


## ORDINE DI GIOCO

1. Tracciato Ostilità
2. Fase dei Trader
3. Fase dei First Born
4. Fase dei PNG
5. Fase di Valutazione

## FASE OSTILITÀ (P. 19)

- Aggiungi 1 piolino ogni 3 equipaggi.
- Pesca una carta evento.

## FASE DEI TRADER (P. 20)

Alternarsi a turno attivando i Trader. Ogni Trader esegue un numero di azioni pari a  ogni turno.

- Personaggi a terra si devono prima alzare.
- I personaggi sconfitti non possono attivarsi fino a quando non vengono rianimati (p. 32).

## AZIONI (P. 20)

### MUOVERE (P. 21)

Fino a 4 caselle, max 11 per turno. I nemici possono effettuare un attacco di opportunità se il personaggio lascia il contatto di basetta.

### ASSALTO RAVVICINATO (P. 24)


Esegui un attacco ravvicinato contro un bersaglio ingaggiato.

### ASSALTO A DISTANZA (P. 25)



Effettua un attacco a distanza contro il bersaglio nel raggio d'azione e LdV. Scartare il/i piolino/i delle munizioni. Un piolino per turno aggiunto al tracciato dell'Ostilità.

### CERCARE (P. 26)




O: guarda negli elementi scenici cercabili a contatto di base, prendi o scambia oggetti.

O: Piazza un  nella stanza e prendi un segnalino verde standard dalla busta.



### ESTRARRE MINERALI (P. 26)

Usa un oggetto con l'icona  in contatto con una parete – piazza un segnalino  nella stanza e prendi un segnalino minerale piccolo dalla riserva.

### SPINGERE A TERRA (P. 27)

Tira il dado  o il valore  su un bersaglio adiacente. Spingi di 1 casella per ogni successo, puoi seguire. 3+ successi = bersaglio a terra.  = nessun effetto, bersaglio può spingere l'attaccante.

### PERSUADERE (P. 27)

Tira numero di dadi pari a  contro il bersaglio in contatto di base. I successi devono battere la caratteristica  del bersaglio. Successi = scambio oggetti, unisci all'equipaggio, o altro (vedere missione).

### RICARICARE (P. 28)


Usa i piolini per ripristinare le munizioni sulla plancia.

### ALTRO (P. 28)

Interagire, Riparare un'arma, Indossa armatura, Alzarsi, Riparare.

## AZIONI SENZA SFORZO (P. 29)

1 gratis per turno, Usa  o Piolini abilità.





- Movimento di prossimità – Muovi 1 casella
- Usa oggetto 
- Lancia un oggetto (p. 30)
- Prendere/lasciar cadere/scambiare oggetti adiacenti
- Dare/Prendere/Scambiare oggetti quando adiacenti ad un personaggio

## ABILITÀ (P. 31)



Durante il turno, spendi X piolini abilità per usare l'abilità disponibile al livello X. Max un'abilità utilizzata per turno (incluse le azioni senza sforzo).

- Le abilità passive non hanno bisogno di piolini.
- Abilità di reazione utilizzate solo quando si verifica la condizione di innesco.

## TIRI COMBATTIMENTO (P. 22)

- Tira i dadi, 1 , altri .  = successi
- Riduci successi per la copertura (p. 13)
- Riduci successi per l'armatura
- Riduci salute del bersaglio per il numero di successi rimanenti. Qualsiasi numero di successi sconfigge i PNG.
- 2+  = arma inceppata/rotta

## ARMI ESPLOSIVE (P. 30)

Tira . Tutti successi = sul bersaglio, vuoto = muovi punto bersaglio di 1 casella,  = avversario muove il punto bersaglio di 2 caselle. Quindi risolvi tiro combattimento come di consueto.

## STATISTICHE DELL'ARMA (P. 15)



## ARMI A DISTANZA



Colpo Normale




Colpo Pesante

## ARMI ASSALTO RAVVICINATO

### ARMATURA

-  Fisica
-  Scudo
-  Combattimento

### ARMI ESPLOSIVE

- Punto Bersaglio  Entro 1 Casella
- Entro 2 Caselle

## ABILITÀ




Vedere pagine 93-100.

## ICONE

Vedere Pagine 101-103.

## FASE FIRST BORN (P. 33)

### ARRIVO (P. 33)

Tira  o  per ogni tipo, dall'alto al basso. Tira  per punto di ingresso/pattuglia e colloca il relativo personaggio accanto ad esso.

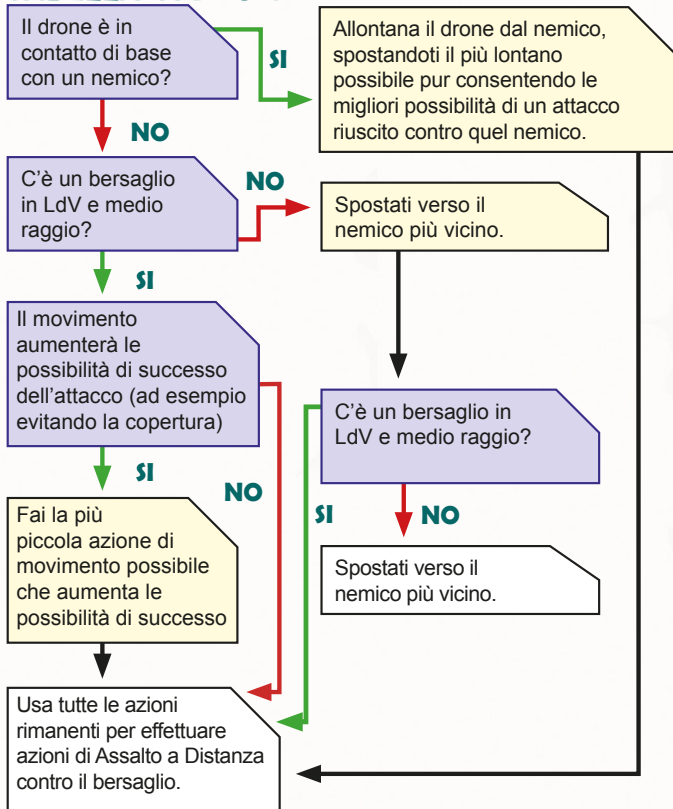
True Born - massimo 1 per partita.

### ATTIVAZIONE (P. 34-35)

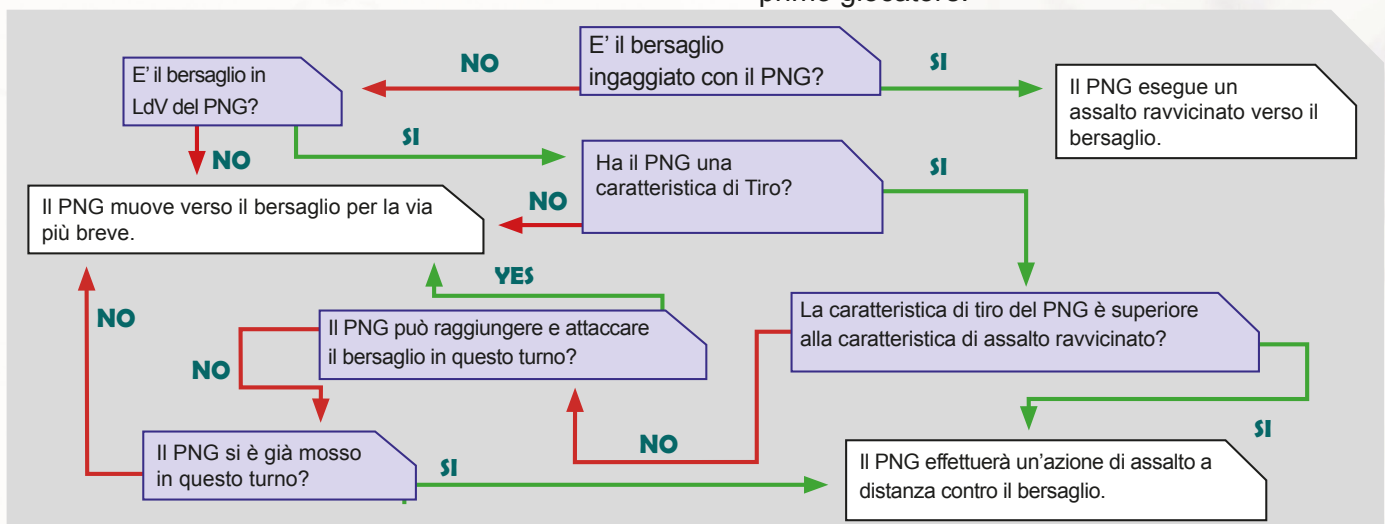
Il rango più alto agisce per primo. Scegli il bersaglio, quindi esegui le azioni secondo la Tabella delle Azioni dei PNG, eccetto Droni (pag. 36) e True Born (pag. 38-39).

Scegli come bersaglio il personaggio non First Born più vicino. Dai priorità ai bersagli in LdV e non in copertura. Il bersaglio rimane il solito per il turno.


### TABELLA IA DRONI










### DIAGRAMMA AZIONI IA DEI PNG



## DADO DELLA CONOSCENZA

La prima volta che un personaggio con un'icona  attacca ogni turno, tira il Dado Conoscenza insieme all'attacco e applica il risultato:

	Azione aggiuntiva: Il personaggio ottiene un'azione aggiuntiva in questo turno
	Terrificante: Il personaggio bersaglio è contrassegnato da un segnalino paura
	Dopo l'attacco, il bersaglio viene spostato di 3 caselle in direzione  e gettato a terra. Se colpiscono un muro subiscono 1 dado di danno ignorando l'armatura. Nessun effetto di ritorsione..
	Il danno da attacco rimuove i piolini abilità invece dei piolini salute, se possibile.
	Se a distanza, ignora la copertura. In caso di assalto ravvicinato, disperdi segnalini casuali dal bersaglio. I bersagli senza equipaggiamento vengono buttati a terra.
	Dopo l'attacco, rimuovi questo personaggio e mettilo a 2 caselle di distanza dall'altro nemico più vicino, se possibile. Questo nemico diventa il suo nuovo bersaglio.

### FASE DEI PNG (P. 40)

Attiva i Cacciatori, il rango più alto per primo (vedi carta di riferimento).

### FASE DI VALUTAZIONE (P. 19)

- Rimuovi i segnalini di attivazione.
- Altri effetti di "fine turno".
- Il giocatore successivo in senso orario diventa il primo giocatore.