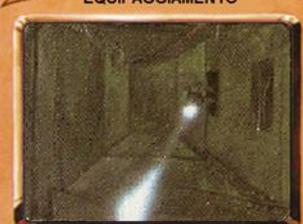
La pistola a fusione opera come un fucile a fusione ma lancia quattro dadi da arma leggera e non riduce la capacità di movimento della miniatura che la imbraccia.



PISTOLA A FUSIONE

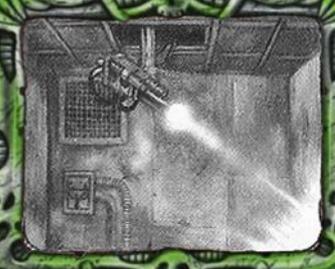
La pistola a fusione ha un raggio d'azione di sei caselle e può essere utilizzata dal Comandante o da un qualsiasi Marine con fucile Requiem per tutta la durata della missione. Sostituisce una delle armi imbracciate a discrezione del giocatore Marine.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



CONTROLLO TORRETTE

Quando usciranno le carte Evento alieno "Difesa automatica", le relative torrette saranno sotto il diretto controllo del comandante marine.



CONTROLLO TORRETTE

Una volta impadronitosi del controllo diretto delle torrette, il Comandante sceglierà la miniatura nemica da attaccare e guadagnerà i relativi punti.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



MUNIZIONI SPERIMENTALI

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



MUNIZIONI SPERIMENTALI

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

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



MINI DRONE BODYGUARD

La squadra è supportata da tre Mini Droni il cui compito è di assorbire l'impatto dei colpi nemici proteggendo il Marine.



MINI DRONE BODYGUARD

Nel momento in cui uno dei Marines viene eliminato, è possibile sacrificare al suo posto uno dei tre droni.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



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



ANIMUS MALORUM

Il Comandante che ritrova questo artefatto può attivarlo solamente 3 volte durante la missione, ma non può né attaccare né muovere nel turno in cui lo utilizza. Per estirpare l'anima di un nemico in linea di vista è necessario ottenere più di 2 lanciando due dadi da arma pesante. Nel caso in cui la reliquia elimini il nemico è possibile scegliere di riportare in vita una propria miniatura persa nel corso della missione.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



SISTEMA DI SICUREZZA
Lo scanner del Comandante è in grado di interfacciarsi con il sistema di sicurezza del vascello alieno in modo da segnalare con più precisione l'entità dei nemici presenti.



SISTEMA DI SICUREZZA

Possono essere rivelati fino a cinque segnalini Blip.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



SISTEMA DI DIFESA PSICHICO
Tutti gli Orchi e i Gretchin (rivelati o sotto forma di segnalino Blip) presenti su un tabellone a scelta del giocatore Marine, vengono attaccati da una potente onda d'urto psichica.



SISTEMA DI DIFESA PSICHICO

Ogni Orco e Gretchin deve lanciare un dado da arma leggera: se ottiene un 2 allora è sopravvissuto all'attacco. Il giocatore Marine guadagna il relativo valore degli alieni eliminati mediante tale sistema.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



RELIQUIA DELLA FORTUNA LAMENTER
Tra i detriti di quest'area si cela un'antica e preziosa reliquia appartenuta al Capitolo Lamentor.



RELIQUIA DELLA FORTUNA LAMENTER

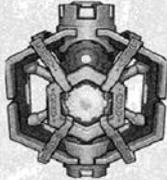
Tutti gli attacchi portati alla squadra attraverso le carte Evento alieno (ad es. "Difesa automatica", "Ladro genetico", etc.) possono essere evitati ottenendo un 1 o un 2 tramite il lancio di un dado da arma leggera.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



SCUDO FASICO

Questo congegno permette alla squadra Marine di entrare in uno "sfasamento dimensionale" e di attraversare qualsiasi ostacolo, sia esso di natura organica oppure inorganica (ad esempio le mura).



SCUDO FASICO

Il giocatore Marine che possiede lo Scudo Fasico, dichiara, ad inizio turno, di volerlo utilizzare. I Marines non possono terminare la propria mossa su una casella occupata. Non possono attaccare né essere attaccati fino al turno successivo del giocatore Marine. Lo Scudo può essere utilizzato una sola volta soltanto durante la missione.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



FALSO ALLARME

E' stata rilevata una postazione di comunicazione operativa dietro numerosi detriti. Tramite essa è possibile dirottare alcune forze nemiche verso altre aree del vascello.



FALSO ALLARME

Una sola volta durante questa missione un giocatore Marine può dirottare cinque segnalini Rinforzo alieni, da utilizzare ma non ancora messi in gioco, verso altre aree del vascello. Il giocatore Alieno scarta a caso cinque segnalini Rinforzo non ancora utilizzati.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



TECNO-MANIPOLATORE

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



TECNO-MANIPOLATORE

L'Androide è controllato dal giocatore Marine finché non viene eliminato dagli alieni. In tal caso non apporta alcun malus al punteggio del Comandante. La distruzione dell'Androide apporta 10 punti in caso di suicidio o di distruzione volontaria da parte di uno dei Marines appartenenti alla squadra che lo ha manipolato. Le altre squadre Marines non possono eliminarlo. Finché l'androide è operativo si applicano gli effetti delle carte Evento: "Assalto meccanizzato" e "Guasto agli Androidi".

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



RUNA DEL RICHIAMO

Alcune aree del vascello alieno sono punti ottimali per poter contattare i Sacerdoti delle Rune della 13a Compagnia dei Lupi Siderali.



RUNA DEL RICHIAMO

Se il contatto con i Sacerdoti delle Rune avviene con successo, possono essere eliminate fino a 5 miniature aliene rivelate. I relativi punti non andranno al giocatore Marine. I Sacerdoti possono essere contattati solo una volta per stanza.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



MUSEO DELLE ARMATURE

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



MUSEO DELLE ARMATURE

Il Comandante lancia un dado arma pesante e ottiene:
 1: un lanciapietra. Può essere utilizzato da un Marine armato di Fucile Requiem, colpisce un'area di 4 caselle con due dadi da arma leggera. Può essere utilizzato 6 volte nella missione. Utilizzare l'apposito segnalino.
 2: una carta equipaggiamento in più, da prelevare tra quelle non utilizzate o eliminate.
 3: una carta equipaggiamento in più, da prelevare tra quelle non utilizzate o eliminate dagli altri giocatori Marines.
 0: l'equipaggiamento è in condizioni tali da non poter essere utilizzato in battaglia.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



IMPULSO ELETTROMAGNETICO

Il computer della Sala comando è in grado di disabilitare tutti gli Androidi e i Dreadnoughts presenti in questo settore.



IMPULSO ELETTROMAGNETICO

Gli Androidi e i Dreadnoughts presenti in questo settore saranno inutilizzabili **NEL PROSSIMO TURNO** del giocatore Alieno. Inoltre verrà disattivato permanentemente il Muro di forza presente in questa stanza.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



SISTEMA DI SICUREZZA AVANZATO

Lo Scanner del Comandante è in grado di interfacciarsi con il sistema di sicurezza del vascello alieno in modo da segnalare con estrema precisione l'entità dei nemici presenti.



SISTEMA DI SICUREZZA AVANZATO

Possono essere rivelati tutti i segnalini Blip presenti su un tabellone.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



TABERNAICOLO DEI FIRE HAWKS

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



TABERNAICOLO DEI FIRE HAWKS

In caso di avvenuto contatto possono essere eliminate fino a 3 miniature aliene rivelate. E fino a 3 segnalini Blip. I relativi punti non andranno al giocatore Marine.

REPERTO
EQUIPAGGIAMENTO



MODIFICATORE DI DENSITA'

Il modificatore di densità è un congegno in grado di alterare la densità del metallo di tutti gli Androidi e dei Dreadnoughts presenti nel vascello.



MODIFICATORE DI DENSITA'

Per tutta la partita il Valore Armatura degli Androidi e dei Dreadnoughts è ridotto di un punto. Inoltre tali miniature durante il corpo a corpo lanciano un dado in meno del normale.

Le carte qui presentate, NON ufficiali e NON a scopo di lucro, sono stati realizzati per uso privato allo scopo di poter affrontare in maniera completa la splendida campagna proposta da Tony8791 e intitolata "Una nuova speranza".

Per la realizzazione delle suddette immagini si è partiti dalle scansioni messe a disposizione dal sito <http://starquest.jimdo.com>.

In particolare si ringraziano Tony8791, Kurt300zx, Nessuno, Boyakki (<http://starquest.forumfree.it>); Mortis-the-Lost e Lachris (<http://the-lost-and-the-damned.664610.n2.nabble.com/Space-Hulk-and-Space-Crusade-f665089.html>).

Tutti i marchi, le immagini e i nomi usati sono dei legittimi proprietari. Non si intende violare nessun copyright.