

STARQUEST SPACE CRUSADE

La logica di Star Quest ver.2.1

di Tony8791

UNOFFICIAL



FAN MADE

“Il presente documento, NON ufficiale e NON a scopo di lucro, è stato concepito come spunto per la realizzazione di nuove avventure con il gioco da tavolo Star Quest”.

Legenda:

1b – un dado bianco (o da arma leggera)
2b – due dadi bianchi
1R – un dado rosso (o da arma pesante)
1R+1b – un dado rosso ed uno bianco
2R+2b – 2 dadi rossi e 2 bianchi
c/c – corpo a corpo
PV – Punti Vita
SQ – Star Quest
VA – Valore Armatura
WD – White Dwarf
WH40k – Warhammer 40.000

I seguenti termini sono stati modificati per rispecchiare quelli utilizzati in WH40k:

Armi potenziate	al posto di	Armi energetiche
Fucile Requiem (o Bolter)	al posto di	Fucile laser (traduzione errata)

Indice:

1. Introduzione	3
2. Il Valore Armatura (VA)	3
3. I punti vita (PV)	3
4. I dadi da combattimento e il corpo a corpo (c/c)	4
5. La logica della combinazione delle armi nel corpo a corpo	4
6. I dadi da combattimento e la classificazione delle armi da fuoco	5
7. La logica del “rilancio” dei dadi	6
8. Note sulla gittata delle armi	7
9. Note sul movimento	7
10. Note sul movimento <i>stealth</i>	7
11. Le azioni da svolgere in un turno	7
12. Gli Eldar e le eccezioni alla logica	8
13. L’altezza di un personaggio e la linea di tiro [Ipotesi]	8
Bibliografia	9
Ringraziamenti	9
Pubblicazioni	9
Disclaimer	9

1. Introduzione

SQ può essere considerato il fratello minore di WH40k in quanto ne riprende l'universo, con le sue specie, le fazioni e le armi, ma le meccaniche di gioco sono immediate e semplificate.

Infatti, non si considerano le complesse regole basate sul morale in battaglia, l'acquisizione di esperienza, le armi a tiro rapido e l'inceppamento, l'*overwatch*, la gittata e così via.

I seguenti paragrafi permettono, da un lato di comprendere la logica di SQ e dall'altro di poter inserire proprie miniature, armi o equipaggiamenti, rispettando i principi e gli equilibri del gioco.

2. Il Valore Armatura (VA)

Il VA è una caratteristica utilizzata principalmente durante gli scontri a fuoco.

Si tratta di un insieme di fattori che, operando contemporaneamente, permettono alla miniatura di sopravvivere ai combattimenti.

Sinteticamente, il VA di una miniatura è rappresentato dalle abilità di razza e dall'armatura indossata (o protezione). In altri termini essa è data dai valori di resistenza (della razza e dell'armatura) e di agilità della miniatura.

Per cui, il Valore Armatura può essere espresso in questi termini:

VA = Abilità di razza + Protezioni

oppure

VA = Resistenza + Agilità

In tal senso si spiega il VA=3 dei Ladri Genetici la cui corazza naturale (o carapace) non è necessariamente più resistente di quella degli Androidi o degli Space Marines (VA=2): infatti, bisogna considerare anche l'agilità della creatura, capace di aggrapparsi e saltare da una parete all'altra.

Le stesse considerazioni valgono qualora si consideri il VA=2 degli Eldar, la cui armatura (*mesh armour*) è decisamente meno resistente di quella di uno Space Marine.

Ovviamente, bisogna anche tener presente che un'armatura troppo pesante può limitare l'agilità di un personaggio.

In alcuni casi il VA può essere aumentato. Normalmente si parla di particolari

equipaggiamenti (es. Campo di forza) o armature (es. armatura terminator¹), ma i giocatori potrebbero considerare anche dei miglioramenti nell'agilità (es. droghe o particolari impianti bionici) o la copertura fornita da oggetti sul campo².

3. I punti vita (PV)

I Punti Vita rappresentano la capacità di resistere alle ferite ricevute in battaglia.

Esse dipendono non solo dalla fisiologia del personaggio, ma anche dall'esperienza in battaglia, dalla forza di volontà e dalla possibilità di iniettarsi droghe per non sentire il dolore.

Quindi, un insieme di caratteristiche più o meno esplicite che permettono di resistere più a lungo durante una missione.

Normalmente ogni miniatura ha un solo Punto Vita, ma è possibile riscontrare due tipologie di eccezioni:

- soggetti con più di un PV (recuperabili o meno): in questa categoria rientrano solo i Comandanti degli Space Marines.

Al fine aumentarne le probabilità di sopravvivenza, vengono assegnati ben 6 PV che, confrontati con WH40k, sono parecchi!³

- soggetti che associano la perdita dei PV alla riduzione delle proprie caratteristiche: in questa categoria rientrano il Dreadnought (3 o 5 PV) ed il Governatore Eldar.

Il primo perde l'uso delle proprie armi pesanti (o extra-pesanti), mentre il secondo le proprie abilità.

¹ L'utilizzo delle pesanti armature terminator è stato introdotto in WD 134.

² Così come in WH40k, una miniatura protetta da un oggetto sul campo (es. un muretto di detriti) può sparare liberamente e avere, nel contempo, un bonus nel VA durante gli scontri a fuoco. In genere si potrebbe ipotizzare un bonus di +1 nel VA (es. un Marine in copertura dietro una cassa di metallo rinforzata vede il proprio VA passare da 2 a 3) [Ipotesi].

³ Volendo, è possibile aumentare i Punti Vita del Comandante all'aumentare del grado/esperienza, così come accade per il Governatore Eldar. Si potrebbe partire da 3 PV per poi salire fino a 6 [Ipotesi].

Si potrebbe implementare tale sistema anche per gli altri Marines. Ad esempio, se nella squadra sono presenti dei Marines veterani, i PV sono pari a 2 [Ipotesi].

4. I dadi da combattimento e il corpo a corpo (c/c)

Il c/c è probabilmente la regola più semplificata in SQ in quanto non tiene conto del VA dei personaggi o di particolari abilità guerriere quali la parata o il disarmare il nemico. In pratica, il vincitore di uno scontro è colui che ha ottenuto il valore più alto nel lancio dei propri dadi da combattimento.

Il numero ed il tipo di dadi da combattimento che una miniatura può lanciare rappresentano, opportunamente confrontati con quelli dell'avversario, la probabilità di abbattere il nemico.

Ma quali dadi assegnare ai personaggi? Apparentemente, almeno per le figure umane o umanoidi, esso dipende dal tipo di arma da c/c imbracciata, cosicché un Pugnale è meno efficace di un'arma ad energia (o potenziata) come una Spada, un'Ascia o un Maglio.

Nel calcolo viene implicitamente considerata anche la variabile Forza, l'Armatura indossata (solamente se impaccia i movimenti), l'Agilità, l'Abilità in combattimento e l'Esperienza.

Dunque, un individuo molto forte ed addestrato in c/c, senza un'adeguata arma, potrebbe perire facilmente in uno scontro ravvicinato.

In sintesi:

Dadi in c/c = Forza + Abilità varie in c/c – Armatura ingombrante

In base alla Forza, ad esempio, è possibile distinguere le seguenti gerarchie tra umanoidi (in alto i più forti):

- Androidi
- Orchi⁴ e Space Marines (in quanto umani geneticamente modificati)
- Umani ed Eldar
- Gretchin

In base al numero ed alla tipologia di dadi lanciati si distinguono:

1 dado da arma leggera (1b) [punteggio max = 2]:
Rappresenta il valore minimo, in termini di dadi, per il c/c.

⁴ La razza degli Orchi è composta da individui di diverse dimensioni per cui, in media, vengono equiparati agli Space Marines. Gli Orchi di dimensioni più grandi (es. Nobz o Warboss) presenteranno sicuramente dei valori di forza più elevati.

E' utilizzato per personaggi molto deboli in combattimento (es. Gretchin)⁵. La propria capacità di infliggere danno è limitata.

2 dadi da arma leggera (2b) [punteggio max = 4]:
Combinazione standard per miniature forti, addestrate e dotate di armi di base (Pugnali, Baionette o semplici Lame), come gli Orchi o i Marines.

2 dadi da arma pesante (2R) [punteggio max = 6]:
Utilizzato per le miniature specializzate negli attacchi in c/c (es. Ladri Genetici e Androidi)⁶.

2 dadi da arma pesante e 2 da arma leggera (2R+2b) [punteggio max = 10]:

E' il più alto valore in c/c fornito dal manuale di SQ, utilizzato solamente per dei personaggi estremamente pericolosi negli scontri ravvicinati (es. Dreadnought e Comandante Marine con Maglio potenziato e Spada potenziata).

5. La logica della combinazione delle armi nel corpo a corpo

Il presente paragrafo risponde ad una domanda: quanti dadi lancia la mia miniatura (in genere un Marine) se è armata con due armi da mischia?

Per poter rispondere bisogna, anzitutto, comprendere quanti dadi lanciano le singole armi per il corpo a corpo, relativamente ad un Marine⁷.

Un Marine armato di Pugnale (o Baionetta) in c/c attacca con 2b in quanto, se si applicano gli effetti della Carta Evento "Fine delle munizioni" su una miniatura la cui arma pesante non può essere sostituita con il Fucile Requiem, quest'ultima può attaccare solamente in c/c con la combinazione di dadi appena descritta. Quindi, la capacità di effettuare un attacco ravvicinato non è influenzata dal fatto che si utilizzi un Fucile Requiem⁸.

⁵ Lo si potrebbe utilizzare anche per personaggi ben addestrati ma disarmati.

⁶ Un caso particolare è dato dagli Eldar. Il lancio di 3b li porta ad un livello gerarchico leggermente inferiore a coloro che lanciano 2R: il risultato massimo ottenibile è lo stesso (6), ma la probabilità di ottenerlo è minore per chi lancia dadi da arma leggera.

⁷ Una volta stabilita la logica sottostante alle combinazioni di armi da mischia per i Marines, si possono effettuare gli opportuni adattamenti per le altre razze.

⁸ Di conseguenza, si presume che ogni Marine sia sempre armato con un Pugnale/Baionetta.

Si consideri l'ipotesi che il sopra citato Marine venga anche equipaggiato con una Pistola Requiem (vedi Carta Equipaggiamento "Pistola laser"): la sua capacità di combattimento risulta migliorata di 1b. Quindi, durante qualsiasi c/c tale miniatura attaccherà e si difenderà con 3b anziché con i consueti 2b.

Tuttavia la Pistola fa fuoco con 2b, ma nel c/c fornisce un bonus pari alla metà del proprio potere di attacco!⁹

Tale regola può essere generalizzata anche alla combinazione Ascia+Pistola, utilizzata dal Comandante Marine. E' possibile, infatti, che il bonus di 1b venga inglobato nell'attacco pari a 2R, ma solamente se si suppone che la semplice Ascia (senza l'ausilio della Pistola) permetta il lancio di 1R+1b.

Da questo ragionamento apparentemente contorto si evincono due considerazioni. La prima riguarda il numero di dadi lanciati dall'arma potenziata (Ascia, Maglio, Spada), mentre la seconda considera gli effetti delle combinazioni tra più armi da c/c.

Si ottiene la seguente classificazione di armi:

Arma	Dadi
Pugnale/Baionetta	2b
Arma energetica (o potenziata): Spada, Ascia, Guanto (o Maglio)	1R+1b
Combinazione Pugnale + Pistola	3b
Combinazione di 2 armi potenziate (Guanto + Spada)	2R+2b
Combinazione arma potenziata + Pistola (Ascia + Pistola)	2R

E' possibile, così, enunciare la seguente **Regola generica sulla Combinazione di armi per il corpo a corpo**:

Se un Marine è armato con due armi da corpo a corpo (es. Guanto + Spada), la capacità di attacco risulta dalla mera somma dei dadi delle singole armi da attacco ravvicinato.

Se un Marine è armato con un'arma da corpo a corpo ed una Pistola (es. Pugnale + Pistola), la capacità di attacco è pari alla somma dei dadi dell'arma da c/c e della metà dei dadi della Pistola, con i dovuti arrotondamenti (es. Ascia + Pistola Requiem).

⁹ Ciò si potrebbe spiegare col fatto che la Pistola, nel concitato combattimento in c/c, non fornisce un efficace aiuto al Marine, rispetto ad una seconda arma da attacco ravvicinato.

6. I dadi da combattimento e la classificazione delle armi da fuoco

Rispetto a WH40k, che considera le probabilità di colpire e di ferire, nonché il "tiro di salvezza", SQ raffronta il valore dei dadi dell'arma da fuoco con il VA del bersaglio.

I dadi da combattimento lanciati da un'arma in genere *non sono modificabili* in quanto non sono influenzati dalla forza o agilità del personaggio che la imbraccia, quindi la medesima arma, utilizzata ad esempio da un Marine o da un Orco, attacca alla stessa maniera¹⁰.

I dadi da combattimento lanciati da un'arma possono essere modificati, qualora si utilizzino munizioni differenti (vedi la Carta Equipaggiamento Eldar "Razzi super dirompenti" o "Shuriken esplosivi").

Il numero ed il punteggio massimo ottenibile dai dadi è strettamente legato al Valore Armatura del bersaglio. In base a ciò esistono armi **anti-uomo** (che appartengono anche alla categoria "leggere"), e **anti-blindato** (armi leggere¹¹, pesanti ed extra-pesanti) in quanto esistono bersagli poco protetti (valore armatura massimo pari a 3), blindati leggeri (es. Dreadnought con VA= 4, o altri possibili bersagli con VA massimo pari a 5) e blindati pesanti (elementi non implementati in SQ: carri armati o altri veicoli pesantemente corazzati).

La classificazione effettuata in SQ, benché non esplicita, tende a rispecchiare le variabili riscontrabili nella nostra realtà.

Per cui:

- le armi anti-uomo (es. Fucile Requiem) possono eliminare solo la fanteria ma non i blindati (come il Dreadnought). Infatti, normalmente si lanciano al massimo 2 dadi da arma leggera (2b) il cui valore massimo ottenibile equivale ad un nemico con VA massimo di 3: il Dreadnought appartiene alla categoria successiva, dunque il Fucile Requiem non ha la "forza" per penetrarne l'armatura;
- le armi pesanti permettono il lancio di 2 dadi da arma pesante (2R) e sono

¹⁰ Da notare che la particolare agilità e velocità nei movimenti del Governatore Eldar gli permettono, in un turno, di far fuoco due volte anziché una.

Ma vedi anche le critiche a p.8.

¹¹ Il Bolter (pesante) del Comandante è, secondo le istruzioni di SQ (p.10), un'arma leggera (in quanto non impaccia il movimento) che attacca con due dadi da arma pesante!

maggiormente efficaci contro la fanteria¹². Inoltre, possono abbattere i blindati leggeri come il Dreadnought;

- c) le armi anti-carro (o extra-pesanti) possono distruggere più facilmente tutti i nemici permettendo il lancio di 3 dadi da arma pesante (3R). Non a caso in WH40k il Cannone laser e il Cannone a fusione¹³ (o *Multi-melta*) sono armi tipicamente anti-carro.

Quindi il tipo di dado utilizzato, nonché il numero di dadi da lanciare, è strettamente legato alla capacità di penetrazione dell'arma (scarsa, per quelle che utilizzano due dadi da arma leggera; buona o ottima per quelle che utilizzano due o tre dadi da arma pesante).

Spesso si fa riferimento al concetto di **arma leggera e pesante** (o extra-pesante), legandolo inescandibilmente alla tipologia di dadi (da arma leggera o da arma pesante).

Questo ragionamento è vero solo in parte. Infatti, un'arma è definita:

- leggera, quando non impaccia il movimento del personaggio;
- pesante (ed extra-pesante), quando ne riduce il movimento¹⁴.

Bisogna, comunque, tener presente che le armi che lanciano un numero di dadi superiore ai 3R, sono soggette alla regola "o muove o spara".

Basti pensare al Cannone al plasma degli Orchi (introdotto in WD 134) e alla Tarantola (arma da supporto che combina il valore dei suoi due Cannoni laser binati).

Sulla base della **tecnologia adottata** si può stilare una gerarchia (decrescente) delle armi più potenti¹⁵, che però non si riscontra del tutto in SQ.

Per le armi leggere abbiamo quelle termiche, al plasma, a proiettili e laser.

Per le armi pesanti (ed extra-pesanti), quelle laser, al plasma, termiche e a proiettili.

Un'ulteriore (ma parziale) classificazione è possibile in base alla **dimensione dell'arma**.

Per alcune tipologie di armi (proiettili, lanciafiamme e laser) SQ e WH40k in genere propongono una versione standard a due mani, una versione più piccola ad una mano ma dello stesso calibro e potenza della precedente (versione pistola) ed una versione più grande con un calibro e/o potenza superiori (versione arma pesante o extra-pesante).

7. La logica del "rilancio" dei dadi

In particolari circostanze la capacità di combattimento di un personaggio può essere modificata positivamente.

Per tali ipotesi la logica di SQ prevede il rilancio di un dado per cercare di migliorare il risultato ottenuto:

- miglioramenti sul personaggio che potenziano caratteristiche quali la forza¹⁶ o la percezione (es. Braccio bionico e Occhio bionico)¹⁷;
- miglioramenti sulle armi, rendendole maggiormente efficienti (e non maggiormente devastanti!), cioè aumentandone la probabilità di colpire (es. Mirino): si parla anche di "armi perfezionate".

In quest'ultima categoria rientrano quelle che, in WH40k, vengono chiamate *master-crafted weapons*, ossia armi modificate artigianalmente per essere maggiormente efficaci in battaglia¹⁸.

Esistono, comunque, alcune eccezioni legate al tipo di equipaggiamento di un Marine (es. Lame da assalto ravvicinato) che permettono la riduzione della capacità di c/c nemica e particolari tattiche di combattimento (es. attacco in diagonale).

¹² Nella casistica rientra anche il Cannone Shuriken (1R+1b).

¹³ In SQ quest'arma termica è denominata impropriamente Fucile a fusione.

¹⁴ In SQ, la miniatura con un'arma pesante può sia muovere che sparare nel proprio turno, mentre in WH40k può o muovere o far fuoco.

Inoltre, benché l'armatura potenziata indossata dai Marines ne amplifica la forza, la capacità di movimento è comunque ridotta a 4 caselle a causa dell'ulteriore peso derivante dal pesante zaino con le munizioni.

¹⁵ La gerarchia si basa sulle caratteristiche delle armi (forza e capacità di penetrazione) fornite dai manuali di WH40k nonché dalle proprietà di tiro fornite dalle regole di SQ.

¹⁶ In tal caso un aumento della Forza del Marine non aggiunge un dado durante il combattimento bensì permette il rilancio. Probabilmente un solo braccio bionico in un corpo organico non determina un aumento di forza tale da passare alla categoria successiva (quella degli Androidi).

¹⁷ Ma vedi anche le critiche ad alcune logiche Eldar (p.8).

¹⁸ Non vanno confuse con le Combi-arma.

8. Note sulla gittata delle armi

Per semplicità, tutte le armi per l'attacco a distanza hanno una gittata illimitata.

Ciò può essere spiegato a causa della ridotta o assente forza di gravità nel relitto da abbordare.

Probabilmente, se gli scontri avvenissero su un pianeta, bisognerebbe considerare la gittata di ogni arma.

9. Note sul movimento

La capacità di movimento risulta dall'operare di alcuni fattori legati alle caratteristiche della razza (velocità e robustezza) e ai modificatori delle stesse (armi pesanti, armature, alterazioni genetiche, ecc).

Ad esempio, esiste una notevole differenza tra i Marines, geneticamente modificati, e gli Eldar:

i primi muovono di 6 caselle anche se indossano una pesante armatura (hanno, infatti, un elevato grado di robustezza), ma passano a 4 caselle qualora si aggiunga un ulteriore peso¹⁹;

i secondi sono in grado di muoversi di 7 caselle²⁰ che si riducono a 3 in presenza di armi pesanti.

In base a tali principi si potrebbero assimilare gli Orchi ai Marines e i Gretchin agli Eldar. Gli Androidi del Caos, invece, potrebbero portare pesi maggiori senza alcuna riduzione di movimento.

10. Note sul movimento *stealth*

In SQ l'unico caso in cui un alieno non è individuabile dai sensori è dato dal Ladro Genetico.

Si presume che la capacità di nascondersi alla vista del nemico, unita ad un'armatura naturale (carapace) in grado di assorbire il segnale dello *scanner*, permetta al Ladro Genetico di avvicinarsi indisturbato alla preda. Solo attraverso la relativa Carta Evento Alieno è possibile rilevare (e quindi mettere in gioco) tale creatura²¹.

¹⁹ Normalmente questo peso aggiuntivo è rappresentato da un'arma pesante o extra-pesante, ma nella categoria potrebbe rientrare anche il trasporto di particolari equipaggiamenti trovati sui vascelli alieni o il corpo di personaggi feriti [Ipotesi].

²⁰ L'armatura degli Eldar è particolarmente leggera ma resistente e non influisce sul movimento.

²¹ Purtroppo il manuale SQ non assegna alcun valore in punti al Ladro Genetico, il che è illogico in quanto si tratta

Questo criterio si può prendere come riferimento qualora si vogliano inserire ulteriori unità *stealth* durante le missioni.

Altre Carte Evento Alieno dalle caratteristiche simili sono "Ridisposizione" e "Contrattacco" (mazzo Eldar), in quanto fanno riferimento a unità che sono riuscite a spostarsi rapidamente (e senza essere rilevate dai sensori) da un Tabellone ad un altro, tentando di aggirare le difese dei Marines. Ovviamente rimane traccia della loro presenza in quanto *Blips*, ma in questo contesto è necessario rilevare il tentativo di inserire, nelle dinamiche del gioco, il rapido movimento di tali unità il cui fine è prendere alla sprovvista l'avversario.

11. Le azioni da svolgere in un turno

La quasi totalità delle miniature di SQ può svolgere solamente **due azioni** durante il turno: muovere e attaccare (in c/c o a distanza)²².

Le uniche eccezioni sono rappresentate da:

- Dreadnought: può far fuoco con più armi contemporaneamente, benché ogni arma può essere utilizzata una sola volta in un turno;
- Governatore Eldar: in quanto può far fuoco due volte con la medesima arma;
- Tarantola: che può o muovere o attaccare a distanza.

In genere è possibile aggiungere (almeno) **una terza azione** da compiere in un turno grazie alle Carte Ordine.

E' possibile, quindi, raddoppiare l'azione di attacco a distanza ("Fuoco!"), o di movimento ("Muoversi!"), o aggiungere un attacco ravvicinato a quello a distanza ("Assalto ravvicinato!")²³.

La Carta Ordine "Armi pesanti!", così come le Carte Evento Alieno "Assalto meccanizzato", "Alieni d'élite" e "Ira!" invece, raddoppiano sia la capacità di movimento che quella di attacco, consentendo, complessivamente, ben **quattro azioni** in un turno!

comunque di un nemico presente sull'astronave abbordata. Si potrebbero assegnare 10 punti senza sbilanciare il gioco [Ipotesi].

²² L'apertura di una porta non è considerata come azione.

²³ Ad esse si aggiungono anche alcune Carte Evento dell'espansione "L'attacco degli Eldar".

12. Gli Eldar e le eccezioni alla logica

L'introduzione degli Eldar, come nuova squadra di abbordaggio, la necessità di distinguerla dai Marines, nonché la volontà di strutturarla come squadra per delle battaglie tra soli due giocatori, ha pesantemente inciso sulle logiche di sviluppo delle regole, ponendo delle eccezioni rispetto a quanto detto finora.

Si nota sin dalla lettura delle prime pagine del manuale, l'elevata reattività della squadra, intesa sia come **velocità**, sia come elevata destrezza nei combattimenti, ponendoli ad esempio nel c/c ad un livello superiore rispetto ai Marines.

Probabilmente tale scelta di fondo è alla base dell'utilizzo di un minor numero di Carte Ordine ed Equipaggiamento.

In ogni caso, il concetto di velocità è espresso anche nell'uso delle armi da fuoco.

La tecnologia delle armi Shuriken, che permette di accelerare il lancio delle munizioni a impressionante velocità, unita all'inconsueta rapidità nel premere il grilletto, portano ad una nuova tipologia di regole: **armi che permettono di effettuare più di un attacco a distanza per turno**, senza l'ausilio di apposite carte.

Nella categoria rientrano la Pistola Shuriken (due attacchi per turno²⁴) e il Cannone Shuriken (tre attacchi per turno con la regola implicita "spara-muove-spara"!).

Un'altra caratteristica della squadra è la necessità di rendere letali anche gli Eldar armati di semplice Catapulta Shuriken (equiparabile al Fucile Requiem dei Marines).

E' possibile, infatti, utilizzare proiettili esplosivi ("Shuriken esplosivi") o combinare l'attacco a distanza di tre Eldar ("Fuoco congiunto") per creare una potenza di fuoco devastante contro obiettivi particolarmente protetti.

Ulteriore elemento di distinzione, non presente tra le fila dei Comandanti Marines, è la possibilità di personalizzare il proprio capo squadra attraverso delle abilità psichiche o belliche. Le Carte Governatore offrono vantaggi non indifferenti al Giocatore Eldar, alterandone alcune caratteristiche di combattimento, tuttavia svaniscono al ridursi dei Punti Vita del Governatore.

Alcune di esse ("Distrazione" e "Proiezione mentale") offrono l'inconsueta possibilità di **agire nel turno del Giocatore Alieno**.

Una considerazione a parte va fatta per le licenze che **stravolgono alcune logiche di base**.

Le carte "Colpo dirompente" e "Lo sguardo dello Stregone" giustificano il dado in più, durante l'attacco a distanza, con la capacità dell'Eldar di effettuare degli attacchi mirati.

Da un lato si va contro la regola sulla forza dell'arma, che qui viene amplificata senza l'ausilio di, ad esempio, proiettili speciali, ma grazie a capacità insite nel personaggio²⁵.

Dall'altro, in termini logici, si parla comunque di mirini (o di capacità "naturale" a mirare meglio), ma gli effetti sono completamente differenti rispetto a quanto definito nel paragrafo 7: al posto di permettere il rilancio di un dado, se ne aggiunge uno in più!

La carta "Colpo combinato", invece, permette di sommare i valori di (al massimo) tre armi da fuoco, anche differenti, in modo da creare un attacco potentissimo e concentrato su un solo bersaglio.

Ipotizzando che i tre Eldar, adiacenti l'uno all'altro, siano armati di una Catapulta Shuriken, risulta difficile spiegare come un'arma anti-fanteria possa avere la possibilità di abbattere un Dreadnought!

Come specificato a pagina 5 e 6, infatti, quest'ultimo appartiene ad una categoria di protezioni che non può essere perforata da armi anti-uomo. Con la carta "Colpo dirompente", invece, il Giocatore Eldar può lanciare 6 dadi da arma leggera e danneggiare (o eliminare) il Dreadnought.

13. L'altezza di un personaggio e la linea di tiro [Ipotesi]

Un elemento non preso in considerazione in SQ riguarda la presenza di miniature alte più della media e capaci di poter fare fuoco da dietro un compagno. Al momento solo il Dreadnought presenta tale caratteristica che, se implementata, permetterebbe nuovi sviluppi tattici durante una battaglia.

Ovviamente i Marines, durante i loro attacchi a distanza, potrebbero puntare direttamente il Dreadnought in quanto la miniatura che si frappone tra i due non ostacola più la linea di tiro!

²⁴ Attacchi che possono essere portati a quattro con la Carta "Assalto sostenuto" utilizzabile dal Governatore Eldar.

²⁵ Vedi p.4 per maggiori dettagli.

Bibliografia

Per la redazione del presente manuale sono stati visionati i seguenti documenti:

Codex 1st e 2nd edition Warhammer 40k

Codex 3rd, 4th, 5th edition - Warhammer 40k

Regole Star Quest

Regole Space Hulk

White Dwarf 134

White Dwarf 145

Ringraziamenti

Si ringraziano tutti i ragazzi del forum che, in maniera diretta o indiretta, hanno contribuito alla realizzazione del presente manuale.

In particolare ringrazio Boyakki83, Dreyfuss, e Nemo40k per i preziosi suggerimenti.

Pubblicazioni

1 – La logica di Star Quest

2 – Gli Space Marines in Star Quest

3 – Una nuova speranza [Ciclo di missioni per Star Quest]

Disclaimer

Questo manuale è completamente NON ufficiale e in nessun modo associato con Hasbro International Inc. o con Games Workshop Limited.

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

Adeptus Astartes, Angeli Sanguinari, Bloodquest, Cadiani, Cataciani, i simboli del Caos, Combattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citael, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, 'Eavy Metal, Eldar, simboli Eldar, Occhio del Terrore, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Inquisitor, il logo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khorne, Kroot, Signore del Mutamento, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, loghi dei capitoli degli Space Marine, Tau, designazione delle caste Tau, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, i simboli di Warhammer 40k, White Dwarf, logo del White Dwarf, , e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati al gioco e all'universo di Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2011, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Utilizzati senza alcun permesso. Non vi è alcuna intenzione di contendere il loro status. Tutti i diritti sono riservati ai legittimi proprietari.

Questo manuale è stato creato senza scopo di lucro.

Tony8791
(tony8791@gmail.com)

Versione 2.1 (settembre 2014)