

**MASS  
EFFECT™**

IL GIOCO DA TAVOLO



**REGOLAMENTO**



MASS EFFECT: IL GIOCO DA TAVOLO

UN GIOCO DI  
ERIC M. LANG  
E CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫

SVILUPPO  
ANDREW DOUTHWAITE,  
DOM WESTERLAND, JAMES HEWITT,  
JESS GIBBS E JUSTIN TALSMAS

TESTI  
CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫

TESTI NARRATIVI  
CALVIN WONG TZE LOON 黄子倫  
E GAVIN DADY

REVISIONE  
JIM JOHNSON  
E ROBERT HEBBLETHWAITE

PROGETTO GRAFICO  
MICHAL E. CROSS, AKHA HULZEBOS,  
MIKE KAY, JANE ROBERTSON,  
STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,  
MARK WHITTINGTON E LEIGH WOOSEY

DESIGN MINIATURE 3D GIOCO BASE  
TITAN-FORGE.COM

DESIGN MINIATURE 3D AGGIUNTIVE  
JOANA ABBOTT, BEN DE BOSDARI,  
SEAN BULLOUGH,  
DOMINGO DÍAZ FERMÍN,  
COLIN GRAYSON,  
JONNY LA TROBE-LEWIS  
E CHRIS 'CHRISPY' PEACEY

RENDERING 3D  
DOMINGO DÍAZ FERMÍN

DIREZIONE ARTISTICA  
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA  
DAVID BENZAL

ILLUSTRAZIONI INTERNE  
DAVID BENZAL

ILLUSTRAZIONI MAPPE  
JOSE ESTERAS

CORREZIONE BOZZE  
JIM JOHNSON  
E ROBERT HEBBLETHWAITE

GESTIONE DEL PROGETTO  
GAVIN DADY  
E CHRIS SHEPPERSON

PLAYTEST  
ALAN WAFER, HAQ KAMAR,  
AMELIA CHUNG, HONG DI-ANNE,  
MAJA ŠKRIPELJ, MISTY BURGESS,  
VYRIA DURAV, NIKKI VALENS,  
Z SVELA, MATT FAULISI, PHYPHOR,  
NICHOLAS LIM, TOM SHEEN,  
M YEAGER, JOEY SCHOUTEN,  
AMANDA VALLERAND, JON SNEATH  
MANUEL CORREIA, ISAAC CHILDRES,  
ZACH CARTER, ADRIAN FRANCIES,  
STEVEN SITES, PEER SYLVESTER,  
DEREK PORTER, CARL GANNON,  
GEORGIOS PANAGIOTIDIS,  
AMANDA "PANDA8NGEL" WONG,  
CONOR BAKER, LEIGH BARLOW,  
MATT MORAN E STEFAN ROSALIND

MODIPHIUS ENTERTAINMENT

RESPONSABILE DIREZIONE CREATIVA  
CHRIS BIRCH

RESPONSABILE GESTIONE OPERAZIONI  
RITA BIRCH

RESPONSABILE DIREZIONE  
CAMERON DICKS

RESPONSABILE LINEA  
SAMANTHA WEBB

DIREZIONE SERVIZI CREATIVI  
JON WEBB

RESPONSABILE SVILUPPO  
SOPHIE WILLIAMS

RESPONSABILE FINANCE  
LUC WOOLFENDEN

COORDINAMENTO CREATIVO  
KIERAN STREET

RESPONSABILE LOGISTICA  
E PRODUZIONE  
PETER GROCHULSKI

RESPONSABILE DIREZIONE ARTISTICA  
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

DIREZIONE ARTISTICA  
ARIEL OREA

COORDINAMENTO STUDIO  
ROCÍO MARTÍN PÉREZ

FOTOGRAFIA  
FÁTIMA MARTÍN PÉREZ

RESPONSABILE DESIGN 3D  
JONNY LA TROBE-LEWIS

DESIGNER 3D SENIOR  
JOANA ABBOTT, DOMINGO DÍAZ  
FERMÍN E CHRIS 'CHRISPY' PEACEY

DESIGNER PLASTICHE 3D SENIOR  
COLIN GRAYSON

DESIGNER 3D  
BEN DE BOSDARI E SEAN BULLOUGH

PITTURE  
CALLUM FRANCE

DESIGNER TERRENI  
JULIAN JERATSCH

RESPONSABILE PROGETTO GRAFICO  
AKHA HULZEBOS

DIREZIONE PROGETTO GRAFICO  
MICHAL E. CROSS

PROGETTO GRAFICO  
STEPHANIE TORO, CHRIS WEBB,  
MARK WHITTINGTON E LEIGH WOOSEY

PRODUZIONE AUDIO E VIDEO  
STEVE DALDREY

REVISIONE  
BRYCE JOHNSTON

DESIGNER DEL GIOCO  
JACK CAESAR E JAMES HEWITT

ASSISTENZA COMMUNITY E DESIGN  
DOM WESTERLAND

ASSISTENZA PIANIFICAZIONE E DESIGN  
JUSTIN TALSMAS

SVILUPPO 2D20  
NATHAN DOWDELL

ASSISTENZA DESIGN GDR  
ANDY DOUTHWAITE, JESS GIBBS

RESPONSABILE UFFICI  
GESTIONE PROGETTO  
BŁAŻEJ KUBACKI

RESPONSABILE PROGETTI  
E PRODUZIONE SENIOR  
GAVIN DADY

GESTIONE PROGETTO  
DANIEL LADE, JAMIE MACKENZIE,  
BEN MAUNDER  
E HARALAMPOS TSAKIRIS

ASSISTENZA GESTIONE PROGETTO  
ROBERT HEBBLETHWAITE

RESPONSABILE OPERAZIONI  
JOHN WILSON

RESPONSABILE FABBRICHE  
MARTIN JONES

OPERATORI PRODUZIONE SENIOR  
DREW COX E WARWICK VOYZEY

RESPONSABILI OPERATORI  
PRODUZIONE  
JAKE PINKE MILES TURNER

OPERATORI PRODUZIONE  
THOMAS BULL,  
REBECCA CARTWRIGHT,  
LOUIS HARTLEY-EDWARDS,  
JAKE SKINNER-GUY  
E CHRISTOPHER LEIGH

SQUADRA MONTAGGIO  
ELAINE ELIZABETH HUGHES,  
NICHOLA JONES  
E MICHELLE RICHARDS

SVILUPPO STRUMENTI  
LUKE GILL, DAVID HEXTALL  
E ANTHONY MORRIS

ASSISTENZA CLIENTI  
E RESPONSABILE ACCOUNT  
LLOYD GYAN

RESPONSABILE COMMUNITY  
APRIL HILL

RESPONSABILE PR  
SOPHIE MAY

RESPONSABILE TRADUZIONI  
E PUBLISHING  
MATT TIMM

RESPONSABILE DISTRIBUZIONE  
E KEY ACCOUNT  
GARY MOORE

RESPONSABILE VENDITE  
MATT VANN-HINTON

COORDINAMENTO MARKETING  
SHAUN HOCKING

RESPONSABILE MARKETING  
SHAREEF DAHROUG

ASSISTENZA MARKETING  
GEORGIE REEVE

RAPPRESENTANTI SUPPORTO CLIENTI  
CHRIS DANN E JAGDEEP THIARA

ASSISTENZA OPERAZIONI  
STEPHANIE CATALA

RESPONSABILE STORE ONLINE  
APINYA RAMAKOMUD

ANALISTA FINANZIARIO  
VALYA MKRTRYAN

RESPONSABILE CONTABILITÀ  
FORNITORI  
OFELYA MNATSAKANYAN

COORDINAMENTO FINANZIARIO  
E SPECIALISTA CONTABILITÀ CLIENTI  
HOLLIE SHEPPERSON

BIOWARE

DIREZIONE ARTISTICA FRANCHISE  
DEREK WATTS

GAME DIRECTOR FRANCHISE  
PRESTON WATAMANIUK

PRODUTTORE ESECUTIVO  
MICHAEL GAMBLE

RESPONSABILE REVISIONI  
KARIN WEEKES-WEST

REVISIONE TESTI NARRATIVI  
RYAN CORMIER

RESPONSABILE LICENZE PRODOTTI  
CONSUMER  
DEVON GARDNER

PRODUZIONE FAN EXPERIENCE  
CARYS RICHARDS

PRODUZIONE FAN EXPERIENCE  
MAD BEE

ASMODEE ITALIA

TRADUZIONE  
BERTRAND FURCAS

REVISIONE  
ANDREA DE PIETRI E LUCA BABONI

ADATTAMENTO GRAFICO  
MARIO BRUNELLI

DIREZIONE EDITORIALE  
MASSIMO BIANCHINI

MODIPHIUS ENTERTAINMENT LTD.  
PRIMO PIANO, 39 HARWOOD RD,  
LONDON SW6 4QP, REGNO UNITO

INFO@MODIPHIUS.COM  
WWW.MODIPHIUS.COM

SKU: MUH094105  
EAN13: 5060523346691

©2024 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, Mass Effect, il logo Mass Effect, BioWare e il logo BioWare sono marchi di Electronic Arts Inc. Modiphius è un licenziatario autorizzato di Electronic Arts. I sistemi e le meccaniche di gioco sottostanti sono opere protette da copyright © 2023 di Modiphius Entertainment Ltd. Tutti i diritti riservati. "Modiphius"®, "2d20"™ e i loghi Modiphius sono marchi commerciali o marchi registrati di Modiphius Entertainment Ltd. I nomi dei marchi registrati sono utilizzati in modo fittizio; non è contemplata alcuna violazione. Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi somiglianza con persone ed eventi reali, passati o presenti, è puramente casuale e non intenzionale, ad eccezione delle persone e degli eventi descritti in un contesto storico. Qualsiasi uso non autorizzato di materiale protetto da copyright è illegale.

# INDICE

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>PANORAMICA.....</b>                                   | <b>4</b>  |
| Controllo Condiviso.....                                 | 4         |
| La Squadra.....                                          | 4         |
| Reattività Bellica.....                                  | 5         |
| Vittoria e Sconfitta.....                                | 5         |
| <b>CONTENUTO.....</b>                                    | <b>6</b>  |
| Comandante Shepard.....                                  | 6         |
| Compagni e Nemici.....                                   | 6         |
| Spuntare Caselle.....                                    | 7         |
| Spuntare Tappe.....                                      | 7         |
| Segnalini Nemico.....                                    | 8         |
| Marcatori.....                                           | 8         |
| Nemici Storditi.....                                     | 8         |
| Nemici Elite.....                                        | 8         |
| Brani Narrativi.....                                     | 9         |
| Attenzione!.....                                         | 9         |
| La Mappa della Campagna.....                             | 10        |
| Missioni Lealtà.....                                     | 11        |
| Tracciare un Percorso.....                               | 11        |
| Il Modulo Missioni.....                                  | 12        |
| Pagina Regole della Missione.....                        | 12        |
| Pagina Mappa della Missione.....                         | 13        |
| Esagoni.....                                             | 13        |
| Legenda della Mappa.....                                 | 13        |
| Interagire con la Mappa della Missione.....              | 14        |
| Off Limits.....                                          | 14        |
| Adiacenza.....                                           | 14        |
| Calcolare la Distanza.....                               | 15        |
| Linea di Fuoco.....                                      | 15        |
| Aree Occultate.....                                      | 16        |
| Schede Compagno.....                                     | 17        |
| Compagni a Terra.....                                    | 18        |
| Comandante sul Campo.....                                | 18        |
| <b>PREPARARE UNA MISSIONE.....</b>                       | <b>19</b> |
| Benvenuti su Hagalaz.....                                | 19        |
| 1. Preparare la Missione.....                            | 19        |
| 2. Riempire il Sacchetto dei Nemici.....                 | 19        |
| Missioni Lealtà.....                                     | 19        |
| Esempio di Preparazione del Sacchetto<br>dei Nemici..... | 19        |
| 3. Preparare i Nemici.....                               | 20        |
| 4. Preparare la Mappa.....                               | 20        |
| 5. Schierare la Squadra.....                             | 20        |
| Avanguardia.....                                         | 22        |
| La Riserva Strategica.....                               | 22        |
| Icone dei Dadi Strategia.....                            | 22        |

|                                           |           |
|-------------------------------------------|-----------|
| <b>AFFRONTARE UNA MISSIONE.....</b>       | <b>22</b> |
| Svolgimento del Gioco.....                | 22        |
| Fase Preparazione.....                    | 22        |
| Fase Compagni.....                        | 22        |
| Passo A: Tiro Strategico.....             | 23        |
| Capacità Principali.....                  | 23        |
| Passo B: Azioni.....                      | 23        |
| Slot Azione.....                          | 23        |
| Il Marcatore Immobilizzazione.....        | 24        |
| Azioni Potenziate.....                    | 24        |
| Azioni Base.....                          | 24        |
| Capacità Azione.....                      | 24        |
| Passo C: Carta Pericolo.....              | 25        |
| Attaccare.....                            | 25        |
| Il Marcatore Reazione.....                | 25        |
| Il Marcatore Distanza.....                | 25        |
| Danni ai Compagni.....                    | 25        |
| Il Marcatore Scatto.....                  | 26        |
| Attivazioni Non Valide.....               | 26        |
| Avanzare.....                             | 26        |
| Generare i Gregari.....                   | 26        |
| Fase Finale.....                          | 26        |
| <b>REGOLE AGGIUNTIVE.....</b>             | <b>27</b> |
| Sbloccare le Capacità.....                | 27        |
| Guadagnare PE.....                        | 27        |
| Capacità Avanzate e Capacità Lealtà.....  | 28        |
| Dadi Ero e Segnalini Rinnegato.....       | 29        |
| Dadi Ero.....                             | 29        |
| Segnalini Rinnegato.....                  | 30        |
| Segnalini Bottino.....                    | 30        |
| Segnalini Granata e Cassa di Granate..... | 30        |
| Segnalini Medi-gel.....                   | 30        |
| Segnalini Informazioni.....               | 30        |
| Torrette.....                             | 31        |
| Regole Aggiuntive dei Nemici.....         | 31        |
| Attacchi di Opportunità.....              | 31        |
| Marcatori.....                            | 31        |
| Esempio di Tracciato Resistenza.....      | 32        |
| Elite.....                                | 32        |
| Stordire i Nemici.....                    | 32        |
| Effetti Biotici.....                      | 32        |
| Obiettivi delle Missioni.....             | 33        |
| Obiettivi Lealtà.....                     | 33        |
| Obiettivi Preliminari.....                | 33        |
| Terminare una Missione.....               | 33        |
| Percorso dell'Eroe e del Rinnegato.....   | 33        |
| Salvare i Progressi.....                  | 34        |

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| Caratteristiche della Mappa.....                                 | 34        |
| Icone Bottino Bonus.....                                         | 34        |
| Icone Viaggio Rapido.....                                        | 34        |
| Icone Inferno.....                                               | 34        |
| Perdite di Refrigerante.....                                     | 34        |
| Icone Terminale.....                                             | 35        |
| Icone Cambio di Elevazione.....                                  | 35        |
| <b>APPROFONDIMENTI</b>                                           |           |
| <b>SUI COMPAGNI.....</b>                                         | <b>36</b> |
| Comandante Shepard.....                                          | 36        |
| Segnalini Comando.....                                           | 36        |
| Deformazione.....                                                | 36        |
| Barriera.....                                                    | 36        |
| Incenerimento.....                                               | 36        |
| Garrus Vakarian.....                                             | 37        |
| Colpo Stordente.....                                             | 37        |
| Ribelle Turian.....                                              | 37        |
| Sovraccarico.....                                                | 37        |
| Mina di Prossimità.....                                          | 37        |
| Calibrazione.....                                                | 37        |
| Liara T'Soni.....                                                | 38        |
| Analisi.....                                                     | 38        |
| Stasi / Singolarità.....                                         | 38        |
| Colpo di Pistola.....                                            | 38        |
| Sollevamento / Munizioni Deformanti /<br>Esplosione Biotica..... | 38        |
| Biotica Pura.....                                                | 38        |
| Intuizione dell'Ombra.....                                       | 38        |
| Controllo Asari.....                                             | 38        |
| Tali'Zorah nar Rayya.....                                        | 39        |
| Drone da Combattimento.....                                      | 39        |
| Raffica di Pistola.....                                          | 39        |
| Sabotare Torrette.....                                           | 39        |
| Sabotare Nemico.....                                             | 39        |
| Assorbimento Energetico.....                                     | 39        |
| Urldnot Wrex.....                                                | 40        |
| Segnalini Ira.....                                               | 40        |
| I Krogan Sono i Migliori.....                                    | 40        |
| Guerriero Krogan.....                                            | 40        |
| Sfera di Sollevamento.....                                       | 40        |
| Sparagli Altre 46 Volte.....                                     | 40        |
| <b>TRACUARDI.....</b>                                            | <b>41</b> |
| <b>LEGENDA ICONE.....</b>                                        | <b>42</b> |



*È l'anno 2186 e le civiltà galattiche sono in guerra con un implacabile nemico sintetico: i Razziatori. Gli avvertimenti di Shepard circa il loro arrivo sono stati ignorati e ora i Razziatori hanno invaso la galassia con assoluta brutalità, schiacciando ogni traccia di resistenza.*

*La Terra è caduta. Palaven, pianeta natale dei Turian, è sotto assedio e le sue forze militari riescono a stento a tenere a bada l'invasore. I Razziatori si stanno avventando sull'intera galassia da ogni fronte, ed è solo questione di tempo prima che le specie della Cittadella vengano annientate dal loro assalto.*

*Ma c'è ancora speranza. Shepard ha messo insieme una squadra di fedeli alleati a bordo della Normandy, fregata stealth dell'Alleanza dei Sistemi. L'equipaggio è riuscito a mettere le mani sui progetti della misteriosa super-arma prothean: il Crucibolo; tuttavia, costruirla sarà solo il primo passo.*

*Shepard e l'equipaggio della Normandy stanno facendo il possibile per stringere nuove alleanze, creando un fronte unito capace di sconfiggere i Razziatori prima che possano prendere il controllo della galassia e mietere ogni particella di vita organica.*

*Nel frattempo, l'Uomo Misterioso, a capo dell'insidiosa organizzazione terroristica nota come Cerberus, continua a portare avanti le proprie mire di supremazia umana a ogni costo.*









*“Comandante Shepard,*

*Da quando avete eliminato il laboratorio di Cerberus su Sanctum, le Forze Speciali dell'N7 hanno colpito ogni altro laboratorio che siamo riusciti a scovare. Cerberus, nel tentativo di sfuggire all'attacco, ha spostato i propri centri di ricerca fuori dal pianeta. Hanno riadattato uno dei loro incrociatori per farne una struttura di ricerca mobile e si sono dati alla macchia. Ho ricevuto rapporti che riferiscono di ulteriori rapimenti, come quello che avete sventato su Benning, e svariate navi profughi sono sparite dai radar. Cerberus potrebbe tenere in ostaggio quella gente in cerca di un riscatto o, peggio, per farne delle caviglie.*

*Secondo le informazioni a nostra disposizione, l'incrociatore era stato avvistato nella tempesta sopra Hagalaz. Immagino abbiano imparato dalle tattiche dell'Ombra... L'abbiamo scoperto solo perché sembra la nave abbia subito un grave guasto ai sistemi e sia precipitata nell'emisfero buio del pianeta.*

*Anche se le notti sono più lunghe di quelle terrestri, sfortunatamente manca poco all'alba e all'arrivo della più potente tempesta che la Fascia di Attica abbia mai visto.*

*La Normandy è l'unica nave dell'Alleanza abbastanza vicina e dobbiamo assolutamente scoprire cosa Cerberus stia escogitando. Le interferenze causate dalla tempesta stanno disturbando le comunicazioni, quindi è impossibile che quei terroristi possano portare i risultati delle ricerche fuori dal pianeta se non tramite un trasferimento dati manuale. Abbiamo inviato dei mezzi per recuperarli, ma non arriveranno prima che la tempesta si abbatta sulla nave e la faccia a pezzi.*

*Shepard, ecco i tuoi ordini: non importa come, ma devi far sì che quei dati non finiscano nelle mani dell'Uomo Misterioso. Una volta passata la tempesta, non voglio che Cerberus abbia modo di recuperare alcunché. Sottrargli una simile risorsa sarà un duro colpo, sia in caso riusciate a recuperarla, sia in caso siate costretti a distruggerla. In alternativa, potreste trovare il modo di rinforzare la nave in attesa che vi raggiunga la flotta. Se doveste trovare dei prigionieri durante la missione, portateli via da lì.*

*La tempesta sta arrivando, Shepard. Fate in fretta.”*

– Ammiraglio Hackett

## PANORAMICA

*Mass Effect: Priorità Hagalaz* è un gioco d'azione tattico cooperativo, in cui da 1 a 4 giocatori seguono l'equipaggio della *Normandy* mentre tenta di infiltrarsi in un incrociatore precipitato di Cerberus. Il gioco si svolge nel corso di una campagna composta da 3 **missioni principali** e 2 **missioni lealtà** opzionali (ognuna richiede circa 45 minuti per essere completata), che possono essere affrontate in una singola partita o divise in più sessioni di gioco.

## LA SQUADRA

Ogni missione prevede sempre 4 compagni: Shepard e altri 3 a scelta tra Garrus, Liara, Tali e Wrex.

- **Shepard** ha sempre la soluzione pronta e le sue doti di comando fanno sì che la squadra sia più che la somma delle singole parti;
- **Garrus Vakarian** mette a disposizione della squadra i suoi potenti, e precisi, attacchi a distanza;
- **Liara T'Soni** è capace di scatenare potenti poteri biotici per prevedere, negare e ostacolare le azioni dei nemici;
- **Tali'Zorah nar Rayya** combatte fianco a fianco del suo fido drone da combattimento, Chatika vas Paus, sabotando le difese e sbloccando le porte;
- **Urdnot Wrex** è un esperto di ingaggi a breve gittata e un bastione inattaccabile.

I giocatori possono utilizzare gli stessi compagni in ogni missione della campagna, oppure cambiarli tra una missione e l'altra. Allo stesso modo, anche in caso si utilizzino gli stessi compagni, non devono necessariamente essere usati dagli stessi giocatori.

## CONTROLLO CONDIVISO

In una partita con 4 giocatori, ogni giocatore controlla un singolo compagno; tuttavia, i giocatori utilizzano sempre 4 compagni, anche in caso ci siano meno di 4 giocatori.

In una partita in solitario, il giocatore controlla tutti e 4 i compagni.

In caso ci siano 2 giocatori, ognuno controlla 2 compagni.

In una partita a 3 giocatori, un giocatore controlla 2 compagni e gli altri ne controllano 1 ciascuno.





## REATTIVITÀ BELLICA

Alla fine della campagna, il grado di successo dei giocatori è determinato dal numero di punti **Reattività Bellica** che hanno totalizzato.

I giocatori ottengono Reattività Bellica ogni volta che completano una missione, oltre a quella fornita dagli eventuali obiettivi secondari completati durante le missioni.

## VITTORIA E SCONFITTA

Ogni missione ha dei parametri ben definiti di Vittoria e Sconfitta. Esistono due varianti di Vittoria: **Vittoria Eroica** (in genere più difficile da ottenere, ma che garantisce maggiore Reattività Bellica) e **Vittoria Rinnegata** (un modo spietato ed efficiente di completare la missione). Che una missione si concluda con una Vittoria o una Sconfitta, la squadra avanza sempre alla missione successiva e continua la campagna. Tuttavia, se i giocatori falliscono le prime due missioni principali, la squadra fallisce l'incarico e la campagna si conclude anticipatamente.

# CONTENUTO

## COMANDANTE SHEPARD

Proprio come nel videogioco di Mass Effect, Shepard è un personaggio versatile.

Per questo motivo, esistono due miniature diverse di Comandante Shepard. I giocatori devono utilizzarne una sola e riporre l'altra nella scatola.

Entrambe le miniature seguono le stesse regole, si tratta solo di una distinzione estetica.

## COMPAGNI E NEMICI

Durante le partite, ogni **compagno** è rappresentato da una miniatura di plastica a cui corrisponde una scheda compagno, su cui sono elencate le sue regole speciali uniche.

Esistono due tipi di nemici: i **Gregari** (nemici numerosi che compaiono in più missioni) e gli **Elite** (avversari più tosti, simili a boss). Sono rappresentati entrambi da segnalini a due lati.

Nel regolamento, il termine **personaggio** è utilizzato per fare riferimento tanto ai compagni, quanto ai Gregari e agli Elite.



Regolamento  
(x1)



Modulo Missioni  
(x1)



Modulo Narrativo  
(x1)



Carte Pericolo  
(x64)



Segnalini Nemico  
(x84)

Gregari  
Cerberus  
(x30)

Gregari  
Razziatori  
(x30)

Elite Unici  
(x24)



Segnalini  
Compagno  
A Terra  
(x4)



Segnalini Status  
Torretta  
(x6)



Segnalini  
Obiettivo  
(x7)



Segnalini  
Prigioniero  
(x7)



Segnalini Danno /  
Effetto Biotico  
(x20)



Cubetti Tracciato  
(x15)





Miniature Compagno  
(x6)



Scheda Mappa  
della Campagna  
(x1)



Schede Compagno  
(x5)



Segnalini  
Ira  
(x5)



Segnalini  
Comando  
(x3)



Segnalini  
Mina di  
Prossimità  
(x3)



Segnalini  
Rinnegato  
(x8)



Segnalino  
Avanguardia  
(x1)



Segnalini  
Porta Bloccata /  
Porta Sbloccata  
(x8)



Segnalini Bottino  
(x12)



Medi-gel  
(x5)



Granata  
(x2)



Cassa di  
Granate  
(x1)



Informazioni  
(x4)



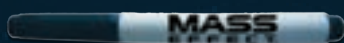
Sacchetto dei Nemici  
(x1)



Dadi  
Strategia  
(x12)



Dadi Eroe  
(x2)



Pennarello  
(x1)

## SPUNTARE CASELLE

Sulla mappa della campagna, il Modulo Missioni e le schede compagno è possibile trovare delle caselle che possono essere spuntate per indicare progressi, obiettivi completati e capacità sbloccate.

Per spuntare una casella, contrassegnarla con il pennarello cancellabile incluso nella scatola del gioco.

Una volta terminata la campagna, ripulire le caselle passandoci sopra un panno leggermente inumidito prima e uno asciutto dopo.

## SPUNTARE TAPPE

Sulla mappa della campagna è possibile trovare delle Tappe: caselle circolari verso cui puntano delle frecce, come quella nella parte inferiore de I Cannoni di Cerberus nell'illustrazione sottostante. Quando i giocatori scelgono una missione, spuntare la Tappa nella parte inferiore. Dopo aver giocato la missione, spuntare la casella Vittoria Eroica, Vittoria Rinnegata o Sconfitta, e poi seguire le frecce per scegliere la missione successiva spuntando la Tappa corrispondente. In questo modo, è possibile ricordare facilmente quale percorso è stato scelto tra una sessione di gioco e l'altra.



- 1 Nome del nemico
- 2 Valore di attacco
- 3 Valore di scudo
- 4 Marcatore
- 5 Livello di sfida

## SEGNALINI NEMICO



Entrambi i tipi di nemici (**Gregari** ed **Elite**) sono rappresentati da segnalini.

Il fronte di un segnalino nemico è il suo lato **Attivo** e ne indica il nome e l'illustrazione, insieme al **valore di attacco** e al **valore di scudo**.

## MARCATORI

Alcuni segnalini nemico hanno un **marcatore**, che gli fornisce una regola speciale aggiuntiva. Esistono quattro marcatori: **Immobilizzazione**, **Distanza**, **Reazione** e **Scatto**. Per ulteriori informazioni sul loro funzionamento, vedi pagina 31.

## NEMICI STORDITI

Il retro di un segnalino nemico è il suo lato **Stordito**, a indicare che il nemico non è attualmente Attivo. Questo lato non mostra un valore di attacco o un marcatore, ma mostra comunque un valore di scudo. Inoltre, il lato Stordito di ogni segnalino Gregario riporta 1, 2 o 3  $\diamond$ ; più  $\diamond$  ci sono sul segnalino, più sarà impegnativo affrontarlo. Le  $\diamond$  servono a determinare quali segnalini Gregario usare in ogni missione, come descritto a pagina 12.

## NEMICI ELITE

I nemici Elite cambiano di missione in missione e ognuno ha il proprio riquadro delle regole nella pagina Regole della Missione (come quello nell'esempio sottostante). Questo riquadro ne mostra il segnalino, l'**icona generazione** (che si trova sulla mappa) e una regola speciale. Inoltre, i nemici Elite hanno dei valori di scudo variabili: sul segnalino hanno uno scudo con una X, mentre il riquadro corrispondente nella sezione "Nemici Elite" mostra un **tracciato Resistenza** con più caselle (vedi pagina 32).

- 1 Nome del nemico Elite
- 2 Tracciato Resistenza
- 3 Regola speciale
- 4 Marcatore





# BRANI NARRATIVI

Il Modulo Narrativo contiene una serie di **brani narrativi** numerati. Nel corso delle partite, ai giocatori verrà richiesto più volte di leggere alcuni brani numerati specifici.

I giocatori dovrebbero assicurarsi di leggere solo i brani che viene loro richiesto di leggere.



## ATTENZIONE!

I giocatori dovrebbero considerare i brani narrativi come se fossero i filmati di un videogioco. Farebbero meglio a non saltarli, o rischieranno di perdersi alcune informazioni essenziali per completare le missioni!

- 1** Quando un giocatore trova un brano narrativo, ne legge a voce alta il testo nella parte alta del brano.
- 2** Poi legge e risolve il testo di gioco che segue.





*"Shepard, una prima analisi dell'incrociatore precipitato ha rilevato tre obiettivi primari: il reattore, il nucleo dati delle ricerche e il generatore della barriera cinetica. Avete tempo per raggiungerne solo uno prima che la tempesta si abbatta su di voi.*

*Accedere al nucleo dati ci permetterebbe di sottrarre le ricerche a Cerberus, ma è possibile che riescano a recuperare il relitto della nave una volta che la tempesta sarà passata.*

*Mandare il reattore in sovraccarico causerebbe la distruzione della nave, e con essa ogni speranza di salvataggio o di recupero di qualsiasi dato.*

*Sto inoltre captando i segnali dei prigionieri menzionati dall'ammiraglio Hackett. Deviando l'alimentazione dal nucleo di ricerca, potreste rafforzare le barriere cinetiche della nave quanto basta per proteggere l'incrociatore e le vittime di Cerberus fino all'arrivo dell'Alleanza. Tuttavia, questa opzione vi impedirà di recuperare i dati delle ricerche.*

*Shepard, mancano solo poche ore all'arrivo della tempesta. Consiglio di muovervi rapidamente. Invio i potenziali percorsi per raggiungere ogni obiettivo. Da questo momento, la missione è nelle vostre mani."*

– IDA

- 1 Ai giocatori verrà richiesto di spuntare le Tappe per indicare quale missione vogliano affrontare.
- 2 I percorsi che collegano le caselle delle missioni principali indicano l'ordine in cui i giocatori possono affrontarle. Per esempio, dopo aver completato la missione 2B Atlas Binari, la squadra può scegliere se affrontare una missione lealtà e, una volta completata, può procedere con la missione 3A Controllo del Reattore o la 3B Il Mainframe.
- 3 Durante le missioni è possibile trovare informazioni di cui i giocatori tengono traccia spuntando queste caselle. Ogni terza casella spuntata permette a un compagno di sbloccare una nuova capacità.
- 4 Alla fine di ogni missione, ai giocatori viene richiesto di spuntare una delle tre caselle risultato:
  - 🏆 Vittoria Eroica
  - ★ Vittoria Rinnegata
  - ✗ Sconfitta
- 5 Spuntare una missione lealtà indica che la squadra affronterà una missione lealtà prima di proseguire con la missione principale successiva.
- 6 Ogni compagno ha una missione lealtà unica che può essere affrontata una volta. Quando i giocatori scelgono una missione lealtà, spuntano la casella del compagno corrispondente. È possibile tentare al massimo due missioni lealtà durante una campagna.
- 7 Nel corso della campagna, i giocatori possono tenere traccia della loro Reattività Bellica spuntando queste caselle. Riusciranno a ottenere il punteggio perfetto?

## LA MAPPA DELLA CAMPAGNA

La **mappa della campagna** permette di tenere traccia dei progressi della squadra mentre avanza, missione dopo missione, attraverso l'incrociatore abbattuto.

Le missioni sono suddivise in tre **livelli** e ognuna ha il proprio riquadro sulla mappa. I giocatori affronteranno una missione del primo livello, una del secondo livello e una del terzo livello, scegliendo di volta in volta il **percorso** da seguire per decidere quale dovranno affrontare.





# MISSIONI LEALTÀ

Nel corso della campagna, i giocatori avranno la possibilità di affrontare fino a due **missioni lealtà**, che si svolgeranno tra le missioni principali. Ogni compagno di Shepard ha una missione lealtà: affrontando la sua missione lealtà, Shepard crea un legame più forte con quel compagno e, se la missione si conclude con una Vittoria, permette di sbloccare una sua capacità unica.

Il tempo è tiranno, però, e i giocatori non potranno affrontare ogni missione lealtà in una singola campagna. Dovranno scegliere con attenzione!

Se preferiscono una campagna più breve, i giocatori possono decidere di non affrontare alcuna missione lealtà.

## TRACCIARE UN PERCORSO

Una volta iniziata una campagna, ai giocatori verrà richiesto di spuntare la Tappa di una missione del primo livello. Quando lo fanno, devono tracciare una riga anche all'interno del percorso che conduce a quella Tappa.

Ogni volta che terminano una missione principale, ai giocatori viene richiesto di spuntare un'altra Tappa. Quando lo fanno, devono tracciare una riga anche all'interno del percorso che collega la missione che hanno appena terminato con la Tappa appena spuntata. In questo modo, possono avere un promemoria del percorso scelto dalla squadra per addentrarsi nella nave schiantata di Cerberus.

Nell'esempio sottostante, la squadra ha cominciato la campagna affrontando I Cannoni di Cerberus, per poi completare una missione lealtà. La missione successiva che affronterà sarà Atlas Binari.



# IL MODULO MISSIONI

Il Modulo Missioni è composto da una serie di schede missione, una per ogni missione che la squadra può affrontare. Una scheda è composta da una pagina **Regole della Missione** e da una pagina **Mappa della Missione**.

## PAGINA REGOLE DELLA MISSIONE

La pagina sinistra di una scheda missione è la pagina Regole della Missione. In questa pagina è possibile trovare le istruzioni di preparazione, le forze nemiche, gli obiettivi della missione e le eventuali regole speciali da applicare.



**1** Qui è possibile trovare un'introduzione narrativa.

**2** Questo riquadro mostra eventuali regole speciali da applicare durante la preparazione della missione.

**3** Ogni missione vedrà la squadra impegnata ad affrontare le forze di Cerberus o dei Razziatori. Le informazioni sulle forze nemiche si trovano in questo riquadro.

**4** Questo riquadro elenca eventuali regole speciali da applicare durante la missione.

**5** Questa sezione indica gli obiettivi della missione, che i giocatori devono completare per ottenere una Vittoria.

**6** Qui sono indicati gli Elite che entreranno in gioco durante la missione.

**7** Una missione si conclude con una Sconfitta se i giocatori esauriscono il tempo, o se Shepard va a Terra. Questo riquadro spiega le condizioni che possono portare alla Sconfitta e cosa fare in caso accada.

**8** Alcuni riquadri di questa pagina possono avere delle caselle progresso, che i giocatori potranno spuntare in specifiche circostanze.



# PAGINA MAPPA DELLA MISSIONE

La pagina a destra di una scheda missione è la pagina Mappa della Missione, che fa da tabellone durante le partite.



## Esagoni

La Mappa della Missione è composta da una griglia di **esagoni**. Ogni esagono può contenere un solo **personaggio** (un compagno o un nemico) e un qualsiasi numero di segnalini (bottino, obiettivo, status torretta e così via).

## Legenda della Mappa

Pareti, ostacoli ed esagoni generazione dei nemici sono contrassegnati chiaramente sulla mappa e hanno effetto durante l'intera partita. Altre icone (segnalini obiettivo, bottino, prigioniero, porta e status torretta) indicano dove collocare i segnalini durante la preparazione, e non hanno effetto una volta che la missione ha inizio.

È possibile trovare una legenda completa delle icone sul retro della mappa della campagna. Durante le partite, i giocatori possono girare la mappa su quel lato per potervi fare riferimento più facilmente.

- 1 Le pareti creano una barriera solida tra due esagoni. I personaggi non possono muoversi né attaccare attraverso una parete e gli esagoni che si trovano ai lati opposti di una parete non sono considerati adiacenti.
- 2 Durante la preparazione, le porte vanno collocate su queste icone. Le icone verdi rappresentano le porte sbloccate, mentre quelle arancioni le porte bloccate.
- 3 Gli esagoni generazione indicano dove collocare i Gregari durante la preparazione della missione e da dove entreranno in gioco i rinforzi nemici.
- 4 I segnalini obiettivo vanno collocati su queste icone durante la preparazione della missione e rappresentano punti di interesse o luoghi chiave.
- 5 I segnalini bottino vanno collocati su queste icone durante la preparazione della missione e rappresentano oggetti utili che possono essere recuperati.
- 6 Un esagono generazione Elite indica la posizione iniziale di un potente nemico Elite.
- 7 I segnalini prigioniero vanno collocati su queste icone durante la preparazione della missione e rappresentano i civili che possono essere salvati.
- 8 I segnalini status torretta vanno collocati su queste icone durante la preparazione di alcune missioni, con il lato Attiva a faccia in su.
- 9 Gli ostacoli sono posizionati tra gli esagoni come le pareti: sono contrassegnati da semicerchi e a differenza di queste ultime influiscono solo sugli attacchi; non impediscono il movimento né l'adiacenza tra due esagoni.
- 10 Gli esagoni di partenza indicano dove collocare i compagni durante la preparazione di una missione.

# INTERAGIRE CON LA MAPPA DELLA MISSIONE

Durante le partite, i personaggi possono interagire con la mappa della missione in diversi modi.

## Off Limits

Ogni mappa della missione rappresenta un'area delimitata. Qualsiasi cosa si trovi all'esterno della griglia esagonale è considerato **Off Limits**, a indicare che i personaggi non possono muoversi al di fuori della griglia a meno che una regola della missione non lo permetta espressamente.

## Adiacenza

Due esagoni che condividono un lato sono **adiacenti**, purché quel lato non abbia una **parete** o una **porta bloccata**; si tratta di una distinzione importante per alcune regole. Gli **ostacoli** non impediscono a due esagoni di essere adiacenti.

*Nell'illustrazione 1 sottostante, Garrus è adiacente a ognuno dei quattro esagoni che contengono il segno di spunta verde (notare che l'ostacolo non impedisce l'adiacenza). A causa della parete e della porta bloccata, i due esagoni con le croci rosse non sono adiacenti a Garrus.*

## Ostacolo

Gli ostacoli sono posizionati tra gli esagoni: non impediscono né il movimento, né a due esagoni di essere adiacenti, inoltre i personaggi possono ripararsi dietro di essi. Se c'è un ostacolo tra due personaggi e nessuno di loro è a contatto con esso, non c'è alcuna Linea di Fuoco tra i due. Se uno di loro è a contatto con l'ostacolo, può ripararsi dietro di esso e ha Linea di Fuoco verso l'altro; viceversa, il personaggio che non si trova a contatto con l'ostacolo non ha Linea di Fuoco verso il personaggio che si ripara dietro di esso. Questa meccanica viene mostrata nell'illustrazione 4 a pagina 16.

ILLUSTRAZIONE 1





## Calcolare la Distanza

Può capitare che i giocatori debbano calcolare la distanza tra due esagoni. Per farlo, devono contare il numero di esagoni che separano il primo esagono dall'ultimo lungo il percorso più breve, muovendosi solo attraverso esagoni adiacenti (senza attraversare pareti o porte bloccate). La distanza è pari al numero di lati di esagono attraversati.

A volte, una regola speciale potrebbe richiedere che un giocatore calcoli la distanza tra due esagoni ignorando pareti e porte bloccate.

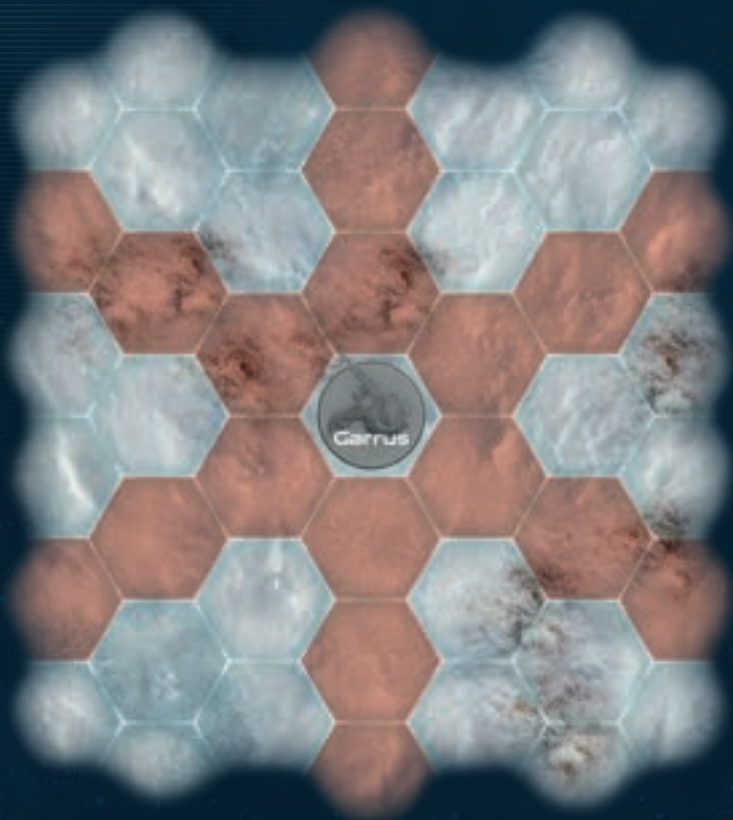
*Nell'illustrazione 2 a destra, il Mutante si trova a 4 esagoni di distanza da Garrus. Se non ci fossero le pareti, il Mutante si troverebbe a 3 esagoni di distanza da Garrus.*

Se le regole richiedono che qualcosa debba trovarsi "entro 3 esagoni", significa che la distanza tra quegli esagoni non può essere superiore a 3. Nell'esempio, il Mutante e Garrus si trovano entro 3 esagoni l'uno dall'altro solo se può essere ignorata la parete.

ILLUSTRAZIONE 2



ILLUSTRAZIONE 3



## Linea di Fuoco

Alcune regole permettono a un personaggio di attaccare (o di influenzare in altro modo) un bersaglio nella sua **Linea di Fuoco**.

Basta immaginare sei linee rette che si estendono dall'esagono di un personaggio, come mostrato nell'illustrazione 3 a sinistra. Un bersaglio che si trova in una di queste linee si trova nella **Linea di Fuoco** del personaggio, purché la linea non sia interrotta da pareti, porte (bloccate o sbloccate) o ostacoli.

Gli ostacoli e le porte sbloccate a contatto con l'esagono del personaggio attaccante vengono ignorati, così come gli altri personaggi che dovessero trovarsi nella stessa Linea di Fuoco del bersaglio.

Nell'illustrazione 4 a destra, il giocatore di Garrus vuole attaccare.

- I Mutanti 1, 5, 6 e 7 si trovano nella Linea di Fuoco di Garrus, nonostante all'interno di essa sia presente anche un personaggio e un ostacolo (che viene ignorato, perché è a contatto con l'esagono di Garrus).
- Il Mutante 2 non lo è, perché in mezzo c'è un ostacolo che non è a contatto con l'esagono di Garrus.
- Il Mutante 3 non lo è, perché non si trova in una delle sei linee che partono dall'esagono di Garrus.
- Il Mutante 4 non lo è, perché in mezzo c'è una parete.

ILLUSTRAZIONE 4



ILLUSTRAZIONE 5

Queste aree sono completamente separate dai compagni da pareti e porte: sono Occultate.



## Aree Occultate

Alcune mappe delle missioni sono composte da più aree diverse, separate da pareti e porte (che siano bloccate o meno). All'inizio di queste missioni, ogni area che non contiene compagni è **Occultata**.

I nemici nelle aree Occultate sono ignorati ai fini di Generare i Gregari. Se viene pescata una carta pericolo e non ci sono nemici di quel tipo nelle aree rivelate, viene generato un nemico, anche se ci sono nemici di quel tipo nelle aree Occultate.

I nemici nelle aree Occultate non si attivano e non possono essere bersagliati da attacchi o capacità. Per rappresentarlo, vanno collocati in modo che abbiano il lato Stordito a faccia in su.

Un'area Occultata viene rivelata la prima volta che un compagno entra in un esagono a contatto con una porta sbloccata che si affaccia sull'area. Quando succede, girare tutti i segnalini nemico nell'area sul lato Attivo. L'area non è più considerata Occultata.



# SCHEDE COMPAGNO

Ogni compagno ha una **scheda compagno** unica, da collocare davanti al giocatore che lo controlla.



Questa scheda è una specie di pannello di controllo con cui tenere traccia di ogni informazione relativa al compagno, come le sue regole speciali e le capacità uniche.

- 1 Durante le partite, il giocatore collocherà i dadi sui suoi slot azione per effettuare azioni con il suo compagno. Un dado può essere collocato solo su uno slot con un'icona corrispondente.
- 2 Questo riquadro indica la capacità principale del compagno, che si attiva all'inizio del suo turno. Ogni capacità principale usa un elemento unico diverso (per esempio, Garrus ha il tracciato Mira).
- 3 Quando viene attaccato, un compagno perde punti scudo. Questi punti si rigenerano completamente alla fine di ogni round.
- 4 Un compagno senza punti scudo perde invece punti ferita. Se i suoi punti ferita scendono a 0, va A Terra e la sua scheda compagno va girata a faccia in giù.
- 5 A mano a mano che sconfiggono nemici, i compagni guadagnano punti esperienza, di cui i giocatori tengono traccia spuntando queste caselle. È presente una colonna per ogni missione.
- 6 In aggiunta alla sua capacità principale, ogni compagno ha diversi riquadri capacità. Ogni riquadro contiene un'azione (e relativo slot azione) che quel compagno può effettuare o una regola speciale che si applica solo a quel compagno.
- 7 All'inizio della campagna, i giocatori possono usare solo le capacità con lo sfondo blu. Le capacità con lo sfondo nero vanno prima sbloccate.
- 8 Per indicare che una capacità è stata sbloccata, e può quindi essere usata, il giocatore spunta la casella nell'angolo in alto a destra del riquadro corrispondente.
- 9 I riquadri capacità con il bordo rosso sono capacità avanzate e non possono essere sbloccate finché non vengono sbloccate le capacità richieste.
- 10 Ogni compagno ha una capacità lealtà speciale, che può essere sbloccata solo completando la sua missione lealtà.

## COMPAGNI A TERRA

Un compagno che rimane senza punti ferita va **A Terra** e la sua scheda compagno va girata a faccia in giù (come mostrato sotto).

Quando succede, seguire le istruzioni sulla scheda. Non appena un altro compagno lo rianima, il compagno A Terra può tornare a combattere!



Garrus

**DADI BLOCCATI**

Se erano presenti dei dadi sulla tua scheda, spostali sugli slot soprastanti. Altrimenti, sposta 3 dadi dalla riserva sugli slot soprastanti. Questi dadi sono bloccati e non possono essere rimossi da questa scheda finché non stieni rianimato.

**QUANDO VAI A TERRA:**

Sostituisci Garrus con il tuo segnalino A Terra. Se c'è una carta pericolo a faccia in giù accanto alla tua scheda, mettila in fondo al mazzo senza guardarla. Mentre sei A Terra non puoi tirare né allocare dadi, non puoi usare capacità e non muovi una carta pericolo alla fine del tuo turno. In pratica, salti interamente il tuo turno.

**QUANDO VIENI RIANIMATO:**

Colloca Garrus nello stesso esagono del tuo segnalino A Terra o in un esagono adiacente a esso. Poi rimuovi dalla mappa il tuo segnalino A Terra.

Se il tuo turno è già stato saltato in questo round, rimuovi i dadi dagli slot soprastanti e mettili da parte fino alla fine del round.

Se il tuo turno non è ancora arrivato in questo round, pesca 1 carta pericolo senza guardarla e collocala a faccia in giù accanto a questa scheda. Poi rimuovi i dadi dagli slot soprastanti e mettili da parte: la prossima volta che un giocatore effettua un tiro strategico, include anche quei dadi.

Gira questa scheda. Ripristina completamente i tuoi punti scudo e regola i tuoi punti ferita a 1. Colloca il tuo cubetto vita sulla casella iniziale del tracciato.

## COMANDANTE SUL CAMPO

Se Shepard va A Terra, la missione si conclude con una Sconfitta.

Per questo motivo, la scheda compagno di Shepard non ha un lato A Terra. Invece, entrambi i lati della sua scheda hanno lo stesso testo di gioco e solo l'illustrazione è diversa, corrispondente alle due diverse miniature di Shepard. I giocatori devono usare il lato della scheda che corrisponde alla miniatura scelta.



# PREPARARE UNA MISSIONE

## BENVENUTI SU HAGALAZ

Se i giocatori non hanno ancora affrontato la prima missione della campagna, devono leggere il **Brano Narrativo 76** prima di proseguire con i passi descritti in questa pagina.

### 1. PREPARARE LA MISSIONE

- A** Consultare la mappa della campagna per capire quale sarà la prossima missione da affrontare (vedi *Tracciare un Percorso* a pagina 11).

- B** Aprire il Modulo Missioni alla scheda della missione scelta e collocarlo al centro dell'area di gioco.

- C** Leggere il riquadro **Istruzioni di Preparazione Aggiuntive** nella pagina Regole della Missione; se eventuali istruzioni nel riquadro contraddicono le istruzioni sottostanti, quelle nel riquadro hanno la precedenza.



### 2. RIEMPIRE IL SACCHETTO DEI NEMICI

- A** Trovare i 30 **segnalini Gregario** che corrispondono a quelli elencati nel riquadro **Forze Nemiche** della pagina Regole della Missione. Collocarli a faccia in giù nell'area di gioco, in modo che le icone **livello di sfida** siano visibili, e rimettere nella scatola del gioco gli altri 30 segnalini Gregario.

- B** Se il riquadro Forze Nemiche mostra un'icona **sfida semplice**, rimettere nella scatola del gioco ogni segnalino su cui è raffigurata l'icona **sfida normale** o **sfida estrema**.

- C** Se il riquadro Forze Nemiche mostra un'icona **sfida normale**, rimettere nella scatola del gioco ogni segnalino su cui è raffigurata l'icona **sfida estrema**.

- D** I numeri sulle icone dei segnalini nel riquadro Forze Nemiche indicano quanti segnalini di ogni tipo dovrebbero rimanere. Mettere questi segnalini nel sacchetto dei nemici e agitarlo per mescolarli.



Semplice



Normale

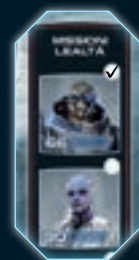


Estrema

### MISSIONI LEALTÀ

Se la missione successiva è una missione lealtà, scegliere un compagno il cui riquadro Missione Lealtà sulla mappa della campagna non sia ancora stato spuntato, poi leggere il brano narrativo indicato nel riquadro.

(Per esempio, se i giocatori scelgono Garrus, leggono il Brano Narrativo 66 e spuntano la sua casella.)

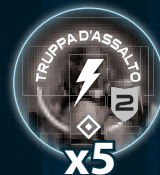


### ESEMPIO DI PREPARAZIONE DEL SACCHETTO DEI NEMICI

Il riquadro Forze Nemiche di questa missione indica i segnalini Gregario Cerberus (Truppa d'Assalto, Guardiano e Ingegnere) e un'icona sfida normale. Indica inoltre che dovrebbero esserci 8 segnalini di ogni tipo.



Dei 10 segnalini Truppa d'Assalto, 5 mostrano l'icona **sfida semplice** e 3 l'icona **sfida media**. Questi segnalini vanno messi nel sacchetto.



I 2 segnalini rimanenti, con l'icona **sfida estrema**, vanno rimessi nella scatola. Ripetere questo processo per Guardiani e Ingegneri.

### 3. PREPARARE I NEMICI

- A** Consultare il riquadro **Forze Nemiche** nella pagina Regole della Missione. Trovare il **mazzo pericolo** (Cerberus o Razziatori) corrispondente, mescolarlo e collocarlo a faccia in giù accanto al Modulo Missioni. Rimettere nella scatola del gioco l'altro mazzo pericolo.
- B** Trovare i segnalini di ogni **Elite** indicato nella pagina Regole della Missione, e collocarli sugli **esagoni generazione Elite** corrispondenti.
- C** Collocare 1 **segnalino Gregario** casuale (pescato dal sacchetto dei nemici) su ogni **esagono generazione**. Ogni segnalino va collocato con il lato Attivo a faccia in su, a meno che non si trovi in un'area Occultata (vedi *Aree Occultate* a pagina 16).



### 4. PREPARARE LA MAPPA

- A** Mescolare i 12 **segnalini bottino** a faccia in giù. Collocarne 1 a faccia in giù su ogni esagono che contiene un'icona bottino.
- B** Collocare i segnalini **obiettivo**, **prigioniero**, **porta bloccata/sbloccata** e **status torretta** sugli esagoni con l'icona corrispondente della mappa. I giocatori devono assicurarsi che i segnalini status torretta vengano collocati con il lato Attivo a faccia in su.
- C** Leggere i riquadri **Regole Aggiuntive** e **Obiettivi** nella pagina Regole della Missione.



### 5. SCHIERARE LA SQUADRA

- A** Scegliere i 3 **compagni** che assisteranno Shepard durante la missione, e dividerli tra i giocatori (vedi *Controllo Condiviso* a pagina 4). Rimettere nella scatola del gioco i componenti del compagno inutilizzato.
- B** Ogni giocatore prende le **schede compagno** e le **miniature** dei compagni che controlla.
- C** Sulla scheda di ogni compagno, collocare un **cubetto tracciato** sulla casella più a destra dei tracciati **Punti Ferita** e **Scudo**.
- D** A cominciare da Shepard e procedendo in senso orario attorno al tabellone, collocare la miniatura di ogni compagno su un **esagono di partenza** che non contiene già un compagno.
- E** Seguire eventuali istruzioni di preparazione aggiuntive indicate nel riquadro **Capacità Principale** di ogni compagno.
- F** Collocare il **segnalino avanguardia** e i 12 **dadi strategia** accanto alla scheda compagno di Shepard. Aggiungere 1 **dado eroe** per ogni **Vittoria Eroica** spuntata nella mappa della campagna. Rimettere nella scatola del gioco ogni dado eroe inutilizzato.
- G** Ogni giocatore prende 1 **segnalino rinnegato** per ogni **Vittoria Rinnegata** spuntata nella mappa della campagna e lo colloca accanto alla scheda del suo compagno. Rimettere nella scatola del gioco ogni segnalino rinnegato inutilizzato.



Conservare i componenti rimanenti a portata di mano. Ora i giocatori sono pronti a iniziare la missione.





# AFFRONTARE UNA MISSIONE

## AVANGUARDIA

In ogni round, uno dei compagni è l'**avanguardia**, indicato dal **segnalino avanguardia** che va collocato accanto alla sua scheda compagno. Quel compagno svolge il primo turno durante il round e il suo giocatore (il **giocatore d'avanguardia**) potrebbe avere delle responsabilità aggiuntive durante la partita.

Shepard è sempre l'avanguardia all'inizio di ogni missione, ma il segnalino viene passato a un nuovo compagno alla fine di ogni round.

## LA RISERVA STRATEGICA

I 12 dadi strategia formano la **riserva strategica**. Durante il proprio turno ogni giocatore tira la riserva, da cui sceglie 3 dadi con cui effettuare le azioni. Questo vuol dire che la riserva si riduce nel corso del round, e i giocatori il cui compagno agisce per primo avranno a loro disposizione un numero maggiore di opzioni.

## ICONE DEI DADI STRATEGIA

Ogni dado strategia ha le icone seguenti:



Movimento  
(2 punti movimento)



Movimento  
(3 punti movimento)



Azione Standard



Azione Potenziata



Movimento (2 punti movimento)  
**oppure** Azione Standard



Capacità Principale

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni missione è divisa in una serie di **round**, che seguono una struttura specifica divisa in tre **fasi**:

1. Fase Preparazione
2. Fase Compagni
3. Fase Finale

Le fasi si svolgono sempre in quest'ordine. Una volta completata la Fase Finale, ha inizio un nuovo round. La partita continua in questo modo finché la missione non finisce con una Vittoria o una Sconfitta.

## FASE PREPARAZIONE

Durante la Fase Preparazione, pescare 1 **carta pericolo** per ogni compagno e collocarla a faccia in giù accanto alla sua scheda, senza guardarla. Se un compagno è A Terra (vedi pagina 18), non pescare la sua carta pericolo.

Poi, il giocatore d'avanguardia prende i 12 dadi strategia per comporre la **riserva strategica**. I dadi bloccati da un compagno A Terra (vedi pagina 18) riducono le dimensioni della riserva.

## FASE COMPAGNI

Durante la Fase Compagni ogni compagno svolge un turno, cominciando dal compagno d'**avanguardia** e procedendo in senso orario attorno al tavolo.

Il turno di ogni compagno è diviso in tre passi, da svolgere nell'ordine seguente:

- a. Tiro Strategico
- b. Azioni
- c. Carta Pericolo



## PASSO A: TIRO STRATEGICO

Il giocatore prende tutti i dadi rimanenti nella riserva strategica e li tira.

Prima che un giocatore tiri la riserva strategica, può decidere di **bloccare** 1 dado tirato dal giocatore precedente, tenendo il risultato che mostrava alla fine del turno di quest'ultimo.

Dato che è il primo ad agire nel round, il compagno d'avanguardia non può bloccare dadi prima di tirare i dadi strategia. Deve sempre tirare tutti i dadi nella riserva.

*L'illustrazione 5 a destra mostra i dadi alla fine del turno del secondo compagno. Prima che il terzo compagno prenda i dadi per tirarli, può decidere di tenere il dado che mostra l'Azione Potenziata e tirare gli altri 5.*

## Capacità Principali

Ogni compagno ha una capacità principale sulla sua scheda. Si tratta di una regola speciale, che può innescarsi all'inizio del suo turno:

- Shepard può **Comandare** gli altri compagni, guidandoli come una squadra affiatata e coordinando i loro sforzi.
- Garrus può **Mirare**, sparando colpi di precisione per eliminare le minacce più forti.
- Liara può svolgere un'**Analisi** e prevedere i movimenti del nemico per evitare i pericoli.
- Il **Drone da Combattimento** di Tali, Chatika, può essere dispiegato perché attacchi i nemici e hackeri porte e torrette.
- Wrex può scatenare la sua **Ira Sanguinaria** per infliggere danni a più nemici alla volta.

Quando un giocatore tira la riserva strategica, ogni icona  che ottiene fa innescare la capacità principale del compagno attuale, come spiegato sulla scheda di quel personaggio. Una volta risolto l'effetto, il giocatore ripete il tiro di ogni dado che mostra un'icona . Ripetere il processo (innescare la capacità principale e ripetere il tiro) finché non ci sono risultati  rimanenti.

## PASSO B: AZIONI

Un compagno può effettuare fino a 3 azioni durante il suo turno.

Per effettuare un'azione, il giocatore del compagno attuale sceglie 1 dado dalla riserva strategica e lo alloca su uno slot azione della scheda del suo compagno che abbia un'icona corrispondente (vedi la colonna a destra). Poi risolve l'azione corrispondente nel modo descritto sotto.

Ogni slot azione può essere usato solo una volta per round. Per tenerne traccia, il dado va lasciato sullo slot (attenzione: alcune azioni hanno più slot azione e possono quindi essere effettuate più di una volta).

**Una volta che ci sono 3 dadi sulla scheda compagno, il passo Azioni del turno termina.** Un compagno deve sempre prendere 3 dadi dalla riserva durante il suo turno e allocarli; se non vuole effettuare tutte e tre le azioni, può allocare il dado su uno slot azione corrispondente senza risolverla.

ILLUSTRAZIONE 5



## SLOT AZIONE

Esistono tre tipi di slot azione. Su ognuno può essere allocato solo un dado che mostra l'icona corrispondente.



Su uno slot **azione Movimento** può essere allocato un qualsiasi dado che mostra un'icona azione Movimento.



Su uno slot **Azione Standard** può essere allocato un qualsiasi dado che mostra l'icona Azione Standard o Azione Potenziata.



Su uno slot **Azione Potenziata** può essere allocato solo un dado che mostra l'icona Azione Potenziata.

## IL MARCATORE IMMOBILIZZAZIONE



Immediatamente dopo che un nemico con il marcatore Immobilizzazione ha effettuato un **attacco di opportunità**, l'azione Movimento del compagno termina anche se ha punti movimento rimanenti.

## AZIONI POTENZIATE

Alcune azioni offrono un effetto più potente se effettuate con un dado Azione Potenziata. Per esempio, la capacità azione **Fuoco** di Shepard (Illustrazione 6 a destra) infligge danni aggiuntivi quando il giocatore usa un dado Azione Potenziata.

## Azioni Base

Nella parte superiore di ogni scheda compagno sono presenti tre slot azione per altrettanti tipi di azioni base: **Movimento**, **Missione** e **Rianimare**. Si tratta di azioni a disposizione di tutti i compagni.

### Movimento

Quando un dado viene allocato su questa azione, il compagno può effettuare un'azione **Movimento** usando 2 o 3 **punti movimento** a seconda dell'icona del dado allocato.

Ogni punto movimento permette al giocatore di muovere il compagno in un esagono adiacente. Gli eventuali punti non spesi alla fine dell'azione vanno persi.

Un compagno può muoversi in un esagono che contiene un altro compagno, purché non termini la sua azione in quell'esagono. Un compagno non può muoversi in un esagono che contiene un nemico. Se un compagno è adiacente a un nemico e si muove in modo da non essere più adiacente a quel nemico, provoca un **attacco di opportunità**, come descritto a pagina 31.

### Missione

Un dado può essere allocato su questa azione solo se una regola nella pagina Regole della Missione lo permette. In tal caso, la regola descrive cosa succede in caso un giocatore allochi un dado per effettuare questa azione.

### Rianimare

Quando un dado viene allocato su questa azione, il giocatore sceglie un compagno A Terra in un esagono adiacente. Quel compagno viene **rianimato**, seguendo le istruzioni sul retro della sua scheda compagno.

## Capacità Azione

In aggiunta alle azioni base disponibili a tutti i compagni, ogni compagno ha a disposizione diverse azioni uniche nei suoi riquadri capacità.

Quando un dado viene allocato su uno slot azione di un riquadro capacità, risolvere il testo nel riquadro.

**Promemoria:** All'inizio della campagna è possibile usare solo i riquadri capacità con lo sfondo blu (come quello nell'illustrazione 6, sotto). I riquadri capacità con lo sfondo nero vanno **sbloccati** prima che possano essere utilizzati, come descritto a pagina 27.

Le capacità di ogni compagno sono descritte nel dettaglio a partire da pagina 36.



*Il giocatore di Shepard può usare la capacità Fuoco sin dall'inizio della campagna e non ha bisogno di sbloccarla.*



## Danneggiare i Nemici

Molte azioni permettono ai compagni di infliggere **danni** ai nemici. Per tenerne traccia basta collocare dei **segnalini danno** accanto al nemico danneggiato.

SEGNALINO DANNO



Se il totale di danni subiti da un nemico è pari o superiore al suo **valore di scudo**, quel nemico è **sconfitto**. I Gregari sconfitti vanno rimessi nel **sacchetto dei nemici**, mentre gli Elite sconfitti vanno semplicemente rimossi dalla mappa. Se un compagno sconfigge un nemico usando una capacità, guadagna 1 PE.

Alla fine di un round, tutti i segnalini danno allocati ai nemici vanno rimossi dalla mappa della missione, a rappresentare il fatto che i loro scudi si sono ricaricati. Meglio assicurarsi di scegliere con attenzione i bersagli!

Gli Elite gestiscono i danni in modo leggermente diverso, come descritto a pagina 32.

## PASSO C: CARTA PERICOLO

Una volta che un compagno ha effettuato le sue azioni, il giocatore gira a faccia in su la carta pericolo che ha accanto alla scheda del proprio compagno, la risolve e la colloca a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo. Se il mazzo pericolo si esaurisce, mescolare la pila degli scarti e girarla a faccia in giù per comporre un nuovo mazzo.

La maggior parte delle carte pericolo richiede che il giocatore **attivi** 1 o più nemici. Quando vengono attivati più nemici, attivarli uno alla volta a cominciare da quello più vicino al compagno che ha appena svolto il suo turno (il "compagno attuale" sulle carte) e proseguendo allontanandosi da esso. In caso di parità, sceglie il giocatore. I nemici storditi non si attivano.

Un nemico attivato **attacca** un compagno a cui è adiacente o, se ha il **marcatore Distanza**, attacca un compagno nella sua Linea di Fuoco. Se non può effettuare un attacco, invece **avanza**.

## Attaccare

Per prima cosa, scegliere un bersaglio per il nemico. Ogni compagno adiacente a quel nemico è un bersaglio valido; se il nemico ha il marcatore Distanza, anche ogni compagno nella sua Linea di Fuoco è un bersaglio valido. Il nemico attacca il bersaglio valido a cui mancano meno punti ferita per andare A Terra. Se ci sono 2 o più bersagli validi con gli stessi punti ferita rimanenti, il compagno attuale può scegliere chi viene attaccato.

Quando un compagno viene attaccato, subisce **danni** pari al **valore di attacco** del nemico, come descritto nella colonna laterale **Danni ai Compagni**.

## IL MARCATORE REAZIONE



Se un nemico con il **marcatore Reazione** subisce danni ma non è sconfitto, si muove di 1 esagono verso il compagno che gli ha inflitto quei danni.

## IL MARCATORE DISTANZA



Un nemico con il **marcatore Distanza** può attaccare un compagno non adiacente, purché quel compagno sia nella sua **Linea di Fuoco** (vedi pagina 15).

## DANNI AI COMPAGNI

Ogni volta che un compagno subisce 1 o più danni, perde un pari ammontare di **punti scudo**. Per indicarlo, il giocatore muove verso sinistra il cubetto tracciato sul suo **tracciato Scudo** di un numero di caselle pari ai danni subiti.

Una volta che il cubetto ha raggiunto la prima casella del tracciato, gli scudi del compagno sono fuori uso. Mentre gli scudi sono fuori uso, ogni danno subito dal compagno gli fa perdere invece 1 **punto ferita** (il giocatore muove verso sinistra il cubetto tracciato sul **tracciato Punti Ferita** di un numero di caselle pari ai danni subiti).

Se i **punti ferita** di un compagno scendono a 0, va **A Terra**. Se Shepard va A Terra, la missione termina immediatamente con una Sconfitta. Se un qualsiasi altro compagno va A Terra, girare la sua scheda (mettendo da parte eventuali dadi che aveva sui suoi slot) e seguire le istruzioni indicate sul retro.

## IL MARCATORE SCATTO



Un nemico con il **marcatore Scatto** può usare fino a 4 punti movimento quando avanza, invece di 2.

## ATTIVAZIONI NON VALIDE

Se una carta pericolo richiede che un giocatore attivi un tipo di nemico, ma non ci sono nemici di quel tipo sul tabellone, **generare 1 Gregario** nell'esagono generazione vuoto più vicino al compagno attuale. Risolvere questo effetto una volta per ogni tipo di nemico che non può essere attivato. I nemici nelle aree Occultate sono ignorati ai fini di Generare i Gregari.

## BLOCCARE GLI ESAGONI GENERAZIONE

I Gregari possono essere generati solo su esagoni generazione liberi. Diversi elementi potrebbero impedirne la generazione, tra cui un altro Gregario, un compagno o un segnalino bottino collocato da una carta Tregua. Notare che il drone di Tali, Chatika, NON impedisce la generazione di un Gregario.

## Avanzare

I nemici **avanzano** usando 2 punti movimento. Ogni punto movimento permette al nemico di muoversi in un esagono adiacente. Eventuali punti non spesi alla fine dell'attivazione vanno persi. Un nemico non può muoversi in un esagono che contiene un altro personaggio, ma può muoversi attraverso un esagono che contiene un compagno A Terra, a patto che non termini il suo movimento su quell'esagono.

I giocatori sono liberi di decidere dove il nemico si muova, purché rispettino le istruzioni seguenti:

- Il nemico deve terminare il movimento in modo che si trovi in una posizione che gli permetta di attaccare il compagno attuale;
- Se non è possibile, deve terminare il movimento in modo che si trovi in una posizione che gli permetta di attaccare il compagno più vicino;
- Se nessuna delle alternative precedenti è possibile, si muove il più possibile verso il compagno più vicino.

## Generare i Gregari

Alcune carte pericolo richiedono che il giocatore **generi un Gregario** in un **esagono generazione** specifico (in genere quello più vicino o più lontano dal compagno attuale). Vanno considerati solo gli esagoni generazione vuoti: ignorare gli esagoni generazione che contengono già un personaggio (che sia un nemico o un compagno) o un segnalino bottino.

Per generare un Gregario, pescare 1 segnalino casuale dal sacchetto dei nemici e collocarlo sull'esagono scelto, con il lato Attivo a faccia in su.

Se non ci sono esagoni generazione vuoti, non è possibile generare Gregari. È possibile che un nemico venga generato quando un Compagno si trova in un'area che quel nemico non può raggiungere (ad esempio nel Reattore Principale della missione Massa Critica). In questo caso il nemico considera come bersaglio l'esagono con l'icona viaggio rapido utilizzato da quel Compagno.

## Generare gli Elite

Se un esagono generazione Elite è occupato, l'Elite viene generato comunque (a differenza dei Gregari), ma lo farà nell'esagono disponibile più vicino.

## Carte Escalation

La squadra ha poco tempo per esplorare l'incrociatore Cerberus precipitato perché la tempesta imminente minaccia di distruggere la nave. Questa dinamica è rappresentata dalle carte Escalation. Dopo che sono state pescate 3 carte Escalation, rimescolare il mazzo pericolo insieme a ogni carta pericolo scartata (escluse le carte rimesse nella scatola di gioco). Man mano che la tempesta si avvicina, viene spuntata 1 casella progresso della sezione "Missione Fallita". Se tutte e tre le caselle Fallimento della missione vengono spuntate, ai giocatori verrà chiesto di leggere uno specifico brano narrativo.

## FASE FINALE

Nella Fase Finale, ogni compagno recupera tutti i suoi punti scudo. Per farlo, ogni giocatore muove il cubetto tracciato fino alla casella più a destra del suo tracciato Scudo.

Poi, rimuovere eventuali segnalini danno o effetto biotico (vedi pagina 32) dai segnalini nemico e girare sul lato Attivo ogni nemico stordito che non si trova in un'area Occultata.

Infine, passare il segnalino avanguardia al compagno la cui scheda si trova a destra del compagno d'avanguardia attuale. Se quel compagno è A Terra, passare nuovamente il segnalino avanguardia alla sua destra, continuando finché non raggiunge un compagno che non sia A Terra.

Ha quindi inizio un nuovo round.



# REGOLE AGGIUNTIVE

## SBLOCCARE LE CAPACITÀ

Ogni scheda compagno contiene diverse **capacità bloccate**, che non possono essere usate finché non vengono **sbloccate**. Una volta che una capacità viene sbloccata, spuntare la casella nell'angolo in alto a destra del suo riquadro; da questo momento in avanti, può essere usata per il resto della campagna.

Ci sono tre modi per sbloccare una capacità:

- Il compagno guadagna PE sufficienti (vedi sotto);
- Viene spuntata una casella "Informazioni Recuperate" con l'icona  (vedi pagina 30);
- Un brano narrativo richiede ai giocatori di sbloccare una capacità.

Non appena viene soddisfatto uno di questi criteri, il giocatore di quel compagno sblocca immediatamente una capacità a sua scelta.

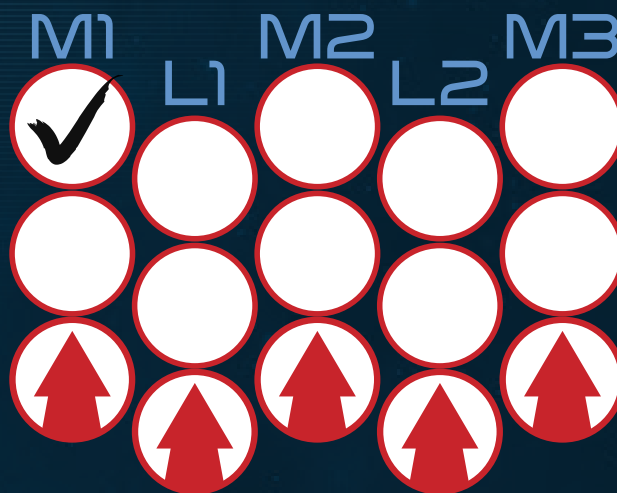
## GUADAGNARE PE

Nell'angolo in alto a destra di ogni scheda compagno è presente il tracciato PE, mostrato nell'illustrazione 7 a destra. Questo tracciato ha una colonna per ogni missione (3 missioni principali e 2 missioni lealtà), ognuna composta da 3 caselle. Ogni colonna va riempita dall'alto verso il basso.

Ogni volta che l'azione di un compagno fa sì che un nemico sia **sconfitto**, quel compagno guadagna PE. Per indicarlo, il giocatore spunta 1 delle caselle nella colonna della missione attuale del tracciato PE di quel compagno. Quando tutte e 3 le caselle di una colonna sono state spuntate, il compagno può sbloccare una capacità. Un compagno può guadagnare solo 3 PE per missione. Eventuali nemici sconfitti oltre il terzo non fanno spuntare caselle nelle altre colonne.

ILLUSTRAZIONE 7

ESPERIENZA



# CAPACITÀ AVANZATE E CAPACITÀ LEALTÀ

Alcune capacità sbloccabili sono **avanzate**, e non possono essere sbloccate finché non viene sbloccata un'altra capacità specifica.

Queste capacità sono riconoscibili dal bordo rosso, da un promemoria che indica la capacità richiesta e da un diagramma che indica la posizione sulla scheda compagno della capacità richiesta.

Tre delle capacità avanzate di Shepard richiedono che vengano sbloccate due capacità specifiche invece di una.

Ogni altro compagno ha una capacità lealtà, che può essere sbloccata solo seguendo le istruzioni del brano narrativo da leggere una volta completata la sua missione lealtà.

*Nell'illustrazione 8 a destra, Guerriero Krogan non può essere sbloccata finché non viene sbloccata I Krogan Sono i Migliori.*

ILLUSTRAZIONE 8

## I KROGAN SONO I MIGLIORI

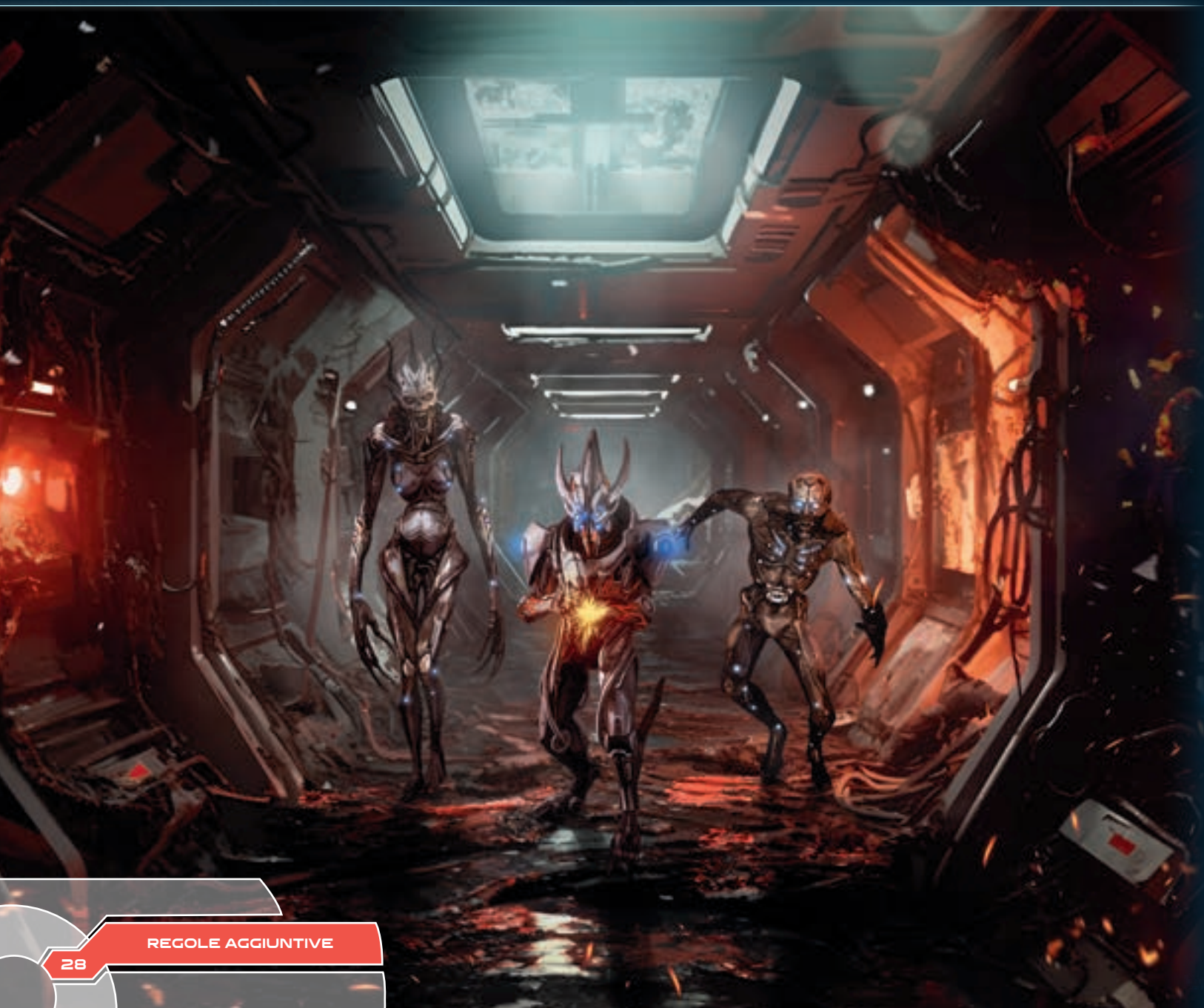
All'inizio del tuo turno, puoi provocare un nemico che non sia adiacente ad alcun compagno.

Muovi il nemico di un massimo di 2 esagoni. Deve terminare il movimento più vicino a Wrex rispetto a dove si trovava.

REQUIERE  
I KROGAN SONO I MIGLIORI

## GUERRIERO KROGAN

All'inizio di qualsiasi azione che effettui, puoi girare 1 segnalino infuriato sul suo lato Calmo per muovere Wrex in un esagono adiacente.





# DADI EROE E SEGNALINI RINNEGATO

Quando la squadra consegue una Vittoria Eroica o Rinnegata, guadagna un bonus per il resto della campagna: i dadi eroe e i segnalini rinnegato.

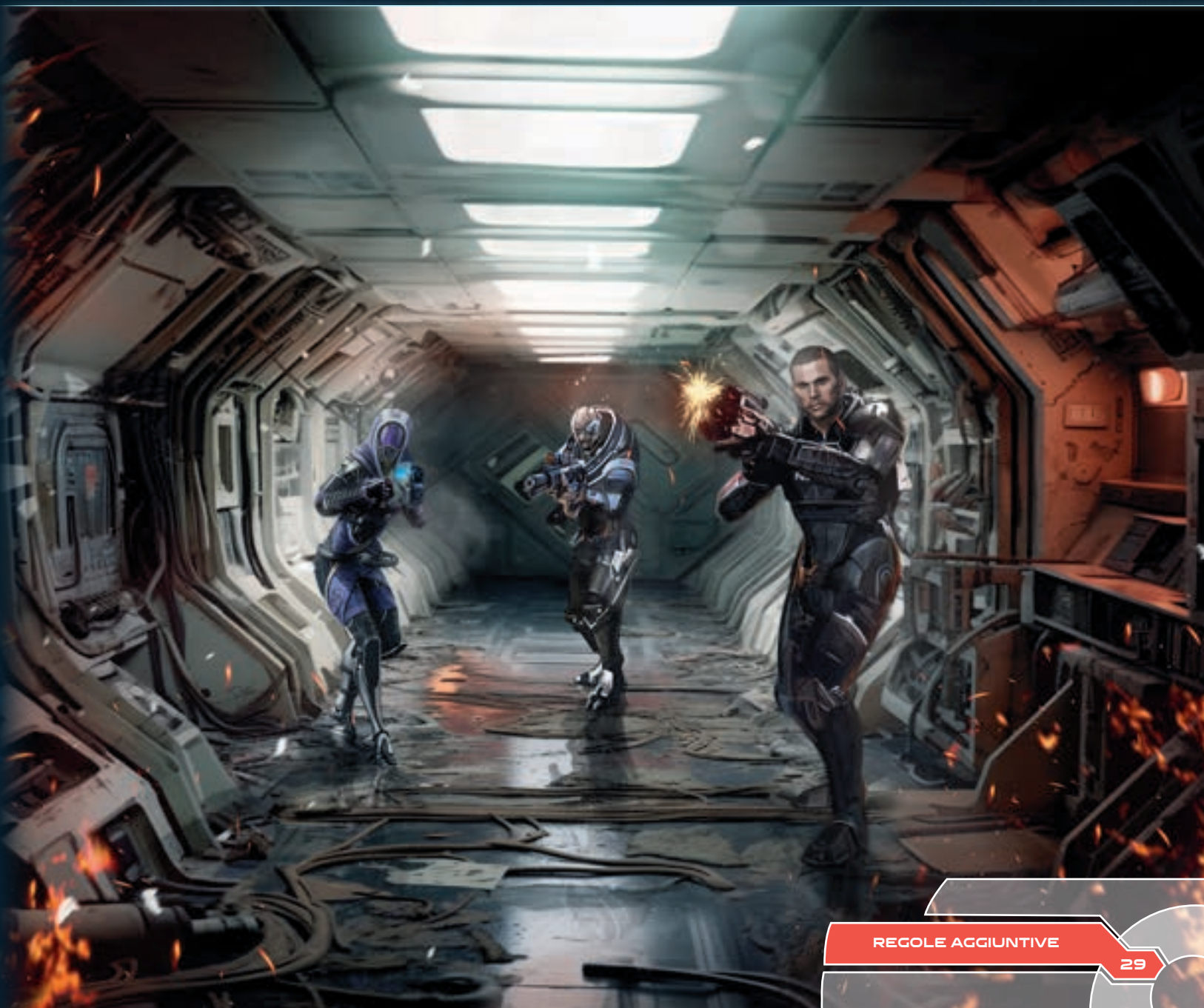
## DADI EROE

Ogni volta che la squadra consegue una Vittoria Eroica, ottiene un dado eroe. Questo dado va aggiunto alla riserva strategica di ogni missione seguente.

Durante il suo turno, un compagno può scegliere 1 o più dadi eroe dalla riserva **in aggiunta** ai 3 dadi che può scegliere normalmente. In questo modo, potrà effettuare 4 (o persino 5) azioni durante il suo turno.

Quando un compagno va A Terra, gli eventuali dadi eroe che aveva sulla scheda vanno messi da parte; all'inizio del round successivo, quei dadi vengono rimessi nella riserva strategica, a prescindere dal fatto che quel compagno sia ancora A Terra o meno.

DADO EROE



## SEGNALINI RINNEGATO

Durante la preparazione di ogni missione, ogni compagno riceve 1 segnalino rinnegato per ogni Vittoria Rinnegata spuntata sulla mappa della campagna.

Dopo aver tirato la riserva strategica all'inizio del suo turno, ma prima di innescare la sua capacità principale, un giocatore può rimettere nella scatola del gioco 1 dei segnalini rinnegato del suo compagno per girare 1 dado su una qualsiasi faccia a sua scelta.

SEGNALINO  
RINNEGATO



## SEGNALINI BOTTINO

Quando un compagno si muove in un esagono che contiene 1 o più segnalini bottino, quei segnalini vanno girati a faccia in su e aggiunti all'**inventario** della squadra. Per farlo, collocarli accanto alla scheda compagno di Shepard.

Qualsiasi compagno può usare segnalini bottino dall'inventario seguendo le indicazioni sottostanti.

## SEGNALINI GRANATA E CASSA DI GRANATE

All'inizio o alla fine di un'azione effettuata da un compagno, quel compagno può scartare 1 segnalino **granata** o **cassa di granate** dall'inventario per lanciare una granata.

Per farlo, sceglie un esagono bersaglio che si trovi nella sua Linea di Fuoco ed entro 3 esagoni di distanza. Ogni nemico nell'esagono bersaglio o adiacente a esso subisce 2 danni, se è stato scartato un segnalino granata, o 3 danni, se è stato scartato un segnalino cassa di granate. Il segnalino va quindi rimesso nella scatola del gioco.

SEGNALINO  
GRANATA



SEGNALINO  
CASSA DI  
GRANATE



Alla fine della missione, ogni segnalino granata o cassa di granate che non è stato usato viene rimesso nella scatola del gioco.

## SEGNALINI MEDI-GEL

All'inizio o alla fine di un'azione effettuata da un compagno, quel compagno può scartare 1 segnalino **medi-gel** dall'inventario per usarlo su di sé o su un altro compagno che si trova entro 2 esagoni di distanza.

Il compagno scelto recupera immediatamente fino a 2 punti ferita.

Poi il segnalino va rimesso nella scatola del gioco.

Alla fine della missione, ogni segnalino medi-gel che non è stato usato viene rimesso nella scatola del gioco.

SEGNALINO  
MEDI-GEL



## SEGNALINI INFORMAZIONI

Alla fine di una missione, per ogni segnalino informazioni che si trova nell'inventario della squadra, spuntare 1 casella **informazioni recuperate** vuota nella mappa della campagna (vanno spuntate in ordine da sinistra a destra).

Se viene spuntata una casella con l'icona , un singolo compagno può immediatamente sbloccare una nuova capacità (vedi *Sbloccare le Capacità* a pagina 27).

Poi rimettere nella scatola del gioco tutti i segnalini informazioni.

SEGNALINO  
INFORMAZIONI





# TORRETTE

Quando la squadra affronta le forze di Cerberus, la mappa indica anche diverse torrette, ognuna con il suo segnalino status torretta. I personaggi possono entrare liberamente negli esagoni che contengono le torrette.

Ogni torretta ha una Linea di Fuoco simile a quella di un personaggio. A differenza dei personaggi, però, la Linea di Fuoco di una torretta include anche l'esagono della torretta stessa, ma si estende solo in un'unica direzione (indicata da una freccia sul segnalino). La Linea di Fuoco di una torretta non cambia mai e può quindi essere evitata con relativa facilità.

Le torrette vengono attivate dalle carte pericolo, che fanno sì infliggano danni a ogni compagno nella loro Linea di Fuoco. Se un compagno è nella Linea di Fuoco di più torrette, subisce danni da ognuna, una alla volta. L'ammontare di danni inflitto da ogni torretta è indicato sulla carta pericolo.

Quando una torretta viene disattivata (in genere dalla capacità di un compagno), girarne il segnalino sul lato Disattivata. Quella torretta non ha più una Linea di Fuoco e non può infliggere danni.



## REGOLE AGGIUNTIVE DEI NEMICI

### ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

Se un compagno è adiacente a un nemico attivo e si muove in modo da non essere più adiacente a quel nemico, quel nemico effettua un attacco di opportunità. Un attacco di opportunità infligge al compagno un ammontare di danni pari al valore di attacco di quel nemico.

Se più nemici effettuano un attacco di opportunità, vanno risolti uno alla volta a partire dal nemico con il valore di attacco maggiore e proseguendo fino a quello con il valore di attacco minore.

In caso di regole che costringono un compagno a muoversi, quel movimento non provoca attacchi di opportunità.

### MARCATORI

Alcuni segnalini nemico hanno dei **marcatori** in aggiunta ai valori di attacco e di scudo. Esistono 4 marcatori, ognuno con le proprie regole:

|  |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Immobilizzazione</b> | Immediatamente dopo che un nemico con il <b>marcatore Immobilizzazione</b> ha effettuato un attacco di opportunità, l'azione Movimento del compagno termina anche se ha punti movimento rimanenti.                                                                                                                                                                                |
|  | <b>Distanza</b>         | Un nemico con il <b>marcatore Distanza</b> può attaccare un compagno non adiacente, purché quel compagno sia nella sua Linea di Fuoco (vedi pagina 15).                                                                                                                                                                                                                           |
|  | <b>Reazione</b>         | Se un nemico con il <b>marcatore Reazione</b> subisce danni ma non è sconfitto, si muove immediatamente di 1 esagono verso il compagno che gli ha inflitto i danni come se stesse avanzando. Il giocatore che controlla quel compagno può scegliere l'esagono in cui il nemico si muove, purché il movimento termini il più vicino possibile al compagno che ha inflitto i danni. |
|  | <b>Scatto</b>           | Un nemico con il <b>marcatore Scatto</b> può usare fino a 4 punti movimento quando avanza, invece di 2.                                                                                                                                                                                                                                                                           |

## ESEMPIO DI TRACCIATO RESISTENZA

*Questo Devastatore ha subito 4 danni nel primo round, che hanno esaurito il suo primo livello di valore di scudo. Subisce poi altri 6 danni nel secondo round, che ne esauriscono il secondo livello di valore di scudo. Perché venga sconfitto, deve subire altri 5 danni.*



## ELITE

Ogni missione include 1 o più Elite, più ostici da sconfiggere dei normali Gregari. Per rappresentare questa tenacia, ogni Elite ha un tracciato Resistenza.

Un tracciato Resistenza è composto da una colonna di valori di scudo, ognuno con una casella progresso accanto a esso. Per poter sconfiggere un Elite, i giocatori devono esaurire ogni livello di valore di scudo del suo tracciato Resistenza, partendo dall'alto e proseguendo verso il basso.

Non appena i danni subiti dall'Elite sono pari al valore di scudo attualmente più in alto del suo tracciato Resistenza, quel valore di scudo è esaurito. Eventuali danni in eccesso provenienti dallo stesso attacco sono ignorati. Spuntare la casella progresso di quel valore di scudo e rimuovere tutti i segnalini danno dal nemico. I giocatori dovranno quindi esaurire il prossimo valore di scudo, e così via, finché non li avranno esauriti tutti.

Una volta che è stato esaurito l'ultimo valore di scudo, il nemico è sconfitto e il compagno che ha inflitto l'ultimo danno guadagna 1 PE.

## STORDIRE I NEMICI

Alcune azioni permettono ai compagni di **stordire** i nemici.

Quando un nemico viene stordito, girare il suo segnalino sul lato Stordito. I nemici storditi non possono effettuare **attacchi di opportunità** e non vengono mai attivati.

Durante la Fase Finale, ogni nemico stordito (che non si trova in un'area Occultata) viene girato sul suo lato Attivo.

## EFFETTI BIOTICI

Alcuni compagni hanno la capacità di infliggere segnalini **effetto biotico** ai nemici. Questi segnalini vanno collocati sui nemici allo stesso modo dei segnalini danno e permangono fino alla fine del round.

Un segnalino nemico con un segnalino effetto biotico considera il suo valore di attacco come se fosse ridotto di 2 (minimo 0).

Un segnalino nemico non può avere più di 1 segnalino effetto biotico.

SEGNALINO  
EFFETTO  
BIOTICO





# OBIETTIVI DELLE MISSIONI

Ogni missione principale ha un obiettivo eroico, un obiettivo rinnegato e un obiettivo secondario:

Gli **obiettivi eroici** (riquadro blu) terminano la missione non appena vengono completati, risultando in una **Vittoria Eroica**. In genere si tratta di obiettivi più complessi, ma che conferiscono più Reattività Bellica.

Gli **obiettivi rinnegati** (riquadro rosso) terminano la missione non appena vengono completati, risultando in una **Vittoria Rinnegata**. In genere si tratta della via più rapida per completare una missione, ma conferiscono meno Reattività Bellica.

Gli **obiettivi secondari** (riquadro giallo) sono opzionali. Non influiscono sulla Vittoria o la Sconfitta della missione, ma offrono ricompense aggiuntive se vengono completati.

## OBIETTIVI LEALTÀ

Gli **obiettivi lealtà** (riquadro viola) compaiono solo nelle missioni lealtà e prendono il posto degli obiettivi eroici e rinnegati. Completarne uno termina la missione e conferisce una piccola quantità di Reattività Bellica. Inoltre, permettono al compagno corrispondente di sbloccare una capacità speciale.

## OBIETTIVI PRELIMINARI

A volte un obiettivo eroico, rinnegato o lealtà può essere collegato a un **obiettivo preliminare** (riquadro grigio) da una freccia. In questo caso, non è possibile tentare di completare l'obiettivo eroico, rinnegato o lealtà all'inizio della missione, e il testo nel riquadro di quell'obiettivo va ignorato (per il momento).

Una volta completato l'obiettivo preliminare, spuntarne la casella nell'angolo in alto a destra. Da questo momento in avanti i giocatori possono tentare di completare l'obiettivo eroico, rinnegato o lealtà collegato, e il testo nel riquadro di quell'obiettivo ha ora effetto.

# TERMINARE UNA MISSIONE

Una missione può terminare in uno di quattro modi:

- I giocatori completano l'**obiettivo eroico** e ottengono una **Vittoria Eroica**;
- I giocatori completano l'**obiettivo rinnegato** e ottengono una **Vittoria Rinnegata**;
- Il tempo scade e i giocatori ottengono una **Sconfitta**;
- Shepard va A Terra e i giocatori ottengono una **Sconfitta**.

Le missioni lealtà non prevedono obiettivi eroici o rinnegati ma, se i giocatori completano l'obiettivo lealtà, la missione si conclude con una Vittoria.

La pagina Regole della Missione elenca cosa occorra fare in ciascun caso. In genere, una volta terminata una missione, ai giocatori viene richiesto di leggere un brano narrativo, spuntare il risultato sulla mappa della campagna e, in caso, ottenere una ricompensa aggiuntiva di qualche tipo.

## PERCORSO DELL'EROE E DEL RINNEGATO

Nel corso della campagna, i giocatori avranno la possibilità di scegliere se completare obiettivi eroici oppure rinnegati. Si tratta di una scelta che esclude l'altra e non è possibile completarli entrambi.

Gli obiettivi eroici hanno a che vedere con altruismo, sacrificio e il desiderio di trovare un approccio meno ostile. Sono obiettivi che richiedono maggiore sforzo e dedizione per essere completati, ma che portano a un risultato più gratificante.

Gli obiettivi rinnegati si possono completare affrontando la missione con pragmatismo spietato ed efficienza brutale. Si tratta di obiettivi che si concentrano esclusivamente sul portare a termine la missione principale, ignorando eventuali obiettivi secondari che non garantiscono ricompense immediate e individuali.

## TRASPORTARE UN SEGNALINO

Un compagno può trasportare segnalini, ma non può scambiarli con gli altri compagni. Se va A Terra, qualsiasi effetto si applica anche ai segnalini, come ad esempio la rimozione dal gioco dei segnalini prigioniero.



## SALVARE I PROGRESSI

Non è necessario completare la campagna in una singola sessione. Riporre il gioco tra una missione e l'altra è un processo semplice, grazie alle caselle spuntate sulla mappa della campagna e sulle schede compagno che permettono di tenere traccia dei progressi.

Per chi preferisce una soluzione più tecnologica (o per chi ha bisogno di tenere traccia di più campagne alla volta), sul sito [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it) è possibile scaricare gratuitamente il *Diario della Campagna di Mass Effect: Priorità Halgaz*.

## CARATTERISTICHE DELLA MAPPA

Alcune mappe missione includono delle icone che indicano la presenza di caratteristiche speciali.

### ICONE BOTTINO BONUS

Collocare un segnalino bottino su ogni esagono con un'icona bottino bonus durante la preparazione, considerandole come se fossero normali icone bottino.

Le istruzioni di preparazione aggiuntive di alcune missioni potrebbero fare riferimento a **icone bottino bonus**.

### ICONE VIAGGIO RAPIDO

Alcune missioni includono navette da trasporto, pannelli di accesso o altri passaggi simili, rappresentati da coppie di **icone viaggio rapido** corrispondenti.

Un compagno che si trova in un esagono con un'icona viaggio rapido può usare 1 punto movimento per muoversi nell'altro esagono che condivide la stessa icona viaggio rapido. Questo effetto non provoca attacchi di opportunità dai nemici.

I nemici non possono usare gli esagoni viaggio rapido.

### ICONE INFERNO

Alcune missioni includono aree devastate da fiamme incandescenti. Questi sono gli **esagoni inferno**, contrassegnati da un'icona inferno.

Quando un compagno o un Gregario si muove in un esagono inferno, subisce 1 danno. Inoltre, all'inizio del round, ogni compagno o Gregario che si trova in un esagono inferno subisce 1 danno. Gli Elite ignorano questi effetti.

Quando un Gregario si attiva, si muove in un esagono inferno solo se non ha altro modo di soddisfare i criteri del suo movimento.

### PERDITE DI REFRIGERANTE

Alcune missioni includono getti di gas congelante, causati dai danni subiti dalle sezioni meccaniche della nave: sono gli **esagoni perdita di refrigerante**, contrassegnati da un'icona perdita di refrigerante.

Quando un compagno termina il suo turno in un esagono perdita di refrigerante, subisce 2 danni. I nemici ignorano gli effetti delle perdite di refrigerante.

ICONA  
BOTTINO  
BONUS



ICONE VIAGGIO  
RAPIDO



ICONA  
INFERNO



ICONA PERDITA DI  
REFRIGERANTE

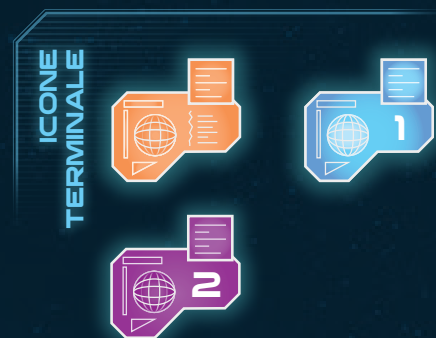




## ICONE TERMINALE

Alcune missioni includono dei terminali informatici, indicati dalle **icone terminale**.

Un esagono che contiene un'icona terminale è un **esagono terminale**, che segue delle regole speciali elencate tra gli obiettivi della missione.



## ICONE CAMBIO DI ELEVAZIONE

ILLUSTRAZIONE 9



Alcune missioni includono dei cambi di elevazione, rappresentati da trincee o piattaforme sopraelevate. Questi cambi sono rappresentati dalle **icone cambio di elevazione**, situate lungo il bordo tra due esagoni.

Gli esagoni da una parte di un'icona cambio di elevazione sono **Terreno Superiore** e gli esagoni dall'altra parte sono **Terreno Inferiore**, come indicato nell'illustrazione 9 soprastante.

Un personaggio può muoversi liberamente dal Terreno Superiore al Terreno Inferiore attraversando un'icona cambio di elevazione, ma non può muoversi dal Terreno Inferiore al Terreno Superiore. Fatta eccezione per questa differenza, gli esagoni confinanti separati da un'icona cambio di elevazione sono comunque considerati adiacenti.

A meno che non si trovi in un esagono adiacente, un personaggio non è mai considerato nella Linea di Fuoco di un personaggio o di una torretta che si trova a un'elevazione diversa.

# APPROFONDIMENTI SUI COMPAGNI

Questa sezione fornisce chiarimenti e approfondimenti aggiuntivi sul funzionamento di alcuni componenti e capacità dei compagni durante le partite.

## COMANDANTE SHEPARD

### SEGNALINI COMANDO

Un segnalino comando pronto è un segnalino con il lato *Comando* a faccia in su.

### DEFORMAZIONE

Questa capacità non ha effetto sui nemici con un segnalino effetto biotico, dato che i nemici non possono averne più di 1 (vedi pagina 32).

### BARRIERA

Questa capacità si innesca solo quando il giocatore completa un'**azione Movimento**. Le altre regole e le capacità che permettono al giocatore di muovere Shepard, come ad esempio la capacità *Scarica di Adrenalina*, non permettono di recuperare 1 punto scudo.

### INCENERIMENTO

Le regole per calcolare la distanza si trovano a pagina 15.





# GARRUS VAKARIAN

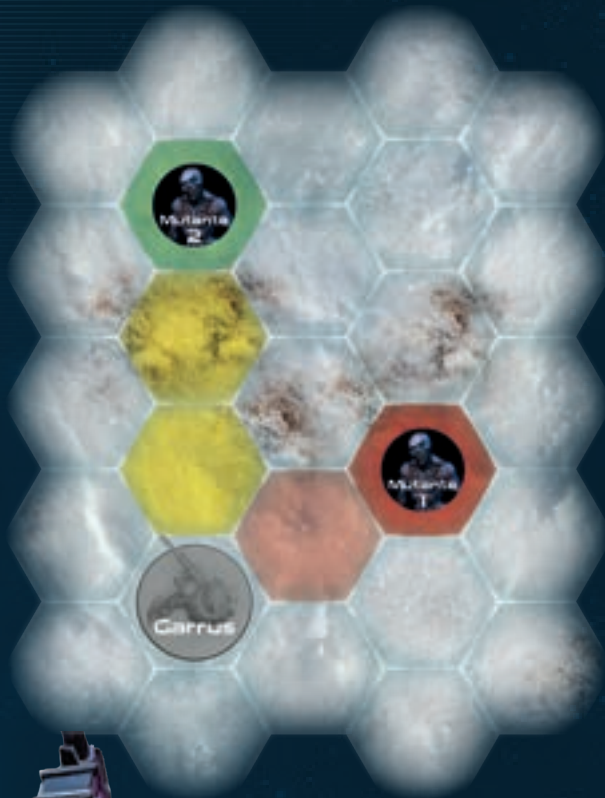
## COLPO STORDENTE

La versione potenziata di questa capacità può essere usata solo contro nemici che si trovano a 3 o più esagoni di distanza da Garrus, seguendo le regole per calcolare la distanza (vedi pagina 15).

*Nell'illustrazione 10 a destra, Garrus sta usando Colpo Stordente con un dado Azione Potenziata. Il Mutante 1 si trova a 2 esagoni di distanza e non è un bersaglio valido per la versione potenziata dell'azione; ciononostante, Garrus potrebbe comunque usare il dado Azione Potenziata per effettuare la versione standard dell'azione e infliggere 1 danno.*

*Il Mutante 2 si trova a 3 esagoni di distanza, quindi Garrus può infliggergli 3 danni con la versione potenziata di Colpo Stordente.*

ILLUSTRAZIONE 10



## RIBELLE TURIAN

Come per un'azione *Movimento* standard, il numero di punti movimento disponibili quando viene effettuata questa azione dipende dall'icona del dado allocata sullo slot azione.

## SOVRACCARICO

Le regole per calcolare la distanza si trovano a pagina 15. Questa capacità può stordire solo un Gregario, non un Elite.

## MINA DI PROSSIMITÀ

Una volta sbloccata questa capacità, i segnalini mina di prossimità di Garrus vengono riforniti durante la preparazione di ogni missione.

Se il giocatore sblocca questa capacità durante una missione, prende immediatamente i 3 segnalini mina di prossimità.

## CALIBRAZIONE

Se il valore di mira è pari a 2 o 3, le capacità *Colpo Stordente* e *Assassinio* possono infliggere 1 danno aggiuntivo al bersaglio. Se il valore di mira è pari o superiore a 4, quelle capacità possono infliggere 2 danni aggiuntivi. Questo effetto è attivabile solo una volta per turno. Nota: questa capacità non ha effetto sulla capacità *Munizioni Perforanti*.



# LIARA T'SONI

## ANALISI

Il giocatore può decidere di usare *Analisi* dopo aver effettuato il tiro strategico e dopo aver mosso il cubetto analisi di 1 casella verso destra per ogni ★ che ha ottenuto.

È possibile scegliere solo le carte pericolo a faccia in giù che si trovano accanto alla scheda di un compagno, non quelle che sono ancora nel mazzo!

## STASI / SINGOLARITÀ

È importante ricordare che possono essere storditi solo i Gregari, non gli Elite.

## COLPO DI PISTOLA

Le regole per calcolare la distanza si trovano a pagina 15.

## SOLLEVAMENTO / MUNIZIONI DEFORMANTI / ESPLOSIONE BIOTICA

È importante ricordare che un nemico può avere solo 1 segnalino effetto biotico (vedi pagina 32).

## BIOTICA PURA

È importante ricordare di applicare le regole per calcolare la distanza: dato che si può contare solo percorrendo esagoni adiacenti, questa capacità non può essere usata, per esempio, per bersagliare un nemico che si trova dietro una porta bloccata.

## INTUIZIONE DELL'OMBRA

È possibile usare questa capacità quando un nemico bersaglia **un qualsiasi** compagno, non solo Liara.

## CONTROLLO ASARI

Una volta sbloccata questa capacità, i nemici con i segnalini effetto biotico sono considerati a tutti gli effetti come se non avessero marcatori. Questo vuol dire che i nemici con il marcatore Distanza non possono attaccare i compagni che non sono adiacenti a loro e agiranno di conseguenza.





# TALI'ZORAH NAR RAYYA

## DRONE DA COMBATTIMENTO



Chatika è un segnalino, non un **personaggio**. Non può bloccare la Linea di Fuoco, impedire la generazione di nemici nel proprio esagono, trasportare segnalini o subire danni e, a tutti gli effetti, i nemici lo ignorano.

## RAFFICA DI PISTOLA

Le regole per calcolare la distanza si trovano a pagina 15.

## SABOTARE TORRETTE

Normalmente, le torrette disattivate non hanno una Linea di Fuoco; tuttavia, ne ottengono una temporaneamente al fine di risolvere questa capacità.

## SABOTARE NEMICO

Se Liara ha sbloccato la capacità *Controllo Asari*, il giocatore di Tali può comunque scegliere un nemico con un marcatore Distanza anche se ha un segnalino effetto biotico.

## ASSORBIMENTO ENERGETICO

Se Tali ha tutti i punti scudo, può comunque usare questa capacità per infliggere danni; l'altra parte dell'effetto, quella che permette di recuperare 1 punto scudo, viene semplicemente ignorata.



# URDNOT WREX

## SEGNALINI IRA

I segnalini ira hanno due lati. Un segnalino infuriato è un segnalino con il lato *Infuriato* a faccia in su; un segnalino calmo è un segnalino con il lato *Calmo* a faccia in su.

## I KROGAN SONO I MIGLIORI

Per determinare se un nemico è più vicino a Wrex rispetto a dove si trovava all'inizio del suo movimento, usare le regole per il calcolo della distanza (vedi pagina 15).

## GUERRIERO KROGAN

Non è possibile usare questa capacità se tutti i segnalini di Wrex sono girati sul lato *Calmo*. Inoltre, è possibile usare questa capacità solo una volta per azione.

## SFERA DI SOLLEVAMENTO

È possibile usare questa capacità su un nemico che ha già un segnalino effetto biotico, ma è importante ricordare che quel nemico non può mai averne più di 1 (vedi pagina 32).

## SPARAGLI ALTRE 46 VOLTE

La seconda volta che il giocatore risolve l'azione *Colpo di Fucile a Pompa* usando questa capacità, infligge lo stesso ammontare di danni della prima. In altre parole, se il giocatore ha allocato un dado Azione Standard infligge 2 danni entrambe le volte, se ne ha allocato uno Azione Potenziata infligge 4 danni entrambe le volte.





# TRAGUARDI



GENIERE



ANALISTA



CUSTODE



# LEGENDA ICONE

## MAPPE

|  |                            |  |                               |  |                              |
|--|----------------------------|--|-------------------------------|--|------------------------------|
|  | Terminale                  |  | Terminale 1                   |  | Terminale 2                  |
|  | Viaggio Rapido (A)         |  | Viaggio Rapido (B)            |  | Generazione Gregario         |
|  | Generazione Elite          |  | Generazione Elite             |  | Generazione Elite            |
|  | Esagono di Partenza        |  | Esagono di Partenza (Shepard) |  | Esagono di Partenza (Garrus) |
|  | Esagono di Partenza (Lara) |  | Esagono di Partenza (Tali)    |  | Esagono di Partenza (Wrex)   |
|  | Perdita di Refrigerante    |  | Inferno                       |  | Uscita dalla Mappa           |

## SEGNALINI

|  |                        |  |                      |  |                    |
|--|------------------------|--|----------------------|--|--------------------|
|  | Obiettivo              |  | Prigioniero          |  | Bottino            |
|  | Bottino Bonus          |  | Porta (Bloccata)     |  | Porta (Sbloccata)  |
|  | Torretta Attiva        |  | Torretta Disattivata |  | Valore di Scudo    |
|  | Ira                    |  | Comando              |  | Valore di Attacco  |
|  | Danno                  |  | Effetto Biotico      |  | Mina di Prossimità |
|  | Drone di Tali: Chatika |  |                      |  |                    |

## SEGNALINI NEMICO

|  |                            |  |                    |  |                    |
|--|----------------------------|--|--------------------|--|--------------------|
|  | Marcatore Scatto           |  | Marcatore Reazione |  | Marcatore Distanza |
|  | Marcatore Immobilizzazione |  | Stordito           |  | Sfida Semplice     |
|  | Sfida Normale              |  | Sfida Estrema      |  |                    |

## CARTE

|  |                     |  |                           |  |                          |
|--|---------------------|--|---------------------------|--|--------------------------|
|  | Genera Vicino       |  | Genera Lontano            |  | Attiva                   |
|  | Attiva Elite        |  | Attiva Nemico             |  | Attiva Nemico Più Vicino |
|  | Istruzioni Speciali |  | Attiva Nemico Più Lontano |  |                          |

## DADI

|  |                               |  |                               |  |                                                      |
|--|-------------------------------|--|-------------------------------|--|------------------------------------------------------|
|  | Azione Standard               |  | Movimento (3 Punti Movimento) |  | Capacità Principale                                  |
|  | Movimento (2 Punti Movimento) |  | Azione Potenziata             |  | Movimento (2 Punti Movimento) OPPURE Azione Standard |

## SCHEDA COMPAGNO

|  |                 |  |                   |  |                 |
|--|-----------------|--|-------------------|--|-----------------|
|  | Punti Ferita    |  | Scudo             |  | Azione Standard |
|  | A Terra         |  | Azione Potenziata |  | Mira            |
|  | Scudo Fuori Uso |  |                   |  |                 |