

Advanced starquest

Versione 1.0

di G. Presti

Avete abbandonato in soffitta questo vecchio gioco? Toglietegli la polvere di dosso! Con alcune semplici regole lo trasformerete in un nuovo gioco tattico e veloce, simile alla nuova edizione di "Space Hulk".

NOTA BENE

Se non indicato diversamente, applicate tutte le normali regole di Starquest.

1. Preparazione

Prima di iniziare a giocare, dovete apportare alcune piccole modifiche al gioco originale:

CARTE DA ELIMINARE

1. Eliminate tutte le carte ordine dei marines.
2. Eliminate la carta TASK FORCE ALIENA degli eventi alieni
3. Eliminate la carta ASSALTO MECCANIZZATO degli eventi alieni.
4. Eliminate la carta IRA! degli eventi alieni.

CARTE DA MODIFICARE

1. Modificate il testo della carta equipaggiamento PRONTO SOCCORSO degli Ultramarine in: *"Il pronto soccorso assorbe due dadi arma pesante di ferite inflitte da un vostro avversario. Questa carta va scartata dopo l'uso".*
2. Modificate il testo della carta eventi alieni intitolata NUOVI ORDINI in: *"Giocate questa carta a favore di un giocatore marine. Nel suo prossimo turno tirerà un dado di Punti Comando in più"*
3. Modificate il testo della carta eventi alieni intitolata PIANO DI BATTAGLIA in: *"Nel loro prossimo turno, tutti i giocatori marines tirano un dado di Punti Comando in più".*
4. Modificate il testo della carta eventi alieni intitolata COMUNICAZIONI MALFUNZIONANTI in: *"Giocate questa carta contro un giocatore marine. Quel giocatore non potrà usare nessun Punto Comando nel suo prossimo turno".*

SEGNALINI DA ELIMINARE

1. Eliminate tutti i segnalini di rinforzo alieni.

2. Disposizione iniziale dei Marines

Ogni giocatore marine dovrà prendere:

- 1 scanner.
- 1 dado numerato da uno a sei.
- 3 carte equipaggiamento a scelta.
- 1 comandante con arma a scelta.
- 3 marine con fucile laser.
- 1 marine con arma pesante a scelta.

Usate normalmente tutte le altre regole relative alla disposizione delle unità come indicato nel regolamento o nel libro delle missioni.

NOTA BENE: Il comandante marine possiede un solo punto vita così come tutte le altre miniature di Staquest (tranne il Dreadnought che ne possiede tre). D'ora in poi, l'indicatore che sullo scanner segnava il numero dei punti vita del comandante, servirà ad indicare il numero di Punti Comando che un giocatore marine possiede durante il proprio turno (vedi il paragrafo 5).

3. Disposizione iniziale degli Alien

Il giocatore alieno dovrà prendere:

- tutti i segnalini Blip.
- nessun segnalino di rinforzo.
- le carte Eventi Alien.
- il libro delle missioni
- il pannello di controllo alieno.

Usate normalmente tutte le altre regole relative alla disposizione delle unità come indicato nel regolamento e nel libro delle missioni, senza tenere conto degli eventuali segnalini di rinforzo.

4. Punti Azione

D'ora in poi considerate il valore di movimento di ogni singola unità come il numero di Punti Azione che questa può svolgere in un turno (*ad esempio un gretchin con un movimento di 8 punti possiede 8 PA; un marine con arma pesante ne possiede 4, un comandante 6, un androide 4, ecc.*) Tali punti servono ad aprire o chiudere le porte, muovere, combattere, ecc. Quando una unità ha finito i PA a propria disposizione o ha compiuto tutte le mosse desiderate, il giocatore può attivare un'altra unità. Non si può tornare su un pezzo già mosso dopo averne attivato un altro, a meno che non vengano utilizzati dei Punti Comando (vedi paragrafo 5).

COSTO DI OGNI SINGOLA AZIONE

AZIONE	PA
Avanzare di una casella	1
Girarsi di 90 gradi	1
Arretrare di una casella	2
Sparare con due o più dadi bianchi	1
Sparare con due o più dadi rossi	2
Combattere corpo a corpo	1
Aprire/Chiudere una porta	1

(Ad esempio un orco con 6 PA può avanzare di due caselle spendendo 2 PA, girare di 90 gradi a destra spendendo un altro PA, muoversi in diagonale di un'altra casella e sparare due volte di seguito spendendo gli ultimi 2 PA).

5. Punti Comando

All'inizio del proprio turno di gioco, il giocatore marine tira un dado a sei facce per individuare il numero di Punti Comando (PC) a propria disposizione per quel turno. Tali punti vengono segnati sul proprio scanner mediante l'indicatore dei punti vita del proprio comandante. I PC possono essere usati come ulteriori Punti Azione. Possono essere usati anche da un marine che ha già terminato la propria mossa. I PC inutilizzati alla fine del proprio turno sono persi.

6. Movimento

Similmente alle regole originali, ogni pezzo può muovere in direzione verticale o diagonale ma non laterale, mantenendo inalterato il suo fronte. Per girare di 90 gradi un pezzo, bisogna spendere 1 Punto Azione. Durante il movimento non è possibile oltrepassare o fermarsi su una casella occupata da una unità amica o nemica. Non si può muovere in diagonale attraverso due caselle adiacenti occupate da un'altra unità o da un muro.

7. Segnalini Blip

Il giocatore alieno non può convertire un segnalino Blip dopo averlo mosso. Non appena rivela il segnalino, la miniatura corrispondente può muovere ed attaccare normalmente (conversione volontaria). Quando un'unità marine è in grado di vedere un segnalino Blip, la converte nella corrispondente miniatura e la posiziona con fronte a piacere (conversione involontaria). Tutte le altre regole sul loro movimento e disposizione restano invariate.

8. Sparo

Tutte le regole del gioco restano inalterate: lanciate lo stesso numero di dadi usati normalmente per i combattimenti. Tenete presente che si può sparare solo a bersagli in vista che siano presenti nel proprio arco di fuoco. Ogni colpo sparato con due o più dadi rossi costa 2 Punti Azione, mentre uno sparato con due o più dadi bianchi costa 1 PA. Quindi ad esempio, un orco può sparare per 6 volte di seguito!

NOTA BENE: Per diminuire la devastante potenzialità di fuoco dei gretchin che possono sparare consecutivamente 8 colpi, applicate la seguente regola: ogni volta che nel lancio dei dadi ottengono un doppio zero la loro arma si inceppa e non può più sparare fino al turno successivo (le armi dei gretchin si sa, sono poco affidabili).

9. Combattimento corpo a corpo

Un'unità può effettuare il combattimento corpo a corpo solo contro un'altra unità posta nella casella frontale adiacente. Se non indicato diversamente, non si può attaccare diagonalmente una unità. Se si attacca una pedina nemica alle spalle o al fianco, quest'ultima si difenderà con un dado in meno di sua scelta (tenete presente che non è possibile ridurre a zero il numero di dadi da lanciare). Se vince l'attacco non infligge alcun danno ma si volta verso il fronte del suo avversario. Tutte le altre regole restano invariate.

NOTA BENE: L'attacco corpo a corpo costa sempre 1 PA qualunque sia il numero di dadi lanciato dall'unità.

10. Porte

Rispetto alle regole originali, le porte aperte non sono eliminate dal gioco. Possono essere aperte o chiuse al costo di 1 PA. Si può distruggere una porta solamente sparandogli. Ogni porta possiede un valore armatura pari a 1 punto.

11. Esercitazione

Restano invariate tutte le regole relative ai punteggi e avanzamenti di grado. Modificate soltanto le seguenti regole:

GIOCATORE MARINE

A seconda del grado del vostro comandante, aggiungete un determinato numero di Punto Comando (PC) a quelli posseduti di volta in volta.

GRADO	PC
Sergente	+0
Tenente Junior	+1
Tenente Senior	+2
Capitano Junior	+3
Capitano Senior	Vincitore dell'esercitazione

Per ogni onorificenza posseduta, il giocatore marine riceve 1 carta equipaggiamento supplementare. Resta sempre invariato lo scambio di 4 onorificenze per salire di grado.

GIOCATORE ALIENO

A seconda del grado che avete raggiunto, avete a vostra disposizione un determinato numero di Punto Comando (PC):

<i>GRADO</i>	<i>PC</i>
Rinnegato	0
Guerriero	1
Campione	2
Comandante	3
Signore del Caos	Vincitore dell'esercitazione

Per ogni marchio posseduto, il giocatore Alieno riceve 1 carta eventi alieni scelta a piacere. Tale carta può essere giocata seguendo le regole normali. Resta sempre invariato lo scambio di 4 marchi per salire di grado.

12. Terminator (opzionale)

Se il giocatore marine lo desidera, può utilizzare una squadra composta da cinque Terminator al posto di due squadre Space Marines. La squadra Terminator è composta da:

- 1 Sergente Terminator armato di Storm Bolter e Spada ad Energia.
- 3 Terminator armati di Storm Bolter e Maglio Potenziato.
- 1 Terminator armato di Maglio Potenziato e Lanciafiamme Pesante.

Ogni Terminator possiede un valore armatura di 3 punti ed ha a propria disposizione 4 Punti Azione.

13. Genestealer (opzionale)

Cambiate le caratteristiche dei Genestealer con questi nuovi valori:

Punti Azione: 6

Valore Armatura: 2

Sparo: nessuno

Combattimento corpo a corpo: 2 dadi rossi e 2 bianchi

Quando piazzate un Genestealer sulla mappa di gioco, ponetelo sulla casella frontale adiacente all'unità che intendete attaccare. Rispetto alle altre miniature, possono muoversi lateralmente al costo di 1 PA e possono girare di 90 gradi senza alcuna spesa.

14. Descrizione delle armi (opzionale)

Ecco una descrizione dettagliata delle armi utilizzate dai Marines. Tra parentesi il nome originale dell'arma.

ARMI DA CORPO A CORPO

MAGLIO POTENZIATO (POWER FIST)

In Starquest è stato tradotto con il nome di Guanto Mortale. Arma da corpo a corpo, infligge 1 dado bianco e 1 rosso di danni. Abbinato con la Spada ad Energia, infligge un totale di 2 dadi bianchi e 2 rossi di ferite.

SPADA AD ENERGIA (POWER SWORD)

In Starquest è stata tradotta con il nome di Spada Mortale. Con la spada ad energia potete parare i colpi dell'avversario durante il combattimento corpo a corpo. Quando decidete di parare, obbligate l'avversario a rilanciare immediatamente uno dei suoi dadi a vostra scelta. Potete usare questa opzione anche con la spada del vostro comandante marine. La Spada ad Energia non può essere usata per difendersi da attacchi di fianco o alle spalle. Arma da corpo a corpo, infligge 1 dado bianco e 1 rosso di danni. Abbinato con il Maglio Potenziato, infligge un totale di 2 dadi bianchi e 2 rossi di ferite.

ASCIA AD ENERGIA (POWER AXE)

In Starquest è stata tradotta con il nome di Ascia Mortale. Arma da corpo a corpo, infligge 2 dadi rossi di ferite.

ARMI BASICHE

BOLT PISTOL

In Starquest è stata tradotta con il nome di pistola laser. Infligge 2 dadi bianchi di ferite. Sparare con la Bolt Pistol costa 1 PA.

BOLTER

In Starquest è stato tradotto con il nome di fucile laser. Infligge 2 dadi bianchi di ferite. Sparare con il Bolter costa 1 PA.

STORM BOLTER

Versione potenziata a doppia canna dei Bolter. Infligge 3 dadi bianchi di ferite. Sparare con lo Storm Bolter costa 1 PA.

LANCIAFIAMME (FLAMER)

In Starquest è stato tradotto con il nome di Fucile al Plasma. Infligge 2 dadi rossi di ferite. Il suo raggio di fuoco rimane invariato come da regolamento. Sparare con il Lanciafiamme costa 2 PA.

ARMI PESANTI

BOLTER PESANTE (HEAVY BOLTER)

In Starquest è stato tradotto con il nome di Bolter. Infligge 2 dadi rossi di ferite. Sparare con il Bolter Pesante costa 2 PA.

LANCIAFIAMME PESANTE (HEAVY FLAMER)

Sfrutta lo stesso arco di fuoco del Lanciafiamme ed infligge 3 dadi rossi di danni a tutte le unità che si trovino nel suo raggio d'azione. Ogni lanciafiamme pesante può sparare per 6 volte. Sparare con il Lanciafiamme Pesante costa 2 PA.

CANNONE D'ASSALTO (ASSAULT CANNON)

Infligge 2 dadi rossi di ferite. Il suo raggio di fuoco rimane invariato come da regolamento. Sparare con il Cannone d'assalto costa 2 PA.

LANCIARAZZI (MISSILE LAUNCHER)

Infligge 2 dadi rossi di ferite. Il suo raggio di fuoco rimane invariato come da regolamento. Sparare con il Lanciarazzi costa 2 PA.

15. Giocare a Space Hulk

Potete usare queste regole anche con la nuova versione del gioco Space Hulk. Modificate solamente il tipo di dadi da lanciare con quelli di Starquest e lasciate invariate TUTTE le altre regole (comprese quelle riguardanti l'inceppamento, il fuoco in sovrallerta, uso del lanciafiamme e caselle in fiamme), tralasciando quelle relative al fuoco sostenuto.

Pertanto, quando sparate in sovrallerta lanciate il dado "inceppamento"; per creare la catena di fuoco del Lanciafiamme Pesante usate i relativi segnalini fiamme (ciascuno dei quali infligge tre dadi rossi di ferite); potete avanzare e sparare in una mossa al costo di 1PA; potete ricaricare il Lanciafiamme Pesante al costo di 4 PA e così via.

Esempio:

Un Terminator armato di Storm Bolter e Maglio Potenziato entra in sovrallerta spendendo 2 PA. Nel turno del giocatore alieno, un Genestealer avanza verso il suo arco di fuoco. Il Terminator spara (perché in sovrallerta) e lancia il dado inceppamento insieme ai tre dadi bianchi. Dal lancio dei dadi ottiene un 2 ed in più l'arma si inceppa! Il colpo non riesce a perforare la corazza chitinoso dell'alieno che avanza indisturbato e lo attacca in corpo a corpo. Il Terminator si difende con il Maglio Potenziato e lancia 1 dado bianco e uno rosso ottenendo un 1. Il Genestealer lo attacca lanciando due dadi rossi e due bianchi ottenendo un 4: la differenza è pari a 3 punti, che non sono sufficienti a perforare l'armatura del Terminator (il cui valore armatura è pari a tre punti). Il combattimento continua...

ADVANCED STARQUEST

Tabella Riassuntiva

ALIENI	SPARO	MISCHIA	ARMATURA	AZIONI
Genestealer	-	●●●●	2	6
Comandante del caos	●●	●●	2	6
Caos Marine con lanciarazzi	●●	●●	2	4
Caos Marine	●●	●●	2	6
Orco	●●	●●	1	6
Gretchin	●●	●	0	8
Dreadnought	●●●/● ●	●●●●	4	4
Androide	●●●	●●	2	4

COMANDANTE MARINE SPARO MISCHIA ARMATURA AZIONI

con Bolt Pistol e Ascia	●●	●●	2	6
con Maglio e Spada	-	●●●●	2	6
con Bolter Pesante	●●	●●	2	6

MARINES SPARO MISCHIA ARMATURA AZIONI

con Bolter	●●	●●	2	6
con Cannone d'assalto	●●	●●	2	4
con Lanciarazzi	●●	●●	2	4
con Lanciafiamme	●●	●●	2	4

TERMINATOR SPARO MISCHIA ARMATURA AZIONI

con Storm Bolter e Spada	●●●	●●	3	4
con Storm Bolter e Maglio	●●●	●●	3	4
con Lanciafiamme Pesante e Maglio	●●●	●●	3	4

●● Dadi rossi o dadi di arma pesante. Il loro uso costa 2 PA.

●● Dadi bianchi o dadi di arma leggera. Il loro uso costa 1 PA.

NOTA: L'attacco corpo a corpo (mischia) costa sempre 1 PA qualunque sia il numero di dadi lanciato dall'unità.

Regolamento scritto e ideato da:

Gioacchino Prestigiacomò

Via Luigi Porta 12/a - 27100 Pavia

tel-fax: 0382/304538

e-mail: presti@venus.it

Copyright 1997 by Gioacchino Prestigiacomò. Tutti i diritti riservati

Autorizzazione garantita alla riproduzione e diffusione di questo regolamento solo per uso personale.