

# SINF TEMPURE



LUDUS MAGNUS  
STUDIO

# SINE TEMPORE

## SOMMARIO

COMPONENTI DEL GIOCO .....	3	TOKEN ATTIVAZIONE E GRUPPI DI NEMICI .....	27
INTRODUZIONE .....	4	NEMICI DIVERSI MA STESSA MINIATURE .....	27
SCOPO DEL GIOCO .....	4	INTELLIGENZA ARTIFICIALE ( IA ) .....	28
CREDITI .....	5	EFFETTI INNESCATI DAI NEMICI .....	28
ALL'INTERNO DELLA SCATOLA .....	6	ATTACCA GLI EROI .....	28
COLONI .....	8	COMBATTIMENTO .....	29
REGOLE BASE .....	10	TIPI DI ATTACCO .....	29
LA REGOLA D'ORO .....	10	ATTACCARE CON I COLONI .....	29
COLONI, NEMICI E PERSONAGGI .....	10	ATTACCO A MANI NUDE .....	29
AVVERSARI E ALLEATI .....	10	ATTACCHI IN DETTAGLIO .....	30
ROLL & RE-ROLL .....	10	ABILITA' DI ATTACCO .....	30
DATAPAD EROE .....	11	DANNI COLLATERALI .....	30
TEST SULLE CARATTERISTICHE .....	11	MODELLI ADIACENTI .....	30
EQUIPAGGIAMENTO .....	13	EROI INGAGGIATI .....	30
SIMBOLI DELLE CLASSI .....	13	DIFENDERSI DAI NEMICI .....	31
SLOT EQUIPAGGIAMENTI .....	14	ATTACCHI A CATENA .....	31
UPGRADE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI .....	14	BERSAGLI VALIDI .....	32
ELEMENTI .....	14	NON-ZONE .....	32
CARTA MISSIONE .....	15	TAGLIE DEI MODELLI .....	33
CARTE EVENTO .....	15	ELEMENTI SCENICI .....	33
CARTA ELEMENTO SCENICO .....	16	CONTAINER ED EDIFICI .....	33
CARTA RISORSA .....	16	OGGETTI MOBILI .....	33
DATAPAD DELLE ABILITÀ .....	17	EFFETTI AD AREA .....	34
ALBERO DELLE ABILITÀ .....	17	COME USARE LE CELLE ENERGETICHE .....	34
DADI DI SINE TEMPORE .....	18	AUREE E ONDE .....	35
LISTA DEI CONTENUTI .....	19	MODELLI FUORI COMBATTIMENTO (KO) .....	35
MISSIONI NARRATIVE .....	19	DADO PENALITÀ .....	35
SEQUENZA DI GIOCO .....	21	CARTE FERITA GRAVE .....	35
PUNTI AZIONE .....	21	SCALARE .....	36
MOMENTUM .....	21	LINEA DI VISTA DA E VERSO UN CONTAINER .....	36
GLIFI .....	21	PSIONICI .....	37
ATTIVAZIONE .....	22	POTERI PSIONICI .....	37
ORDINE DI ATTIVAZIONE DEI NEMICI .....	22	PUNTI E TOKEN OBLIO .....	38
ATTIVAZIONE DEGLI EROI .....	22	CARTE OBLIO .....	38
SINCRONIZZAZIONE .....	23	OGGETTI E POTERI PSIONICI .....	38
ATTIVAZIONE DEI NEMICI .....	23	STATUS TOKEN .....	39
REAZIONE .....	23	TOKEN FERITA .....	40
NEMICI IN COMBATTIMENTO E NEMICI IN ATTESA .....	24	ALTRI TOKEN .....	40
FASE TOKEN .....	24	STATUS POSITIVI .....	41
AZIONI .....	24	ABILITA' GENERICHE .....	41
CARTA ORIENTAMENTO .....	25	ABILITA' DEI NEMICI .....	42
GIOCARE I NEMICI .....	26	ABILITA' DEGLI ELEMENTI SCENICI .....	42
IL VALORE DI MINACCIA (TV) .....	26	REGOLE SPECIALI DELLE PLANCE .....	42
PERILIUM .....	26		



Quanto amavo essere svegliato al mattino dal tepore del sole, prima che fossimo costretti a sostituirlo con quelle orrende lampade al neon dal bagliore freddo e artificiale. Con rammarico ricordo l'aria frizzante delle pendici innevate, non sopporto questa accozzaglia di ossigeno e altri gas che vengono irradiati attraverso i condotti d'areazione dei rifugi che chiamiamo città. Certo, se non fosse per il progresso scientifico che ha portato a questo espediente, saremmo tutti spacciati. Purtroppo più si sale in alto e più rovinosa è la caduta, per il nostro pianeta è ormai troppo tardi, ma se non possiamo correggere i nostri errori, possiamo redimere il futuro dei nostri figli.

Per questo motivo, Aeronavi in Tetratitanio, chiamate Arche, sono state spedite nello spazio infinito, mentre a noi capitani è stata affidata la più ardua delle missioni: trovare un nuovo pianeta che possa accogliere le generazioni future, le nostre speranze. Sulle nostre navi trasportiamo principalmente migliaia di cilindri criogenici, contenenti il genoma di animali e piante di tutte quelle specie che credono nel nostro sacro compito. I nostri compagni di viaggio, cruciali per la nostra missione, sono brillanti esponenti dei corpi speciali, capaci ingegneri, abili piloti ed esperti scienziati. Siamo preparati a molte evenienze, confidiamo di poter esserlo a tutto, chissà se le nostre preghiere serviranno a qualcosa. Dopo lunghi mesi di navigazione abbiamo trovato un pianeta che fa al caso nostro, non vedo l'ora di poter poggiare i piedi sulla terra ferma e respirare aria pura. Andromeda ha avviato procedura d'atterraggio, ho ancora qualche minuto per finire di arrotolare i miei sigari e terminare questa registrazione.

Registrato da T.J. Achab, capitano dell' Arca Genesis.

### COMPONENTI DEL GIOCO

#### **Libri e Accessori**

- Regolamento
- Libro della Campagna
- Mappa della Genesis e di Primaevus V
- 4 Datapad degli Eroi
- 4 Datapad delle Abilità
- 4 Perilium
- Momentum

#### **4 Miniature Eroi**

- Achab
- Andromeda 2.0
- Jukas
- Alexandra

#### **Carte, Segnalini e Plance**

- Tokens
- 72 Carte Equipaggiamento
- 20 Carte Risorsa
- 21 Carte Nemico
- 19 Carte Draft Nemico
- 12 Carte Missione
- 22 Carte Elemento Scenico
- 10 Carte Evento
- 10 Carte Oblio
- 10 Carte Ferita
- Carta Orientamento
- 10D6 Dadi
- 4 Plance
- 7 Connettori per Mappe
- 22 Basi Colorate per Miniature

#### **36 Miniature Nemici**

- 4 Streghe
- 5 Cacciatori
- 5 Mower
- 10 Spriggan
- 10 Kid
- 1 Fato
- 1 Bull-y

#### **Elementi Scenici 3D**

- 1 Antenna
- 2 Container
- 2 Amanita
- 2 Fungo
- 4 Cespuglio

## INTRODUZIONE

Il vostro pianeta natale sta morendo e l'ultima speranza della vostra civiltà è una flotta di navi terraformanti con un'unica missione... trovare una nuova casa.

In Sine Tempore rivivrete le avventure dell'equipaggio della Genesis, una nave stellare attrezzata per la terraformazione. Il pianeta di origine della razza umana è morente e voi, insieme ad altri equipaggi simili al vostro, siete l'ultima speranza della vostra specie. Durante il vostro viaggio verrete a contatto con diverse razze aliene, alcune amichevoli altre meno. Alcuni alieni vi hanno combattuto come invasori, altre razze hanno sposato la vostra causa e si sono unite al vostro equipaggio. Ora la Genesis è arrivata nell'orbita di un pianeta rigoglioso... riuscirete a sopravvivere alle sue insidie e trovare una nuova casa?

## SCOPO DEL GIOCO

In Sine Tempore sarete chiamati a fronteggiare le minacce nascoste di un pianeta alieno. Vi troverete a combattere contro i Primaevi, una razza aliena che ostacolerà il vostro tentativo di colonizzare un pianeta nel loro settore, Primaevus V. I Primaevi vivono in armonia con la natura e usano la tecnologia solo per preservarla. Questo particolare pianeta è per loro una riserva di caccia per i loro rituali religiosi.

Sine Tempore può essere giocato da 1 a 4 giocatori. Ogni Missione sviluppa la campagna dell'equipaggio della Genesis per terraformare Primaevus V. La campagna evolverà e cambierà in base alle vostre azioni e decisioni. I Primaevi sono guidati da un'intelligenza artificiale che metterà alla prova le vostre Abilità, quindi preparate il vostro equipaggio saggiamente. I giocatori devono usare il Momentum per attivare gli Eroi e spendere i loro punti azione utilizzando le Abilità per eliminare la minaccia dei Primaevi. Fate attenzione! sia i successi che i fallimenti durante una Missione avranno ripercussioni sul corso della campagna!

Lo scopo principale di Sine Tempore è divertirsi esplorando il pianeta, quindi sentitevi liberi di adattare le regole ai gusti del vostro gruppo di gioco!



**CREDITI****Direttore del Progetto:** Luca Bernardini**Game Design:** Andrea Colletti**Team di Sviluppo:** Luca Bernardini, Marco Presentino, Diego Fonseca**Revisione:** Ludus Magnus Studio**Lead Graphic Design:** Diego Fonseca**Graphic Design:** Paolo Scippo, José Alejandro Lupico Barca, Valeria Bucci**Art Director:** Andrea Colletti**Lead Concept Artist:** Giovanni Pirrotta**Illustrazioni e Concept Artist:** Antonio De Luca, Simone de Paolis**Lead 3D Sculptor:** Fernando Armentano**3D Sculptors:** Tommaso Incecchi**Web Editors:** Marco Presentino, Luca Bernardini, Vincenzo Piscitelli, Roberto Piscitelli**Kickstarter Manager:** Andrea Colletti**Traduzioni:** Silvia Franci, Luisa Marzullo, Flavia Frazuel**Produzione, Pubblicità e Fulfillment:** Vincenzo Piscitelli**Playtesters:** Alessandro Lanzuisi, Giulio "Gad" D'Avella, Mattia Di Sangro, José Alejandro Lupico Barca, Davide e Alessio Schiavone, Simona Moauro, Michele "Lisk" Milizio, Gabriele "Mambo" Luccioni, Giulio Giannoccolo, Carlo Di Felice, Andreina Masi, Nancy De Simone, Giuliana Sampugnaro, Alessandro Caporelli, Eleonora Mostarda, Simone Massimi, Valentina, Lavinia Porzi, Vincenzo Curzola, Angelo Paolillo, Diego Fonseca, Danilo Guidi, Lucca Games, Macro Games Night**Ludus Magnus Store:** [shop.ludusmagnusstudio.com](http://shop.ludusmagnusstudio.com)



## ALL'INTERNO DELLA SCATOLA

### 1 - Regolamento

Il libro che avete in mano e che contiene tutte le regole per giocare a Sine Tempore.

### 2 - Libro della Campagna

In questo libro troverete tutte le regole per gestire una campagna di Primaevus V e per giocare tutte le Missioni di esplorazione.

### 3 - Miniature

Rappresentano i coloni e i loro avversari, i Primaevi, minacciosi custodi di Primaevus V.

### 4 - Basette colorate per i Nemici

Molti Nemici hanno differenti profili su più carte, ma sono rappresentati dalla stessa miniatura. Queste speciali basette colorate sono usate per distinguerli.

### 5 - Momentum

Lo strumento con cui scandire le attivazioni dei Modelli durante una Missione. Saper gestire il suo funzionamento è una delle chiavi per la vittoria.

### 6 - Mappa di Primaevus/Genesis

Questo foglio doppia faccia, mostra su un lato la mappa del pianeta Primaevus V con i luoghi che i coloni dovranno conquistare. L'altro lato della mappa mostra l'astronave Genesis con i vari settori visitabili durante la Fase della Colonia.

### 7 - Dadi Azione (bianchi) e Dado Penalità (rosso)

I dadi sono usati dagli Eroi per determinare il successo o il fallimento di un'azione.

### 8 - Datapad Eroe

Ogni Eroe ha la sua scheda dove sono elencate le sue caratteristiche e Abilità speciali. (vedi pagina 11)

### 9 - Datapad Abilità

Ogni Eroe ha la sua scheda Abilità personale legata alla sua Classe di appartenenza. La scheda ha su un lato l'albero delle Abilità e sull'altro le descrizioni di tutte le Abilità dell'Eroe. (vedi pagina 17)

### 10 - Perilium

Questo elemento è usato per tracciare il Valore di Minaccia (TV) raggiunto dall'Eroe ed è fondamentale per la gestione dell'Intelligenza Artificiale (IA) dei Nemici. (vedi pagina 26)

### 11 - Carte Nemico

Ogni tipo di Nemico ha la sua carta dove sono elencate le sue caratteristiche e Abilità.

### 11B - Carte Draft Nemico

Quando un Nemico deve essere pescato casualmente, queste carte vengono mischiate per formare il Mazzo dei Nemici. (vedi Libro della Campagna, pagina 14).

### 12 - Carte Evento

Queste carte vanno pescate prima dell'inizio di una Missione e aggiungono variabili. (vedi pagina 15)

### 13 - Carte Elemento Scenico

Queste carte contengono le statistiche di tutti i terreni presenti su Primaevus V. Quando è richiesto di pescare un terreno casuale si mischiano insieme a formare un Mazzo Terreni. (vedi pagina 16)

### 14 - Carte Risorsa

Rappresentano preziose risorse usa e getta che i Coloni possono recuperare dai Nemici eliminati durante una Missione, ma attenzione! Nel bottino potrebbero esserci anche delle Trappole! (vedi pagina 16)

### 15 - Carte Equipaggiamento

Ogni Equipaggiamento ha 3 carte che lo rappresentano nei 3 stadi di potenziamento. Gli Equipaggiamenti possono essere generici oppure legati ad una specifica Classe o Eroe. (vedi pagina 13)

### 16 - Carte Missione

Ogni Missione di Esplorazione ha la sua carta. Tutte le Missioni hanno un livello e mischiandole insieme formano il Mazzo Missioni.

### 17 - Carte Oblio

Queste carte mostrano le conseguenze per gli Eroi Psionici che utilizzano i propri poteri. (vedi pagina 38)

### 18 - Carte Ferita Grave

Quando un Eroe va KO durante una Missione rischia di accumulare queste carte che infliggono pesanti penalità allo sfortunato Colono. (vedi pagina 35)

### 19 - Plance

Sezioni di mappa grandi che costituiscono i campi di battaglia di Sine Tempore.

### 20 - Connettori

Sezioni di mappa più piccole che normalmente uniscono due o più Plance.

### 21 - Carta Orientamento

In gioco questa carta viene usata per diverse funzioni, la più comune è quella di determinare una direzione casuale in cui si muove un Modello (vedi box pagina 25).

### 22 - Elementi Scenici

Comprendono sia quelli 2D che quelli 3D e rappresentano casce, cespugli o gli strani alberi-fungo di Primaevus V.

### 23 - Containers

Questi elementi scenici 3D vengono usati per caratterizzare i campi di battaglia di Icune Missioni. a differenza degli altri elementi scenici i Container possono essere usati per raggiungere posizioni più alte e vantaggiose. (vedi pagina 33)

### 24 - Token Attivazione

Questi token sono piazzati sul Momentum per determinare l'ordine di attivazione dei Modelli in gioco. Ogni gruppo di Nemici è rappresentato da un solo token.

### 25 - Token Abilità

Ogni Abilità che può essere appresa dagli Eroi ha un suo token. Questi token vengono inseriti nel Datapad dell'Eroe per indicare quali Abilità ha equipaggiato per la Missione in corso.

### 26 - Token Nemico

Questi token sono considerati a tutti gli effetti dei Modelli Nemici e sono usati per rappresentare alcuni Nemici non inclusi in questa scatola.

### 27 - Token Status

Vengono usati per indicare se un Modello è affetto da uno status. I token con il bordo rosso indicano status negativi mentre quelli con il bordo blu indicano status positivi.

### 28 - Altri Token e token Ferita

Includono tutti i token utilizzati per lo svolgimento delle Missioni, i token Bottino e i tutti i token Ferita.

### 29 - Strumento per la LDV

Questo utile strumento vi aiuterà a stabilire la Linea di Vista (LdV) tra due Modelli. (vedi pagina 32)



## COLONI



### ACHAB

Ogni volta è come la prima, non importa quanti pianeti visita... l'ansia della scoperta e dell'ignoto lo infervorano sempre. Achab istintivamente fa scorrere le sue dita sul viso, dove, sfiorano una vecchia cicatrice... fu incauto quella volta, dice a sé stesso, non succederà ancora... non è un cacciatore ma non diventerà una preda.



### ANDROMEDA

Le servo-sospensioni emettono un lieve ronzio, mentre i cuscinetti articolari le permettono di rassettarsi i cavi che le incorniciano il volto, nel più banale e naturale delle azioni che chiunque farebbe dopo un lungo sonno. Aver fatto atterrare l'equipaggio su questo remoto pianeta non è la fine del suo compito, bensì l'inizio.



### JUKAS

Sospeso in stasi, vaga tra i ricordi e le informazioni in un mondo di fiamme purpuree, mediante un corpo etereo ed intangibile. Gli "altri" si affidano ai propri sensi limitati e difficilmente ottengono una consapevolezza pari alla sua. Sono anni che Jukas possiede il "dono", ma per quelli come lui è solo una maledizione che li ha resi diversi, utili strumenti ma ingombranti presenze.



### ALEXANDRA

Alexandra abbandonò le sue funzioni d'insegnante, quando il compagno di una vita si spense tra le sue braccia a causa di un male ignoto. Alexandra maturò una vera e propria ossessione nello studio del morbo, fu questa la ragione che la spinse ad unirsi come volontaria all'equipaggio di Achab, sperando di trovare le risposte alle sue ricerche. Da quel momento ha imparato che i defunti possono attendere...i vivi, al contrario, non possono fare a meno delle sue cure.



# NEMICI



**BULL-Y**



**FATO**



**MOWER X5**



**CACCIATORI X5**



**SPRIGGAN X10**



**KID X10**



**STREGHE X4**

### REGOLE BASE

Questo regolamento contiene tutte le istruzioni per giocare una Missione di Sine Tempore.

Nel Libro della Campagna troverete tutte le regole per giocare la campagna di Sine Tempore. Questa modalità offre maggiore immersività e soddisfazione della singola Missione. Potrete far evolvere i vostri Coloni acquisendo nuove Abilità ed Equipaggiamenti, potrete esplorare Primaevus e, con l'aggiunta delle espansioni di gioco, anche nuovi sconosciuti pianeti.

### LA REGOLA D'ORO

Se le regole delle carte Equipaggiamento o dei Datapad Abilità vanno in conflitto con alcune parti di questo regolamento, le regole sulle carte hanno sempre la precedenza.

### COLONI, NEMICI E PERSONAGGI

Nelle descrizioni che troverete in questo regolamento ci riferiremo sempre ai **Coloni/Eroi** per indicare i personaggi gestiti dai giocatori, con **Nemici** indicheremo genericamente qualsiasi tipo di avversario dei Coloni, e con **Personaggio/Modello**, qualsiasi Modello del gioco.

Espansioni o regole aggiuntive potrebbero far riferimento ad ulteriori categorie come **Nemesis** o **Pet**, in questo caso troverete la loro definizione nelle regole dei supplementi.

### AVVERSARI E ALLEATI

Con il termine Alleati si indicano i Modelli che fanno parte dello stesso schieramento, ossia Coloni o Nemici. In rari casi potrebbero esserci più fazioni di Nemici nella stessa Missione, in quel caso ogni fazione Nemica è uno schieramento indipendente. Modelli che appartengono a schieramenti differenti sono definiti Avversari.

Alcune regole opzionali saranno inserite in box uguali a questo, sentitevi liberi di utilizzarle se lo ritenete opportuno.

Alcuni consigli saranno inseriti in box come questo, vi aiuteranno a gestire meglio alcune parti del gioco.

Le regole che hanno un funzionamento diverso sui Nemici sono inserite in box come questo.

### ROLL & RE-ROLL

In questo regolamento con il termine Tiro indichiamo un qualsiasi tiro di dado, mentre alcune regole vi daranno la possibilità di ritirare uno o più dadi dopo un tiro, in questo caso verrà usato il termine Re-roll (ritirare). A meno che non sia specificatamente indicato da una regola non è possibile ripetere più volte il tiro di un dado, se avete utilizzato un Re-roll dovete accettare il nuovo risultato ottenuto.



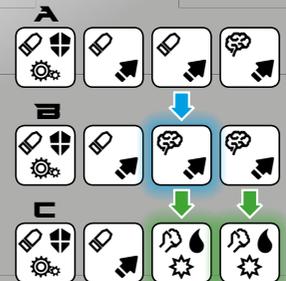
Alcune situazioni di gioco potrebbero portare a dover fare dei Re-roll contrapposti. la situazione più comune è che un Nemico abbia la possibilità di far ritirare i successi ad un Eroe che a sua volta può ritirare tutti i dadi che abbiano ottenuto un fallimento. In questi casi i Re-roll imposti dai Nemici devono essere effettuati per primi. Una volta effettuati questi Re-roll "negativi" l'Eroe può effettuare i suoi Re-roll se ne ha a disposizione.

*Esempio. Alexandra sta tentando di colpire un Kid Suicida con la sue Doppie Pistole. L'Eroina tira i suoi dadi e ottiene il risultato **A**; 3 successi (tutti i simboli ).*

*L'Abilità "Schivata" del Kid Suicida obbliga Alexandra a ritirare uno dei suoi successi. Dopo questo Re-roll ottiene il risultato **B**.*

*Ora Alexandra può attivare l'abilità delle Doppie Pistole che le permette di ritirare ogni dado che abbia ottenuto il simbolo , anche quello già ritirato a causa dell'Abilità del Nemico. Una volta effettuati questi Re-roll ottiene il risultato **C**.*

*Ora può infliggere un numero di Ferite pari al numero di simboli , cioè 2.*



Abbraccio caloroso: 3AP RNG:1-6 DMG:4x  
Fuoco.

Schivata: Immunità

#### REGOLE

##### Colpo Multiplo

3AP RNG:1-6 ATB:2 DMG:4x RE-ROLL:

## DATAPAD EROE

Tutte le informazioni relative ai Coloni sono mostrate sulle loro schede, sui Datapad Abilità e sulle carte che descrivono i loro Equipaggiamenti. Ogni Eroe ha un valore per ognuna delle sue

5 caratteristiche (Rapidità, Precisione, Fisico, Mente e Salute), che insieme alla combinazione di Abilità ed Equipaggiamenti ne delineano il ruolo sul campo di battaglia.



**A - Simbolo di Classe:** la Classe dell'Eroe rappresenta il suo ruolo tattico durante le Missioni. Ogni Classe è caratterizzata da un insieme di Abilità divise per gruppi. Potrete sviluppare il vostro Colono in maniera personalizzata scegliendo le Abilità che più si addicono al vostro stile di gioco.

**B - Rapidità (RA - ⚡):** rappresenta la velocità dell'Eroe, determina l'ordine di attivazione e il numero di Punti Azione (AP) a disposizione del Colono durante la sua attivazione.

**C - Precisione (PR - 🎯):** rappresenta l'Abilità di sparare con le armi da tiro e lanciare oggetti. Il valore di PR determina il numero base di dadi che un Eroe può tirare ogni volta che intraprende una di queste azioni.

**D - Fisico (PH - 💪):** userete questa caratteristica quando dovrete effettuare un'azione sfruttando le vostre doti fisiche, come attaccare con un'arma da mischia, spostare un oggetto, parare un attacco. Questo valore determina il numero base di dadi che un Eroe può tirare ogni volta che intraprende una di queste azioni.

**E - Mente (MI - 🧠):** indica l'intelligenza e le conoscenze

del Colono e viene usata per superare tutti i test richiesti da uno sforzo mentale. Indica anche l'Abilità Psionica dell'Eroe ed è usata sia per usare i Poteri Psionici che per resistervi.

**F - Salute (HE - ❤️):** indica la resistenza dell'Eroe sul campo di battaglia. Quando un Eroe accumula un numero di token Ferita uguale a questo valore va **Fuori Combattimento (KO)** ed è temporaneamente fuori dal gioco.

**G - Slot Abilità:** in questi slot vanno inseriti i tokens delle Abilità che il giocatore ha selezionato per la Missione.

**H - Abilità Speciale:** ogni Colono ha una sua Abilità personale. Questa Abilità Speciale è sempre disponibile e non può essere persa in nessun modo.

**I - Taglia:** questo diagramma mostra la Taglia dell'Eroe. in Sine Tempore esistono 3 tipi di Taglia, Piccoletto, Normale e Ragazzone. A seconda della Taglia ci possono essere determinati bonus e penalità in alcune situazioni di gioco (vedi Pagina 33).

### TEST SULLE CARATTERISTICHE

Gli Eroi saranno spesso chiamati ad eseguire dei test con le loro Caratteristiche (da ora semplicemente "Test"); la situazione più comune si verificherà quando dovrete attaccare un Nemico o difendervi da un attacco Nemico. per effettuare un Test, tirate un numero di dadi pari al valore della Caratteristica coinvolta. Un Test può essere modificato positivamente o negativamente dall'uso di Abilità o Equipaggiamenti.

## NEMICI

In questa categoria vengono inclusi tutti gli Avversari che i Coloni incontreranno durante le loro Missioni.



**A** - Il nome indica il tipo di Nemico. Ci sono carte che si riferiscono a singoli Nemici ed altre che si riferiscono ad un gruppo, in questo caso i Nemici vengono attivati tutti dallo stesso Token Attivazione sul Momentum. Subito sotto al nome potete vedere i tratti di ogni Nemico. I tratti rappresentano il background e gli elementi distintivi di ogni Nemico. L'icona a sinistra del nome rappresenta il **Rango del Nemico** (Truppa, Elite, Leader, Boss e Mostro), vedi lo schema in basso a destra.

**B** - **Rapidità (RA - ⚡)**: rappresenta la velocità del Nemico, ne determina l'ordine di attivazione ed il numero di Punti Azione disponibili durante ogni sua attivazione.

**C** - **Area di Controllo (CA - 📍)**: i Nemici prestano sempre attenzione a qualsiasi cosa avvenga all'interno di questa zona. Viene usata per determinare se ci sono Coloni che innescano l'IA del Nemico

**D** - **Difesa Fisica (PD - 🛡️)**: questo valore viene sottratto dalle Ferite causate dagli attacchi fisici, da mischia o da quelli a distanza.

**E** - **Difesa Mentale (MD - 🧠)**: questo valore viene sottratto dalle Ferite causate dai Poteri Psionici.

**F** - **Salute (HE - ❤️)**: indica la capacità di sopravvivere di ogni Modello. Quando il numero di token Ferita subito raggiunge il valore indicato da questa caratteristica il Nemico viene sconfitto e rimosso dal campo di gioco.

**G** - Il colore sul bordo della carta rappresenta la fazione a cui appartiene il Nemico. Nella scatola base trovate la fazione dei Primaevi che si distingue con il colore rosso.

**H** - **Abilità Attive**: sono Abilità che necessitano di una spesa in AP per essere attivate. In questa categoria ricadono anche le **Abilità di attacco** che riportano tutte le statistiche, come la distanza entro cui possono essere usate o il tipo di danno che infliggono.

**I** - **Abilità Passive**: In questa sezione sono elencate le Abilità passive uniche possedute dal Nemico. Le Abilità passive sono sempre attive e i loro effetti si applicano senza spendere Punti Azione (AP). In alcuni casi delle Abilità possono fornire Resistenze o Immunità ad una o più icone dei dadi di attacco, le Resistenze costringono un Eroe a rilanciare una volta i dadi con quell'icona, le Immunità annullano tutti i danni effettuati con i dadi del tipo indicato.

**J** - **Abilità Generiche**: in questo riquadro sono elencate le Abilità generiche del Nemico. queste Abilità (sia attive che passive) sono comuni a più tipi di Nemici e sono spiegate in questo manuale da pagina 41.

I Nemici particolarmente pericolosi sono Immuni a molti effetti negativi. Oltre all'immunità specifica di ciascun Boss o Mostro (mostrati sulle loro carte), questi tipi di Nemici sono immuni a tutte le Abilità e/o Equipaggiamenti che permettono agli Eroi di muovere i Modelli Nemici e sono Immuni allo status negativo "Stordito".



## EQUIPAGGIAMENTO

Gli Equipaggiamenti giocano un ruolo fondamentale nello sviluppo dei vostri Eroi. Ogni carta Equipaggiamento è divisa in diverse sezioni che ne descrivono il funzionamento:



**A** - Il nome identifica ogni Equipaggiamento.

**B** - **Tipo di Equipaggiamento:** ogni Equipaggiamento rientra in una categoria come ad esempio Armi, Armature, Utensile ecc. Questa categoria potrà interagire con le regole speciali di altre carte Equipaggiamento o Abilità.

**C** - L'immagine dell'Equipaggiamento.

**D** - L'effetto dell'Equipaggiamento, o le statistiche dell'attacco se presente

**E** - Il tipo di Cella Energetiche che si possono utilizzare con questo Equipaggiamento per ottenere bonus e/o effetti aggiuntivi (vedi punto K).

**F** - Livello upgrade: tutti gli Equipaggiamenti possono essere migliorati fino al livello di Upgrade 3. Quando effettuate un passaggio di upgrade sostituite la carta attualmente in gioco con quella del upgrade che avete effettuato. Ogni Equipaggiamento inizia con un livello di upgrade pari a 1 (vedi punto L).

**G** - Le caratteristiche dell'arma equipaggiata, come la gittata, la cadenza di fuoco o il bonus all'attacco che viene sommato alla caratteristica corrispondente del Colono (Es. nel caso delle armi da fuoco il bonus va sommato alla Caratteristica PR ) . Alcuni attacchi hanno il simbolo "CHAIN" che rappresenta la possibilità di utilizzare **Attacchi a Catena**. (vedi pagina 31)

**H** - **Limitazioni:** Alcuni Equipaggiamenti sono specifici di un Eroe, altri sono legati ad una determinata Classe, altri ancora sono generici.

**I** - **Slot Equipaggiamento:** Ogni Equipaggiamento occupa uno slot specifico tra quelli disponibili per un Eroe. Per maggiori informazioni fate riferimento al capitolo sugli Slot Equipaggiamento a pagina 14.

**J** - Simbolo della Classe che può usare l'Equipaggiamento

**K** - Gli effetti speciali legati all'utilizzo delle Celle Energetiche.

**L** - La lista degli Elementi necessari per realizzare questo Equipaggiamento (vedi pagina 14).

## SIMBOLI DELLE CLASSI



CAPITANO



SCOUT



PSIONICO



SICUREZZA



INGEGNERE



MEDICO



BIOLOGO



### UPGRADE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Ogni Equipaggiamento ha 3 versioni della propria carta, una per ogni livello di Upgrade. Quando ottenete le risorse necessarie ad effettuare un Upgrade potete scartarle e sostituire la carta in uso con quella dell'Upgrade ottenuto. Non potete migliorare un Equipaggiamento facendolo passare dal livello 1 a livello 3 senza aver effettuato prima l'upgrade di livello 2.

### ELEMENTI

Di seguito è riportata la lista completa degli Elementi presenti nel gioco. Potrete utilizzarli per migliorare il vostro equipaggiamento e le capacità della Genesis.



### SLOT EQUIPAGGIAMENTI

Ogni Eroe ha 7 slot Equipaggiamento divisi in 4 categorie. Prima di ogni Missione può equipaggiarsi con Equipaggiamenti che vanno ad occupare i seguenti slot:

- Elmo (1 Slot)
- Armatura (1 Slot)
- Accessori (3 Slot)
- Mani (2 Slot), Il numero di simboli sulla carta Equipaggiamento corrisponde al numero di slot Mani che occupa se equipaggiato.

Il simbolo trattino "-" indica che un Equipaggiamento non ha ingombro e quindi non occupa nessuno slot. L'Equipaggiamento in eccesso rimane nell'armeria della Genesis. Tra una Missione e l'altra ogni Eroe può cambiare il proprio Equipaggiamento a suo piacimento.



## CARTA MISSIONE

Ogni Missione di Esplorazione ha una sua Carta con alcune indicazioni sulla Missione ed il riferimento alla pagina che contiene tutte le informazioni necessarie a prepararla e giocarla.

### A - Titolo della Missione

**B** - **Livello di Defcon:** indica il livello di difficoltà della Missione. Esistono 4 Livelli di Defcon: 1, 2, 3 e 4. Il Livello di Defcon è usato per creare il Mazzo Missioni da cui sarà pescata la Missione di Esplorazione.

### C - Immagine della Missione

**D** - **Simbolo pianeta:** ogni Missione di Esplorazione può essere generica, e quindi utilizzabile su qualsiasi pianeta, oppure può essere specifica di un pianeta (come ad esempio Primaevus o Silicio). Quando preparate il mazzo Missioni, aggiungete tutte le carte generiche senza simbolo pianeta e quelle con il simbolo del pianeta sul quale vi trovate.

**E** - **Regole:** la pagina del Libro della Campagna dove potrete trovare tutte le regole necessarie a preparare e giocare la Missione.



Le regole complete per la preparazione della Missione di Esplorazione le potete trovare nel Libro della Campagna a pagina 7.

CARTA MISSIONE

## CARTE EVENTO

Queste Carte vengono pescate all'inizio di ogni Missione e il loro effetto si applica per tutta la sua durata:



**A** - Titolo dell'evento.

**B** - Regole dell'evento. Alcuni Eventi si risolvono a inizio Missione, altri hanno un effetto persistente che influenzerà la Missione per tutta la sua durata.

## CARTA ELEMENTO SCENICO

Queste carte descrivono i vari Terreni presenti su Primaevus V. Formano il Mazzo degli Elementi Scenici e vanno pescate per determinare gli Elementi Scenici casuali nelle Missioni che ne prevedono l'uso.



**A** - Nome dell'Elemento Scenico.

**B** - Immagine.

**C** - Le linee guida per il posizionamento del dell'Elemento Scenico. Quando viene pescato da un mazzo, potrete posizionare l'Elemento Scenico ovunque sulla Plancia a cui appartiene seguendo queste indicazioni.

**D** - Le regole speciali dell'Elemento Scenico. Questi effetti sono immediatamente innescati quando un Modello entra nella casella occupata o nelle caselle indicate nelle regole dell'Elemento Scenico.

**E** - **Salute:** se presente indica che l'Elemento Scenico può essere attaccato e distrutto come un normale Modello. Normalmente gli Elementi Scenici non hanno un valore di Difesa Fisica (🛡️).

**F** - **Tipo di Elemento scenico:** questa definizione indica se se blocca la Linea di Vista e/o il Movimento.

**G** - **Oggetto Mobile:** questo simbolo indica se un elemento scenico può essere mosso (vedi pagina 33).

**3D:** Alcuni Elementi Scenici riportano il simbolo 3D, se è presente questo simbolo vuol dire che l'Elemento deve essere assemblato prima di essere posizionato sulla Plancia. Un simbolo indica anche il numero di caselle occupate dall'Elemento Scenico.



## CARTA RISORSA

Queste carte verranno raccolte durante le Missioni e possono rappresentare Celle Energetiche, Trappole o Medipack. Un Eroe può avere al massimo 3 Carte Risorsa e possono essere conservate tra una Missione e l'altra.

**A** - Nome della Risorsa.

**B** - Immagine.

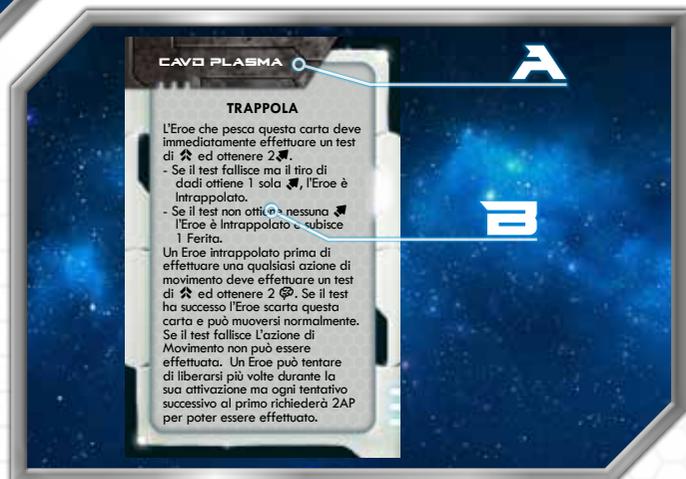
**C** - **Potere:** un Eroe può scartare una Cella Energetica per attivare un potere sulla sua Carta Equipaggiamento.

**D** - **Istantaneo:** un Eroe può scartare una Cella Energetica per ottenere un bonus temporaneo ad una particolare Caratteristica.

Alcune carte Risorsa possono rappresentare delle Trappole per i Coloni. Quando vengono pescate dal mazzo Risorse applicate immediatamente gli effetti descritti nell'apposita sezione.

**A** - Nome della Trappola.

**B** - Effetto.



## DATAPAD DELLE ABILITÀ

Questa scheda vi aiuterà a gestire le Abilità del vostro Eroe. Ogni Colono è fornito di una di queste schede in base alla propria classe. Ogni Datapad ha due facce, su una troverete la descrizione di tutte le Abilità della Classe e le rispettive icone. Sull'altra faccia troverete l'albero evolutivo, che vi servirà ogni volta che dovrete scegliere una nuova Abilità.

## ALBERO DELLE ABILITÀ

**A** - L'Eroe a cui appartiene questo Datapad di Abilità e la sua Classe.

**B** - Il simbolo che identifica visivamente l'Abilità e il rispettivo token. Quando una Abilità è selezionata per una Missione, il token va inserito nella scheda Eroe.

**C** - Ogni Classe ha due specializzazioni. Non hanno effetto sulla scelta delle Abilità ma ne indicano il campo di appartenenza.

**D** - Le Abilità Base sono immediatamente disponibili per essere apprese.

**E** - Per sbloccare un'Abilità avanzata un Eroe deve prima aver imparato l'Abilità con cui ha un legame diretto. Esistono due tipi di Abilità Avanzate (Evolute e Derivate). Una Abilità Evoluta rimpiazza l'Abilità Base da cui proviene. una Abilità Derivata

non rimpiazza l'Abilità da cui proviene, ma è una nuova Abilità selezionabile dall'Eroe.

**F** - **Esistono due tipi di legami tra le Abilità:** La linea continua indica che l'Abilità Avanzata è una **Evoluzione** di quella precedente e quindi si sostituisce ad essa.

La linea tratteggiata indica che l'Abilità avanzata è una **Derivata** di quella precedente e quindi non la sostituisce ma semplicemente si aggiunge alle Abilità a vostra disposizione.

**G** - L'icona con il simbolo dell'Abilità, la stessa riportata anche sulla parte frontale di questa scheda.

**H** - Le regole di ogni Abilità, alla fine di ogni descrizione è riportato il costo in Punti esperienza e se si tratta di una **Abilità Base, Evoluta o Derivata**.



DATAPAD  
DELLE ABILITÀ



## DADI DI SINE TEMPORE

Durante le partite di Sine Tempore si usano due tipi di dado per eseguire tutte le azioni di gioco il Dado Azione (bianco) e il Dado Penalità (rosso).

Il Dado Azione viene utilizzato per effettuare tutti i test sulle caratteristiche. Ogni faccia del Dado Azione ha una combinazione di Simboli Azione che ne determinano il grado di successo, in base all'azione intrapresa.

Il Dado Penalità sottrae dal tiro un dado che ha realizzato la sua stessa faccia. Un Eroe Ferito deve aggiungere questo dado a qualunque tiro debba effettuare (solo un dado Penalità va aggiunto ai tiri dell'Eroe).

*Es. Jukas sta tentando di colpire uno Spriggan con la sua spada. Il numero dei dadi azione che potrà lanciare è costituito dalla sua caratteristica PH  (3) e il bonus dato dalla sua arma ATB (2), quindi in tutto tirerà 5 dadi azione. Ogni dado che mostri un simbolo  infliggerà una ferita inferta al Nemico.*

I Simboli Azione presenti sulle facce dei Dadi Azione vanno letti in base alla loro funzione base o all'effetto di una determinata Abilità o Equipaggiamento.

Quando un Equipaggiamento o una Abilità sta per essere usata, controllate se ci sono regole connesse ad un determinato Simbolo Azione, e dopo il tiro di dadi applicate tutti gli effetti, sia negativi che positivi. Un Simbolo Azione può innescare solo un'effetto. Nei rari casi in cui un Simbolo Azione possa innescare più effetti, il Giocatore deciderà quale effetto attivare.

*Es. Jukas ha tirato i dadi per colpire il suo avversario utilizzando la sua sua Doppia Spada Energetica, ottenendo  e . La regola speciale dell'arma permette di cambiare il tipo di attacco, da fisico a mentale quando si ottengono  . Jukas in questo modo riesce ad eludere la difesa fisica dell'avversario.*



**SPINTA**  
3 facce



**SANGUE**  
2 facce



**ESPLOSIONE**  
1 faccia



**PUGNO**  
2 facce



**INGRANAGGIO**  
2 facce



**DIFESA**  
1 faccia



**PROIETTILE**  
2 facce



**MENTE**  
2 facce



## PREPARARE UNA MISSIONE ESPLORATIVA

**1** - Componete il Mazzo delle Missioni usando le carte Missione generiche e le carte Missione specifiche del pianeta in cui vi trovate. Tutte le carte Missione devono essere del livello corrispondente al **colore dell'Area** (vedi la mappa di Primaevus V e il Libro della Campagna a pagina 6). Mischiate il mazzo e pescate una carta. Leggete il testo della carta e consultate la relativa pagina sul Libro della Campagna per le istruzioni su come allestire il campo di battaglia e per le regole della Missione.

**2** - Piazzate i Modelli Nemici (sia quelli predeterminati che quelli generati casualmente con un Draft Nemico) e poi piazzate gli Elementi Scenici specificati dalla carta Missione. Se la mappa include Elementi Scenici casuali, mischiate le carte Elementi Scenici (tranne quelle di Elementi già presenti sulla mappa) e pescate il numero di carte richiesto per ogni Plancia della mappa. Piazzate gli Elementi Scenici seguendo le loro regole per il piazzamento. Se pescate un Elemento Scenico che non può essere piazzato (per qualsiasi ragione), ignorate quella carta e pescatene una nuova.

**3** - Preparate il Momentum posizionando la lancetta delle Fasi (la principale), la lancetta dei Cicli (quella minore inserita in quella delle Fasi) e tutti i Token Attivazione come indicato nella scheda Missione.

**4** - Pescate 1 carta Evento e applicate il suo effetto. Se la carta ha un effetto persistente tenetela vicino al campo di battaglia come promemoria.

**5** - Selezionate i 4 Eroi che parteciperanno alla Missione tra quelli che avete a disposizione. Insieme ai Datapad Eroe preparate tutte le rispettive Carte Equipaggiamento, il Datapad Abilità e tutti i token delle Abilità apprese dall'Eroe.

**6** - Ogni Eroe seleziona le Abilità scegliendone fino ad un massimo di 5 tra quelle che ha appreso. Per selezionare un'Abilità posizionate il relativo token in uno degli slot Abilità sul Datapad Eroe.

**7** - Sistemate tutti i token, i dadi, il mazzo delle carte risorse in modo che siano facilmente raggiungibili dai giocatori.

**8** - Leggete il testo introduttivo e le regole della Missione per gestire Nemici (o Nemici speciali se ve ne sono) e gli Eventi, in particolare fate attenzione all'orario in cui questi ultimi avvengono.

### MISSIONI NARRATIVE

Sono le Missioni principali di Sine Tempore, vanno preparate esattamente come le Missioni di Esplorazione, tranne che per il setup iniziale di Elementi scenici e Nemici, che di solito è fisso. Le Missioni Narrative vengono descritte in modo dettagliato nel Libro della Campagna.



### LISTA DEI CONTENUTI

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| <b>A</b> - Datapad Eroe                      | <b>1</b> - Carte Missione      |
| <b>B</b> - Datapad Abilità                   | <b>L</b> - Momentum            |
| <b>C</b> - Carte Equipaggiamento             | <b>M</b> - Dadi                |
| <b>D</b> - Tokens (abilità, Ferite, effetti) | <b>N</b> - Miniature Eroi      |
| <b>E</b> - Carte Nemico                      | <b>O</b> - Miniature Nemici    |
| <b>F</b> - Carte Evento                      | <b>P</b> - Elementi Scenici 3D |
| <b>G</b> - Carte Elemento Scenico            | <b>Q</b> - Elementi Scenici 2D |
| <b>H</b> - Carte Risorsa                     |                                |



## SEQUENZA DI GIOCO

### PUNTI AZIONE

Uno dei concetti fondamentali in Sine Tempore è il tempo. Come nella realtà ogni azione intrapresa dai personaggi richiede un certo lasso di tempo per essere eseguita. Per rappresentare questo concetto tutte le azioni hanno un costo in "Punti Azione" (AP). La Caratteristica  determina il numero di AP a disposizione dei personaggi ogni volta che si attivano.

*Es. Il Capitano Ahab ha  6, quindi durante la sua attivazione potrà utilizzare fino ad un massimo di 6 Punti Azione.*



### MOMENTUM

Il Momentum è uno degli elementi principali su cui si basa il sistema di gioco di Sine Tempore. Lo utilizzerete per determinare l'ordine di attivazione di ogni miniatura presente sul campo di battaglia, per determinare l'inizio e la fine di una Missione e per stabilire quando scatta un Evento.

Il Momentum è composto da quattro elementi: il quadrante (A), la lancetta delle Fasi (B), i Glifi (C) e la lancetta dei Cicli (D). Il Momentum funziona in maniera simile ad un classico orologio analogico, e i giocatori dovranno imparare sia a gestirlo che a sfruttarlo per arrivare alla vittoria finale!

I Token Attivazione di tutti i Personaggi che partecipano ad una Missione sono posizionati sul Momentum. La posizione di questi token nei vari settori "Fase" sul quadrante indica l'ordine di attivazione.

Quando la lancetta delle Fasi raggiunge un settore occupato da almeno un Token Attivazione, si ferma e quel settore diventa il Settore Attivo. Tutti i personaggi che hanno il proprio Token attivazione in un settore attivo devono agire. Quando tutti i personaggi avranno agito e il settore rimarrà vuoto, muovete la lancetta delle Fasi fino al prossimo Settore occupato da uno o più token attivazione, e così via fino a quando si raggiunge il termine di una Missione.

I giocatori dovranno gestire il Momentum effettuando i seguenti compiti quando è necessario:

- Quando un Personaggio dichiara un'azione, muovere il suo Token Attivazione in avanti sul quadrante di un numero di Settori pari al numero di AP spesi per effettuare l'azione. Nel caso di Nemici appartenenti ad un gruppo muovete il Token Attivazione dopo aver eseguito le azioni di tutti i Modelli del gruppo.
- Quando un settore attivo rimane vuoto, muovete la lancetta Fase fino a raggiungere il prossimo settore occupato.
- Ogni volta che la lancetta Fase raggiunge il settore "Fase 12", muovere la lancetta Armonica in avanti di uno.
- Prestare attenzione all'orario degli Eventi segnalati sulla carta Missione.

*Es. Alexandra spende 2 AP e muove il suo Token Attivazione avanti di due settori. Dopo aver risolto la sua attivazione la lancetta delle Fasi si muove avanti fino a raggiungere il prossimo settore occupato. in questo caso muove solo di un settore.*



### GLIFI

All'interno di alcuni Settori Fase del Momentum si trovano 3 simboli con colori differenti. Questi servono per attivare alcuni poteri speciali dei Nemici. Quando un Nemico inizia la sua attivazione sul settore con un'icona corrispondente a quella riportata su una sua Abilità, il suo potere speciale può essere attivato. In alcuni casi il potere può avere un costo aggiuntivo in AP.



Se lo preferite, potete scegliere uno dei giocatori e dargli la responsabilità di gestire interamente il Momentum.

Nelle Missioni troverete un orario di inizio e un orario di fine, espressi con la formula "numero Ciclo. numero Fase". Dovrete posizionare le due lancette del Momentum sui numeri indicati, quindi se per esempio la Missione indica come orario di inizio "2.6", dovete posizionare la lancetta dei Cicli sul "2" e la lancetta delle Fasi sul "6". Lo stesso procedimento vale anche per quando le due lancette raggiungeranno l'orario fissato per un evento o per la fine della Missione.

## ATTIVAZIONE

In Sine Tempore i Personaggi non agiscono seguendo una determinata serie di turni, ma piuttosto utilizzando una dinamica sequenza di attivazioni che tiene conto del passare del tempo. Un personaggio che abbia il suo Token Attivazione su un "settore attivo" del Momentum **deve** attivarsi. Se ci sono più token nello stesso settore, l'ordine di attivazione è determinato dalla caratteristica RA (♣) dei Personaggi andando in ordine dalla più alta alla più bassa; in caso di parità di valori di ♣ tra Nemici ed Eroi, i Nemici hanno

sempre la priorità. In caso di parità di ♣ tra Eroi, i giocatori possono decidere liberamente il loro l'ordine di attivazione.

## ORDINE DI ATTIVAZIONE DEI NEMICI

In alcuni casi potrebbero esserci più Nemici con la stessa ♣ in uno stesso settore attivo, in questo caso i giocatori possono scegliere liberamente la loro sequenza di attivazione. Una volta attivato un token dei Nemici tutti i Nemici di quel gruppo devono agire prima di poter attivare un nuovo token.



*Es. Durante questa fase ci sono diverse icone attivazione in uno stesso settore. In questo esempio abbiamo Alexandra (♣5), Achab (♣6) il Cacciatore (♣5) e la Strega (♣5). Achab è il primo ad attivarsi e spendere 2 AP per muoversi, poi decide di passare e terminare la sua attivazione. I Nemici come regola generica hanno priorità d'iniziativa rispetto a gli Eroi, quindi i primi ad attivarsi saranno i Cacciatori o le Streghe (nell'ordine che più avvantaggerà i Nemici). Infine potrà attivarsi Alexandra.*



## QUANDO UN EROE È ATTIVATO

**1 - Fase token** - L'Eroe guadagna tutti i token dovuti ad Abilità o Equipaggiamenti. Inoltre se l'Eroe ha dei token status che devono essere applicati in questa fase, risolvete gli effetti nell'ordine che preferite e poi scartate i token.

**2** - Dichiarare l'azione da effettuare. Spendere gli AP richiesti dall'azione muovendo in avanti il proprio Token Attivazione in senso orario sul Momentum di un numero di settori uguale al costo di AP spesi per eseguire l'azione dichiarata.

**3** - Eseguire l'azione dichiarata.

**4** - Se si hanno ancora AP a disposizione e si vuole compiere ulteriori azioni **tornare al punto 2**, altrimenti **terminate l'attivazione**.

Gli AP si rigenerano automaticamente all'inizio di ogni nuova attivazione. Come già accennato gli Eroi non sono obbligati a spendere tutti gli AP forniti dalla sua Caratteristica ♣ a meno che non si debba applicare la **regola della Sincronizzazione** (vedi pagina successiva). In ogni caso gli AP non spesi andranno persi alla fine dell'attivazione.

## ATTIVAZIONE DEGLI EROI

Quando un Eroe si attiva ha un numero di AP pari alla sua caratteristica ♣. Ogni volta che un Eroe dichiara un'azione spenderà un certo numero di AP e il suo Token Attivazione si muoverà in senso orario sul Momentum di un numero di settori uguale al costo dell'azione dichiarata. Dopo aver mosso il Token Attivazione eseguite l'azione. Se l'Eroe ha ancora AP a disposizione può dichiarare altre azioni purché il loro costo non ecceda il totale degli AP rimanenti. L'attivazione di un Eroe termina subito dopo aver eseguito l'azione che ha consumato l'ultimo AP a disposizione o quando il giocatore decide di terminare la propria attivazione.

Per semplificare questa delicata parte del gioco potete seguire questo schema della sequenza riportata nel box a fianco effettuando i vari passaggi in ordine.

## SINCRONIZZAZIONE

Quando un Eroe svolge la sua attivazione è sempre obbligato a spendere un numero di AP tale da raggiungere il primo settore occupato da un token Attivazione Nemico. Questo avviene indipendentemente dal tipo di azione effettuata. Se alla fine dell'attivazione il token dell'Eroe non ha raggiunto o superato un settore contenente il Token Attivazione di un Nemico, l'Eroe deve spendere tutti gli AP necessari per raggiungerlo. Se l'Eroe non ha AP sufficienti a raggiungere il primo settore occupato dal Nemico, li consuma tutti e muove il suo Token Attivazione di conseguenza.

*Es. Jukas si trova nel settore 12, il primo Token Attivazione Nemico è nel settore 5. Jukas dichiara di muoversi di 3 caselle per mettersi al riparo, spendendo quindi 3 AP. Dopo aver mosso il Token Attivazione sul settore 3 e aver effettuato il movimento, è ancora a 2 settori di distanza dal token Nemico. Jukas deve quindi spendere altri 2 AP per muovere il suo token nello stesso settore dell'avversario. Dichiara quindi di effettuare un'azione di Attesa (vedi pagina 25) per non perdere la sua posizione sul campo di battaglia, spendendo quindi i 2 AP necessari a raggiungere il settore 5.*

*N.B. Se nell'esempio precedente il Token Attivazione del Nemico si fosse trovato nel settore 6, Jukas si sarebbe comunque mosso fino al settore 5 dato che la Sincronizzazione non può comunque eccedere il massimo degli AP di un Eroe.*



## ATTIVAZIONE DEI NEMICI

I Nemici dello stesso tipo (vedi pagina 27) si attivano in gruppo; sono quindi rappresentati sul Momentum con un unico Token Attivazione che andrà sempre mosso di un numero di settori pari al numero di AP disponibili al tipo di Nemico. Le azioni dei Nemici devono sempre tenere conto del loro totale di AP che come per gli Eroi non può mai essere superato.

L'attivazione di ogni Nemico si divide in 5 fasi:

**1 - Fase Token** - Il Nemico guadagna tutti i token dovuti ad Abilità o Equipaggiamenti.

**2** - Nel caso di un Gruppo di Nemici stabilite un ordine di attivazione cercando di avvantaggiare il più possibile i Nemici.

**3 - Controllo degli obiettivi** - Controllate se nella CA (CA) del Nemico attivato ci sono Eroi. In questo caso controllate anche se il TV segnato sul Perilium di ogni Eroe nella CA è uguale o superiore con TV assegnato all'obiettivo del Modello Nemico (vedi pagina 28).

**4** - Fate agire il nemico attivato.

**5** - Ripetere dal punto 3 per ogni Modello nel Gruppo di Nemici attivo.

**6** - Quando i Modelli del gruppo attivo sono stati tutti attivati muovete il loro Activation token di un numero di settori pari alla loro caratteristica.



## REAZIONE

Quando il token Attivazione di un Eroe viene mosso sul Momentum, può succedere che sorpassi il settore contenente un token Attivazione Nemico. Se questo accade, controllate se il Modello dell'Eroe si trova nella CA di uno o più Modelli del gruppo di Nemici rappresentati da quel Token. Se un Nemico soddisfa anche questa condizione, si attiva immediatamente in risposta (reazione) prima che l'Eroe esegua l'azione per cui ha pagato il costo in AP.

È possibile che come conseguenza di questa regola, possano attivarsi Nemici con differenti Token Attivazione. In questo caso decidete casualmente quale Gruppo si attiva per primo.

Quando un Nemico si attiva grazie a questa regola piazzate un token "Agito" vicino alla sua miniatura. Un Nemico che scarta questo tipo di token non agirà durante la sua attivazione.

**IMPORTANTE** - Non muovete il token Attivazione del gruppo di Nemici attivati con questa regola.



## NEMICI IN COMBATTIMENTO E NEMICI IN ATTESA

I Nemici sul campo di battaglia non sono automaticamente consapevoli della presenza degli Eroi e fino a che non entrano in combattimento resteranno in attesa nella loro posizione (o useranno la regola Pattuglia se la Missione lo prevede).

Quando un gruppo di Nemici è in attesa, il suo token Attivazione è comunque sul Momentum, durante l'attivazione si muoverà di un numero di settori pari alla RA (♣) come di consueto, ma senza eseguire alcuna azione, a meno che non stia seguendo la regola della Pattuglia (vedi pagina 14 del Libro di Campagna).

Un Nemico entra in combattimento se si verifica una di queste due condizioni:

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

Quando un Nemico che fa parte di un gruppo entra in combattimento tutto il gruppo entra in combattimento.

I Nemici in combattimento inizieranno ad agire normalmente e non potranno più tornare allo stato di attesa per tutta la durata della Missione.

## FASE TOKEN

Questa fase è l'inizio dell'attivazione di un personaggio, che riceve tutti i token assegnati da Abilità o Equipaggiamenti. Alcuni Status negativi risolvono i loro effetti in questa fase.



## AZIONI

Durante la sua attivazione, un Personaggio può eseguire una serie di azioni finché ha AP a disposizione. Un Personaggio può eseguire azioni differenti o eseguire la stessa azione più volte. La maggior parte delle azioni sono comuni a Nemici ed Eroi e mantengono lo stesso costo in AP indipendentemente da chi le utilizza. Altre azioni invece sono esclusive per determinati Personaggi e normalmente provengono dall'utilizzo di Abilità o Equipaggiamenti. Di seguito trovate una descrizione di tutte le azioni base che possono essere eseguite durante l'attivazione di un Personaggio, e il relativo costo in AP.

### MOVIMENTO (1 AP PER CASELLA)

Ogni AP speso in questa azione permette ad un personaggio (Eroe o Nemico) di muovere una casella adiacente in ogni direzione. Sono permessi solamente movimenti in linea orizzontale o verticale, non è possibile muovere un Personaggio diagonalmente a meno che non si usi un'Abilità o un Equipaggiamento che lo permetta.

Un Eroe dovrà dichiarare il numero di caselle di cui intende muoversi, muovere il suo Token Attivazione sul Momentum ed eseguire l'azione sul campo di battaglia. Un Modello può attraversare una casella occupata da un Modello Alleato ma non può attraversare una casella occupata da un Modello Avversario.

Un casella non può essere occupata da più di un Modello.



### ATTACCO ( X AP )

Questa è l'azione di attacco che un Personaggio esegue con una delle sue armi. A seconda del tipo di arma utilizzata per l'attacco si usano regole e costo in AP diversi.

Le regole per eseguire un attacco verranno spiegate pagina 29.

### USARE UN'ABILITÀ ( X AP )

Un Eroe può utilizzare una delle sue Abilità, frutto della sua esperienza guadagnata nel corso di dure battaglie. Ogni Abilità ha un suo token che va inserito nel Datapad dell'Eroe quando viene selezionato per una Missione. Nella Datapad Abilità trovate le regole di tutte le Abilità della Classe dell'Eroe, compreso il costo in AP. Anche i Nemici possono spendere AP per attivare le loro Abilità. Le regole per utilizzare le Abilità dei Nemici sono descritte sulla loro carta.

Un Nemico quando si muove verso un obiettivo seguirà sempre il percorso più breve e quindi con la minor spesa di AP.

### USARE UN EQUIPAGGIAMENTO ( X AP )

Un Eroe può utilizzare uno dei suoi Equipaggiamenti. Il costo in AP e le sue regole speciali sono descritte sulla carta dell'Equipaggiamento stesso.

### INGAGGIARE UN EROE ( 1 AP )

Un Nemico può spendere 1 AP per ingaggiare in corpo a corpo un Eroe. Questa azione può essere eseguita solo dai Nemici. Le regole dettagliate sull'ingaggio sono spiegate a pagina 30.

### **DISINGAGGIARE [ 1 AP ]**

Un Eroe può uscire da un corpo a corpo nel quale è ingaggiato in qualsiasi momento. Se utilizza questa Azione l'Eroe si muove di una casella subendo un attacco gratuito da tutti i Nemici con cui è adiacente. Dopo aver eseguito l'attacco scartate il token Ingaggiato dell'Eroe. (Vedi pagina 30)

### **ATTENDERE [ X AP ]**

Un Personaggio può decidere di attendere un momento migliore per agire. E' possibile spendere AP fino al massimo disponibile. Muovete il token Attivazione sul Momentum di tanti settori quanti sono gli AP spesi per l'attesa, senza però effettuare nessuna azione sul campo di battaglia. Quando si effettua questa azione bisogna sempre tenere conto della **regola della Sincronizzazione** (vedi pagina 23), quindi si dovrà sempre spendere un numero di AP tale da raggiungere il primo settore occupato da un token attivazione Nemico.

### **FOCUS [ 1 AP ]**

Ogni colono può spendere 1 AP per focalizzarsi prima di effettuare un qualsiasi attacco.

Se un Eroe è focalizzato può scegliere di non utilizzare uno dei dadi lanciati e conservarlo per un attacco successivo.

I Simboli Azione del dado selezionato non verranno conteggiati in nessun modo ai fini di determinare il risultato dell'attacco appena effettuato, nemmeno per innescare effetti speciali di Equipaggiamenti o Nemici. Il dado selezionato va posizionato sulla carta dell'arma utilizzata per l'attacco e deve mantenere la faccia ottenuta durante il tiro, non è possibile modificare o rilanciare questo dado tramite Abilità o Equipaggiamenti a meno che non sia specificato.

Ogni carta Equipaggiamento di tipo arma non può avere più di un dado Focus su di essa.

Un colono può usare il Focus una sola volta ad ogni attivazione per conservare qualsiasi dado tra quelli lanciati. Nota bene che il numero di dadi che un Eroe lancia per un attacco non diminuisce se ha un dado Focus conservato sull'arma che sta utilizzando.

*Es. Jukas lancia 5 dadi per effettuare un attacco da mischia con la sua arma e dichiara di focalizzarsi per questo attacco. Dopo il tiro di dadi decide di conservare uno dei dadi e lo posiziona sulla carta della sua arma. il dado scelto quindi non conterà ai fini del risultato dell'attacco e i suoi simboli non devono essere conteggiati in nessun modo. Durante la sua prossima attivazione Jukas lancia di nuovo i suoi 5 dadi. Dopo il lancio di questi dadi il giocatore che lo controlla può decidere se aggiungere il dado Focus conservato.*

### **RACCOGLIERE [ 1 AP ]**

Ogni Personaggio può spendere 1 AP per raccogliere un oggetto che si trovi sulla sua stessa casella o in una adiacente. Gli oggetti che si possono raccogliere possono essere Token Bottino o oggetti speciali legati alla Missione che stanno giocando.

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

Un personaggio può interagire con un oggetto speciale che si trovi in una casella adiacente alla sua. Questi oggetti possono essere Terminali, Totem e altre reliquie aliene, e possono essere collegati ad obiettivi specifici della Missione che ne prevede l'uso. Normalmente il costo per usare questa azione è di 1 AP ma alcune Missioni potrebbero specificare, oltre alle loro regole speciali, un differente il costo in AP per il loro utilizzo.

### **PASSARE RISORSE [ 0 AP ]**

Un Eroe può passare una Carta risorsa ad un Eroe adiacente. Questa opzione non costa AP ma richiede l'approvazione del giocatore che controlla l'Eroe che sta ricevendo la carta.

### **MEDITAZIONE [ 3 AP ]**

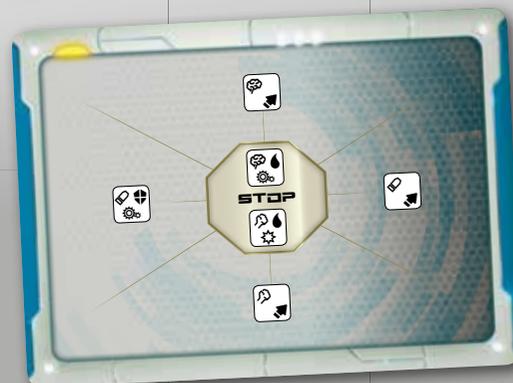
Ogni Psionico può meditare per scartare tutti i token Oblio che possiede.



### **CARTA ORIENTAMENTO**

Questa carta è usata per molteplici scopi durante una Missione. L'uso più comune è quello di determinare la direzione di un movimento casuale effettuato da un Modello. All'inizio di una Missione piazzatela a fianco del campo di battaglia, l'orientamento non è importante ma cercatelo di non cambiare la sua posizione fino alla fine della Missione.

Quando una regola vi indica di stabilire casualmente una direzione, tirate un dado e confrontate il risultato con i simboli presenti sulla carta. Il simbolo ottenuto corrispondente vi indicherà la direzione da seguire.



## GIOCARE I NEMICI

Sine Tempore è un gioco completamente cooperativo, quindi durante le partite i giocatori dovranno prendere anche le parti dei propri avversari. Il sistema di gioco di Sine tempore rende i Nemici molto autonomi e perciò nella maggior parte dei casi i giocatori dovranno solamente seguire le indicazioni date dalla loro intelligenza artificiale (da ora IA) e muovere le miniature dei Nemici sul campo di battaglia. Durante lo svolgimento delle partite però, potrebbero capitare situazioni in cui i giocatori dovranno prendere una decisione per conto dei Nemici, quando questo accade seguite queste semplici regole:

**1 - Intelligenza artificiale** - Su ogni cosa ha priorità l'obiettivo prefissato dalla Missione per i Nemici, quindi quando dovrete prendere una decisione per loro, fateli agire sempre per portarli più vicini al raggiungimento della loro Missione.

**2 - Fate i cattivi!** - Ogni bella storia non sarebbe tale se non ci fosse un Nemico all'altezza degli Eroi, capace di metterli in difficoltà e di stare sempre un passo davanti a loro. Sine tempore non fa eccezione, quindi se dovette prendere una decisione per i Nemici cercate di prendere sempre la decisione peggiore per gli Eroi e migliore per loro. **Questa regola andrebbe applicata in tutte le situazioni dubbie.**



## IL VALORE DI MINACCIA (TV)

Agli obiettivi della Missione, Eroi e ad alcuni elementi di gioco corrisponde un valore di minaccia (da ora in poi TV). Il TV indica il livello di priorità dato ad un obiettivo dai Nemici; più è alto il valore del TV, maggiore sarà la priorità. L'intelligenza artificiale (IA) di Sine Tempore usa questo valore per determinare quale azione eseguirà un Nemico durante la sua attivazione.

Il TV può essere fisso o variabile: gli obiettivi con un valore fisso sono indicati nella Missione, quelli con un valore variabile (di solito gli Eroi) vengono aggiornati attraverso il "Perilium". Nel caso ci siano regole per azioni particolari che influenzano il TV di un Eroe saranno descritte direttamente nelle Missioni.

## PERILIUM

All'inizio del gioco ogni Eroe riceve un Perilium. Questo Quadrante sarà usato nel corso delle Missioni per tenere sotto controllo il Valore di Minaccia (TV) di un Eroe. Ogni volta che un Eroe esegue un'azione che alza il TV fate fare un numero di scatti in avanti al quadrante, pari al TV dell'azione. Nel caso invece, di azioni che abbassino il TV muovete il quadrante in senso opposto.

Di seguito trovate la lista delle azioni che influenzano il Perilium:

**Ferire un Nemico che non sia di taglia Piccoletto:** +1 TV

**Uccidere un Nemico che non sia di taglia Piccoletto:** +1 TV

**Curare un Eroe:** +1 TV

**L'Eroe va Fuori Combattimento:** -2 TV

Altre azioni (descritte nel testo delle Missioni) o Abilità possono influenzare il TV. Normalmente gli Eroi iniziano una Missione con un TV pari a 1.



## TOKEN ATTIVAZIONE E GRUPPI DI NEMICI

Tutti i Nemici di Sine Tempore sono rappresentati sul Momentum da un solo Activation Token, sia che facciano parte di un gruppo (es. gli Spriggan) sia che si tratti di Modelli singoli (es. Bull-y). Questo è valido per tutte le varianti di un

tipo di Nemico. Ad esempio se sul campo di battaglia sono presenti Modelli di Cacciatori e Cacciatori Sanguinari, essendo rappresentati dallo stesso Modello, avranno un solo Activation Token sul Momentum per gestire la loro attivazione.

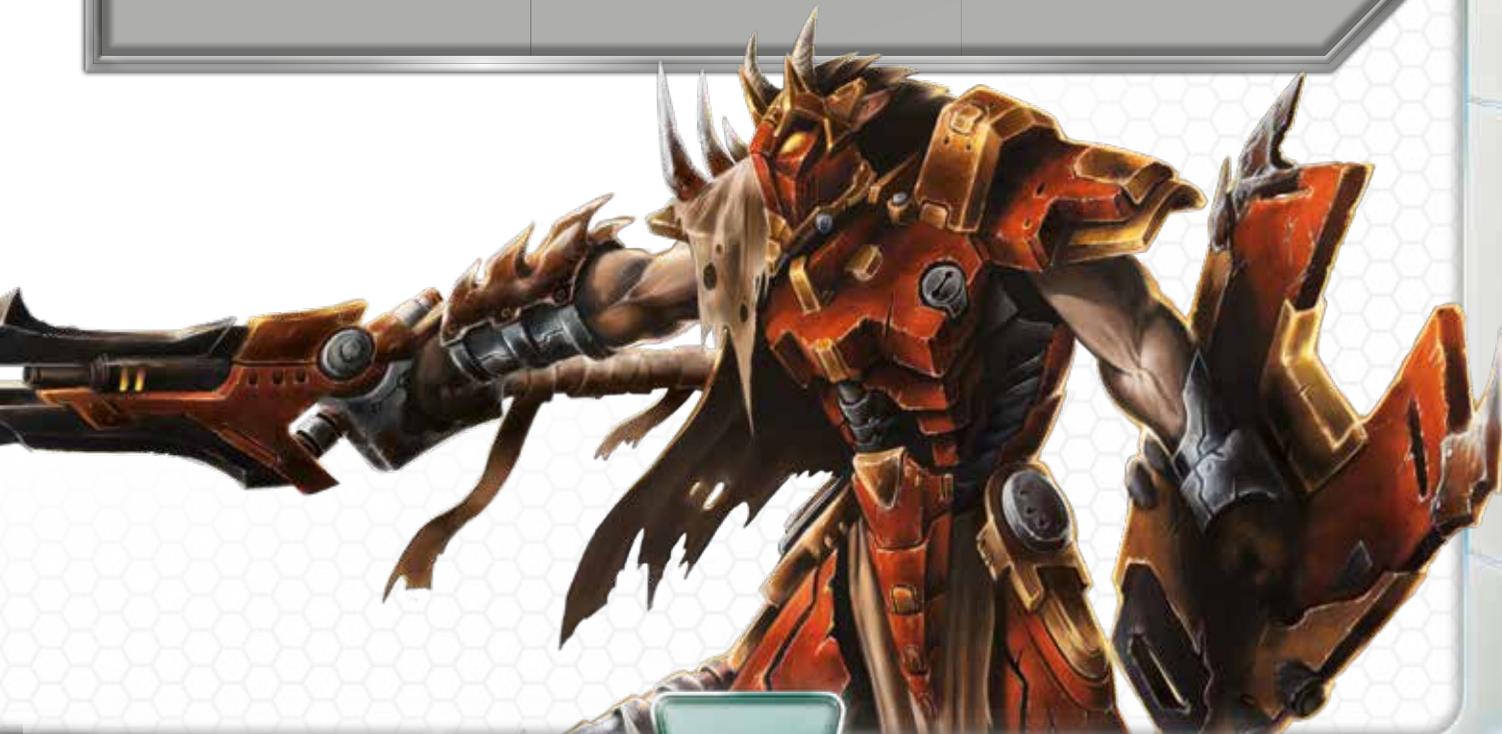
### NEMICI DIVERSI MA STESSA MINIATURA

Molti Nemici della scatola base di Sine Tempore hanno due o più versioni, gestite dalle rispettive Carte Nemico, ma sono rappresentati dalla stessa miniatura. Ad esempio esistono i Cacciatori e i Cacciatori Sanguinari oppure gli Spriggan e i Frag Spriggan. Sul campo di battaglia i Nemici con lo stesso tratto sono rappresentati dalla stessa miniatura e si attivano tutti con lo stesso Activation token. Per distinguere le miniature dei vari tipi di Nemici potete utilizzare le le Basette di riconoscimento colorate.

Ad esempio se sul campo di battaglia ci sono sia Spriggan che Frag Spriggan potete inserire le basette di colore verde sotto le miniature dei Frag Spriggan per distinguerli dagli Spriggan.



PICCARE  
I NEMICI



## INTELLIGENZA ARTIFICIALE ( IA )

In Sine Tempore i Nemici sono gestiti da un sistema di intelligenza artificiale, che determinerà le loro azioni durante l'attivazione. In alcune Missioni (normalmente quelle della campagna) sarà assegnato un obiettivo ad ogni gruppo di Nemici. Ogni Nemico deve seguire la sua Missione fino a quando un Eroe ha accumulato un TV tale da diventare il bersaglio prioritario. L'obiettivo della Missione ha sempre un TV che deve essere comparato con il TV indicato dal Perilium di ogni Eroe in modo da determinare le azioni dei Nemici durante la loro attivazione. Ogni Nemico ha inoltre una propria **Area di Controllo** (CA) specificata sulla sua Carta Nemico. Anche questa Caratteristica è utilizzata per controllare se un Eroe può interferire con gli obiettivi del Nemico.

Nel controllare gli obiettivi di un Nemico, per prima cosa verificate se ci sono Eroi all'interno della sua CA. Nel caso ci sia almeno un Eroe all'interno della CA confrontate il TV della sua Missione con il TV indicato sul Perilium dell'Eroe. Se il TV dell'Eroe è inferiore al TV della Missione, il Nemico ignora l'Eroe, se invece il TV è uguale o maggiore, il Nemico considera l'Eroe come una minaccia e agirà per attaccarlo, quindi abbandonerà temporaneamente la propria Missione per eliminare la minaccia rappresentata dall'Eroe.

Se nella CA di un Nemico vi sono più Eroi, per determinare chi diventerà l'obiettivo del Nemico, seguite questo ordine di priorità:

- 1 - Eroe o Missione con il più alto TV, a parità di TV l'Eroe ha sempre la precedenza.
- 2 - Eroe più vicino.
- 3 - Eroe scelto casualmente.

Se un Nemico non ha un Obiettivo di Missione e non ci sono Eroi all'interno della loro CA, attaccheranno l'Eroe più vicino o se ci sono più Eroi equidistanti, l'Eroe con il più alto TV. (Vedi il diagramma alla fine di questo manuale).

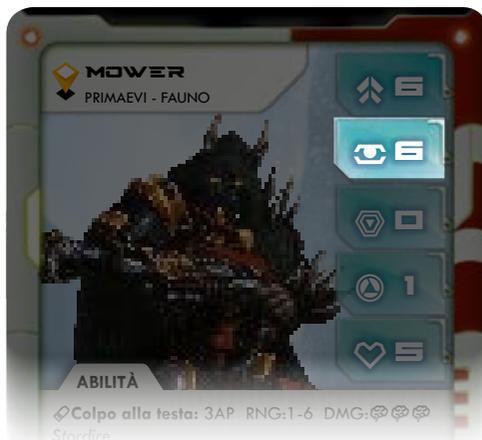


## ATTACCARE GLI EROI

Quando i Nemici non hanno un obiettivo specifico, o quando hanno un Eroe nella loro CA (CA) con un TV uguale o più alto del loro obiettivo principale, i Nemici seguono la regola generale di "Attaccare gli Eroi". Se non ci sono Eroi nella sua CA, un Nemico senza obiettivo specifico si muoverà verso l'Eroe più vicino, muovendo il minimo indispensabile per attaccarlo o ingaggiarlo. Se questo non è possibile, si muoverà più vicino possibile per ingaggiare o attaccare l'Eroe durante la sua prossima attivazione..



Es. In questa immagine il Nemico (CA 5) deve effettuare il suo movimento e attaccare se ha abbastanza AP. L'intelligenza Artificiale punterà all'Eroe con il più alto TV. Andromeda ha TV 3 mentre Jukas ha TV 8, quindi anche se Andromeda è l'Eroe più vicino, il Nemico attaccherà Jukas.



Il Mower ha CA 6.

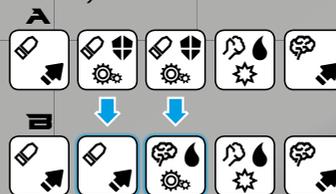
## EFFETTI INNESCATI DAI NEMICI

Alcuni Nemici hanno Abilità che costringono gli Eroi a ritirare i dadi o che cancellano i risultati di un dado. Tutti le Abilità dei Nemici che influenzano i tiri dei giocatori vanno applicate prima che gli Eroi attivino le proprie e in ogni caso prima di utilizzare i simboli azioni ottenuti per innescare effetti come infliggere ferite od utilizzare Re-roll. Una volta che gli Eroi hanno attivato i propri effetti (Re-roll etc) i Nemici non possono più innescare i loro effetti.

Es. Andromeda 2.0 sta tentando di colpire un Cacciatore Sanguinario con la sua arma Mors Pretiosa. Entrambi i Modelli hanno degli effetti che si innescano con il Simbolo Azione ⚙️.

Andromeda tira 5 dadi e ottiene il risultato 1, ottenendo quindi 2 risultati con il simbolo ⚙️. L'Abilità "Scudo Torre" del Cacciatore Sanguinario costringe Andromeda a ritirare i due dadi con il simbolo ⚙️ che abbiano ottenuto un successo. Dopo il Re-roll Andromeda ottiene il risultato 2.

Ora può attivare l'Abilità di Mors Pretiosa e aggiungere altri dadi al suo attacco per ogni risultato di ⚙️ ottenuto, e può continuare a farlo se è così fortunata da ottenere altri ⚙️, fino ad infliggere un numero massimo di danni pari al numero di dadi lanciati all'inizio dell'Attacco (vedere l'abilità Attacco Sostenuto).



## COMBATTIMENTO

I Modelli possono attaccare in differenti modi; usando armi da mischia, armi da fuoco e poteri psionici. Un attacco normalmente costa 3 AP, ma molte Armi e Abilità permettono di attaccare con un differente costo. Il costo in AP di ogni attacco è specificato sulla sua carta. Quando un Eroe combatte contro un Nemico due differenti situazioni possono verificarsi, L'Eroe può attaccare oppure dovrà difendersi dai suoi Avversari. i Giocatori devono seguire le istruzioni riportate di seguito nei paragrafi "Attaccare con i Coloni" o "Difendersi contro i Nemici".

I Nemici sono sempre gestiti dall'Intelligenza Artificiale del gioco durante le battaglie.

### TIPI DI ATTACCO

Per stabilire se un attacco è considerato da mischia o a distanza riferitevi ai simboli richiesti dall'attacco.

Se l'attacco richiede almeno 1  e la sua gittata (RNG) è 1, è considerato un attacco da mischia ed è effettuato con un test di .

Se l'attacco richiede almeno 1 , è considerato da tiro ed è effettuato con un test di PR .

Gli attacchi Nemici sono considerati da mischia se la sua stringa è preceduta da , da tiro se è preceduta da un  o Psionico se è preceduta da un .

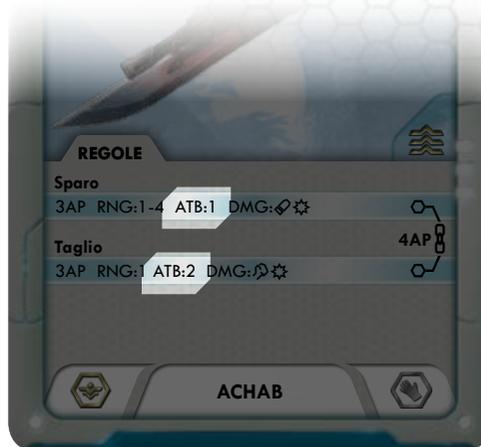
### ATTACCARE CON I COLONI

Gli attacchi degli Eroi vengono effettuati lanciando un numero di dadi pari alla somma del bonus di attacco (ATB) dell'arma e della caratteristica richiesta dal tipo di attacco.

Il risultato va comparato con la statistica DMG dell'Arma per stabilire quanti dadi hanno ottenuto un successo.

Alcuni **Simboli Azione** possono innescare effetti secondari. Questi sono riportati nella descrizione dell'Arma usata, o in alcuni casi nella descrizione delle Abilità o infine sulle carte dei Nemici (vedi pagine 12 e 13).

Dopo che tuttigli effetti innescati sono stati applicati, tutti dadi che hanno ottenuto un successo diventano Ferite per il bersaglio, fino ad infliggere un numero massimo di danni pari al numero di dadi lanciati all'inizio dell'Attacco.



Alcune regole fanno riferimento agli "attacchi base" di un Eroe. Con attacco base si intende un attacco effettuato con una delle armi del colono senza l'ausilio di ulteriori bonus derivati da Abilità o altri Equipaggiamenti.

### ATTACCO A MANI NUDE

Se un Eroe perde le sue armi o non può utilizzarle per un qualsiasi motivo può comunque attaccare a mani nude utilizzando le caratteristiche d'attacco descritte di seguito:

**Attacco a mani nude:** 3AP - RNG:1 DMG:   
*Attacco debole*



Es. Jukas attacca con la sua arma ad energia la quale ha un ATB di 2 e che ferisce con , lo Psionico ha 3 di fisico e quindi attaccherà con un totale di 5 dadi.

Jukas Effettua il lancio di attacco ed ottiene     , i due simboli   innescano l'Abilità secondaria dell'arma che trasforma il colpo da fisico a mentale. Questo permette a Jukas di evitare la maggior parte delle difese avversarie.

## ATTACCHI IN DETTAGLIO

Gli attacchi effettuati con equipaggiamenti o Abilità hanno sempre gli stessi attributi:

**A - Costo in AP:** il costo di Punti Azione per eseguire l'attacco.

**B - Range (RNG):** il numero di caselle entro le quali può essere effettuato l'attacco. Gli attacchi da tiro hanno una distanza minima e una massima. In questo caso il bersaglio deve trovarsi oltre la distanza minima ma entro la distanza massima.

**C - Bonus Attacco (ATB):** il numero di dadi da aggiungere alla caratteristica usata per l'attacco.

**D - Danno (DMG):** i Simboli Azione che bisogna ottenere per infliggere Ferite al bersaglio. Ogni simbolo ottenuto nel test di attacco causa una Ferita. I simboli inoltre indicano il tipo di attacco: (🔫) attacchi da tiro, (👊) attacco da mischia.

**E - Regole Speciali:** alcuni attacchi hanno regole speciali come Status e Re-roll.



Gli attacchi dei Nemici hanno attributi leggermente differenti:

**A - Tipo di attacco:** (🔫) attacco da tiro, (👊) attacco da mischia e (🌀) attacco Psionico.

**B - Costo in AP.**

**C - Range (RNG):** il numero di caselle entro le quali può essere effettuato l'attacco. Gli attacchi da tiro hanno una distanza minima e una massima. In questo caso il bersaglio deve trovarsi oltre la distanza minima ma entro la distanza massima.

**D - Danni (DMG):** i Simboli Azione necessari per difendersi dalle Ferite causate dall'attacco. Ogni Simbolo non ottenuto dal test di difesa infligge una Ferita. Ogni Simbolo ottenuto dal test di difesa cancella una Ferita.

**E - Regole Speciali:** alcuni attacchi hanno regole speciali che possono innescare effetti aggiuntivi come applicare uno status token o costringere l'Eroe ad effettuare Re-roll.



## ABILITÀ DI ATTACCO

Alcuni Abilità degli Eroi hanno la parola chiave "Attacco". In questo caso avranno delle loro caratteristiche e sono considerati armi a tutti gli effetti (es. l'Abilità "Testata" di Andromeda 2.0 o alcuni Poteri Psionici di Jukas). Quando una di queste Abilità è usata per attaccare un Nemico, non aggiungere alcun Bonus o Abilità speciali dati da altre Armi.

## MODELLI ADIACENTI

2 Modelli sono considerati adiacenti quando si trovano su due caselle che hanno un lato in comune. Due caselle che sono in contatto solo con i loro angoli non sono considerate adiacenti.

## DANNI COLLATERALI

In alcune situazioni di gioco potrebbe accadere che gli Eroi debbano difendersi dai danni provocati da una fonte non convenzionale. Potrebbe succedere per esempio, che un Eroe debba difendersi dall'attacco di un altro Eroe, oppure che venga coinvolto nell'effetto di un attacco ad area causato da un Modello Alleato. In questi casi l'Eroe effettuerà un normale test di difesa con la caratteristica richiesta PH o MI (con i normali bonus). Ogni risultato di 🌀 ottenuto dal test di difesa cancella una Ferita. Nel caso in cui un Nemico si trovasse ad essere colpito da un altro Nemico, le Ferite non potranno essere cancellate; sottraete normalmente la difesa.

## EROI INGAGGIATI

Quando un Nemico attacca un Eroe adiacente lo ingaggia automaticamente (senza la spesa di altri AP). Allo stesso modo, un Eroe diventa ingaggiato quando attacca un Nemico adiacente. Piazzate un token Ingaggiato sul Datapad dell'Eroe. Una volta ingaggiato l'Eroe conserva il token fintanto che ha Modelli Nemici adiacenti. Se non ha Nemici adiacenti l'Eroe scarta il token Ingaggiato immediatamente.

Un Eroe ingaggiato può muoversi solo usando l'azione "Disingaggio". Un Eroe ingaggiato subisce un attacco da ogni Nemico adiacente quando esegue una Azione Disingaggiare (vedi pagina 25).

**I Nemici non sono mai considerati ingaggiati.**



Es. In questo esempio il Mower A attacca Achab che quindi guadagna un token Ingaggiato. Achab si muove verso lo Spriggan B usando l'azione Disingaggiare; il Mower A e gli Spriggan C e D lo attaccano, poi Achab scarta il suo token Ingaggiato e compie il suo movimento. Achab raggiunge lo Spriggan B e lo attacca, guadagnando di nuovo un token Ingaggiato. Ricorda che solo gli Eroi possono guadagnare il token Ingaggiato.

## DIFENDERSI DAI NEMICI

Ogni Nemico nella sua stringa di attacco ha indicato il tipo di attacco: Psionico, fisico da mischia o fisico a distanza. **(immagine 1).**

Se l'Abilità di attacco di un Nemico è preceduta da  o  gli Eroi si difenderanno usando la loro caratteristica di PH , se invece è preceduta da  gli Eroi dovranno difendersi usando la loro caratteristica MI . Gli Equipaggiamenti che forniscono dadi bonus per difendersi, specificano per quale tipo di difesa si possono utilizzare **(immagine 2).**

Gli Eroi effettuano un test con la caratteristica coinvolta aggiungendo tutti i dadi bonus dati da Abilità e/o Equipaggiamenti. Come sempre, dopo il tiro di dadi dovete applicare tutti gli effetti innescati dai Nemici. Dopo di questi applicate tutti gli effetti innescati dagli Eroi.

Infine ogni Simbolo Azione ottenuto, che corrisponde con quelli del DMG dell'attacco Nemico, cancella una Ferita.

L'Eroe subisce una ferita per ogni Simbolo Azione non ottenuto dal test di difesa.

Inoltre ogni icona che causa una Ferita potrebbe attivare un effetto secondario come descritto sulla carta del Nemico.

Ogni attacco deve essere difeso individualmente ed eventuali simboli in eccesso vengono persi tra un attacco e l'altro.

*Es. L'armatura Mirmidone di Achab fornisce +2 in PH  per parare gli attacchi fisici ( e ), quindi questo bonus non può essere utilizzato per difendersi da attacchi ().*

*Es. Un Cacciatore sta attaccando Achab, che deve ottenere    con un test di PH () (Achab ha  3) per difendersi dai suoi colpi. Il Capitano tira 5 dadi (PH 3 + 2 dati dalla sua armatura Mirmidone) e fra i simboli utili per difendersi ottiene solamente , quindi subisce 2 Ferite. L'effetto secondario del Cacciatore infliggerebbe anche un token Sanguinante, ma l'Armatura Mirmidone di Achab fornisce l'immunità a questo status negativo.*

## ATTACCHI A CATENA

Alcuni Equipaggiamenti permettono agli Eroi di effettuare un Attacco a Catena. Questi Equipaggiamenti hanno due attacchi diversi, separati dal simbolo dell'Attacco a Catena , con un costo in AP al centro.

Un Eroe con questi Equipaggiamenti potrà scegliere di effettuare uno dei due attacchi a disposizione o, se ha abbastanza AP, effettuarli entrambi pagando il costo in AP dato dal simbolo dell'Attacco a Catena.

A meno che non sia specificato diversamente, gli attacchi devono essere diretti verso lo stesso bersaglio che deve quindi essere un bersaglio valido per entrambi gli attacchi.

### SEQUENZA DI ATTACCO

- 1 - Determinare il numero di dadi da tirare (/ + ATB).
- 2 - Attivate le Abilità del Nemico bersaglio (se innescate).
- 3 - Attivate le Abilità dell'Eroe (se innescate).  
I token Re-roll dell'Eroe possono essere usati in questo momento ma nessun dado può essere ritirato più di una volta.
- 4 - Confrontate i risultati con i Simboli Azione richiesti dall'attacco usato. Ogni simbolo che corrisponde è una potenziale Ferita per il bersaglio.
- 5 - Sottraete la / del bersaglio dal totale delle Ferite inflitte.
- 6 - Infliggete le Ferite rimanenti al bersaglio e applicate eventuali effetti dell'attacco sul bersaglio (es: Sanguinante, Avvelenato, etc)

### IMMAGINE 1

  . It includes the text 'Raggiungere 2, Sanguinante.' and 'Cura del Cacciatore: Se all'inizio della sua attivazione il token Attivazione si trova su un Settore , questo modello recupera 1 Ferita.' and 'Scudo Torre: Immunità .

### IMMAGINE 2

 to all defense tests against physical attacks ( ). It also includes 'Immunità: Sanguinante.'"/>

Fate attenzione che il Nemico sia visibile ed entro il RNG di entrambi gli attacchi per massimizzare un Attacco a catena!

Se hanno il simbolo dell'Attacco a Catena sulla loro carta anche i Nemici che hanno 2 attacchi diversi possono eseguirlo. Un Nemico che sta attaccando un Eroe effettuerà sempre un Attacco a Catena se ha abbastanza AP a disposizione, altrimenti effettuerà l'attacco nella parte superiore della sua carta.

### SEQUENZA DI DIFESA

- 1 - Determinare il numero da tirare (/ + bonus di Abilità/Equipaggiamenti).
- 2 - Attivate le Abilità del Nemico (se innescate).
- 3 - Attivate le Abilità dell'Eroe (se innescate).  
I token Re-roll dell'Eroe possono essere usati in questo momento ma nessun dado può essere ritirato più di una volta.
- 4 - Confrontate i risultati con i Simboli Azione richiesti dall'attacco usato dal Nemico attaccante. Cancellate ogni Simbolo che corrisponde.
- 5 - L'Eroe bersaglio subisce Ferite per ogni simbolo non cancellato. Applicare eventuali effetti dell'attacco sul bersaglio (es: Sanguinante, Avvelenato, etc).

## BERSAGLI VALIDI

Un bersaglio è considerato valido quando due requisiti sono soddisfatti: **distanza e linea di vista (LdV)**.

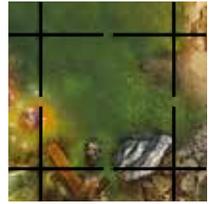
La distanza è il numero di caselle che separa i due Modelli. Tutte le Armi e alcune Abilità hanno un valore di Gittata (RNG) che deve essere comparata con la distanza che separa il Modello attivo e il suo bersaglio. La distanza può essere calcolata solo orizzontalmente e verticalmente (come fosse il movimento di un personaggio).

La linea di vista deve essere determinata prendendo come riferimento **il centro di un lato della casella** occupata dal Modello attivo (per semplicità ogni lato di una casella ha un segmento vuoto da cui tracciare la linea immaginaria) ed **il centro della casella occupata dal Modello bersaglio**. Se la linea immaginaria che passa tra le due caselle non è ostruita da un Elemento Scenico che **ostacola** la linea di vista (leggete la Carta Terreno per controllare se un terreno ha questa caratteristica), da una casella occupata da un Modello avversario di Taglia uguale o maggiore a quella del

bersaglio (vedi il paragrafo **"Taglie dei Modelli"** nella pagina seguente) o da una **Non-Zona** (vedete la descrizione sotto), l'attaccante può tentare di colpire il suo bersaglio.

Se la linea immaginaria passa attraverso un Elemento Scenico che fornisce **Copertura**, il bersaglio è considerato in Copertura se si trova adiacente all'Elemento Scenico. Un Eroe in Copertura può ritirare un dado quando difende. Un Eroe che attacca un Nemico in Copertura deve ritirare un dado che ha ottenuto un successo (considerate questo Re-roll come un effetto innescato dal Nemico). I Poteri Psionici non sono influenzati dalla Copertura.

**Nota dell'autore:** potete utilizzare il "Line of sight tool" per stabilire più facilmente se vi è linea di vista tra due Modelli.



## LINE OF SIGHT TOOL

Le regole per stabilire la linea di vista sono state create pensando di ricreare un vero scontro a fuoco e rendere il combattimento più entusiasmante. Un Modello adiacente ad un ostacolo sarà sempre in grado di sparare ad un Modello Avversario rimanendo protetto dall'Elemento Scenico, mentre in suo avversario dovrà muoversi sul campo di battaglia per togliergli il vantaggio.



*Es. In questo esempio lo Spriggan A può bersagliare Achab, ma non il contrario, il Capitano non può bersagliare lo Spriggan A dato che la Pietra (Ostruzione) blocca la sua LdV. Achab può bersagliare il Mower e lo Spriggan C, che essendo adiacente ad un Cespuglio, è in Copertura. Achab non può bersagliare lo Spriggan B dato che il Mower blocca la sua LdV.*

### NON-ZONA

Con il termine Non-zona si identifica tutte quelle zone fuori dalla mappa di gioco; se una LdV esce dalla mappa è considerata interrotta e quindi bloccata. Inoltre, Nessun Modello può uscire dalla mappa di gioco a meno che non sia eliminato o causa di regole speciali.



*Es. In questo esempio Gli Spriggan A e B non possono bersagliare Achab dato che la loro LdV passa attraverso una non-zona. Achab può attaccare solo allo Spriggan A.*

## TAGLIE DEI MODELLI

In Sine Tempore tutti i Modelli hanno una delle tre Taglie elencate di seguito, in ordine crescente, dalla più piccola alla più grande: Piccoletto, Normale, Ragazzone.

Ogni Modello ostruisce agli avversari la linea di vista verso altri Modelli che abbiano una Taglia uguale o inferiore alla propria, ma non la ostruisce verso Modelli con una Taglia maggiore.

Quando si tenta di colpire un Nemico di taglia Ragazzone è possibile aggiungere un dado dei propri dadi di attacco.

I Nemici di Taglia Normale non danno bonus o penalità e la Taglia non è riportata tra i loro tratti.

Un Modello non ostruisce mai la linea di vista di un Modello Alleato.



PICCOLETTO

NORMALE

RAGAZZONE

## NEMICI PICCOLETTI

Ferire o eliminare un Nemico con il tratto Piccoletto non aumenterà il TV di un Eroe. Inoltre, un Nemico Piccoletto eliminato non rilascerà mai un token Bottino sul campo di battaglia.

## ELEMENTI SCENICI

In sine tempore esistono diversi tipi di elementi scenici:

**Copertura leggera:** una Copertura Leggera fornisce Copertura ai Modelli adiacenti dietro di essa. Può essere attaccata e distrutta come un normale Modello Nemico se subisce un totale di Ferite uguale alla sua Salute (♥).

**Copertura solida:** una Copertura Solida fornisce Copertura ai Modelli adiacenti dietro di essa. Non può essere distrutta.

**Ostruzione leggera:** questo Elemento Scenico blocca completamente la linea di vista. Può essere attaccato e distrutto come un normale Modello Nemico se subisce un totale di Ferite uguale alla sua Salute (♥).

**Ostruzione solida:** è un riparo grande che ostacola completamente la linea di vista, non permette di colpire i Modelli dietro di esso e non può essere distrutto.

I Nemici che attaccano un Elemento scenico gli infliggono automaticamente un numero di Ferite uguale al numero di Simboli Azione della statistica DMG del loro attacco. Infliggere danni ad una struttura non aumenta il TV



## CONTAINER ED EDIFICI

I campi di battaglia di Sine Tempore possono contenere questi grandi elementi scenici che i personaggi possono usare come riparo o che possono essere scalati per raggiungere un posizione tattica migliore. Edifici e container sono considerati allo stesso modo ai fini delle regole. I Container sono normalmente formati da un unico blocco e raggiungono un solo livello di altezza. Gli Edifici invece possono svilupparsi in altezza e possono avere uno o due livelli di altezza.



## OGGETTI MOBILI

Alcuni Elementi Scenici o token Missione possono essere mossi da alcune Abilità ed Equipaggiamenti. Quando un Elemento Scenico ha il Simbolo  può essere mosso sul campo di battaglia. Le regole per effettuare questi movimenti sono descritte nelle Abilità o negli Equipaggiamenti. Tutti i token Bottino sono considerati Oggetti Mobili.

### REGOLE

**Piazzamento:** la Pozza occupa 3 caselle e deve essere piazzata ad almeno 1 casella da ogni bordo.

TERRENO ACCIDENTATO

## COME USARE LE CELLE ENERGETICHE

Le celle energetiche possono essere scartate per ottenere uno di questi effetti:

- 1 - Attivare un potere su una carta Equipaggiamento:** in questo caso dovete scartare una cella energetica del colore corrispondente a quello richiesto dalla carta Equipaggiamento.
- 2 - Attivare un Effetto Istantaneo:** scartando la cella energetica si ottiene il bonus alla caratteristica indicato. Il bonus dura per il resto dell'attivazione.



## EFFETTI AD AREA (AOE)

Alcuni attacchi o Abilità possono colpire più Modelli nello stesso momento. In questo caso vengono definite Effetti ad Area. Gli effetti ad area hanno un loro set di regole per il loro utilizzo.

Ogni attacco o Abilità ad area è caratterizzata da un simbolo che ne indica la forma. Il simbolo mostra le caselle della mappa che vengono colpite dall'effetto.

La casella rossa all'interno del simbolo indica il bersaglio principale dell'effetto ad area, che può essere un Modello o una casella. Il Modello bersaglio o la casella bersaglio devono essere bersagli validi.

Nel caso che l'effetto ad area sia parte di un attacco, si effettua un normale tiro di attacco con l'Arma indipendentemente dal fatto che si stia bersagliando un Nemico o una casella. Calcolate i colpi in base ai Simboli ottenuti dal tiro di attacco come di consueto ma applicate i danni a tutti i Modelli nelle caselle coperte dall'area. Ogni Modello (alleato o avversario) si difenderà singolarmente seguendo le proprie regole.

Un Nemico con un attacco ad area centrerà il quadretto rosso sul suo obiettivo ma tutti gli Eroi entro l'area dovranno effettuare un tiro di Difesa. I Nemici sono immuni agli effetti ad area dei Modelli alleati.

Se una Abilità ha un effetto ad area il suo funzionamento sarà spiegato direttamente nelle sue regole.

Le tipologie di effetti ad area sono le seguenti:



**Esplosione:** colpisce il bersaglio principale e i Modelli nelle 8 caselle intorno ad esso.



**Croce:** colpisce il bersaglio principale e i Modelli nelle 4 caselle adiacenti ad esso.



**Lancia:** colpisce il bersaglio principale e i Modelli nelle 3 caselle posizionate in linea retta direttamente dopo. La casella del bersaglio principale deve essere sempre quella più vicina al Modello che usa l'area ad effetto.



**Soffio:** colpisce il bersaglio principale e i Modelli nelle 3 caselle posizionate in direttamente dopo formando un percorso a "T". La casella del bersaglio principale deve essere sempre quella più vicina al Modello che usa l'area ad effetto.



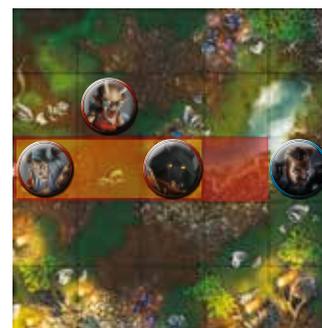
**Spazzata:** colpisce il bersaglio principale e i Modelli nelle 2 caselle adiacenti su due lati in linea retta. Il bersaglio principale deve essere adiacente al Modello che usa questo effetto ad area.



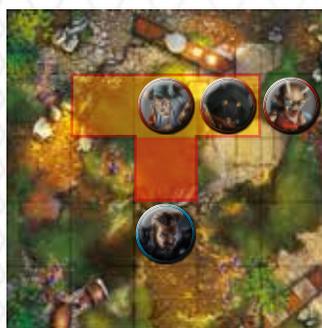
**ESPLOSIONE**



**CROCE**



**LANCIA**



**SOFFIO**



**SPAZZATA**

## AURE E ONDE

Le Aure e le Onde sono particolari effetti ad area che hanno regole leggermente differenti rispetto a quelle appena descritte. Entrambi gli AOE (Effetti ad Area) sono centrati su colui che li utilizza e i loro simboli sono sempre accompagnati da un numero che indica il numero di caselle entro cui ha effetto l'area.

**W** **Onda X:** quando un Modello utilizza questo effetto ad area tutti i Modelli entro X da lui sono colpiti. Nel caso di un attacco effettuate un tiro per ogni Modello colpito. Se un Nemico attacca con un effetto ad Onda effettuate un tiro di difesa per ogni Eroe entro X.

**A** **Aure X:** come le Onde, questi effetti ad area coinvolgono tutti i Modelli entro X dal Modello che le usa, con la differenza che questi effetti possono durare per più tempo e quindi se il Modello che le usa si muove le Aure si muovono con lui coinvolgendo Modelli diversi. Un Modello è sotto l'effetto di un Aura nel momento in cui si trova entro X da chi lo utilizza e cessa di esserlo nel momento in cui non si trova più entro la distanza richiesta. Molte Abilità passive sono Aure. le Aure non sono mai attacchi.



ONDA 2 / AURA 2

## EROI FUORI COMBATTIMENTO (KO)

Quando un Eroe accumula un numero di token Ferita pari al suo valore di Salute (♥) viene messo **fuori combattimento**. Un Eroe fuori combattimento (KO) viene messo a terra nella sua casella. Quando un Eroe è KO posizionate il suo token Attivazione sul lato esterno del settore del Momentum in cui si trova. Se la lancetta delle Fasi raggiunge il settore in cui si trova il token Attivazione e l'Eroe è ancora KO, quell'Eroe pesca una carta **Ferita Grave**. Questo accade ogni volta che la lancetta delle Fasi raggiunge il settore dove si trova il token Attivazione di un Eroe KO, è quindi possibile che un Eroe guadagni più carte Ferita Grave.

Fino a quando un Eroe è KO non potrà essere preso come bersaglio dai Nemici. Un Eroe fuori combattimento diminuisce il suo valore di minaccia sul Perilium di 2 e perde tutti gli status negativi, eccetto i token Oblìo.

Un Eroe KO può tornare in gioco se gli viene curata almeno una Ferita. Rialzate il Modello dell'Eroe e sul Momentum piazzate il suo token Attivazione nel settore Fase successivo a quello attualmente attivo.

Una casella con un Eroe KO può essere attraversata dagli altri Modelli ma non possono terminare un movimento su di essa.

## CARTE FERITA GRAVE

Le carte Ferita Grave infliggono pesanti penalità agli Eroi e dovrebbero essere scartate con l'uso dell'Infermeria non appena possibile.

Quando un Eroe acquista una carta Ferita Grave, la tiene vicino al suo Datapad Eroe fino a quando non viene scartata. Un Eroe può avere più di Carte Ferita Grave e i loro effetti sono cumulativi.

**A** - Nome

**B** - Effetto



## CURARE UN MODELLO

Quando un Modello viene curato tramite l'utilizzo di un'Abilità o un Equipaggiamento, rimuovere un numero di token Ferita da esso pari al valore di guarigione indicato.

## DADO PENALITÀ

Quando un Eroe subisce 3 o più ferite, ogni volta che dovrà effettuare un tiro di dado (di qualsiasi genere!) dovrà aggiungere e tirare questo dado insieme con i suoi dadi Azione.

Immediatamente dopo il tiro di dadi, prima di qualsiasi altra cosa, dovrete eliminare dal vostro tiro un dado azione che mostri la stessa faccia del dado Penalità.

Se un Eroe si cura cancellando token Ferita fino ad averne due o meno non dovrà più tirare il dado Penalità quando effettua un tiro. Il dado Penalità può essere acquisito e perso più volte nel corso di una Missione.

Gli Eroi possono utilizzare un Re-roll (dato da token o abilità) per ritirare un Dado Penalità. Come sempre, occorre accettare il secondo risultato.

*Es. Alexandra dopo l'ultimo attacco subito ha un totale di 4 token ferita, da questo momento quindi ogni volta che effettuerà un tiro dovrà aggiungere il Dado Penalità ai suoi tiri di dado.*

## NEMICI FUORI COMBATTIMENTO

Quando un Nemico accumula un numero di token Ferita pari al suo valore di Salute ♥ viene messo KO ed è eliminato. I Nemici Eliminati vengono rimossi dal gioco solo dopo aver applicato eventuali effetti secondari dati da Abilità ed Equipaggiamenti.

## SCALARE

Un Modello con l'Abilità "Scalare" può salire di un livello di altezza a seconda del suo grado. Per esempio un Modello con Scalare potrà salire o scendere di un livello.

Alcuni Equipaggiamenti e Abilità possono permettere ad un Modello senza questa Abilità di utilizzarla.

Il movimento in verticale effettuato con l'Abilità Scalare ha un costo in AP uguale ad un qualsiasi movimento in orizzontale, quindi salire di un livello costerà 1 AP mentre salire di due livelli costerà 2 AP.

Se la casella di arrivo del livello che si vuole raggiungere è occupata da un'altro Modello, non è possibile arrampicarsi.

Ogni Eroe possiede l'abilità Scalare.

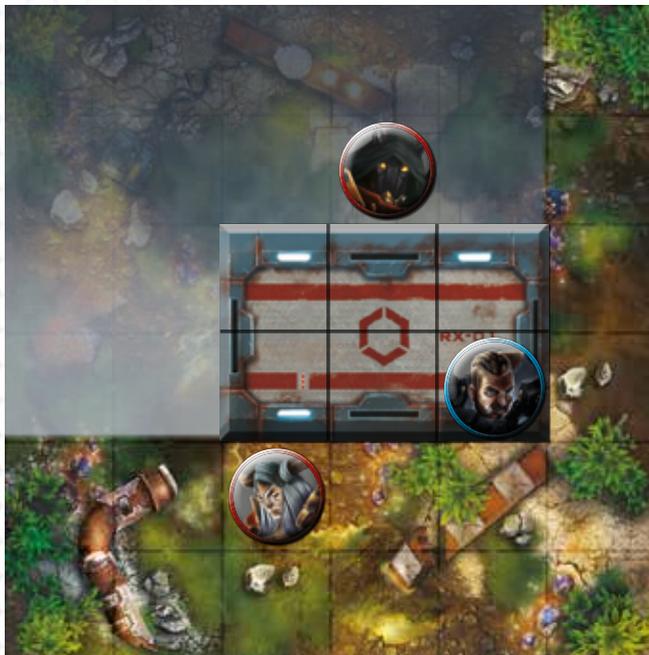
## LINEA DI VISTA DA E VERSO UN CONTAINER

Un Personaggio può colpire un obiettivo a terra mentre si trova su di un Container, affacciandosi dai bordi.

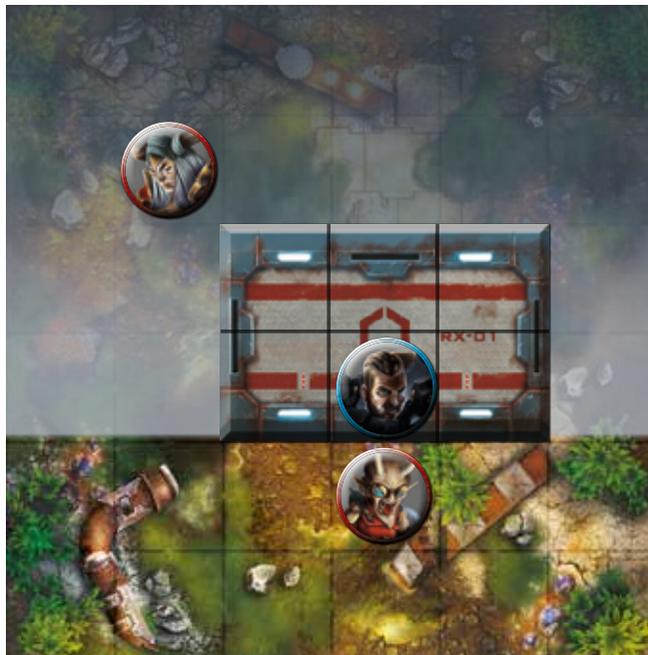
Le linee di vista del personaggio posizionato su di un container, sono bloccate da tutti i lati del container a cui il personaggio non è adiacente. Le figure sottostanti mostrano le zone da dove è possibile colpire. Un Personaggio non può colpire un bersaglio con attacchi da mischia se si trova a un differente livello di altezza.

Un Personaggio su un livello più alto può bersagliare un Modello più in basso anche se è coperto da altri Modelli.

Un Modello che usa un Attacco a distanza da un Container (o da una qualsiasi posizione rialzata) incrementa la gittata del suo attacco di 1.



*Es. Achab ha una linea di vista libera verso la Strega, quindi può attaccarla e può essere attaccato a sua volta dato che entrambi usano un attacco a distanza. Il Mower è nell'area senza linea di vista verso Achab, quindi entrambi non possono attaccarsi a vicenda.*



*Es. Achab ha una linea di vista libera verso il Kid, quindi può attaccarlo. Il Kid può attaccare solo in mischia, quindi non può attaccare. La Strega, anche se ha un'arma a distanza non può attaccare Achab ne essere attaccata dato che si trova nella zona senza linea di vista.*



## PSIONICI

In Sine Tempore esistono dei personaggi dotati di poteri che li rendono in grado di vedere e maneggiare delle correnti di pura energia visibili solo ai loro occhi. Sono chiamati Psionici e grazie a questa loro caratteristica sono in grado di modificare la materia e manipolare la realtà a loro piacimento.

Gli Psionici sono individui rispettati e temuti all'interno degli equipaggi delle astronavi, i loro poteri sono di grande aiuto nelle pericolose Missioni interplanetarie ma non di rado alcuni di loro perdono la testa a causa dell'enorme potere che accumulano.

## POTERI PSIONICI

Ogni Eroe Psionico ha accesso ai **Poteri psionici**. Come le altre Abilità i Poteri Psionici devono essere imparati ed equipaggiati per essere usati durante una Missione.

Per usare un Potere Psionico, L'Eroe deve effettuare con successo un **Test Psionico** tirando un numero di dadi uguale alla sua MI (▲) e ottenere i simboli richiesti dal potere. Questo test può essere modificato da Equipaggiamenti e Abilità come di consueto, sia in negativo che in positivo.

Pagate il costo in AP, guadagnate il numero indicato di token Oblio ed effettuate il test. Applicate l'effetto del Potere solo se il test ha successo.

Alcuni poteri hanno la parola chiave **Attacco**, in questo caso, se non diversamente specificato, seguono le normali regole per gli attacchi della scelta del bersaglio (vedi "**Bersagli Validi**" a pagina 32).

Gli Attacchi psionici in aggiunta a spiacevoli effetti addizionali, infliggono normalmente (ma non sempre) un danno fisso (ad esempio 2 o 4 Ferite, etc), indicato dalla statistica **DMG** del Potere. Un Nemico colpito da un attacco Psionico che infligge danni può ridurre le Ferite ricevute di un ammontare uguale alla propria caratteristica MD (♣).

*Es. Jukas sta attaccando un Mower usando il suo attacco Psionico "Frustata Energetica". Con il suo test di MI (▲) ottiene i due simboli necessari a lanciarlo (⚙ + ⚙), e può quindi infliggere 3 Ferite al suo bersaglio. Il Mower, però, ha una statistica di MD (♣) pari a 1 che gli permette di ridurre di uno il danno causato dall'attacco Psionico e ricevere quindi solo 2 Ferite.*

Alcuni Poteri Psionici possono avere un **Effetto Potenziato**, che per essere attivato richiede dei Simboli addizionali con il MI (▲) test. Se, in aggiunta ai Simboli necessari, il MI (▲) test ottiene anche i simboli addizionali, l'Effetto Potenziato può essere applicato in aggiunta a quello normale.



**Colpo Energetico:** [3AP] ▲ test (⚙ ⚙)   
**Attacco:** RNG 1-5 - DMG 3 - Oblio   
**Effetto Potenziato:** (⚙) Spinta.   
**Evoluzione:** 2XP 

**Colpo Energetico Poderoso:**

▲ - Token Abilità del Potere Psionico.  
■ - Nome del Potere Psionico (per distinguerlo dalle normali Abilità è di colore blu).  
■ - Costo in AP per usare il Potere Psionico.  
■ - Test, la sequenza di Simboli Azione da ottenere con un MI (▲) test per lanciare con successo il Potere Psionico.  
■ - Punti Oblio, Il numero di token Oblio che l'Eroe deve guadagnare per usare il potere.  
■ - RNG. Il numero di caselle entro le quali il Potere può essere utilizzato.  
■ - DMG. Il numero di Ferite inflitte dal Potere.  
■ - Effetto Potenziato.  
■ - Costo in Punti Esperienza (XP).



### PUNTI E TOKEN OBLIO

I Punti Oblio indicano la perdita di salute mentale sofferta dallo Psionico se abusa dei propri poteri.

Ogni volta che un Eroe usa un Potere Psionico, guadagnerà un token Oblio per ogni **Punto Oblio** indicato dal Potere Psionico. Se uno Psionico ha almeno un **token Oblio** sul proprio Datapad Eroe, dovrà effettuare un test di MI all'inizio della sua attivazione, e ottenere un numero di simboli  uguale o maggiore del numero di token Oblio posseduti. Se il test ha successo non accadrà nulla. Se il test fallisce, lo Psionico scarta tutti i suoi token Oblio e pesca una carta Oblio. Piazzate i Token Oblio sul Datapad dell'Eroe per non perdere il conto.

Token  
Oblio



### CARTE OBLIO

Quando un Eroe pesca una carta Oblio deve applicare immediatamente l'effetto. Alcuni effetti sono Istantanei e vengono applicati solo nel momento in cui vengono pescati, altri effetti sono Momentanei e il loro effetto durerà un numero stabilito di Fasi.

#### Descrizione

**A** - Nome della carta Oblio

**B** - Tipo di effetto:  Istantaneo,  Momentaneo

**C** - Description and rules of Oblivion card

### OGGETTI E POTERI PSIONICI

Alcuni oggetti aiutano lo psionico ad incrementare il livello di punti mente disponibili o a ricaricarsi più velocemente. Alcuni Equipaggiamenti aiutano lo psionico a gestire i token Oblio. Se un Equipaggiamento lo permette, lo Psionico può posizionare i token Oblio su di esso nel momento in cui li acquisisce o anche da i suoi (sulla scheda dell'Eroe).

A meno che non sia specificato dalle sue regole, i token Oblio assegnati ad un Equipaggiamento non possono essere eliminati dall'azione di Meditazione, se non diversamente specificato dall'oggetto.



## STATUS TOKEN

I Personaggi di Sine Tempore possono avere differenti tipi di Status, sia positivi che negativi. Questi effetti sono indicati usando dei token. Molti Equipaggiamenti assegnano Status token ad Eroi e Nemici, per esempio Stordito, Veleno, Re-roll, etc. In questo caso, a meno che non sia specificato diversamente, il Modello guadagna il relativo token nella sua Fase Token (vedi pagina 24). I token Status devono essere posizionati sul Datapad dell'Eroe se dipendono da una delle sue Abilità, o sulla carta Equipaggiamento da cui dipendono.

Per determinare velocemente se uno Status è negativo o positivo, guardate il colore del bordo del token. Uno Status token con il bordo rosso indica uno Status Negativo, mentre il bordo blu indica uno status positivo.

**NEGATIVO**   **POSITIVO**

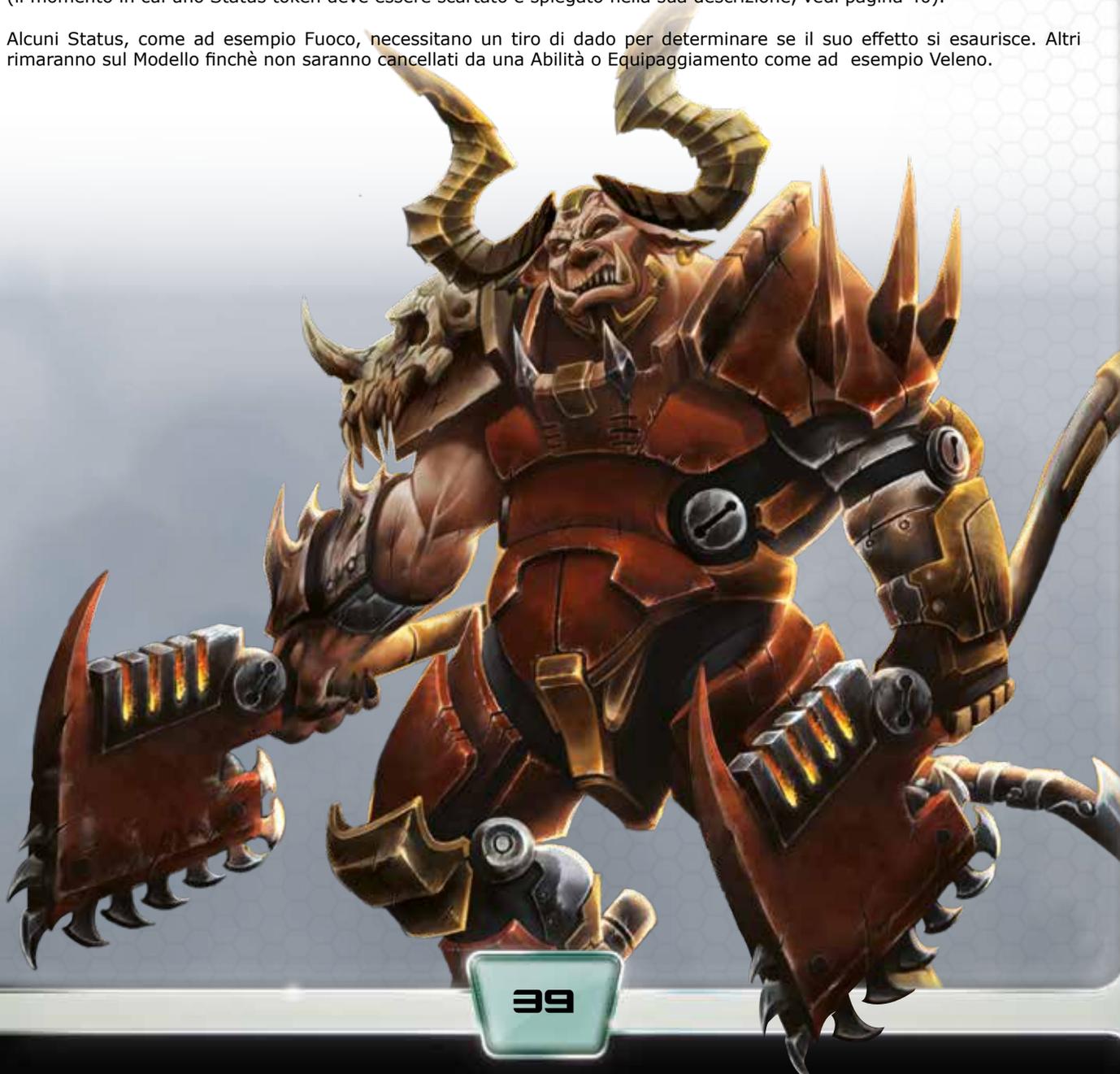
Quando un token è assegnato ad un Eroe, piazzatelo sul suo Datapad, se è assegnato su un Equipaggiamento piazzatelo sulla rispettiva carta.

A meno che non sia specificato diversamente, uno Status può essere assegnato solo una volta ad un Modello. Se un Modello perde e scarta un token Status, potrà guadagnarlo nuovamente durante il corso della Missione.

Un attacco che ha tra le sue Regole Speciali uno Status (ad esempio Fuoco) infligge almeno una Ferita, assegna il relativo status token al bersaglio dell'attacco.

Gli Status negativi sono normalmente scartati dopo aver applicato il loro effetto, o in alcuni casi, durante la Fase Token (il momento in cui uno Status token deve essere scartato è spiegato nella sua descrizione, vedi pagina 40).

Alcuni Status, come ad esempio Fuoco, necessitano un tiro di dado per determinare se il suo effetto si esaurisce. Altri rimarranno sul Modello finché non saranno cancellati da una Abilità o Equipaggiamento come ad esempio Veleno.



STATUS TOKEN

## STATUS NEGATIVI



**Danno cerebrale:** un Modello con questo token si muove di una casella in una direzione casuale. Risolvi questo movimento nella Fase Token del Modello e poi scarta questo token. la direzione del movimento casuale va determinata con l'uso della Carta Orientamento. Un Eroe con il token Ingaggiato che esegue questo movimento si considera come se stesse disingaggiando e subirà quindi l'attacco di tutti i Nemici adiacenti. Un Modello subirà una Ferita se è impossibilitato ad eseguire questo movimento, perchè la casella dove dovrebbe andare è occupata da un altro Modello o da un Elemento Scenico Impassabile.



**Contagio:** un Personaggio con questo token assegna un token Veleno ad ogni altro Modello che entra in una casella a lui adiacente. Scarta il token Contagio nella Fase Token del Modello, poi assegna un token Veleno a questo Modello.



**Fuoco:** un Modello con questo token subisce una Ferita alla fine della sua attivazione. Per scartare questo token un Eroe deve spendere 1 AP e tirare un dado. Con un risultato di  l'Eroe è riuscito a spegnere il fuoco e scarta questo token. Un Eroe può tentare di spegnere il fuoco più volte nella sua attivazione fintanto che ha AP a disposizione.

Un Nemico con un token Fuoco subisce 1 Ferita alla fine della sua attivazione, poi tirate un Dado Azione. Con un risultato di  il Nemico scarta questo token.



**Intralcio:** un Modello con questo token spende 2 AP per muovere di una casella, ogni volta che esegue una azione di Movimento. Scarta questo token alla fine della attivazione del Modello.



**Inchiodato:** il Modello non può effettuare azioni di Movimento durante la sua prossima attivazione. Scarta questo token alla fine della attivazione del Modello.



**Veleno:** un Eroe con questo token tira un dado in meno per tutti i suoi test. il token Veleno può essere scartato solo con l'uso di una specifica Abilità o Equipaggiamento.

Un Eroe che attacca un Nemico con il token Veleno può ritirare uno dei suoi dadi di attacco.



**Rallentare:** un Modello con questo token deve spendere un AP addizionale per ogni azione che intraprende. Scarta questo token alla fine dell'attivazione del Modello.



**Anima spezzata:** un Nemico lo scarta nella sua fase Token, e non potrà essere attivato normalmente. L'Eroe che ha assegnato il token "Anima spezzata" può quindi muovere il Nemico di un numero massimo di caselle pari alla RA () (del Nemico). Durante questa attivazione speciale, l'Eroe può anche forzare il Nemico ad effettuare il seguente attacco:

Attacco: AP 3 - RNG 1 -  4 - DMG 



**Stordire:** un Eroe Stordito deve muovere il suo token Attivazione in avanti di 2 settori sul Momentum.

Un Nemico con un token Stordito non muove il suo token attivazione sul Momentum, ma lo scarta nella sua Fase Token e perde 2 AP per il resto dell'attivazione.



**Emorragia:** durante la Fase Token, il Modello guadagna 1 token Sanguinante. Questo token può essere scartato solo con l'uso di una specifica Abilità o Equipaggiamento.



## TOKEN FERITA



**Sanguinante:** un Modello con questo token subisce 1 Ferita alla fine della sua attivazione, poi scarta questo token.



**1 Ferita:** un Modello riceve questo token per ogni Ferita che subisce.



**3 Ferite:** questo token è usato per tenere traccia delle ferite ricevute da un personaggio

## ALTRI TOKEN



**Ingaggiato:** un Eroe riceve uno di questi token quando diventa Ingaggiato (vedere pagina 30).



**Bottino:** Questo token è piazzato sul terreno di gioco quando un Nemico è eliminato. Un Eroe adiacente o nella stessa casella di un token bottino può spendere 1 AP per rimuoverlo dal campo di battaglia, poi pesca una carta Risorsa.



**Oblio:** un Eroe Psionico riceve questi token per ogni punto Oblio che riceve quando usa un Potere Psionico (vedi pagina 38).



**Agito:** durante la sua attivazione, un Modello con questo token DEVE spendere tutti i suoi AP per scartarlo.



**Obiettivo Generico:** questo token è usato in molte Missioni come Obiettivo per Eroi e/o Nemici. Le eventuali regole speciali per il suo utilizzo saranno spiegate nelle Missioni che ne fanno uso.



**Re-roll:** un Eroe può scartare questo token per ritirare un dado in un qualsiasi test che ha appena effettuato. Un Eroe non può mai avere più di 3 token Re-roll sul suo Datapad Eroe. I token Re-roll piazzati su una carta Equipaggiamento non contano in questo limite.

## STATUS POSITIVI



**1 AP:** puoi scartare questo token durante la tua Fase Token per guadagnare 1 AP extra per questa attivazione



**2 AP:** puoi scartare questo token durante la tua Fase Token per guadagnare 2 AP extra per questa attivazione.



**Scudo Psionico:** scarta questo token per ottenere + 2  quando effettui un test di difesa contro un attacco Psionico.



**Velocità:** un Modello con questo token spende 1 AP in meno quando effettua azioni di attacco durante la sua attivazione. Scarta questo token alla fine dell'attivazione del Modello.



**Resistenza Migliorata:** un Eroe può scartare questo token per guadagnare +2 PH per un tiro di difesa contro un attacco Fisico. Un Eroe non può avere più di un token Resistenza migliorata nello stesso momento.



**Forza:** un Eroe può scartare questo token per guadagnare +2 PH per un tiro di attacco da mischia. Un Eroe non può avere più di un token Forza nello stesso momento.



**Resistenza:** un Eroe può scartare questo token per guadagnare +1 PH per un tiro di difesa contro un attacco Fisico. Un Eroe non può avere più di un token Resistenza nello stesso momento.



**Concentrazione:** uno Psionico può scartare questo token per ritirare un dado quando effettua un test di Oblio.



**Piegare la Fortuna:** un Eroe può scartare questo token per cambiare a suo piacimento la faccia di un dado appena tirato. Un Eroe non può mai avere più di un token Piegare la Fortuna.



**Rigenerazione:** durante la sua Fase Token, il Modello recupera 1 Ferita. Dopo aver recuperato la Ferita, tirate un dado: con il risultato di , scarta questo token.

## ABILITA' GENERICHE

**Perfora Armature X:** un attacco con questa Abilità ignora X punti della PD () di un Nemico.

**Scalare:** un Modello con questa Abilità può muoversi di 1 livello di altezza con un una normale azione di movimento (vedi pagina 36).

**Volare:** un Modello con questa Abilità può muoversi sopra le caselle occupate da altri Modelli o Elementi Scenici, a condizione di non terminare il suo movimento su una casella occupata. Inoltre può muoversi su caselle adifferenti livelli di altezza senza spendere AP aggiuntivi. Un Modello volante non può essere Ingaggiato o bersaglio di attacchi da mischia, ma non può effettuare attacchi da mischia.

**Immunità X:** un Modello con questa Abilità è immune ad un determinato status (es. Stordito o Veleno), ad un tipo di attacco (es. Psionico o mischia), o ad una specifica Ferita (es. Sanguinante). Questo significa che non potrà ma subire gli effetti di alcuni attacchi o guadagnare determinati token Status.

Su alcuni Nemici questa Abilità potrebbe essere seguita da un Simbolo Azione, per esempio Immunità () o Immunità (). In questo caso se il simbolo specificato dall'Abilità è ottenuto da un dado durante un test di attacco, dovete eliminare quel dado dal vostro tiro (non deve essere considerato nessun simbolo)

**Spinta:** Se un attacco con questa Abilità infligge almeno una Ferita, muovete il bersaglio di un numero di caselle pari ai simboli () ottenuti dal test di attacco/difesa.

**Raggiungere X:** un attacco da mishia con questa Abilità può colpire Modelli entro X caselle e non solo quelli nelle caselle adiacenti.

**Status:** un attacco con i nomi di uno più Status tra le sue regole speciali, se infligge almeno una ferita, infligge anche i corrispondenti token status al bersaglio.

**Attacco Sostenuto:** questa Abilità è sempre accampagnata da un Simbolo Azione. Ogni volta che un dado ottiene il simbolo richiesto, tirate un altro dado e aggiungete i Simboli Azione ottenuti al risultato finale. Fino a che si ottengono i simboli richiesti ne dadi aggiuntivi potete continuare ad aggiungere nuovi dadi al tiro di attacco, fino ad infliggere un numero massimo di ferite pari al numero di dadi lanciati all'inizio dell'Attacco.

**Attacco Debole:** questo attacco infligge massimo una Ferita, indipendentemente dal numero di successi ottenuti col tiro ti attacco/difesa.



## ABILITÀ DEI NEMICI

**Trascinare:** un Modello ferito da un attacco con questa Abilità è piazzato adiacente al Nemico che ha eseguito l'attacco, o se non è possibile, nella casella più vicina.

**Orda X:** se un Nemico con questa Abilità è estratto durante un Draft Nemico, invece di piazzare solo un Modello sul campo di battaglia, piazzatene X Modelli. Seguite le normali regole dei Punti di Rinforzo per piazzare i Modelli. Se non è possibile piazzare tutti i Modelli, schieratene il massimo numero possibile (vedi Libro della Campagna a pagina 14).

**Predatore:** un Nemico con questa Abilità è sempre considerato essere in Combattimento (vedi pagina 24), a meno che la Missione non usi la regola speciale Pattuglia, in questo caso il Nemico inizierà la Missione in modalità Pattuglia.

**Anomalia Psionica:** Un Eroe che effettua un test di  (MI) per lanciare un potere Psionico entro 5 caselle da questo Nemico deve ritirare tutti i successi.

**Resistenza X:** un Nemico con questa Abilità obbliga un Eroe che lo ha attaccato a ritirare tutti i dadi che hanno ottenuto il Simbolo Azione indicato. Questa Abilità si applica solo sui dadi che hanno ottenuto un successo.

**Corridore:** il Nemico muove 2 caselle per ogni AP speso in una azione di Movimento.

**Tiratore:** questa Abilità si innesca in due differenti situazioni:  
**1** - Se all'inizio della sua attivazione il Nemico con questa Abilità è adiacente ad un Eroe, come sua prima azione, effettuerà un movimento della massima distanza lasciando abbastanza AP per effettuare un attacco e assicurandosi di rimanere nel RNG dell'Attacco.

**2** - Dopo il passaggio "Controlla l'obiettivo" (vedi pagina 21), se l'obiettivo è di attaccare un Eroe, il Nemico con questa Abilità, come sua prima azione, effettuerà un movimento della massima distanza lasciando abbastanza AP per effettuare un attacco e assicurandosi di rimanere nel RNG dell'Attacco.

In entrambi i casi, se per fare questo movimento il Nemico non ha abbastanza AP per fare un attacco, spenderà tutti i suoi AP rimanenti per allontanarsi ulteriormente.

**Tendenze Suicide:** un Nemico che usa con successo un attacco (infliggendo almeno una Ferita) con questa regola sarà rimosso dal gioco al termine della sua attivazione.

**Colpo Insidioso X:** Quando un Eroe si difende da un attacco Nemico con questa Abilità, deve ritirare tutti i dadi (che hanno ottenuto un Successo) che mostrano il simbolo indicato.



## ABILITÀ DEGLI ELEMENTI SCENICI

**Impassabile:** una casella occupata da un Elemento Scenico conquista Abilità non può essere attraversata e non è possibile terminare un movimento su di essa.

**Terreno accidentato:** Entrare in una casella di Terreno accidentato richiede 2 AP.

## REGOLE SPECIALI DELLE PLANCE

**Acqua:** Le caselle segnate con il simbolo dell'acqua in una Missione, seguono le regole dei Terreni Accidentati.

**Muri:** se 2 caselle adiacenti sono separate da un Muro non sono considerate adiacenti e non è possibile attraversare la linea di separazione tra due caselle se e coperta da un Muro. i Muri bloccano le linee di vista.



ACQUA



MURO





ABILITÀ DEI NEMICI



# REGISTRO DELLA COLONIA

## SALA DI CONTROLLO

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## INFERMERIA

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## LABORATORIO

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## SALA DELLA MEDITAZIONE

- ▣ LV1
- ▣ LV2

## OFFICINA

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## ARMERIA

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## MAGAZZINO

- ▣ LV1
- ▣ LV2
- ▣ LV3

## SALA DI ADDESTRAMENTO

- ▣ LV1
- ▣ LV2

### ACHAB

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- ▣ Pianificazione
- >▣ Tattiche Avanzate
- ▣ Stratega
- ▣ Supporto Tattico
- ▣ Manovra Diversiva
- ▣ Esca Olografica
- ▣ Ricognizione
- >▣ Infiltrato
- ▣ Carica
- >▣ Carica Furiosa
- >>▣ Carica Spericolata
- ▣ Spazzata
- ▣ Onda d'Urto
- ▣ Concentrazione
- >▣ Focus
- ▣ Piegare la Fortuna

#### RISORSE

- ▣ Cella Energetica Blu
- ▣ Cella Energetica Verde
- ▣ Cella Energetica Rossa
- ▣ Kit Medico

### ALEXANDRA

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- ▣ Primo Soccorso
- ▣ Resilienza
- ▣ Rinascita
- ▣ Togli Status
- >▣ Purificare
- ▣ Censura
- ▣ Resistenza
- ▣ Resistenza Migliorata
- ▣ Forza
- ▣ Sanguinamento
- >▣ Emorragia
- ▣ Tocco Vampirico
- ▣ Colpo Neurale
- ▣ Danno Cerebrale
- ▣ Vuoto Mentale
- >▣ Tempesta Mentale

#### RISORSE

- ▣ Cella Energetica Blu
- ▣ Cella Energetica Verde
- ▣ Cella Energetica Rossa
- ▣ Kit Medico

### ANDROMEDA 2.0

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- ▣ A Terra
- >▣ Pioggia di Colpi
- ▣ Sbarramento
- ▣ Riparo
- ▣ Blocco Vigoroso
- ▣ Countrattacco
- ▣ Spallata
- ▣ Testata
- ▣ Concentrazione
- >▣ Focus
- ▣ Piegare la Fortuna
- ▣ Guardia del Corpo
- >▣ Guardia Giurata
- ▣ Dividere il Fuoco
- >▣ Sventagliata
- ▣ Fuoco Pesante

#### RISORSE

- ▣ Cella Energetica Blu
- ▣ Cella Energetica Verde
- ▣ Cella Energetica Rossa
- ▣ Kit Medico

### JUKAS

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- ▣ Frusta Energetica
- >▣ Colpo Energetico
- >>▣ Colpo Energetico P.
- ▣ Trasformazione Energetica
- >▣ Trasmutazione Energetica
- ▣ Pirocinesi
- ▣ Fiammata
- >▣ Pira
- ▣ Veleno Psionico
- >▣ Corruzione della Carne
- ▣ Contagio
- ▣ Telecinesi
- ▣ Colpo Cinetico
- ▣ I Believe I Can Fly
- ▣ Signore del Tempo
- ▣ Rallentare
- ▣ Velocizzare

#### RISORSE

- ▣ Cella Energetica Blu
- ▣ Cella Energetica Verde
- ▣ Cella Energetica Rossa
- ▣ Kit Medico

### MAGAZZINO



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



### MISSIONI NARRATIVE

- ▣ Un Caldo Benvenuto
- ▣ Welcome to the Jungle
- >▣ Incursione al Tempio
- >▣ A Caccia di Stupide Rocce
- ▣ Le Macchinazioni di Fato
- >▣ L'Onorevole Culto
- >▣ Iniziazione Tribale
- ▣ Il Male Dentro
- >▣ Riprendetevi il Vostro Destino
- >▣ L'Ultima Speranza

### AREE DI PRIMAEVUS V

#### DEFCON 4

- ▣ The Heaven
- ▣ The Rift
- ▣ Neptune Lake

#### DEFCON 4-3

- ▣ Thunder Grave
- ▣ Butterfly Bites
- ▣ Acid Swamp
- ▣ Emerald River
- ▣ The Falling Leaves
- ▣ The Fortress

#### DEFCON 3-2

- ▣ Agricola
- ▣ Sharp Rocks
- ▣ The Three Sisters
- ▣ Magma Pool
- ▣ Dead Wood
- ▣ Lonely Peak

#### DEFCON 2-1

- ▣ Rapids of Blood
- ▣ Valley of the Templess
- ▣ Trident
- ▣ Howling Wild
- ▣ The Stone Gardem

#### DEFCON 1

- ▣ The Scythe
- ▣ Hot Spot
- ▣ Scilla



# REGISTRO DELLA COLONIA

## SALA DI CONTROLLO

- LV1
- LV2

## INFERMERIA

- LV1
- LV2

## LABORATORIO

- LV1
- LV2

## SALA DELLA MEDITAZIONE

- LV1
- LV2

## OFFICINA

- LV1
- LV2
- LV3

## ARMERIA

- LV1
- LV2
- LV3

## MAGAZZINO

- LV1
- LV2
- LV3

## SALA DI ADDESTRAMENTO

- LV1
- LV2

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### RISORSE

- Cella Energetica Blu
- Cella Energetica Verde
- Cella Energetica Rossa
- Kit Medico

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### RISORSE

- Cella Energetica Blu
- Cella Energetica Verde
- Cella Energetica Rossa
- Kit Medico

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### RISORSE

- Cella Energetica Blu
- Cella Energetica Verde
- Cella Energetica Rossa
- Kit Medico

XP TOTAL: \_\_\_\_\_  
XP NON SPESI: \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### RISORSE

- Cella Energetica Blu
- Cella Energetica Verde
- Cella Energetica Rossa
- Kit Medico

## MAGAZZINO



ITANIMULLI



ALH-84001



INOTTENIO



KEKKULENIUM



MOTILMOLINA



## MISSIONI NARRATIVE

- Un Caldo Benvenuto
- Welcome to the Jungle
- > Incursione al Tempio
- > A Caccia di Stupide Rocce
- Le Macchinazioni di Fato
- > L'Onorevole Culto
- > Iniziazione Tribale
- Il Male Dentro
- > Riprendetevi il Vostro Destino
- > L'Ultima Speranza

## AREE DI PRIMAEVUS V

### DEFCON 4

- The Heaven
- The Rift
- Neptune Lake

### DEFCON 4-3

- Thunder Grave
- Butterfly Bites
- Acid Swamp
- Emerald River
- The Falling Leaves
- The Fortress

### DEFCON 3-2

- Agricola
- Sharp Rocks
- The Three Sisters
- Magma Pool
- Dead Wood
- Lonely Peak

### DEFCON 2-1

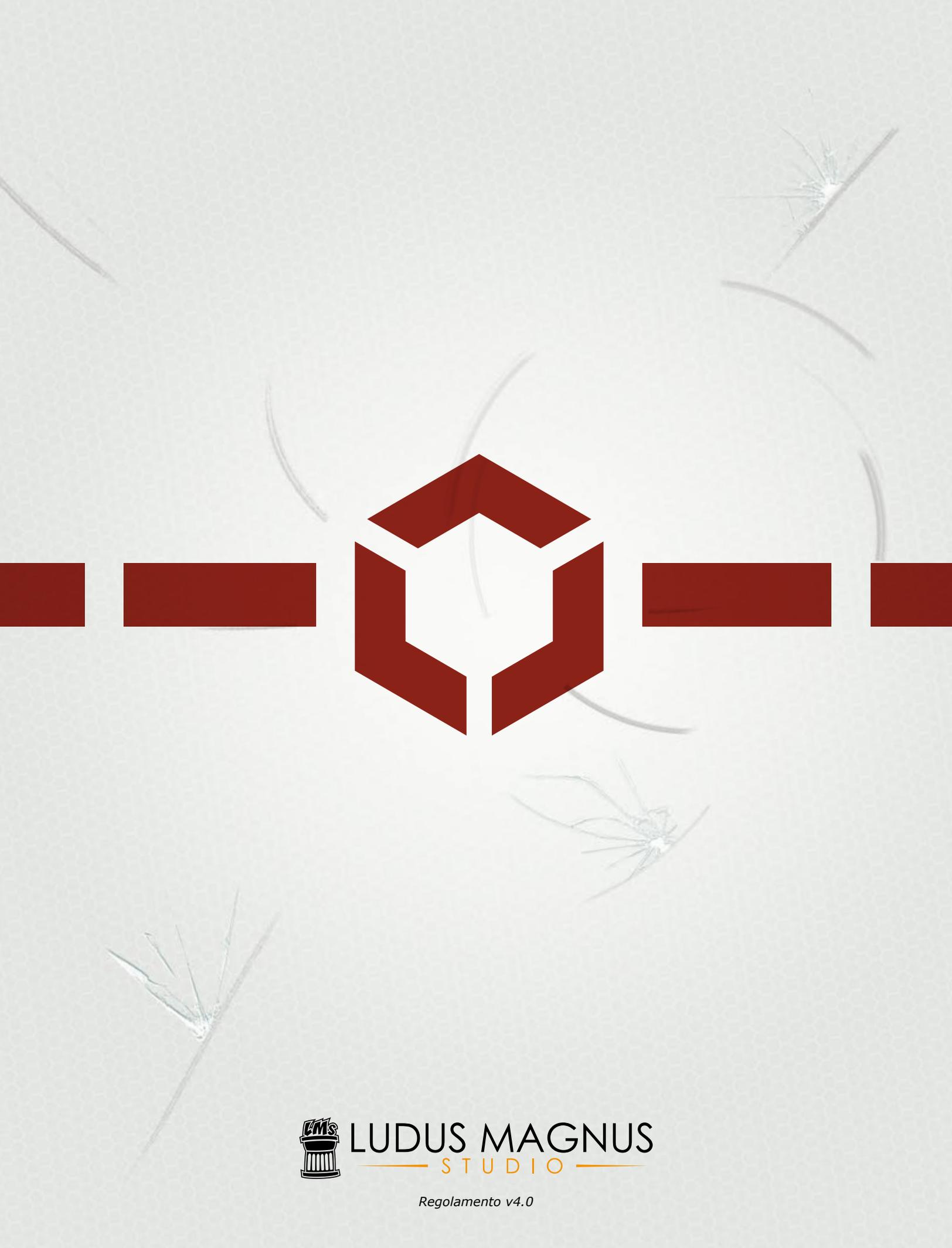
- Rapids of Blood
- Valley of the Temples
- Trident
- Howling Wild
- The Stone Gardem

### DEFCON 1

- The Scythe
- Hot Spot
- Scilla







LUDUS MAGNUS  
STUDIO

Regolamento v4.0