Fuga dalla *Decius*

Dopo la sconfitta di Akenot e il trionfo a bordo della *Laeris*, Klaas Von Kastiger ha ordinato di scortare i prigionieri al sicuro sulla *Decius*, la Fregata dei Pugni d'acciaio da cui era stata sganciata l'*Andromeda*. I vascelli nemici sono divenuti bottino dell'Impero, ospitati all'interno della plancia dell'enorme nave. Ma poco prima di effettuare il salto nel Warp, mentre i prigionieri vengono interrogati e seviziati dai fedeli di Kastiger, avviene l'inaspettato: da Althius, ancora una volta redivivo, Akenot appare all'interno della nave. Per alcuni istanti l'energia sul ponte viene meno. In quella un vascello tau ed uno eldar l'abbordano…

Missione Principale Marine

Il Segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore marine se sarà riuscito ad impedire che almeno due dei tre prigionieri fuggano dalla *Decius*.

Missione Secondaria Marine

Il black out ha danneggiato i sensori automatici della Tarantola-drone. Occorre che un Marine si rechi nella Sala Comando e controlli manualmente la macchina.

Il Segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore marine se dopo che sarà riuscito a portare una propria unità nella Sala Comando, in modo da attivare la Tarantola drone, riuscirà ad uccidere con essa almeno un nemico.

Missione Principale Tau

Il Segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore tau se riuscirà a far evacuare i due Shas'Ui prigionieri dall'artiglio di attracco.

Missione Secondaria Tau

All'interno della *Decius* si trova ormeggiata l'*Or'en*. Alcune unità della Casta dell'Aria si trovano ancora a bordo e richiedono la liberazione della nave. Recatevi nella sala comandi e disattivate gli ormeggi magnetici per consentire loro di fuggire.

Il Segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore tau se sarà riuscito ad entrare con almeno una sua unità all'interno della Sala Comando e al posto di un attacco, totalizzare [1] o [2] con un dado da arma leggera.

Missione Principale Eldar

Il Segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore eldar se riuscirà a far evacuare lo Stregone Gialdras dall'artiglio di attracco.

Missione Secondaria Eldar

Con un colpo di mano i pirati di Gialdras sono riusciti a rimpadronirsi della *Laeris*. Ora, dopo la propria liberà, allo Stregone non resta che riprendersi la preziosa spada che Von Kastiger gli ha sottratto.

Il Segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore eldar se, dopo che con una qualsiasi delle sue unità sarà riuscito ad impadronirsi della Spada Zanna salendo sul corrispondente segnalino, farà in modo che questi (unità e segnalino) raggiungano la zona di evacuazione.

Missione Principale Necron

Il Segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore necron se, dopo aver raggiunto la Sala Motori con un'unità e attivato la Sonda vivente in cambio della propria fase di attacco, riuscirà a resistere a bordo della *Decius* fino a che la raccolta dati della sonda vivente principale avrà terminato il caricamento (nel momento del piazzamento e poi all'inizio del proprio turno, il giocatore necron lancia un dado da arma leggera da aggiungere ad un 1 guadagnato per ogni turno: il risultato va annotato turno dopo turno). La raccolta dati sarà completata quando la somma giungerà a 20).

Missione Secondaria Necron

Per muovere guerra al settore e recuperare il proprio antico reame, ad Akenot occorre conoscere il maggior numero di informazioni possibile. Le sonde viventi sono sofisticati congegni in grado di decriptare e tradurre ogni informazione e inviarla direttamente nella mente del Lord.

Il Segnalino di Missione Secondaria sarà vinto dal giocatore necron se, dopo aver raggiunto l'Area di scarico con un'unità e attivato la Sonda vivente in cambio della propria fase di attacco, riuscirà a resistere a bordo della *Decius* fino a che la raccolta dati della sonda vivente secondaria avrà terminato il caricamento ((nel momento del piazzamento e poi all'inizio del proprio turno, il giocatore necron lancia un dado da arma leggera da aggiungere ad un 1 guadagnato per ogni turno: il risultato va annotato turno dopo turno). La raccolta dati sarà completata quando la somma giungerà a 10).

Fazioni	Tau, Imperium, Eldar, Necron.
Tau	6 per fazione (più un eventuale Drone).
Marines	7 per fazione.
Eldar	7 per fazione.
Necron	7 per fazione.

Note generali:

- I Segnalini di Missione Principale e Secondaria saranno al primo giocatore che soddisferà i requisiti richiesti;
- **Regola generale dell'Evacuazione**: ogni unità potrà evacuare in qualsiasi momento della partita raggiungendo l'artiglio di attracco corrispondente (Tau ed Eldar), la stanza di ingresso (Necron), le scale di emergenza (Marines, segnalate da "**U**"). Se presente una squadra Tau in assetto Mont'ka, potrà evacuare anche utilizzando la carta Equipaggiamento "Radiofaro";
- i tre Prigionieri e i rispettivi carcerieri andranno collocati seguendo le posizioni mostrate dalla mappa di missione;
- prima dell'inizio della partita, il giocatore marine dovrà lanciare 1D6 per ogni Prigioniero: in base al risultato ([1]/[2], [3]/[4], [5]/[6]), ciascun Prigioniero perderà rispettivamente 1, 2, o 3 PF dei propri PF totali;
- i Prigionieri, fino a che non entreranno in linea di vista con almeno un membro della propria squadra di soccorso, non potranno impartire ordini, quindi i giocatori tau ed eldar potranno scegliere le carte Ordine **ma non potranno utilizzarle** fino a che questa condizione non verrà rispettata;
- le carte Equipaggiamento verranno scelte ed utilizzate regolarmente dalle squadre di soccorso. I Prigionieri potranno usufruirne o beneficiarne degli effetti solo dopo che avranno raggiunto l'Area di Scarico e rinunciato alla propria fase di attacco per recuperare il materiale;
- i Prigionieri indossano la loro consueta armatura (VA 2) ma sono disarmati. Per questo motivo non potranno attaccare a distanza mentre in corpo a corpo potranno attaccare e difendere regolarmente, pur a mani nude, con 1b (Shas'Ui) e 2b (Stregone);
- la partita inizierà dopo che le miniature sono state collocate come in figura: i Prigionieri dovranno approfittare del black-out temporaneo per fuggire attraversando le grate (l'apertura costa 1 PM aggiuntivo) e cercando di raggiungere l'Area di Scarico dove sono stati collocati i loro armamenti ed equipaggiamenti. Una volta messo piede in questa stanza, i Prigionieri, al posto di un'azione di attacco, andranno considerati armati ed equipaggiati regolarmente (i PF tuttavia non andranno ripristinati);
- i punti corrispondenti alle miniature eliminate NON andranno sottratti ai rispettivi proprietari.

Note per il giocatore tau:

- In caso di due giocatori tau, ciascuno utilizzerà uno Shas'Ui e due Shas'la, uno armato con Carabina a impulsi, l'altro con Fucile a impulsi. Le carte Ordine ed Equipaggiamento saranno condivise e i loro due turni di gioco dovranno essere sempre contigui.

Note per il giocatore eldar:

- Lo Stregone disporrà di tante carte Governatore quanti sono i PF che gli resteranno dopo il pestaggio (vedi Note generali);

Nota per il giocatore marine:

- All'inizio della partita, il giocatore marine dovrà collocare la Tarantola-drone in una qualsiasi casella del tabellone a suo piacimento. Essa non potrà essere più spostata;
- la Tarantola-drone resterà attiva fino a quando almeno un'unità marine resta all'intero della Sala Comando;
- all'inizio della partita il giocatore marine potrà collocare nei tabelloni in cui si affacciano gli artigli di attracco, gli 8 segnalini maceria che avrà a disposizione;
- all'inizio della partita il giocatore marine dovrà collocare le 7 miniature a sua disposizione: 3 (due Marines in Armatura potenziata con arma leggera e un Apotecario, concesso gratuitamente per questa missione) nelle caselle indicate dalla mappa, il resto delle truppe (3 Marines in Armatura potenziata più il Comandante) a suo piacimento ma esclusivamente nei tabelloni in cui sono presenti gli artigli di attracco;
- il giocatore marine potrà utilizzare le proprie carte Ordine ed Equipaggiamento a piacimento;
- il giocatore marine dispone eccezionalmente di due Marines di rinforzo (non Veterani, quindi non dotabili di abilità) che possono unirsi alla squadra, a patto da non superare mai le 7 unità schierate contemporaneamente. Questi Marines scendono in battaglia equipaggiati con armi leggere e vanno collocati, singolarmente o in coppia, a fine turno in una delle caselle indicate nella mappa con "**R**". Esattamente come i Rinforzi alieni, potranno muovere ed attaccare solamente dal turno successivo;
- nella Santabarbara (segnalata nella mappa con "**S**") è presente una venerabile armatura terminator armata di Requiem d'assalto e Maglio potenziato: qualsiasi miniatura marine eccetto il Comandante e i personaggi speciali, potrà – avvicinandosi fino ad una casella adiacente – indossarla: in questo caso la miniatura in Armatura potenziata verrà rimossa dal gioco e sostituita da quella terminator, utilizzabile dal turno successivo;
- nella Santabarbara (segnalata nella mappa con "**S**") è presente una Spada Zanna: il Comandante potrà, portandosi sopra la casella occupata dal Segnalino della Spada, imbracciarla ed essa andrà a sostituire il precedente assetto da combattimento. Il Comandante potrà lasciare la Spada Zanna quando preferisce, semplicemente abbandonando il segnalino in una qualsiasi casella e proseguendo con l'assetto da combattimento in dotazione prima di acquisire la Spada Zanna. Questa potrà essere raccolta (ma non utilizzata) da qualsiasi comandante avversario e trascinata fino alla zona di Evacuazione;
- nella Sala Operatoria sono presenti due Segnalini corrispondenti ad una carta Narthecium ciascuno: se l'Apotecario vi entrerà e rinuncerà alla propria fase di attacco, potrà equipaggiare le due carte ed utilizzarle come di consueto;
- in caso di due giocatori marine, uno utilizzerà Von Kastiger, l'altro uno a scelta tra i due Personaggi speciali. Le carte Ordine ed Equipaggiamento saranno condivise e i loro due turni di gioco dovranno essere sempre contigui.

Nota per il giocatore necron:

- Una volta che la sonda è attivata (entrando in una delle stanze indicate), non occorre che i Necron vi rimangano all'interno: la sonda comunica a distanza i dati direttamente al Lord, a prescindere dalla sua posizione;
- le sonde non possono essere bloccate o distrutte in alcun modo.