



**SIN  
TEMPORE**

**PLAYER  
AID**



# ATTIVAZIONE EROI

Ogni Eroe ha un Valore di Minaccia (TV) segnato sul Perilium. Di seguito ci sono le azioni che influenzano il Perilium:

- Ferire un Nemico che non sia di taglia Piccoletto: +1 TV.
- Uccidere un Nemico che non sia di taglia Piccoletto: +1 TV
- Curare un Eroe: +1 TV.
- Eroe va Fuori Combattimento: -2 TV.
- Altre Azioni o Abilità possono influenzare il TV.

**A. GUADAGNO AP** in base alla sua caratteristica .


## **B. FASE TOKEN**

Si ricevono token da Abilità o Equipaggiamenti, si risolvono alcuni Status negativi. Se presenti token Oblio fare test , se numero simboli  minori dei token Oblio, si scartano tutti i token Oblio e si pesca una carta Oblio.














## **C. DICHIARAZIONE DELLE AZIONI**

- In base all'azione scelta muovete il token di attivazione sul Momentum di un numero di settori pari al costo AP dell'azione dichiarata. Se durante lo spostamento del token di Attivazione si sorpassa uno o più token Nemici, si può innescare una Reazione. Se più di uno decidete casualmente l'ordine di Attivazione.

### ■ **REAZIONE**

Verificate se l'Eroe si trova entro la  di uno o più Modelli Nemici rappresentati dal token superato. Se ciò si verifica, il nemico si Attiva immediatamente in risposta, PRIMA che l'eroe esegua l'azione per cui ha pagato i suoi AP, e si piazza accanto al suo Modello un token Agito. Attivare il nemico grazie alla Reazione non fa spostare il token Attivazione sul Momentum. Un Nemico che si Attiva successivamente e che ha questo token, non agisce e spende tutti i suoi AP per scartare il token.

## **D. AZIONE**


- **MOVIMENTO [ 1 AP PER CASSELLA ]** - Dichiarate il numero di caselle di movimento, muovete il token sul Momentum, ed eseguire l'azione. Ci si muove in verticale o orizzontale, non in diagonale (a meno di avere un'abilità o equipaggiamento che lo consenta). Si possono attraversare modelli Alleati ma non gli avversari. E' possibile muoversi di 1 livello (salire o scendere) al costo di 1 AP per livello.
- **ATTACCO [ X AP ]** - Solo bersagli validi. Tirate dadi pari alla somma di ATB + la caratteristica richiesta. I successi sono dati dai simboli DMG ottenuti. Se si creano danni collaterali ad altri Eroi, questi effettueranno il normale test di difesa con la caratteristica richiesta, annullando i danni con i risultati . Se un Eroe attacca un Nemico adiacente, prende un token Ingaggiato. Questi sono i tipi di attacco:
  - **Mischia**: se almeno 1 , RNG 1, a stesso livello. Caratteristica attacco . Valore difesa Nemico .
  - **Tiro**: se ha almeno 1 . Caratteristica attacco . Valore difesa Nemico .
  - **Mani Nude**: se non si hanno Armi. 3AP - RNG 1 - DMG . Valore difesa Nemico .
  - **Potere Psionico**: innescato da abilità. Caratteristica . Valore difesa Nemico . Token Oblio
  - **Attacco Psionico**: da poteri Attacco. Caratteristica attacco . Valore difesa Nemico . Token Oblio
- **USARE ABILITA [ X AP ]** - Potete usare una Abilità che l'eroe ha nel suo Datapad pagando il relativo costo in AP.
- **USARE EQUIPAGGIAMENTO [ X AP ]** - Usare uno dei suoi equipaggiamenti
- **DISINGAGGIARE [ 1 AP ]** - Uscire da un corpo a corpo con un nemico ingaggiato. L'eroe muove in una casella adiacente e subisce un attacco da tutti i nemici adiacenti. Scartare il token ingaggiato.
- **ATTENDERE [ X AP ]** - Un personaggio può decidere di non effettuare azioni nel campo di battaglia. Per fare questo spende tanti AP quanto vuole aspettare e muovere di conseguenza il token Attivazione sul Momentum fino a quanto desidera o fino a rispettare la regola della Sincronizzazione.
- **FOCUS [ 1 AP ]** - Una volta per attivazione prima di attaccare, si può spendere 1 AP per focalizzarsi. Un eroe focalizzato può non usare un dado tra quelli lanciati, e metterlo sulla carta dell'arma usata per un attacco successivo. Il dado focalizzato non si conta e non innesca effetti o equipaggiamenti. Ogni arma può avere un dado Focus. In un attacco successivo con quell'arma, senza diminuire i dadi da lanciare e dopo il lancio dei dadi, può decidere se aggiungere o meno il dado focalizzato sull'arma.
- **RACCOGLIERE [ 1 AP ]** - Permette di raccogliere un oggetto nella sua casella o in una adiacente.
- **INTERAGIRE CON OGGETTO [ X AP ]** - Un personaggio può interagire con un oggetto in una casella adiacente alla sua.
- **PASSARE RISORSE [ 0 AP ]** - E' possibile passare una carta Risorsa ad un Eroe adiacente senza alcun costo.
- **MEDITARE [ 0 AP ]** - Uno Psionico può meditare per scartare tutti i token Oblio.

## **E. CONTROLLO AP**

Se l'Eroe ha ancora AP da usare, può andare al punto C o terminare la sua Attivazione. Se invece ha ancora AP disponibili E NON ha raggiunto o superato con il suo token Attivazione un settore con un token di Attivazione Nemico, DEVE spendere tutti gli AP necessari per raggiungerlo senza eccedere il suo numero massimo di AP.



# ATTIVAZIONE NEMICI

I Nemici sul campo di battaglia non sono automaticamente consapevoli della presenza degli Eroi e fino a che non entrano in combattimento resteranno in **attesa** nella loro posizione (o useranno la regola Pattuglia se la Missione lo prevede). Un Nemico entra in combattimento se si verifica una di queste tre condizioni:

- Un Eroe entra in una Plancia (o connettore) dove si trova il Modello Nemico.
- Un Eroe entra nella CA  del Modello Nemico.
- Un Eroe interagisce con lui in qualsiasi modo (es. attaccandolo o usando un Abilità su di lui).

Quando un Nemico che fa parte di un gruppo entra in combattimento tutto il gruppo entra in combattimento. I Nemici in combattimento inizieranno ad agire normalmente e non potranno più tornare allo stato di attesa per tutta la durata della Missione.



## A. FASE TOKEN

Se presenti token Oblío fare test , se numero simboli  minori dei token Oblío, si scartano tutti i token Oblío e si pesca una carta Oblío. Se un gruppo di Nemici è in attesa andare direttamente al punto F (come se avesse un token Agito). Se invece è già consapevole della presenza degli Eroi allora guadagna i token dati da Abilità e/o Equipaggiamenti, si risolvono gli Status negativi, e va al punto B.

## B. ORDINE ATTIVAZIONE

Se si tratta di un gruppo di Nemici, attivateli in un ordine che avvantaggi il più possibile il Nemico.

## C. CONTROLLO OBIETTIVI







Controllate se nella CA  del Nemico attivato ci sono Eroi, e se il TV di quegli Eroi è uguale o maggiore del TV dell'Obiettivo del Nemico. Se si soddisfano questi requisiti il Nemico avrà come Obiettivo l'eroe, eseguite il punto D altrimenti E. A parità di Eroe, quello più vicino, se ulteriore parità un eroe scelto casualmente. Se un Nemico non ha un Obiettivo di Missione e se non ci sono Eroi entro la CA , attaccheranno l'Eroe più vicino muovendosi del minimo indispensabile per attaccare o ingaggiarlo, o a parità di distanza quello con più TV. Se non può attaccarlo o ingaggiarlo, si avvicinerà il più possibile per farlo nella sua prossima attivazione.

## D. AZIONE MODELLO NEMICO

Il modello Nemico agisce.

### ■ **MOVIMENTO [ 1 AP PER CASSELLA ]**

■ **ATTACCO [ X AP ]** - Solo bersagli validi. Per difendersi da un attacco Nemico bisogna ottenere i simboli elencati sul DMG. Ogni simbolo ottenuto nel test di difesa cancella una ferita. Lanciate un numero di dadi pari alla caratteristica del test più i dadi da Abilità e/o Equipaggiamenti, applicate tutti gli effetti innescati dai Nemici, ed infine applicate gli effetti innescati dagli Eroi. Se il Nemico crea danni collaterali ad un'altro Nemico, le Ferite non possono essere cancellate, sottraete la difesa normalmente. Attaccare un Eroe fa prendere un token Ingaggiato all'Eroe. I Nemici non si considerano Ingaggiati. Tipi di Attacco:

- **Mischia:** se stringa preceduta da  e a stesso livello. Test di difesa Eroe con .
- **Tiro:** se stringa preceduta da . Test di difesa Eroe con .
- **Psionico:** se stringa preceduta da . Test di difesa Eroe con .

### ■ **USARE ABILITA [ X AP ]**

■ **INGAGGIARE UN EROE [ 1 AP ]** - Un Nemico può spendere 1 AP per ingaggiare in corpo a corpo un Eroe.

### ■ **RACCOGLIERE [ 1 AP ]**


### ■ **INTERAGIRE CON OGGETTO [ X AP ]**

### ■ **MEDITARE [ 3 AP ]**

## E. ALTRO MODELLO NEMICO

Ripetere dal punto C per ogni modello del gruppo, altrimenti andate al punto F.



## F. SPOSTAMENTO TOKEN ATTIVAZIONE

Una volta attivati tutti i modelli del Nemico, avanzare il relativo token di Attivazione di un numero di settori pari al valore di , e la sua Attivazione termina.

## **BERSAGLI VALIDI**

E' possibile attaccare solo bersagli validi. Un Bersaglio è valido quando viene rispettata la distanza e la linea di vista (LdV). La distanza è il numero di caselle (calcolate solo orizzontalmente e verticalmente) che separa due modelli, per essere rispettata deve essere minore uguale al RNG dell'arma. La LdV si prende dal centro di un lato della casella occupata dall'attaccante, e il centro della casella occupata dal difensore. La LdV è rispettata se non è ostacolata da elementi scenici, o da modelli Nemici di taglia uguale o maggiore della taglia del bersaglio, o da Non-Zone. Se un eroe si trova in copertura può ritirare un dado quando si difende; se un Eroe attacca un Nemico in copertura, deve ritirare il dado che ha ottenuto un successo. Non c'è copertura contro gli attacchi Psionici. Le linee di vista del personaggio posizionato su di un container, sono bloccate da tutti i lati del container a cui il personaggio non è adiacente. E' inoltre possibile bersagliare un Modello coperto da altri Modelli, e la sua gittata è aumentata di 1.

## **ELEMENTI SCENICI**

Se presente il simbolo , può essere spostato. Se presente il simbolo  può essere distrutto.

**Punto di Rinforzo:** 10 .

**Copertura Leggera.** Fornisce Copertura ai Modelli adiacenti dietro di essa. Può essere distrutta.






**Copertura Solida.** Fornisce Copertura ai Modelli adiacenti dietro di essa. Non può essere distrutta.

**Ostruzione Leggera.** Blocca la LdV. Può essere distrutta.


**Ostruzione Solida.** Blocca la LdV. Non può essere distrutta.

## **EFFETTI AD AREA**

E' possibile bersagliare un Modello o un'area che debbono essere entrambe validi. Effettuate il tiro di attacco come di consueto. Ogni Modello presente nell'area interessata si difenderà singolarmente. I Nemici sono immuni dagli effetti ad area dei Modelli alleati.


 <b>Esplosione:</b> colpisce il bersaglio e 8 caselle intorno ad esso	 <b>Croce:</b> colpisce il bersaglio e le 4 caselle adiacenti ad esso
 <b>Lancia:</b> colpisce il bersaglio e le 3 caselle dietro in verticale	 <b>Soffio:</b> Colpisce il bersaglio e le 3 caselle dietro in orizzontale
 <b>Spazzata:</b> colpisce il bersaglio e le 2 caselle adiacenti (Dx Sx)	

## **EROE FUORI COMBATTIMENTO**


Un Eroe è fuori combattimento, quando accumula token Ferita pari al suo valore di Salute . La sua miniatura viene messa a terra, e il token Attivazione viene messo fuori dal settore del Momentum in cui si trova. Ogni volta che la lancetta delle Fasi raggiunge questo settore e l'Eroe è ancora KO, quest'ultimo pesca una carta Ferita Grave. Un Eroe KO non può essere bersagliato dai Nemici, diminuisce il Perilium di 2, perde tutti gli status negativi tranne i token Oblio. Un Eroe KO può tornare in gioco se gli viene curata almeno 1 Ferita. In questo caso rialzate il suo modello, piazzate il suo token Attivazione nel settore del Momentum successivo a quello attualmente attivo.


Se un Eroe ha 3 o più ferite, a tutti i lanci di dado va aggiunto il dado penalità. Dopo il lancio eliminate un dado azione che mostri la stessa faccia del dado penalità. Il Re-Roll si può applicare al dado penalità.


## **NEMICO FUORI COMBATTIMENTO**


Un Nemico è fuori combattimento, quando accumula token Ferita pari al suo valore di Salute . La sua miniatura viene rimossa dal gioco, dopo aver comunque applicato eventuali effetti dati da Abilità o Equipaggiamenti.


## **VALORI EROE**

 **Rapidità** – Determina gli AP a disposizione e la priorità di attivazione sul Momentum.

 **Precisione** – Determina il numero base di dadi per sparare con armi da tiro o lanciare oggetti.


 **Fisico** – Determina il numero base di dadi per attaccare in mischia, spostare oggetto, parare un attacco.

 **Mente** – Determina il numero base di dadi per usare poteri Psionici o per difendersi da essi.


 **Salute** – E' la salute massima di un Eroe, raggiunta la quale si va KO.


## **VALORI NEMICO**

 **Rapidità** – Determina gli AP a disposizione e la priorità di attivazione sul Momentum.

 **Area di Controllo** – Determinata per stabilire se un Eroe innesca il Nemico

 **Difesa Fisica** – Usato per diminuire le ferite inflitte al Nemico da attacchi fisici, da mischia, o distanza.

 **Difesa Mentale** – Usato per diminuire le ferite inflitte da attacchi Psionici.

 **Salute** – Quando viene inflitto questo numero di ferite il Nemico muore.

## **SLOT EQUIPAGGIAMENTO**

Ogni Eroe ha 7 slot per:

**Elmo** (1 Slot)

**Armatura** (1 Slot)

**Accessori** (3 Slot)

**Mani** (2 Slot)

– (nessuno slot)

## RISULTATI DEI DADI

 **SPINTA**  
3 facce

 **SANGUE**  
2 facce

 **ESPLOSIONE**  
1 faccia

 **PUGNO**  
2 facce

 **INGRANAGGIO**  
2 facce

 **DIFESA**  
1 faccia

 **PROIETTILE**  
2 facce



















 **MENTE**  
2 facce

**MISSIONI**

**DI**

## ESPLORAZIONE / NARRATIVE

Le Missioni Narrative hanno dei prerequisiti che se soddisfatti consentono di essere giocate. Tutte le Missioni hanno delle condizioni di vittoria e/o di sconfitta specifiche. Inoltre ci sono due condizioni standard di sconfitta: nessuna condizione di vittoria raggiunta entro il tempo limite, oppure quando 3 Eroi sono contemporaneamente KO.

- **SCelta TERRITORIO** – Solo i Territori di colore accessibile, e solo se raggiungibile da un Territorio già conquistato.
- **PESCARRE MISSIONE** – Solo Esplorazione. Prendete tutte le carte Missione di livello Defcon corrispondenti al colore del Territorio scelto, e pescatene una. 
- **SETUP MISSIONE**
  - **Preparate Mappa** – Allestire la mappa come indicato. Se la mappa è a forma di griglia, usare plance e connettori a scelta rispettando le dimensioni.
  - **Schierare Nemici** – Se i Nemici non sono specificati, effettuare un draft per ogni tipo di Unità indicato (Truppa, Elite, etc). 
  - **Mazzo elementi scenici** – Prendete tutte le carte Elementi Scenici e pescatene una per ogni elemento richiesto. Piazzate l'elemento seguendo le regole indicate.
  - **Evento** – Pescate una carte Evento ed applicatene le condizioni. Se la condizione non può essere applicata, scartate la carta e pescatene un'altra.
- **GIOCARE MISSIONE** – Prima di giocare la Missione scegliete i Coloni da schierare, le loro abilità, ed il loro equipaggiamento. Al termine della Missione passare al Debriefing.
- **DEBRIEFING** – A seconda del risultato si possono ottenere Risorse, Equipaggiamenti speciali, e XP per gli Eroi partecipanti. Con una vittoria il Territorio è conquistato, ottenendo immediatamente gli elementi indicati. Quando si conquistano tutti i Territori di uno stesso colore, TUTTI i membri della Genesis ottengono 1 XP. Al termine del Debriefing passare alla Fase della Colonia.
- **FASE DELLA COLONIA** – Ogni Eroe può eseguire le seguenti azioni quante volte desidera in qualsiasi ordine.
  - Spendere gli XP ottenuti per imparare nuove Abilità tra quelle a sua disposizione.
  - Spendere gli Elementi necessari per migliorare o aggiungere settori della Genesis.
  - Visitare un solo settore della Genesis (se reso attivo) ed eseguire le azioni disponibili date dal settore.
    - **Infermeria** – Scartare 1 carta Ferita Grave (vedi pag.12 Campagna)
      - **LV1** – Attivo
      - **LV2** – Costo Upgrade .
    - **Armeria** – Guadagnare Re-Roll in base al livello. (vedi pag.12 Campagna)
      - **LV1** – Costo Attivazione .
      - **LV2** – Costo Upgrade .
      - **LV3** – Costo Upgrade .
    - **Laboratorio** – Convertire Elementi per ottenere un elemento a scelta. (vedi pag.12 Campagna)
      - **LV1** – Attivo
      - **LV2** – Costo Upgrade .
    - **Officina** – Upgrade degli Equipaggiamenti. (vedi pag.13 Campagna)
      - **LV1** – Attivo
      - **LV2** – Costo Upgrade .
      - **LV3** – Costo Upgrade .
    - **Sala Addestramento** – Provare le Skill prima di impararle. (vedi pag.13 Campagna)
      - **LV1** – Costo Attivazione . Costo Utilizzo .
      - **LV2** – Costo Upgrade . Costo Utilizzo .
    - **Sala Comando** – Raccogliere elementi da aree conquistate. (vedi pag.12 Campagna)
      - **LV1** – Attivo
      - **LV2** – Costo Upgrade .
    - **Sala Meditazione** – Guadagnare token Scudo Psionico. (vedi pag.12 Campagna)
      - **LV1** – Costo Attivazione .
      - **LV2** – Costo Upgrade .
    - **Magazzino** – Conservare Elementi. (vedi pag.13 Campagna)
      - **LV1** – Attivo
      - **LV2** – Costo Upgrade .
      - **LV3** – Costo Upgrade .