

STAR SAGA

A dynamic, action-packed illustration for the Star Saga. At the top, a metallic banner with green glowing accents contains the title "STAR SAGA". Below it, a large, menacing figure with a red and yellow mask and a dark cape floats in the air, holding a glowing blue energy orb. To the left, a character in green and yellow armor is in a dynamic pose. In the center, a woman with a determined expression holds a large, futuristic weapon. To her right, a man with a red scar on his face and a brown coat holds a large, orange and blue blaster. In the foreground, an older man with a white beard and a glowing orange eye holds a complex, multi-barreled weapon. On the right, a man in a light blue uniform looks on with a concerned expression. The background is a futuristic, metallic environment with blue and white tones.

Regolamento

Introduzione

Benvenuti in Star Saga, il gioco ambientato in un universo futuristico caratterizzato da viaggi spaziali, tecnologie avveniristiche ed una miriade di razze aliene, nel quale i giocatori controllano un gruppo di intrepidi Mercenari intenti a fermare i malvagi piani del Nexus. Le partite potranno essere affrontate anche in modalità cooperativa o in solitaria.

Nelle prime pagine del regolamento troverete una missione introduttiva perfetta per apprendere i fondamentali del gioco. In seguito potrete utilizzare il Libro delle Missioni o le future espansioni Mantic per affrontare nuove ed avvincenti avventure.

Questo regolamento è scritto pensando ad un giocatore che interpreti il ruolo del Nexus, ma qualora giochiate in cooperativa, dovrete fare riferimento ai riquadri verdi, dedicati all'Artificial Nexus, nei quali troverete indicate le regole da applicare a questa modalità di gioco.

Contenuti

Componenti del Gioco	2	Fase Conclusiva	19
Preparazione	4	Ferite ai Mercenari	19
Sequenza di Gioco	6	Missioni	20
Fase dei Mercenari	6	Regole Aggiuntive	22
Prodezze	6	Allontanarsi	22
Movimento	7	Equipaggiamenti	23
Azioni	8	Scudi	23
Sparare	9	Zone	24
Elementi Scenici e Coperture	10	Distruggere Elementi Scenici	24
Risolvere gli Attacchi	11	Oscurità	25
Assalire / Assalto Ravvicinato	13	Carte Interruzione	25
Aprire e Chiudere Porte	13	Furtività	26
Hackerare Terminali	13	Boss	27
Interagire con Elementi Scenici	14	Modelli Grossi	27
Fase del Nexus	14	Campagne	28
Artificial Nexus	16	Esperienza	30

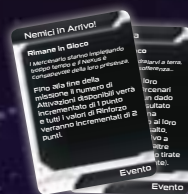
Componenti



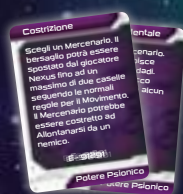
Regolamento e Libro delle Missioni



6 Carte Mercenario



14 Carte Evento



5 Carte Potere Psionico



5 Carte Boss



7 Carte Agente



36 Carte Nexus



22 Carte Abilità



34 Carte Equipaggiamento



4 Carte Equipaggiamento Dispiegabile



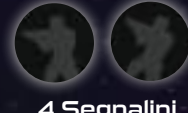
10 Dadi



22 Segnalini Ferita/Danno



8 Segnalini Punto di Rinforzo



4 Segnalini Oscurità

Misuratori



2 Segnalini Mercenario a Terra



10 Segnalini Esperienza



6 Segnalini Mercenario



Posizione Iniziale Mercenari



Sagoma Fiamma



8 Segnalini Porta Bloccata



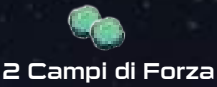
6 Mercenari



4 Tecnici di Laboratorio



4 Ranger della Corporation



2 Campi di Forza



Esplosivi



2 Torrette



5 Boss



6 Guardie di Sicurezza



4 Vittime della Plague



4 Armadi



6 Terminali



2 Serbatoi



6 Marine della Corporation



6 Tavoli



6 Casse



4 Porte Doppie



6 Porte



2 Armadi delle Armi



33 Tessere della Plancia

Preparazione

Allestite il tavolo con i componenti necessari a giocare la vostra prima partita come mostrato nella pagina accanto.

1. Miniature


Le miniature rappresentano i Mercenari e gli Agenti del Nexus. Ogni modello, a prescindere dalle reali dimensioni o da eventuali armi o equipaggiamenti sporgenti, occupa completamente le caselle sopra alle quali si trova la sua base.

2. Segnalini Mercenario

All'inizio della partita ogni Mercenario dovrà prendere un apposito segnalino. Questo andrà posizionato accanto alla carta del relativo personaggio e dovrà essere girato non appena il Mercenario concluderà il proprio Turno. Nessun Mercenario potrà agire una volta che il suo segnalino sarà a faccia in giù. Una volta che tutti i segnalini saranno stati girati dovrete riportarli in posizione iniziale.



3. Mazzo Nexus

Il mazzo Nexus determina le azioni degli Agenti ed il verificarsi di determinati eventi. Per la prima missione introduttiva verranno utilizzate solamente le 12 carte con il simbolo : mischiatele e posizionatele accanto alla plancia.

All'inizio della partita il giocatore Nexus dovrà pescare le prime 3 carte del mazzo, queste formeranno la sua mano iniziale. Le carte non dovranno essere rivelate ai Mercenari. All'inizio di ogni missione verrà indicato quali carte utilizzare per comporre il mazzo del Nexus.

Artificial Nexus

Giocando senza un giocatore Nexus sarà compito dei Mercenari farne le veci. A meno che non desideriate fare in altro modo i compiti del Nexus dovranno essere svolti dal giocatore alla sinistra dell'ultimo Mercenario ad aver concluso il proprio Turno. Tale giocatore dovrà risolvere tutte le azioni del Nexus. Qualora utilizzate le regole per l'Artificial Nexus non dovrete pescare nessuna carta dal mazzo Nexus all'inizio della partita.

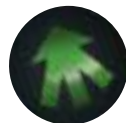
4. Posizione Iniziale dei Mercenari

Questo segnalino rappresenta la posizione di partenza dei Mercenari all'inizio della missione. Nel caso la partita venga giocata da più Mercenari uno di loro dovrà essere posizionato sulla casella indicata dal segnalino e i suoi compagni andranno collocati accanto o il più vicino possibile ad essa.



5. Punti di Rinforzo

Questi segnalini vanno posizionati sulla plancia con il lato 'attivo' rivolto verso l'alto. Le caselle da loro occupate possono essere sfruttate dal giocatore Nexus per **far entrare in campo i Rinforzi**.



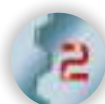
I Mercenari non possono occupare o posizionare altri segnalini su queste caselle.

Alcuni Punti di Rinforzo potrebbero occupare più di una casella: in questo caso tutte le caselle coperte dal segnalino saranno valide per invocare rinforzi e non potranno essere occupate da Mercenari o altri segnalini.

Qualora un Punto di Rinforzo venisse **disattivato** ruotate il corrispondente segnalino a faccia in giù.

6. Porte Bloccate

Nel corso delle missioni potrete incontrare **Porte Bloccate** alle quali sarà associato un segnalino che indicherà il livello di resistenza della serratura. I Mercenari dovranno trovare il modo di aprire o distruggere queste porte per proseguire nella loro missione.



1 Tecnico di Laboratorio
Laboratory Technician

2 Guardia di Sicurezza
Security Guard
Carabina Laser Arma da campo

3 Pianificazione
Guarda le prime 5 carte Nexus e rimettile in cima al mazzo nell'ordine desiderato.
Utilizzabile come 1 Attivazione Nexus.
Livello 1

4

5

6

1 Capitano Erika Oulinsky
Commander, T-10, T-10
Fucile Laser d'Assalto Arma da Tiro, L1

2

3

4

5

6

Tecnico di Laboratorio

Guardia di Sicurezza

Terminale

Porta

Cassa

Tutorial

Una volta allestita l'area di gioco il giocatore Nexus dovrà leggere il seguente testo ad alta voce:

Passando attraverso i canali di ventilazione sei riuscita a raggiungere una stanza ben illuminata. Ti fermi un istante a riprendere fiato mentre prepari il tuo equipaggiamento. L'indicatore sulla parete conferma che il checkpoint di sicurezza B, dove attende il resto della squadra, si trova proprio davanti a te. Il corridoio è però bloccato da una porta e dovrai hackerare un terminale per aprirla. Nulla di complicato, se non fosse per le guardie che hanno appena notato la tua presenza...

Ora potete proseguire nella lettura. Ogni volta che incontrerete un riquadro rosso come quello che state leggendo fermatevi e provate a mettere in pratica le regole appena apprese!

Sequenza di Gioco

Le partite di Star Saga vengono giocate in una serie di **Round** a loro volta **suddivisi in tre Fasi**:

- Fase dei Mercenari
- Fase del Nexus
- Fase Conclusiva

Fase dei Mercenari

In questa Fase i Mercenari dovranno muovere i personaggi e risolvere le loro Azioni. È necessario completare il Turno di un Mercenario prima di passare al successivo.

L'ordine di attivazione dei Mercenari potrà essere deciso liberamente ogni Turno.

Nel proprio Turno i Mercenari potranno **Muoversi e in seguito compiere un'Azione**. Se lo desiderano potranno decidere di non far nulla.

Dato che questa missione introduttiva verrà affrontata da un unico Mercenario la Fase del Nexus avrà inizio subito dopo che Dulinsky avrà concluso il proprio Turno.



Prodezze

Le Prodezze sono abilità speciali che i Mercenari possono utilizzare **una sola volta per missione**. Anziché giocare un Turno normale i Mercenari potranno sfruttare una delle Prodezze riportate sulla loro carta. Se il Mercenario ha più Prodezze, ognuna potrà essere usata una sola volta per missione.

A meno che non venga specificato il contrario non è possibile Muovere o compiere Azioni quando si utilizza una Prodezza. Qualunque Azione compiuta durante la risoluzione di una Prodezza (ad esempio nel caso di Prodezze che permettono di Sparare) seguirà le regole valide per quel tipo di Azione. Le Prodezze possono essere eseguite anche nel caso in cui ci si trovi nell'arco frontale di un nemico.

Importante

Quanti Turni?

A meno che non venga diversamente specificato all'inizio della missione i Mercenari disporranno di 4 Turni da utilizzare nella loro Fase. Dato che la maggior parte delle missioni verrà affrontata da 4 giocatori questo significa che tutti i Mercenari avranno modo di agire.

Potreste però affrontare missioni con un diverso numero di giocatori; in questi casi un Mercenario potrebbe essere attivato più di una volta oppure ritrovarsi senza Turni a disposizione e quindi impossibilitato ad agire.

Movimento

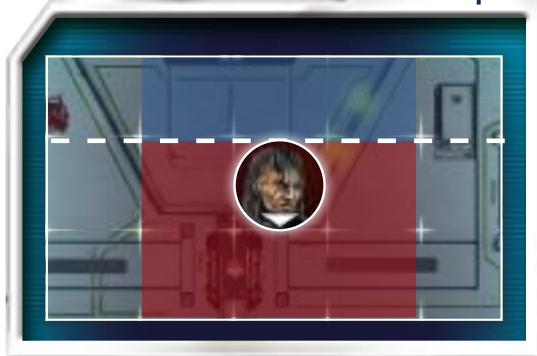
Posizionamento

I modelli si muoveranno sulle caselle della plancia e saranno sempre rivolti verso uno dei loro lati. Tale direzione, detta **Orientamento**, è indicata dalla freccia bianca mostrata nell'immagine qui sotto.

Le 8 caselle attorno a quella occupata da un modello, mostrate in blu e in rosso, sono definite **Adiacenti**. Le caselle davanti e ai lati del modello, evidenziate in rosso, rappresentano il suo **arco frontale**. Le restanti caselle blu identificano invece il suo **arco posteriore**.

I modelli possono vedere tutto ciò che si trova al di sotto della linea tratteggiata: qualunque nemico o alleato in quell'area risulterà visibile. In caso contrario i modelli si troveranno alle spalle del Mercenario e non potranno essere visti.

Esempio



Normalmente i modelli possono attaccare solamente i nemici che riescono a vedere. Alcune creature possono vedere a 360°: tutte le caselle a loro adiacenti faranno parte dell'arco frontale e potranno quindi attaccare in qualunque direzione.

Muovere i Modelli

Ogni modello possiede un valore di Movimento specificato sulla propria carta:



Nel proprio Turno il modello potrà spostarsi di un numero di caselle pari al massimo al suo valore di Movimento rispettando le seguenti regole.

- Il modello può cambiare direzione mentre si muove e, al termine del movimento, dovrà scegliere il suo orientamento finale.
- Il modello non può oltrepassare caselle già occupate.
- Il modello può muoversi diagonalmente solo nel caso in cui almeno uno dei due percorsi che conducono alla casella di destinazione risulta percorribile.
- Se un modello entra nell'arco frontale di un nemico deve concludere immediatamente il proprio Movimento.

Esempio

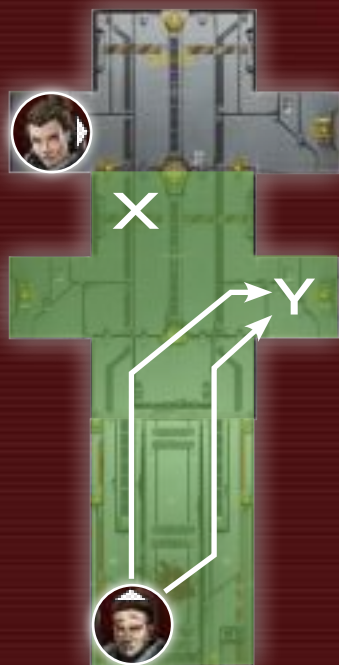


Il modello sulla casella A vuole raggiungere la casella B. Il movimento è possibile solo nel caso in cui il modello possa superare almeno una delle caselle contrassegnate dalla X. In caso contrario il modello non potrà raggiungere diagonalmente la casella B.

- Se all'inizio del proprio Turno un modello si trova nell'arco frontale di un nemico non potrà Muoversi liberamente e dovrà:
 - Restare sulla casella occupata ed eventualmente cambiare orientamento.
 - Allontanarsi concedendo però ai nemici un Attacco di Opportunità (vedi pag.22).
- Qualora le regole consentano ad un modello di entrare in gioco (solitamente dai Punti di Rinforzo), questo potrà Muoversi liberamente e il punto di ingresso in campo conterà come prima casella di movimento. Nessun modello può entrare in gioco da caselle che siano già occupate.
- I modelli possono abbandonare la plancia solo nel caso in cui l'opzione sia contemplata dal testo della missione. Per far ciò dovranno raggiungere il bordo della plancia con ancora caselle di movimento a disposizione per abbandonare l'area di gioco.

Tutorial

Il Capitano Dulinsky, con un valore di Movimento pari a 5, può muoversi all'interno dell'area evidenziata in verde.



Qualora raggiungesse la casella X si troverebbe nell'arco frontale di un nemico e dovrebbe fermarsi immediatamente. Dato che Erika è un'ottima tiratrice preferisce sfruttare le sue doti balistiche per eliminare la Guardia dalla distanza.

Dulinsky raggiunge la casella Y orientandosi verso il nemico al termine del Movimento. Dalla nuova posizione Erika potrà sia Sparare al nemico che sfruttare il riparo contro eventuali contrattacchi. Esistono percorsi multipli che consentono di raggiungere la casella Y. È sempre importante identificare con chiarezza il percorso compiuto durante gli spostamenti.

Una volta concluso il Movimento Dulinsky può compiere un'Azione.

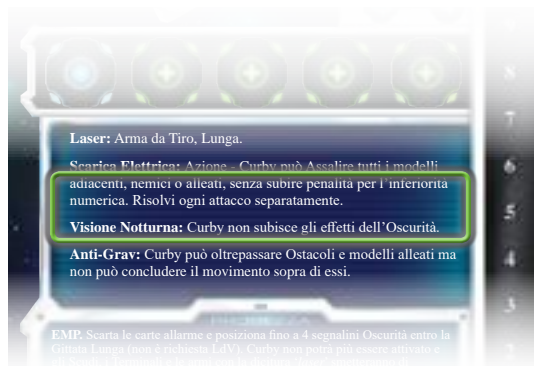
Azioni

Al termine del Movimento i modelli possono compiere una singola Azione. Le Azioni più comuni sono:

- Sparare
- Assalire / Assalto Ravvicinato
- Aprire o Chiudere Porte
- Hackerare Terminali
- Interagire con Elementi Scenici

Nel caso un modello si trovi nell'arco frontale di uno o più nemici l'unica Azione che potrà compiere sarà Assalire un nemico.

Esistono alcune Azioni non presenti nell'elenco precedente, si tratta ad esempio di abilità acquisite o derivanti da equipaggiamenti il cui funzionamento verrà spiegato da apposite carte.



Tutorial

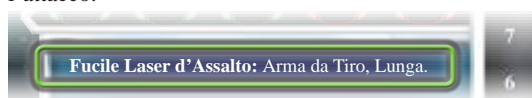
In questo esempio Dulinsky, non essendo adiacente ad alcun nemico, Porta o Terminale, può Sparare alla Guardia di Sicurezza.

Nella pagina seguente troverete indicate le regole per risolvere l'attacco: provate a metterle in pratica!



Sparare

Solamente i modelli equipaggiati con **Armi da Tiro** possono Sparare. Nel caso un modello disponga di più di un'arma dovrà scegliere quella con cui risolvere l'attacco.

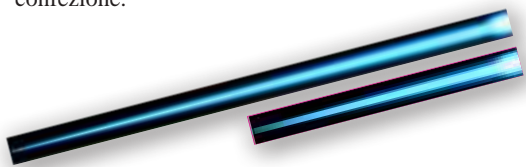


Non è possibile Sparare se ci si trova nell'arco frontale di un nemico oppure se il bersaglio è adiacente ad un modello alleato.

Prima di Sparare l'attaccante deve verificare che il bersaglio si trovi entro la Gittata dell'arma e la sua Linea di Vista.

Gittata

La **Gittata** può essere **Lunga** o **Corta** ed è rappresentata dai misuratori presenti all'interno della confezione.



Posizionate il misuratore adatto al **centro esatto** della base dell'attaccante. Qualora il misuratore consenta di raggiungere un qualsiasi punto della base del bersaglio allora l'attaccante potrà Sparargli.

Esempio



La Guardia di Sicurezza si trova entro la Gittata del Fucile di Dulinsky.

Alcune armi hanno Gittata Illimitata e, in quanto tali, i loro bersagli saranno sempre considerati entro la Gittata dell'arma.

Linea di Vista (LdV)

I modelli possono sparare solamente a bersagli visibili, ossia coloro che si trovino nell'estensione del loro arco frontale (vedi pag.7).

Posizionate il misuratore in modo tale da congiungere il centro della base dell'attaccante ad un qualsiasi punto della base del bersaglio. Qualora il misuratore si sovrapponga ad altri modelli o Elementi Scenici Bloccanti (vedi pag.10) il nemico non potrà essere bersagliato.

Alcuni tipi di attacchi, come ad esempio quelli Psionici, non richiedono Linea di Vista. Gli attacchi di questo tipo sono utilizzabili solo a patto che il bersaglio si trovi entro la loro Gittata e, oltre a ignorare le regole relative a Coperture ed Elementi Scenici, potranno essere usati anche contro nemici adiacenti a modelli alleati.

Risolvere gli Attacchi

Dopo aver verificato Gittata e Linea di Vista seguite le regole a pag.11 per determinare l'esito dell'attacco.

Armi a Sagoma

Alcune armi contraddistinte dalla dicitura **Sagoma** sfruttano l'apposito misuratore incluso nella confezione. Questo andrà posizionato a contatto con il centro esatto della base dell'attaccante e potrà essere orientato liberamente all'interno del suo arco frontale. Tutti i modelli che si trovano su caselle toccate anche solo parzialmente dalla sagoma verranno colpiti. Le armi a Sagoma ignorano le regole per le Coperture ma se uno o più Elementi Scenici Bloccanti dovessero occupare l'intera ampiezza della sagoma, tutti i bersagli dietro ad essi non subiranno alcun effetto.

L'attacco andrà risolto separatamente per ogni bersaglio colpito.

Esempio



Il lanciafiamme di Devil colpisce sia il Tecnico di Laboratorio che la Guardia di Sicurezza. Quest'ultima non potrà sfruttare il bonus per la Copertura offerto dal tavolo.

Elementi Scenici

Nella confezione sono inclusi Terminali, Casse, Tavoli ed Armadi. Alcuni Elementi Scenici, come ad esempio i Terminali, avranno regole particolari specificate dal testo della Missione.

Gli Elementi Scenici potranno essere sfruttati per ripararsi dal fuoco nemico. Gli Elementi più bassi di un modello, come ad esempio le Casse o i Tavoli, sono chiamati **Ostacoli**. È possibile Sparare e tracciare la Linea di Vista oltre ad essi subendo però alcune penalità.

Gli Elementi più alti di un modello, come ad esempio gli Armadi, bloccano la Linea di Vista e vengono detti **Bloccanti**. Le miniature in campo e le pareti (gli spazi vuoti che delimitano l'area di gioco) sono considerati Bloccanti.

Coperture

Se l'attaccante non riesce a vedere completamente ogni parte della miniatura che desidera attaccare (senza che la Linea di Vista oltrepassi ostacoli, pareti o altri modelli) Il bersaglio verrà considerato in **Copertura** e potrà usufruire di un bonus ai suoi tiri difensivi (vedi la sezione Risolvere gli Attacchi a pag.11).

Gli Ostacoli adiacenti all'attaccante non verranno considerati ai fini del calcolo delle Coperture.

Sporgersi dai Ripari

I modelli in Copertura possono sporgersi dai ripari per sfruttare una migliore linea di tiro contro nemici nascosti o non bersagliabili.

È possibile **Sporgersi** oltre a qualsiasi casella libera ed adiacente e tracciare la Linea di Vista a partire da tale

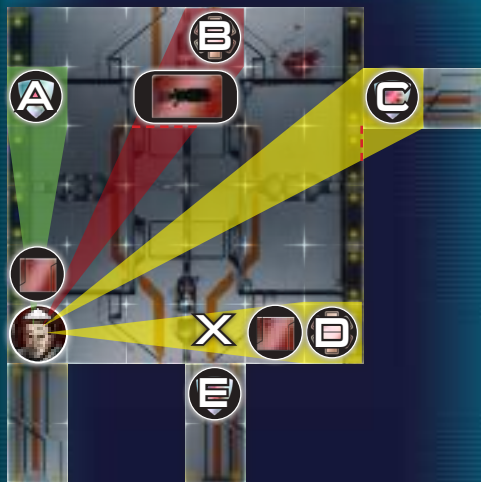


casella anziché da quella realmente occupata.

I modelli che si Sporgono non devono essere spostati e la Gittata verrà calcolata a partire dalla loro posizione originale.

Esempio

Determinare le Coperture



Dulinsky è circondata da 5 nemici.

- L'Agente A, dato che la sua miniatura è interamente visibile, non può sfruttare alcuna Copertura. La Cassa adiacente a Dulinsky non andrà considerata.
- L'Agente B è nascosto dietro all'Armadio (Elemento Scenico Bloccante) e quindi non potrà essere bersagliato.
- L'Agente C può essere visto solo in parte. Grazie alla parete tratteggiata in rosso è considerato in Copertura.
- L'Agente D si trova dietro un Cassa ed è quindi in Copertura.
- L'Agente E, trovandosi alle spalle di Dulinsky, non può essere visto.

Dulinsky è in Copertura rispetto agli Agenti A e C e non può essere vista dall'Agente B.

L'Agente D può tracciare la Linea di Vista oltre alla Cassa adiacente e Sparare a Dulinsky senza che la Mercenaria possa sfruttare Copertura.

L'Agente E non può vedere Dulinsky dalla sua posizione ma, dato che si trova in Copertura e che la casella X non risulta occupata, può Sparare sporgendosi; anche in questo caso Erika non potrà usufruire di alcun bonus per la Copertura.

Risolvere gli Attacchi

Gli attacchi verranno risolti lanciando i dadi presenti all'interno della confezione. L'attaccante tirerà i dadi Attacco (rossi), il difensore quelli Difesa (blu).



1. Lancio dei dadi

L'attaccante tira un numero di dadi rossi pari al suo valore di Tiro o Assalto a seconda del tipo di attacco.



Il difensore tira un numero di dadi blu pari al suo valore di Difesa.



I dadi da tirare potrebbero aumentare o diminuire in base ad alcuni modificatori ma non possono mai essere ridotti a meno di uno:

- -1 dado se il modello è Menomato (vedi pag.19).
- -1 dado Difesa se l'attaccante di trova nell'arco posteriore del difensore.
- +1 dado Difesa se il difensore si trova in Copertura.
- -1 dado Attacco o Difesa se un modello Assalito è in inferiorità numerica (ossia nell'arco frontale di più di un nemico).

Talvolta i modelli potrebbero sfruttare abilità o equipaggiamenti in grado di modificare ulteriormente il numero di dadi da tirare.

Una volta applicati i modificatori attaccante e difensore dovranno tirare i loro dadi simultaneamente.

2. Attacchi Bloccati

Dopo aver tirato i dadi confrontate i risultati per determinare quanti colpi verranno schivati o bloccati e quanti invece colpiranno il bersaglio.

Ogni 'esplosione' (☠☠☠) rappresenta un attacco portato con successo, mentre ogni 'scudo' (🛡🛡🛡) rappresenta un colpo schivato o parato.

I risultati nulli (☐☐) non producono alcun effetto e dovranno essere scartati immediatamente.

Il difensore può utilizzare uno scudo per bloccare una singola esplosione di livello pari o inferiore.

Dado Difesa	Effetto
🛡	Blocca 1 ☠☠☠
🛡	Blocca 1 ☠☠
🛡	Blocca 1 ☠

Scartate i dadi accoppiati in questo modo. L'esito dell'attacco sarà determinato dal numero di dadi rossi rimanenti. Nel caso questi vengano ridotti a 0 l'attacco non produrrà alcun effetto.

3. Calcolo Ferite/Danni

Ogni dado Attacco non scartato provoca una **ferita** (o **danno**) al bersaglio.

Nel caso si tratti di un Agente posizionate un segnalino Ferita sopra o accanto alla sua base. Qualora il numero di segnalini diventi pari o superiore ai punti vita dell'Agente il modello andrà rimosso dal gioco.



Nel caso di Mercenari o Boss i segnalini Ferita andranno posizionati sulla prima casella disponibile nell'area dedicata al loro **indicatore di salute** (vedi pag.19).

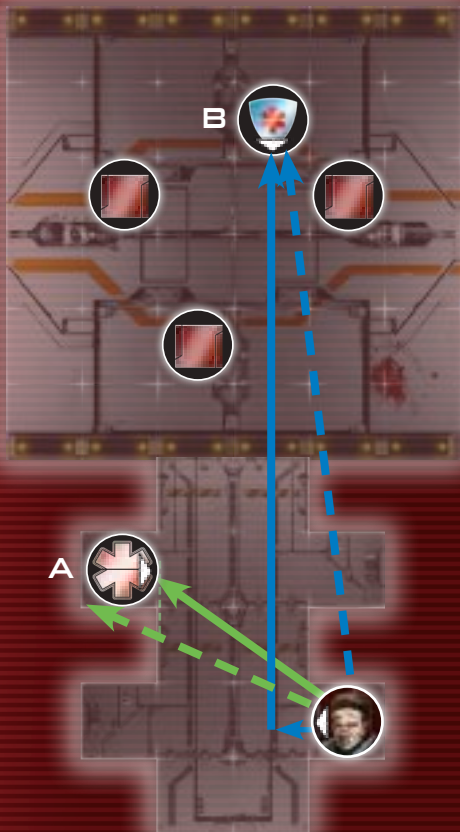
Importante

Ritirare i Dadi

Alcune abilità o equipaggiamenti permettono di ritirare alcuni dadi. Questa operazione andrà effettuata dopo aver tirato i dadi ma prima di aver determinato gli accoppiamenti per gli attacchi bloccati. Il secondo risultato sostituirà quello precedente anche nel caso in cui risulti peggiore.

Il Capitano Dulinsky può attaccare due nemici.

Il Tecnico di Laboratorio (A) è il più vicino ma si trova in Copertura. La Guardia di Sicurezza (B) non può sfruttare alcun riparo ma, trovandosi a distanza, non rappresenta una minaccia prioritaria.



Vediamo come si risolverebbero questi attacchi.

A. Posizionando il misuratore al centro della base di Dulinsky si può notare come il Tecnico di Laboratorio risulti visibile ed entro la Gittata dell'arma.

Tuttavia Erika non riesce a vedere completamente la miniatura nemica: come mostrato dalla linea tratteggiata parte del bersaglio è celata dalla parete, questo significa che il Tecnico di Laboratorio è considerato in Copertura.

Dulinsky tira un numero di dadi Attacco pari al suo valore di Tiro (4), mentre il Tecnico tira un numero di dadi blu pari alla sua Difesa (1), a cui può aggiungere un dado grazie al modificatore per la Copertura.



Il risultato nullo viene scartato. I dadi Difesa consentono di annullare due attacchi. Rimane un singolo dado Attacco che provoca una ferita: posizionate un segnalino Ferita accanto alla base del Tecnico di Laboratorio.

B. Dalla sua posizione Dulinsky non può vedere la Guardia di Sicurezza sebbene questa si trovi entro la Gittata dell'arma. Erika può però Sporgersi per Sparare al nemico sfruttando una linea di tiro perfettamente sgombra. La Guardia ha un valore di Difesa pari a 2 e tirerà quindi due dadi Difesa:



La Guardia riesce ad annullare solamente uno degli attacchi di Dulinsky e subisce quindi un totale di due ferite. Dato che possiede esattamente 2 punti vita queste saranno sufficienti ad ucciderla: rimuovetela dal gioco.

Ora provate voi a risolvere gli attacchi di Dulinsky e determinare il loro esito.

Questo metodo di risoluzione è valido anche per gli altri tipi di Azioni ed è quindi consigliabile acquisire una certa dimestichezza.

Al termine del Turno di Dulinsky avrà inizio la Fase del Nexus.



Altre Azioni

Assalire / Assalto

Un modello può Assalire solamente nemici che si trovino nel suo arco frontale.

L'esito dell'attacco verrà determinato seguendo le regole per Risolvere gli Attacchi (vedi pag.11).

Aprire e Chiudere Porte

È possibile Aprire o Chiudere solamente le **Porte Sbloccate**. Alcune Porte, all'inizio della missione, verranno identificate come Bloccate e andranno Sbloccate utilizzando i Terminali. Solamente i modelli con Porte nel proprio arco frontale potranno Aprirle o Chiuderle.

Per rappresentare una Porta Aperta è sufficiente spostarla lateralmente all'esterno della plancia. Nel caso la Porta venga Chiusa sarà possibile rimetterla in campo. Le Porte non possono essere Chiuse se un modello occupa le caselle su cui esse si troverebbero una volta richiuse.



Hackerare Terminali

Nel corso delle missioni i Mercenari potrebbero esser costretti ad Hackerare i Terminali per ottenere l'accesso al mainframe e neutralizzare le difese del Nexus.

I modelli possono Hackerare solamente Terminali nel loro arco frontale. Questa operazione è solitamente necessaria per Sbloccare le Porte ma, nel corso delle missioni, potreste trovare indicate anche altre possibili operazioni. In questi casi spetterà al giocatore Nexus informare i Mercenari una volta che avranno ottenuto l'accesso al Terminale. I Mercenari dovranno decidere se Sbloccare una Porta oppure compiere una delle altre possibili operazioni. A meno che non venga specificato il contrario i Terminali possono essere utilizzati per Sbloccare qualsiasi Porta presente sulla plancia.

I tentativi di Hacking verranno risolti come attacchi da cui i Terminali dovranno difendersi. Anziché utilizzare le statistiche Tiro o Assalto l'attaccante tirerà un numero di dadi rossi pari al proprio valore di Tecnologia. All'inizio di ogni missione troverete indicato il **Livello del Firewall**: si tratta dei dadi blu che il Terminale userà per difendersi dalle intrusioni.

Terminali

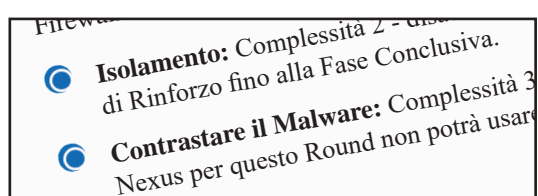
Firewall di Livello 2.

Isolamento: Complessità 2 - disa
la Fase Conclu

Non esistono modificatori relativi all'accesso ai Terminali.

Dopo aver scartato gli attacchi annullati, ogni dado rosso rimanente rappresenterà un successo. Nel caso si stia Sbloccando una Porta la tenuta della sua **serratura** verrà ridotta di 1 punto: ruotate o sostituite il segnalino ad essa associata con uno di livello inferiore. Non appena la serratura raggiungerà il livello 0 la Porta verrà Sbloccata e sarà possibile rimuovere il segnalino.

Anche le altre possibili operazioni eseguibili da Terminali hanno un **livello di Complessità**, ossia un numero di 'danni' necessari a superare le protezioni del sistema. Questi tentativi d'intrusione hanno un tempo limite: la soglia di complessità dell'operazione andrà superata con un unico attacco oppure fallirà.



Nelle prime missioni sarà sufficiente un singolo successo per Hackerare i Terminali ma, proseguendo, i protocolli di sicurezza del Nexus si faranno sempre più complessi e la presenza di un tecnico esperto diventerà ben presto fondamentale.

Accesso Negato

Nel corso delle missioni potreste trovare Porte che non possono essere aperte in maniera convenzionale: ad esse è associato il segnalino mostrato qui accanto. Quando viene Hackerato un Terminale il giocatore Nexus, oltre ad informare i Mercenari sulle eventuali opzioni disponibili, dovrà leggere anche i suggerimenti forniti dalle voci contraddistinte dalla dicitura Accesso Negato.



Interagire con Elementi Scenici

I Mercenari possono spendere un'Azione per Interagire con un Elemento Scenico adiacente. Il giocatore Nexus dovrà verificare se, sul Libro delle Missioni, sia specificato l'esito dell'Azione. Non bisogna anticipare nulla ai Mercenari: saranno loro a dover intuire con quali Elementi Scenici Interagire sfidando la sorte!

Supponiamo ad esempio che i Mercenari raggiungano una stanza in cui si trovano una Cassa ed un Armadio delle Armi: un giocatore a loro adiacente potrebbe usare un'Azione per cercare oggetti al loro interno.

Talvolta l'Interazione con Elementi Scenici sarà possibile solo nel caso in cui si soddisfi un prerequisito: potrebbe ad esempio servire una particolare chiave per aprire un Armadio chiuso.

A meno che non venga specificato il contrario dal testo della missione è possibile interagire con ogni Elemento Scenico una sola volta.

Trovare Rifornimenti

L'Interazione con gli Elementi Scenici potrebbe innescare eventi o rivelare Rifornimenti di cui i Mercenari potranno impossessarsi. All'inizio di ogni missione il giocatore Nexus dovrà assemblare il mazzo di carte contenente tutti i **Rifornimenti** recuperabili (vedi pag.20).

Nel caso in cui sul Libro delle Missioni sia specificato che un Elemento Scenico contiene Rifornimenti il Mercenario che vi Interagisce dovrà tirare un dado Attacco per determinare l'esito dell'Azione:

Risultato	Effetto
	Pesca 2 carte Rifornimento
	Pesca 1 carta Rifornimento
	Il Mercenario non trova nulla

Fase del Nexus

In questa Fase il giocatore Nexus sfrutterà i propri Agenti per rallentare o eliminare i Mercenari. La Fase è suddivisa in cinque sotto-fasi:

1. Abilità Speciali
2. Attivazioni
3. Rinforzi
4. Attivazioni Bonus
5. Carte Nexus


1. Abilità Speciali

Sulle carte del mazzo Nexus sono indicate alcune abilità attivabili scartandole. Il giocatore Nexus può scartare più di una carta ma ogni abilità andrà risolta completamente prima di passare alla carta successiva.

Rimane in Gioco

Alcune abilità rimarranno attive fintanto che la loro carta non verrà scartata. Le carte di questo tipo devono essere posizionate accanto alla plancia in modo che risultino visibili a tutti i giocatori.

Abilità di Reazione

Alcune carte hanno il simbolo  accanto al loro nome. Si tratta di carte utilizzabili in risposta alle azioni compiute dai Mercenari e, in quanto tali, utilizzabili durante la loro Fase. Le situazioni in cui è possibile utilizzare le Abilità di **Reazione** sono specificate dal testo delle carte.

2. Attivazioni

Accanto alla mappa di ogni missione troverete indicato il numero di Agenti che potranno essere Attivati durante la Fase del Nexus. Questi Agenti, analogamente ai Mercenari, potranno Muovere e compiere una singola Azione (Sparare, Assalire, oppure Aprire/Chiudere Porte).



L'uso dei Terminali o l'Interazione con Elementi Scenici sarà possibile solo nel caso in cui l'opzione venga chiaramente specificata dal Libro delle Missioni. Gli Agenti, a meno che una regola non lo consenta espressamente, non potranno mai Aprire Porte che si affaccino su zone non ancora rivelate.

Ogni Agente può essere attivato una sola volta in questa sotto-fase. Nel caso il giocatore Nexus disponga di Attivazioni superiori al numero degli Agenti i comandi in eccesso andranno sprecati.

3. Invocare Rinforzi

Le carte Nexus hanno una seconda funzione: **Invocare Rinforzi**. In questa sotto-fase è possibile usare le carte non scartate in precedenza per sfruttarne il valore di Rinforzo specificato nell'angolo inferiore sinistro. Questa operazione può essere compiuta una sola volta per Fase.



Tale valore rappresenta il punteggio complessivo degli Agenti che potranno entrare in gioco. Il costo di Rinforzo di ogni Agente è indicato nella parte superiore della sua carta.



Ad esempio una carta con valore di Rinforzo pari a 4 consente di mettere in campo quattro Agenti con costo pari ad 1, due Agenti con costo 2, un Agente con costo 3 ed uno con costo 1, oppure una qualsiasi altra possibile combinazione.

All'inizio di ogni missione troverete specificato quali saranno i Rinforzi a disposizione del Nexus.

I nuovi Rinforzi andranno posizionati all'esterno della plancia, **accanto ad** una casella su cui si trova **un Punto di Rinforzo**. Gli Agenti in tale posizione sono considerati **in Attesa** e potranno successivamente entrare in campo dal Punto di Rinforzo. Fintanto che rimangono in attesa; gli Agenti non possono agire in alcun modo.

Se il Punto di Rinforzo da cui un modello attende di entrare in campo viene occupato o disattivato l'Agente in Attesa non potrà far altro se non attendere che la casella venga liberata o riattivata.

Se il giocatore Nexus non dispone di Agenti sufficienti a sfruttare completamente il valore di Rinforzo di una carta i punti inutilizzati andranno sprecati.

Nota: Anche nel caso in cui alcuni effetti o abilità influenzino il valore di Rinforzo incrementandolo sarà sempre necessario scartare almeno una carta Nexus per Invocare Rinforzi in campo.

4. Attivazioni Bonus

Se al giocatore Nexus rimangono carte in mano, può scartarle per ottenere Attivazioni Bonus.

Per ogni carta sarà possibile Attivare un singolo Agente secondo le stesse modalità già specificate in precedenza. Questo numero non può mai essere modificato da effetti come, ad esempio, quelli delle carte Allarme. È possibile Attivare anche Agenti in attesa o già Attivati in precedenza ma nessun Agente può essere Attivato più di una volta in questa sotto-fase.

5. Carte Nexus

Nel caso in cui il Nexus non abbia giocato carte dall'inizio della sua Round dovrà innanzitutto scartarne una dalla propria mano. In seguito il giocatore dovrà pescare carte fino a quando non arriverà ad averne esattamente 3.

Questo numero verrà ridotto a 2 nel caso in cui sia stata utilizzata almeno un'Attivazione Bonus.

Qualora il mazzo Nexus si esaurisca rimescolate le carte scartate in precedenza. Una volta pescate le carte la Fase del Nexus si conclude.



Carte Evento

Nel mazzo del giocatore Nexus si trovano anche carte di tipo **Evento**. Queste rappresentano situazioni che potrebbero verificarsi nel corso delle missioni e avranno effetti diretti sullo svolgimento delle partite. Quando il giocatore Nexus pesca una carta di questo tipo i suoi effetti dovranno essere risolti immediatamente e, in seguito, verrà pescata una nuova carta Nexus.

Una volta risolti i loro effetti le carte Evento verranno rimosse dal gioco. Qualora il mazzo Nexus si esaurisca le carte di questo tipo non dovranno essere rimescolate insieme alle altre.

Artificial Nexus

Qualora giochiate senza un giocatore Nexus la sua Fase si svolgerà in maniera differente:

1. Abilità Speciali
2. Attivazioni
3. Rinforzi

Il Nexus non terrà carte in mano e i loro effetti andranno risolti non appena verranno pescate. Saranno i testi delle carte a determinare quali Agenti o Mercenari utilizzare per risolverne gli effetti grazie alle regole per la selezione dei Bersagli riportate di seguito.

1. Abilità Speciali

Innanzitutto il Nexus dovrà pescare la prima carta del suo mazzo e, se possibile (vedi il paragrafo Selezione Bersagli), risolverne l'abilità speciale.

Nessun Bersaglio?

Alcune carte potrebbero far riferimento a bersagli non presenti sulla plancia (ad esempio la carta Attacco a Sorpresa nel caso in cui non ci siano Punti di Rinforzo disattivati). In questi casi il loro testo verrà ignorato e le carte andranno scartate per ottenere un'Attivazione Bonus. Il Mercenario Bersaglio verrà determinato come di consueto facendo riferimento ai simboli presenti sulla carta (vedi pag.17).

2. Attivazioni

Il Nexus deve effettuare il numero di Attivazioni specificato dal testo della missione.

Il primo Agente ad essere Attivato sarà quello più vicino al Mercenario Bersaglio. Il secondo sarà invece quello più in assoluto più distante. Proseguite in questo modo alternando gli Agenti vicini e lontani rispetto al Mercenario Bersaglio fino ad esaurire le Attivazioni o gli Agenti a disposizione del Nexus.

Gli Agenti seguiranno le regole specificate nella Tabella di Attivazione riportata nella pagina seguente e dovranno eseguire la prima operazione valida tra quelle disponibili rispettando le seguenti eccezioni:

- Se un Agente giunge nell'arco frontale di un Mercenario deve immediatamente fermarsi e Assalire il nemico.
- Gli Agenti, se possibile, dovranno sempre spostarsi dalle caselle su cui si trovano i Punti di Rinforzo.
- Se un Agente si trova in posizione tale da impedire ad un alleato di vedere o raggiungere

un Mercenario egli dovrà, se possibile, spostarsi sgombrando il passaggio o permettendo di tracciare la Linea di Vista.

Importante: Qualora sulla plancia non ci siano Agenti sufficienti ad esaurire le Attivazioni disponibili il Nexus potrà fare entrare in campo dei nuovi modelli. Dopo aver attivato tutti gli Agenti, nel caso in cui la carta pescata abbia un valore di Rinforzo questo potrà essere utilizzato per Invocare nuovi Rinforzi. In seguito il Nexus potrà disporre di un'ultima Attivazione.



3. Invocare Rinforzi

Dopo aver concluso le Attivazioni il Nexus dovrà pescare una nuova carta dal suo mazzo: in questo caso bisognerà ignorare il testo dell'abilità e considerare solamente il valore di Rinforzo.

I Rinforzi andranno risolti in ordine decrescente partendo dagli Agenti con il maggior costo in punti. Nel caso si arrivi agli Agenti con il minor costo disponibili e non si siano ancora esauriti tutti i punti Rinforzo disponibili bisognerà ricominciare da capo. Nel caso più Agenti abbiano il medesimo costo spetterà al Nexus il compito di scegliere quali Rinforzi Invocare.

Ad esempio, nel caso la carta abbia valore di Rinforzo 5 e gli Agenti disponibili abbiano costo 1 o 2, sarà possibile Invocare una Guardia di Sicurezza (costo 2) ed un Tecnico di Laboratorio (1). Non avendo esaurito il valore di Rinforzo si ripartirà dall'Agente più costoso e sarà quindi possibile Invocare una seconda Guardia.

Nel caso la carta abbia invece valore di Rinforzo 8 e gli Agenti disponibili abbiano costo 1, 2 o 3, sarà possibile Invocare un Marine (costo 3), una Guardia (2) ed un Tecnico (1). Dato che avanzerebbero due punti sarà possibile Invocare una seconda Guardia, ossia l'Agente tra i Rinforzi disponibili con il più alto costo in punti.

Tutti i Rinforzi andranno posizionati in attesa accanto al Punto di Rinforzo libero più vicino al Mercenario Bersaglio.

Selezione Bersagli

Le carte Nexus che fanno riferimento a modelli specifici hanno alcuni simboli nella loro parte inferiore. Questi determinano gli Agenti o i Mercenari da utilizzare per risolverne gli effetti.



I Mercenari potrebbero essere rappresentati da un cerchio del colore corrispondente al loro segnalino. Esistono tuttavia anche altri simboli:

Simbolo	Mercenario
	Il Mercenario più distante dalla Posizione Iniziale
	Il Mercenario con più segnalini Ferita.
	Il Mercenario nell'arco frontale del maggior numero di nemici.
	Il Mercenario a cui il maggior numero di nemici può Sparare.

Il modello determinato in questo modo è detto Mercenario Bersaglio e sarà soggetto agli effetti delle carte che richiedono la selezione di un bersaglio per la loro risoluzione.

Nel caso vi sia più di un Mercenario idoneo (ad esempio nel caso in cui più Mercenari abbiano lo stesso numero di segnalini Ferita) il Nexus dovrà scegliere quello che diverrà il Bersaglio.

Nel caso non ci siano bersagli validi (ad esempio nel caso in cui nessun Mercenario abbia subito ferite) il Mercenario Bersaglio sarà quello che ha giocato per ultimo il proprio Turno.

Nel caso una carta richieda di effettuare un Movimento o compiere un'Azione con un Agente qualsiasi dovrete utilizzare quello meno distante dal Mercenario Bersaglio.

In tutti gli altri casi sarà il giocatore Nexus a scegliere il Bersaglio per risolvere gli effetti delle carte.



Importante: Le regole per il gioco solitario o cooperativo potrebbero portare a situazioni impreviste o non contemplate in queste pagine. In quei casi sarà compito del giocatore Nexus decidere come risolverle facendo affidamento alla soluzione più astuta...oppure a quella più spettacolare!

Tabella Attivazione Agenti

Gli Agenti che si trovano su determinate aree della plancia dovranno compiere le azioni specificate dal testo della missione.

Su alcune carte degli Agenti troverete indicate le Azioni che, se possibile, l'Agente dovrà compiere in determinate circostanze.

Se un Agente dispone di Armi da Tiro e si trova entro la Gittata e Linea di Vista di uno o più Mercenari egli dovrà Sparare al primo nemico che non sia in Copertura. Qualora non ci siano nemici idonei Sparerà al Mercenario a lui più vicino.

Se un Agente dispone di Armi da Tiro ma non possiede bersagli validi egli dovrà muoversi verso il più vicino Mercenario seguendo il più breve percorso possibile e fermarsi una volta concluso il Movimento oppure non appena un nemico verrà a trovarsi entro la sua Gittata e LdV. In seguito l'Agente potrà Sparare al Mercenario.

Se un Agente non dispone di Armi da Tiro oppure non può usarle (ad esempio nel caso in cui il bersaglio sia adiacente ad un alleato) egli dovrà Muovere verso il più vicino Mercenario seguendo il più breve percorso possibile e fermarsi una volta concluso il Movimento oppure raggiunto l'arco frontale del nemico.



Supponiamo che il giocatore Nexus disponga delle seguenti carte:

1. Avanzata Furtiva, Rinforzo 0
2. Preparativi, Rinforzo 2
3. Fasciature, Rinforzo 1



La Fase inizia con l'uso delle Abilità. Il giocatore Nexus scarta la carta Fasciature per guarire il Tecnico di Laboratorio, ferito in precedenza, rimuovendo il segnalino Ferita dalla sua base.

In seguito il Nexus sceglie di non giocare le carte Avanzata Furtiva e Preparativi: sebbene quest'ultima permetta di pescare nuove carte, dato che la partita è appena iniziata il giocatore preferisce conservarla per sfruttarne successivamente il valore di Rinforzo. Si passa quindi alla sotto-fase delle Attivazioni.



Per questa missione il Nexus dispone di 1 Attivazione per Round. Dato che la Guardia di Sicurezza è distante il Nexus decide di attivare il Tecnico di Laboratorio facendo in modo che Assalga Dulinsky. Le eventuali regole da applicare ai Mercenari Menomati si trovano alla pagina seguente.

Ora il giocatore Nexus può Invocare in campo i propri Rinforzi. La carta Preparativi, con il suo valore di Rinforzo 2, consente di far entrare in campo Agenti con costo massimo pari a due punti: potrebbe trattarsi di due Tecnici di Laboratorio oppure di una singola Guardia di Sicurezza. Il Nexus opta per la seconda opzione e posiziona quindi una Guardia in attesa accanto al Punto di Rinforzo.

Al giocatore Nexus rimane un'ultima carta, l'Avanzata Furtiva. Questa potrebbe essere scartata per ottenere un'Attivazione Bonus che permetterebbe o alla nuova Guardia in attesa di entrare in campo, oppure al Tecnico di Laboratorio di Assaltare nuovamente.

Il giocatore Nexus decide di non usare Attivazioni Bonus per evitare di ridurre il numero di carte della sua mano e conclude la propria Fase pescando due nuove carte dal mazzo Nexus.

Nella Fase Conclusiva non accade nulla e ha quindi inizio un nuovo Round.

L'obiettivo di Dulinsky è quello di Hackerare il Terminale per Sbloccare ed Aprire la Porta ricongiungendosi ai propri compagni. L'obiettivo del Nexus è invece quello di eliminare Dulinsky.

Il terminale ha un Livello del Firewall pari a 1.

Ora conoscete le regole base di Star Saga e potrete concludere la missione da soli. Tenete sempre a mente le condizioni di vittoria: non è necessario eliminare tutti i nemici ed è anzi consigliabile procedere verso i propri obiettivi per evitare di essere accerchiati!

La missione si concluderà non appena Dulinsky riuscirà ad Aprire la Porta. Il giocatore Nexus dovrà leggere ad alta voce il seguente testo:

Dopo aver assestato un pugno al tastierino numerico la porta davanti a te inizia ad aprirsi lentamente. Istantaneamente le grida e i rumori degli spari provenienti dall'hangar iniziano a rimbombare fino alla tua posizione. Il resto della squadra appare in evidente inferiorità numerica. Richiami la loro attenzione e, in men che non si dica, vedi i tuoi compagni abbandonare le posizioni difensive per scattare verso di te. Mentre proiettili ed esplosioni sibilano tutt'intorno a loro effettui un rapido calcolo mentale e, dopo aver annuito, colpisci nuovamente il tastierino. Il meccanismo di chiusura della porta si rimette in moto mentre urla: "Sbrigatevi, ora o mai più!"

Al termine della missione potreste rigiocarla invertendo i ruoli oppure sperimentando nuove strategie. Una volta che avrete acquisito una certa dimestichezza potete proseguire nella lettura delle regole ed avventurarvi in missioni sempre più articolate e pericolose!



Fase Conclusiva

In questa Fase si risolvono gli effetti che concludono il Round. Ad esempio è in questa Fase che si ricaricano gli Scudi (vedi pag.23).

Menomazioni

I Mercenari, sulle proprie carte, hanno un'area dedicata a tener traccia del loro stato di salute.

Per ogni ferita subito posizionate un segnalino Ferita sulla prima casella disponibile.

Queste caselle possono essere di colore verde o rosso: fintanto che al Mercenario rimane almeno una casella verde libera da segnalini Ferita non subirà conseguenze. In caso contrario il Mercenario diverrà Menomato e subirà penalità ai tiri di dado, come specificato a pag.11.

Esempio

Wrath
Judwan, Assalto, Agilità

Alyse
Kayowana, Assalto, Resistenza

Assorbimento Vitale: Arma da Tiro, Corta. Non richiede Linea di Vista. Non può bersagliare elementi scenici. Se l'attacco ferisce il bersaglio è possibile rimuovere un segnalino Ferita da Alyse o da un alleato entro la sua Gittata Corta.

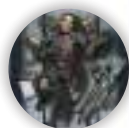
Colpo Stordente: Se Alyse Assale e ferisce un Agente quel nemico non potrà fare nulla fino alla fine del Round.

Distraggio Energetico: Alyse può usare l'abilità Assorbimento Vitale contro tutti i nemici entro la sua Gittata Corta.

Supponiamo che Wrath ed Alyse subiscano due ferite. A Wrath, una volta posizionati i segnalini Ferita sulla sua carta, rimarranno due caselle verdi e quindi non subirà alcuna conseguenza. Ad Alyse, invece, rimarranno libere solamente le caselle rosse e la Mercenaria diverrà quindi Menomata.

Morte dei Mercenari

Una volta che tutte le caselle dell'indicatore di salute saranno state occupate da segnalini Ferita il Mercenario verrà **eliminato**: sostituite la sua miniatura con un segnalino Mercenario a Terra. Questo segnalino non blocca i Movimenti e la Linea di Vista e gli altri Mercenari potranno usare un'Azione su di esso per raccogliere gli eventuali equipaggiamenti lasciati cadere dal loro alleato ucciso (vedi pag.23).



Ogni volta che un Mercenario viene eliminato il numero di Turni disponibili durante la Fase dei Mercenari verrà ridotto di un punto, **fino ad un valore minimo pari a 2**.



Missioni

Il Libro delle Missioni contiene una serie di scenari giocabili in sequenza che corrispondono ai capitoli delle missioni affrontate dai Mercenari.

Tutorial

La missione presentata in queste pagine si intitola "Lupo Solitario" e la potete trovare anche a pag.10 del Libro delle Missioni.

IMPORTANTE: Qualora giochiate nei panni dei Mercenari non dovrete leggere le pagine successive alla 11. Per evitare di rovinarvi i mirabolanti colpi di scena che vi attendono solamente il giocatore Nexus potrà proseguire nella lettura del Libro delle Missioni. In esso sono infatti contenute tutte le informazioni utili per lo svolgimento delle partite.

All'inizio di ogni missione troverete specificate una serie di informazioni.

Introduzione

Ogni missione inizia con un testo che andrà letto ai Mercenari affinché siano a conoscenza di dove si trovano e di quello che dovranno fare.

Vittoria

In questa sezione troverete gli obiettivi da raggiungere; anche queste informazioni dovranno essere lette ai Mercenari. La partita si conclude non appena una fazione riesce a soddisfare le proprie condizioni di vittoria.

Talvolta gli obiettivi potrebbero riguardare nemici da uccidere o Porte da aprire non presenti sulla plancia all'inizio della partita: in questi casi sarà compito del giocatore Nexus informare i Mercenari non appena le zone su cui si trovano i loro obiettivi verranno rivelate (vedi pag.24).

Mercenari

In questa sezione troverete le informazioni relative ai Mercenari e gli equipaggiamenti con cui affrontare la missione.

Le missioni di Star Saga sono studiate in maniera tale che possiate comporre il gruppo dei Mercenari a vostro piacimento!

All'inizio di ogni Missione troverete indicato il numero di crediti che potranno essere spesi per ingaggiare i Mercenari ed acquistare i loro equipaggiamenti.

Questi crediti potranno essere utilizzati per ingaggiare i Mercenari, apprendere abilità o acquistare equipaggiamenti. Il costo in crediti è indicato nella parte superiore di ogni singola carta. Per informazioni relative alle abilità che possono essere acquisite fate riferimento a pag.30.

Esempio



Ad esempio per la Missione "Primo Contatto" disporrete di 460 crediti. Potrete formare la squadra di Mercenari assoldando il Capitano Dulinsky, il cui costo è pari a 110 crediti, alla quale si potrebbe affiancare Curby al costo di 125 crediti, in modo che possiate sfruttare le capacità tecnologiche. Dulinsky e Curby non sono molto resistenti e potreste quindi usufruire del supporto di Alyse e Devil, maestri nell'uso delle abilità curative e del lanciafiamme. Il costo di questi Mercenari è pari a 455 punti: i 5 crediti rimanenti potranno essere spesi, ad esempio, per acquistare un Medi-Pack da assegnare ad Alyse.

Nel caso non vogliate perdere tempo creando il gruppo di Mercenari sarà possibile fare riferimento alla sezione **Squadra Ideale**, in cui troverete elencati i Mercenari e gli equipaggiamenti ideali con cui giocare da subito.

Nexus

La sezione dedicata al Nexus è suddivisa in:

Mazzo di Carte

In questa sezione verrà specificato **come formare il mazzo Nexus**: le carte determineranno la difficoltà della missione e anche il verificarsi di determinati eventi.



Le carte sono contraddistinte da un **Livello** tanto più alto quanto letali saranno i loro effetti: le carte di Livello 1 sono gialle, quelle di Livello 2 arancioni e quelle di Livello 3 rosse. Le carte Evento sono invece di colore nero.

In questa sezione troverete un elenco numerato di passaggi da seguire alla lettera per formare il mazzo Nexus.

Attivazioni

In questa sezione è specificato il numero degli Agenti che potranno essere attivati durante la Fase del Nexus.



Rinforzi

In questa sezione troverete specificato il **costo massimo degli Agenti che potranno essere Invocati** come Rinforzi. In alcune missioni potrebbero essere presenti ulteriori restrizioni: in questi casi fate riferimento a quanto specificato nel paragrafo Rinforzi.



Terminali

In questa sezione è indicato il Livello del Firewall, ossia il numero di dadi Difesa dei Terminali e le opzioni che diverranno disponibili una volta che saranno stati Hackerati.

Queste opzioni dovranno essere rese note solo dopo che i Mercenari avranno ottenuto accesso al Terminale. Prestate attenzione a leggere solamente le opzioni relative alle aree della plancia già rivelate: qualsiasi informazione riguardante ad esempio Porte che si trovano su aree della plancia non ancora posizionate sul tavolo dovrà restare segreta.

Rifornimenti

In questa sezione viene specificato quali equipaggiamenti possono essere rinvenuti Interagendo con gli Elementi Scenici.

Talvolta verrà richiesto di pescare una specifica carta: in questi casi dovrete cercarla tra i Rifornimenti disponibili e, dopo averla pescata, mescolare il mazzo.

Altre volte potrete trovare un Oggetto di Missione: si tratta di un elemento legato allo svolgimento della missione che non potrà essere ottenuto in nessun altro frangente. Le carte di questo tipo sono completamente di colore nero.

I Rifornimenti ottenibili Interagendo con gli Elementi Scenici sono rappresentati da carte di colore verde che dovranno essere mischiate ad inizio missione e posizionate accanto alla plancia.

Regole Speciali

In questa sezione sono elencate le eventuali regole speciali che saranno valide nel corso della missione. Queste regole dovranno essere rese lette ai Mercenari.

Progressi

Questa sezione contiene le informazioni che dovranno essere lette ai Mercenari al verificarsi delle circostanze specificate in grassetto.

Potrebbe trattarsi delle descrizioni delle stanze appena rivelate o dei nuovi nemici avvistati, oppure di un nuovo colpo di scena. In alcuni casi potrete trovare anche informazioni relative alle nuove regole che dovranno essere applicate per il prosieguo della partita.



Tutorial

Ora conoscete le regole base di Star Saga! Se lo desiderate potete rigiocare la missione A per impraticarvi. Le missioni B e C introdurranno gradualmente nuove regole e Mercenari e vi consentiranno di comprendere appieno tutti gli aspetti del gioco.

Nelle pagine seguenti troverete una serie di regole addizionali: non dovrete impararle a memoria e sarà sufficiente farvi riferimento in caso di necessità. Una volta concluse le missioni A, B e C potrete iniziare a fare sul serio affrontando la missione "Primo Contatto"!

Importante: per godere appieno dei contenuti della confezione potrete giocare le missioni in sequenza. Le regole per le Campagne si trovano a pag.28.



Regole Addizionali

In questa sezione troverete alcune regole che potrebbero non essere utilizzate in ogni partita. Non è necessario impararle a memoria: quando vi imbatterete in una di queste regole sarà sufficiente fare riferimento a questa sezione.

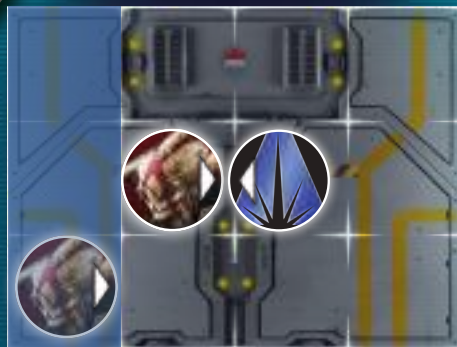
Allontanamento

I modelli che iniziano il proprio Turno nell'arco frontale di un nemico non devono necessariamente combattere e, se lo desiderano, possono **Allontanarsi**.

È possibile Allontanarsi solo se la prima casella di Movimento non si trova nell'arco frontale di alcun nemico. Un modello che si Allontana può comunque entrare nell'arco frontale di un nemico al termine del proprio Movimento.

Quando ci si Allontana si offre ai nemici adiacenti la possibilità di compiere un attacco gratuito al quale si applicano tutti i modificatori validi per gli Assalti (vedi pag.11). Questi tipi di attacchi vengono detti **Attacchi di Opportunità**.

Esempio



Supponiamo ad esempio che Alyse, rimasta con un unico punto vita, decida di Allontanarsi dal Marine. Le tre caselle alle sue spalle non si trovano nell'arco frontale di alcun nemico ed è quindi possibile Allontanarsi verso una di esse. Prima che Alyse si sposti il Marine effettua gratuitamente un Assalto: se con questo attacco riuscirà a provocare almeno una ferita Alyse verrà uccisa, in caso contrario la Mercenaria riuscirà ad Allontanarsi.

Equipaggiamenti

Sulle carte dei Mercenari sono indicati i loro equipaggiamenti base, come ad esempio il fucile di Dulinsky o la spada di Wrath.

Nel corso delle missioni avrete modo di recuperare altri equipaggiamenti rappresentati da apposite carte che andranno posizionate accanto alla carta del Mercenario che le ha raccolte e che da quel momento potrà utilizzarli.

Scambiare Equipaggiamenti

I Mercenari possono scambiare tra loro gli equipaggiamenti. Per far ciò è sufficiente spendere un'Azione per cedere o acquisire carte da un Mercenario adiacente.



Morte dei Mercenari ed Equipaggiamenti

Se un Mercenario in possesso di equipaggiamenti viene eliminato posizionare un segnalino Mercenario a Terra sulla casella da lui occupata al momento della sua morte e mettere tutte le sue carte equipaggiamento accanto alla plancia, il più vicino possibile ad esso.

Una volta raggiunta la casella su cui si trova un segnalino Mercenario a Terra uno dei suoi alleati ancora in vita potrà spendere un'Azione per raccogliere gli oggetti lasciati cadere: ruotate il segnalino per indicare che non rimane più nulla da raccogliere ed assegnate al nuovo possessore gli equipaggiamenti accantonati in precedenza.

Equipaggiamenti Dispiegabili

Alcuni equipaggiamenti, come ad esempio le Torrette di Ogan, possono essere Dispiegati, come specificato dal testo della carta.

Questi equipaggiamenti non saranno attivi fintanto che non verranno schierati in campo.

Una volta Dispiegati gli equipaggiamenti verranno rappresentati da un apposito segnalino e la loro carta dovrà essere posizionata accanto alla plancia come promemoria.

Da quel momento in avanti l'oggetto Dispiegato funzionerà secondo le regole riportate sulla sua carta e potrà essere bersagliato dal Nexus come se fosse un Mercenario.

Scudi

Alcuni equipaggiamenti offrono protezione ai modelli, assorbendo i colpi subiti e preservando la loro salute.



Gli Scudi Energetici sono rappresentati da caselle blu legate all'indicatore di salute. Alcuni Mercenari (come ad esempio Curby) dispongono di un sistema di Scudi integrato, altri possono invece sfruttare gli appositi equipaggiamenti. Gli Scudi andranno posizionati alla sinistra delle carte Mercenario in modo tale da risultare allineati al loro indicatore di salute, come mostrato qui sotto:



Gli Scudi non contano al fine di determinare la morte di un personaggio: i Mercenari, a prescindere dagli eventuali Scudi, moriranno nel caso in cui tutte le loro caselle verdi o rosse sull'indicatore di salute risultino occupate da segnalini Ferita.

Quando un nemico Spara ad un Mercenario posizionate gli eventuali segnalini Ferita sulle prime caselle blu disponibili a partire dalla sinistra. Solo una volta che tutte le caselle blu saranno state occupate sarà possibile posizionare i segnalini Ferita sulle caselle verdi o rosse dell'indicatore di salute.

Gli Scudi non offrono protezione dagli Assalti: in questi casi i segnalini Ferita andranno posizionati direttamente sulle caselle verdi o rosse. Talvolta potrebbero verificarsi situazioni a seguito delle quali gli Scudi verranno disattivati: in questi casi sarà sufficiente ignorare la loro presenza ed annotare le eventuali ferite come di consueto.

Ricarica degli Scudi

Nella Fase Conclusiva di ogni Round gli Scudi si ricaricano automaticamente: rimuovete un singolo segnalino Ferita dalla casella blu più a destra dell'indicatore di salute.



Zone

Nel corso delle missioni la plancia non sarà interamente visibile fin dall'inizio e solo il giocatore Nexus ne conoscerà in anticipo la reale estensione.



Alcune aree sono divise tra loro da Porte. Il giocatore Nexus dovrà disporre sul tavolo **solamente la porzione di plancia che va dalla Posizione Iniziale dei Mercenari fino alle prime Porte**. Ogni area che verrà rivelata nel corso della partita sarà una **nuova Zona**.

Non appena i Mercenari riusciranno ad Aprire una Porta il giocatore Nexus dovrà disporre sul tavolo le tessere, gli Elementi Scenici e i modelli relativi alla Zona appena rivelata, fino a raggiungere le prossime Porte Chiuse. I Punti di Rinforzo potranno essere utilizzati solo una volta rivelata la Zona su cui essi sono posizionati.

Importante

A Corto di Modelli?

Talvolta potrebbe capitare che, rivelando nuove Zone, il Nexus si trovi a corto di miniature Invocate in precedenza come Rinforzi. In questo caso è possibile sostituire i modelli non disponibili con altri Agenti la cui somma in punti non superi quella dei modelli originali. Le miniature andranno posizionate sulla casella indicata dalla mappa o, nel caso di modelli multipli, su quelle adiacenti.

Ad esempio, nel caso il Nexus debba schierare un Marine (3 punti), il giocatore potrebbe sostituirlo con una Guardia di Sicurezza (2 punti) ed un Tecnico di Laboratorio (1) da posizionare su una casella adiacente.

Artificial Nexus

Qualora giochiate senza giocatore Nexus spetterà ai Mercenari disporre le tessere della plancia e leggere tutte le regole relative allo svolgimento della missione. Se possibile fate in modo che un solo giocatore consulti il Libro delle Missioni, in modo tale che ai suoi compagni non venga anticipato nessun elemento di sorpresa!

Distruggere Elementi Scenici

L'arsenale a disposizione dei Mercenari consente loro di distruggere anche gli Elementi Scenici.

I Mercenari possono Sparare (anche qualora si trovino su caselle loro adiacenti) o Assalire Elementi Scenici come se fossero dei nemici. Gli Elementi Scenici non possiedono arco frontale e gli eventuali attacchi a Sagoma che dovessero colpire un Elemento Scenico andranno risolti normalmente. A meno che non venga specificato il contrario gli Agenti non possono distruggere Elementi Scenici.

In alcune missioni troverete indicati i dadi Difesa a disposizione degli Elementi Scenici; in caso contrario fate riferimento ai seguenti valori:

- Casse: 2 dadi
- Porte: 5 dadi
- Altri Elementi Scenici: 3 dadi

Gli Elementi scenici non possono usufruire di modificatori ai tiri di dado ed è sufficiente un singolo danno affinché vengano rimossi dal gioco.

Qualora venga distrutta una Porta che conduce ad una nuova Zona posizionate sul tavolo la nuova porzione di plancia come di consueto. A meno che non venga specificato il contrario i Mercenari non potranno mai distruggere le Porte contrassegnate dal segnalino



- Accesso Negato.

Una volta distrutti, non sarà più possibile Interagire con gli Elementi Scenici: ad esempio non sarà più possibile cercare rifornimenti in un Armadio delle Armi distrutto oppure Hackerare un Terminale in frantumi. Qualora nel corso di una missione vengano distrutti tutti i Terminali i Mercenari non potranno più accedere al mainframe del Nexus per Sbloccare le Porte o disattivare gli Allarmi.



Oscurità

Talvolta i Mercenari potrebbero essere costretti ad operare nell'Oscurità: lo spegnimento delle luci è a tutti gli effetti una delle armi di difesa del Nexus.

Le zone **Oscure** sono identificate da un apposito segnalino. L'area entro una distanza massima pari a 3 caselle dal segnalino verrà considerata avvolta dall'Oscurità: tutti gli attacchi diretti contro modelli in zone Oscure subiranno una penalità di -1 dado e non sarà possibile tracciare la Linea di Vista verso modelli che si trovino oltre la Gittata Corta.

I modelli che si Muovono in zone Oscure possono cambiare orientamento solo all'inizio o alla fine del Movimento (non durante) e solo a patto che giungano adiacenti a pareti o altri Elementi Scenici che consentano loro di orientarsi.

In aggiunta, tutti i modelli che si trovano in zone Oscure possono Muoversi in linea retta e solamente nella direzione in cui sono orientati. Qualora giungano a contatto con una parete o un Elemento Scenico dovranno cambiare orientamento.

I modelli che entrano in campo in zone Oscure dovranno innanzitutto scegliere il loro orientamento iniziale.

Non appena un modello abbandonerà la zona Oscura potrà riprendere ad agire normalmente.

Carte Interruzione

In determinati frangenti il giocatore Nexus potrà sfruttare le **Interruzioni**: si tratta di carte che non verranno giocate normalmente durante la Fase del Nexus.

Le carte Interruzione possono essere giocate durante la Fase dei Mercenari per coglierli di sorpresa.

Le carte di questo tipo non possono mai essere giocate prima del Turno del primo Mercenario, oppure dopo il Turno dell'ultimo Mercenario ad essere stato attivato durante la sua Fase. Non è mai possibile giocare due carte Interruzione di fila senza che un Mercenario giochi il proprio Turno tra l'una e l'altra.



Le caselle evidenziate in grigio sono avvolte dall'Oscurità.



Furtività

In alcune partite i Mercenari potranno agire furtivamente: all'inizio della missione troverete indicato se il giocatore Nexus sarà o meno consapevole della loro presenza.

Nel secondo caso il Nexus non avrà il pieno controllo dei propri Agenti ed i Mercenari potranno sfruttare le cosiddette **Azioni Furtive**.

Movimento Furtivo

Qualora il Nexus non sia consapevole della loro presenza, al termine del Movimento dei Mercenari e **prima** che questi compiano una qualsiasi Azione il giocatore Nexus dovrà tirare un dado Attacco per ogni Agente che soddisfi le condizioni specificate di seguito. Qualora l'Agente riesca a soddisfare più di una condizione i dadi da lanciare verranno sommati. Gli Agenti adiacenti ad un Mercenario non dovranno tirare alcun dado.

- 2 dadi per ogni Agente entro la Gittata Corta del Mercenario, indipendentemente da pareti o Elementi Scenici frapposti.
- 1 dado per ogni Agente tra la Corta e la Lunga Gittata del Mercenario, indipendentemente da pareti o Elementi Scenici frapposti.
- 1 dado per ogni Agente in grado di tracciare la LdV verso una qualsiasi casella attraversata dal Mercenario durante il suo Movimento.

In risposta a questi 'attacchi' il Mercenario dovrà tirare un numero di dadi Difesa pari alle caselle di Movimento da lui non sfruttate. Se ad esempio Devil (Movimento 5) si è spostato di 3 sole caselle, egli dovrà tirare 2 dadi Difesa (5-3=2).

Per ogni 'ferita' inflitta il giocatore Nexus dovrà muovere l'Agente che ha tirato i dadi di una casella verso il Mercenario seguendo il più breve percorso possibile. Nel caso esistano più percorsi equidistanti il Nexus potrà decidere liberamente quello da seguire.

Una volta mossi tutti gli Agenti e solo a patto che il Nexus non sia riuscito a Rilevare la presenza degli Intrusi (vedi sotto), i Mercenari potranno intraprendere normalmente una delle seguenti Azioni Furtive.

Alcune Azioni potrebbero provocare rumori e attirare l'attenzione degli Agenti. Ogniqualvolta un Mercenario Apre o Chiude una Porta, oppure Interagisce con un Elemento Scenico, dovreste effettuare lo stesso test descritto in precedenza: in questi casi i Mercenari disporranno di 3 dadi Difesa.

Distrarre

Qualora il Nexus non sia consapevole della loro presenza, i Mercenari potranno fare rumori per attirare le guardie nella direzione sbagliata.

Per risolvere l'Azione bisogna scegliere un bersaglio. Non è richiesta la Linea di Vista. Se il nemico si trova entro la sua Gittata Corta il Mercenario potrà tirare 2 dadi Attacco, in caso contrario 1 solo. L'Agente lancerà normalmente i propri dadi Difesa. Per ogni 'ferita' inflitta il giocatore Mercenario potrà spostare l'Agente di una casella in una direzione a sua scelta.

Rilevamento Intrusi

Al termine del Turno di ogni modello (Mercenario o Agente), il Nexus potrebbe Rilevare la presenza degli Intrusi. Questa avviene quando:

- Un Agente riesce a tracciare la LdV verso un Mercenario che non sia in Copertura o si trovi in una zona Oscura.
- Un Mercenario entro la Gittata Lunga di un Agente Spara con un'Arma da Tiro. Le armi Silenziose non andranno considerate.
- Un Agente sopravvive ad un attacco.

Queste condizioni vanno verificate solo alla fine di ogni Turno, non durante il suo svolgimento. Qualora il Nexus rilevi la presenza degli Intrusi durante la Fase dei Mercenari questa si concluderà immediatamente: rimettete i segnalini Mercenario in posizione iniziale e date subito inizio alla Fase del Nexus.

Fase del Nexus

Qualora il Nexus non sia consapevole della presenza dei Mercenari la sua Fase si svolgerà in modalità ridotta. Il Nexus non potrà usare Abilità, Invocare Rinforzi o Pescare carte e potrà solamente sfruttare le proprie Attivazioni oppure scartare alcune carte per usufruire delle relative Attivazioni Bonus.

Non essendo consapevoli della presenza degli intrusi e svolgendo compiti di ordinaria perlustrazione gli Agenti del Nexus si muoveranno lentamente: a prescindere dal loro valore di Movimento potranno spostarsi di 1 sola casella nel caso di Attivazioni semplici, oppure di 2 caselle nel caso di Attivazioni Bonus.

Artificial Nexus

Qualora giochiate senza un giocatore Nexus, fintato che non verrà Rivelata la presenza degli Intrusi il Mercenario Bersaglio sarà sempre l'ultimo ad aver giocato il proprio Turno. A parte questa eccezione la Fase del Nexus si risolverà come specificato in precedenza.

Boss

In alcune missioni il Nexus potrà sfruttare creature più temibili dei normali Agenti. Si tratta dei Boss: personaggi unici che non possono essere Invocati come Rinforzi e che appariranno solo nel corso di determinate missioni.

Una volta posizionati sulla plancia, i Boss potranno agire durante la Fase del Nexus come un qualsiasi altro Agente. **Le azioni dei Boss non costano alcun punto Attivazione.**

I Boss potranno sfruttare tutte le abilità indicate sulle loro carte e sono più coriacei degli altri Agenti: analogamente ai Mercenari, anche i Boss dispongono di un indicatore di salute.

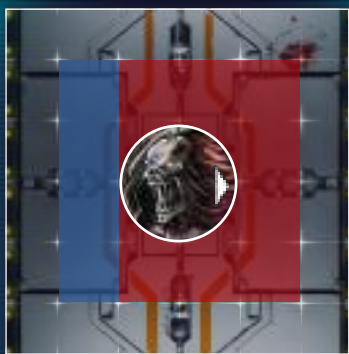
Modelli Grossi

La maggior parte dei modelli occupa una singola casella. Esistono però alcune creature, come ad esempio Chovar, la cui base occupa 4 caselle (2x2), e in futuro potreste incontrare modelli perfino più imponenti! Tutte queste creature sono dette Modelli Grossi.

Archi

Anche i modelli Grossi hanno un arco frontale e posteriore. A differenza degli altri modelli i loro archi occupano però un maggior numero di caselle.

Esempio



Le 4 caselle dietro al modello (mostrate in blu) rappresentano il suo arco posteriore. Le restanti 8 (in rosso) indicano invece il suo arco frontale. Un modello Grosso potrebbe trovarsi contemporaneamente sia nell'arco frontale che in quello posteriore di un nemico: il modificatore per gli attacchi alle spalle sarà valido solo nel caso in cui il modello si trovi alle spalle del nemico Assalito.

Movimento

A causa delle loro dimensioni le creature Grosse potrebbero non riuscire ad attraversare i corridoi più stretti o gli spazi più angusti. I modelli Grossi vanno spostati di una casella alla volta verificando che la loro base rimanga sempre sopra ad aree transitabili della plancia. Anche i modelli Grossi possono cambiare il proprio orientamento dopo ogni casella di Movimento.



Linea di Vista e Copertura

I modelli Grossi possono tracciare la Linea di Vista da una qualsiasi delle caselle occupate dalla loro base. Tutte le altre regole relative alla Linea di Vista funzionano normalmente.

A causa delle loro dimensioni i modelli Grossi hanno difficoltà a sfruttare i ripari. Ai fini delle Coperture andranno considerate tutte le caselle occupate dalla loro base. Qualora un nemico riesca a tracciare una Linea di Vista che permetta di vedere completamente la parte di miniatura occupa una singola casella il modello Grosso non sarà essere considerato in copertura. In sostanza un modello Grosso può usufruire dei bonus per la Copertura solo nel caso in cui il nemico non riesca a vedere integralmente nessuna delle caselle da lui occupate.

Campagne

Le missioni possono essere affrontate una dopo l'altra: il superamento di una sfida rappresenterà l'inizio della successiva. È possibile legare tra loro le missioni dando vita ad una campagna nella quale gli esiti di una partita si ripercuoteranno su quelle future e i Mercenari avranno modo di affinare le proprie abilità.

Iniziare una Campagna

Qualunque campagna, che si tratti del Contratto Eiras o di un'espansione di Star Saga, ha sempre inizio dal primo scenario del Libro delle Missioni.

I giocatori potranno formare la propria squadra come di consueto utilizzando i crediti assegnati loro all'inizio della prima missione. Sarà possibile selezionare nuovi Mercenari ed equipaggiamenti oppure affidarsi a veterani con qui avete già affrontato campagne in precedenza.

Solitamente il numero di crediti aumenterà man mano che avvanzerete tra le missioni in modo da permettere l'acquisto di abilità ed armamenti. Nel corso delle campagne non dovrete fare riferimento ai valori specificati all'inizio di ogni partita: spetterà a voi conquistare i crediti e sfruttarli nel miglior modo possibile!

Vittorie e Sconfitte

Il Contratto Eiras è una campagna nella quale i Mercenari dovranno completare con successo una missione prima di passare a quella successiva. A meno che non venga specificato il contrario, nel caso i Mercenari vengano sconfitti si può ipotizzare che si ritirano e, dopo essersi curati le ferite, affrontino nuovamente la missione.

In questi casi i Mercenari conosceranno già, almeno in parte, le difficoltà che incontreranno. Le missioni di Star Saga sfruttano alcuni elementi variabili (ad esempio l'ordine delle carte Nexus e la posizione dei Rifornimenti) in modo tale che ogni partita sia sempre nuova ed entusiasmante.

Mantenimento

Giocando una campagna le partite non termineranno non appena soddisfatte le condizioni di vittoria! I Mercenari potranno infatti curare le ferite subite, riorganizzarsi e, nel caso in cui tutto sia andato per il verso giusto, richiedere il supporto di Blaine.

Ferite

I Mercenari che concludono una missione senza venire uccisi o menomati potranno recuperare appieno le forze e non subiranno conseguenze.

I Mercenari che invece saranno rimasti uccisi o menomati potrebbero subire effetti negativi che si ripercuoteranno sulle partite successive ed è inoltre possibile che i nemici riescano a sottrarre loro alcuni equipaggiamenti prima che i compagni li trascinino in salvo!

Importante

Segnalini Mercenario

Giocando le campagne è importante assegnare casualmente un segnalino Mercenario ad ogni giocatore anziché mantenere sempre lo stesso.

Al termine della partita ogni Mercenario ucciso o menomato dovrà tirare un dado Difesa per ogni ferita subita. Nel caso ottenga uno 'scudo' di qualsiasi tipo potrà rimuovere il segnalino Ferita. In caso di risultati nulli il segnalino andrà lasciato al suo posto e il Mercenario inizierà la missione successiva con tutti i segnalini Ferita non rimossi dal proprio indicatore di salute.

Nel caso in cui gli oggetti fatti cadere a terra da un Mercenario non vengano raccolti, quel giocatore al termine della partita dovrà scartare una carta equipaggiamento scelta casualmente.

Riorganizzazione del Gruppo

Nel corso delle missioni potrebbe capitare che i Mercenari trovino equipaggiamenti non adatti a loro e che non riescano a scambiarseli. Alla fine della partita i Mercenari possono scambiare liberamente tra loro tutti gli equipaggiamenti che desiderano.

Al termine di alcune missioni potrebbero essere elencate alcune regole aggiuntive da applicare a tutti i Mercenari: sarà compito del giocatore Nexus riferire e far rispettare tali regole.

Doni di Blaine

Nel corso delle missioni i Mercenari potranno ottenere Punti Vittoria (PV): si tratta di preziose risorse recuperate dalla base nemica come ad esempio tecnologie, informazioni di intelligence o semplicemente crediti. Blaine sarà felice di ricompensare i Mercenari fornendo loro alcuni nuovi rifornimenti.

I PV andranno annotati in maniera indipendente per ogni singolo Mercenario e, durante la fase di Mantenimento post-partita, potranno essere spesi per acquistare equipaggiamenti o abilità. Blaine predilige ricevere grossi volumi di dati anziché informazioni frammentate. Talvolta sarà preferibile accumulare PV prima di spenderli per ottenere rifornimenti che valgano tutti i crediti spesi per il loro acquisto.

Al termine delle partite i PV potranno essere convertiti in crediti al seguente tasso di cambio:

PV Inviati	Crediti Ricompensa
1	5
2	11
3	18
4	26
5	35

Spendere Crediti

I crediti possono essere spesi per acquistare equipaggiamenti al costo indicato sulla loro carta. I Mercenari potranno acquistare carte di colore verde (equipaggiamenti comuni) oppure blu (equipaggiamenti rari). Gli oggetti aventi costo nullo ('-') non potranno essere acquistati.

I Mercenari possono spendere crediti anche per addestrarsi e migliorare le proprie capacità. Le carte abilità possono essere acquistate in maniera analoga agli equipaggiamenti ma ad un prezzo superiore: se l'abilità che si intende apprendere è elencata nella

parte alta della carta del Mercenario il suo costo dovrà essere raddoppiato. In caso contrario il costo andrà invece triplicato.



Le carte relative ad abilità apprese andranno rimosse dal mazzo e affiancate alle carte del personaggio. Ogni Mercenario dovrà tener traccia delle proprie carte: i loro effetti saranno validi per tutte le missioni future e le abilità apprese, essendo disponibili in quantità limitata, non potranno essere acquisite anche da altri giocatori fintanto che non verranno perdute o scartate. Il nuovo costo in punti del Mercenario verrà determinato sommando al suo punteggio il valore non modificato degli equipaggiamenti acquistati e delle nuove abilità apprese.



Esperienza

Procedendo nelle missioni i Mercenari affronteranno situazioni sempre più estreme ma, fortunatamente, avranno modo di acquisire esperienza e migliorare le proprie capacità!

Nel corso delle partite di una campagna i Mercenari potranno accumulare Punti Esperienza (PE) eliminando i nemici, hackerando i Terminali oppure conseguendo i propri obiettivi. Tenete traccia dei PE ottenuti al termine di ogni partita annotandoli su un foglio.

Le azioni che permettono di ottenere PE sono:

Azione	+PE
Infliggere una ferita ad un Agente	1
Infliggere una ferita ad un Boss	2
Ridurre la tenuta della serratura di una porta di 1 punto	1
Compiere un'operazione dopo aver Hackerato un Terminale	Pari alla Complessità
Concludere la missione senza venire Menomati	10
Altre azioni specificate dal testo della missione	Variabili

Tenete traccia dei PE ottenuti utilizzando gli appositi segnalini e l'indicatore dell'esperienza a margine di ogni carta Mercenario.

Nel caso in cui l'indicatore dell'esperienza raggiunga il livello massimo annotate il numero di PE già ottenuti prendendo un apposito segnalino Esperienza e riposizionate l'indicatore sulla posizione iniziale.



In un qualsiasi momento durante lo svolgimento di una missione o la fase di Mantenimento post-partita è possibile scartare i segnalini Esperienza ottenuti per effettuare un **avanzamento di livello**.



Dulinsky possiede la carta abilità Fuoco Mirato, un segnalino Esperienza, ed il suo indicatore di esperienza è posizionato sul 14.

Supponiamo che Erika, Sparando, riesca ad infliggere una ferita al Marine ed ottenga quindi l'ultimo PE necessario a raggiungere la cima dell'indicatore dell'esperienza. La Mercenaria dovrà pescare un secondo segnalino Esperienza e riportare l'indicatore nella posizione iniziale.

Ora Dulinsky possiede due segnalini Esperienza, uno in più rispetto al numero di abilità possedute, e può quindi effettuare un avanzamento di livello. Per far ciò è sufficiente scartare i segnalini Esperienza e mischiare le carte abilità corrispondenti ai suoi attributi: Tiro, Tattica e Umana, oltre alle carte Generiche. Una volta mischiate pescate le prime tre carte, supponiamo corrispondano a:

- Tiratore Esperto
- Ordini Prioritari
- +1 Tiro

Dato che Dulinsky è già un'ottima tiratrice la scelta ricade sull'abilità Tattica Ordini Prioritari, grazie alla quale la Mercenaria può fornire supporto ai propri compagni. Posizionate la nuova carta accanto a quella del personaggio e rimettete le restanti carte del mazzo.

Avanzamenti di Livello

Per avanzare di livello i Mercenari dovranno scambiare un numero di segnalini Esperienza maggiore di un punto rispetto alle carte abilità da loro possedute (vedi sotto).

Ad esempio, nel caso di un Mercenario senza carte abilità sarà sufficiente un singolo segnalino Esperienza per avanzare di livello. Un Mercenario dotato di tre carte abilità dovrà invece scartare quattro segnalini per effettuare l'avanzamento.

Le abilità che i Mercenari possono apprendere avanzando di livello sono determinate dagli attributi indicati sulla loro carta. I loro nomi corrispondono a quelli specificati sulle carte abilità.





Quando un Mercenario effettua un avanzamento prendete tutte le carte abilità disponibili corrispondenti ai suoi attributi e mischiatele insieme a tutte le carte di tipo Generico. Successivamente pescate le prime 3 carte del mazzo: queste rappresentano le abilità che il Mercenario potrà apprendere. Scegliete una sola di queste carte e riponetene le altre nel mazzo.

L'abilità scelta andrà posizionata accanto alla carta del Mercenario e rimarrà a lui associata: i suoi effetti saranno validi per tutte le partite a cui il personaggio prenderà parte e la medesima abilità non potrà essere appresa da altri Mercenari.

Il costo dell'abilità andrà sommato a quello del Mercenario per determinare il suo nuovo valore.

Nuovi Attributi

I Mercenari potrebbero anche estendere le proprie competenze su nuovi attributi oltre a quelli già di loro

competenza. Un Mercenario può scambiare in un qualsiasi momento 3 segnalini Esperienza per ottenere un nuovo attributo a sua scelta. Da quel momento in avanti, ogniqualvolta effettuerà un avanzamento di livello, potrà acquisire anche le abilità appartenenti ai suoi nuovi attributi.



Crediti

Scritto da: Stewart Gibbs

Racconti: Christopher Verspeak

Editing e Contenuti Aggiuntivi: Tim Jackson

Cover Art: Scott Johnson

Pittura: Dave Neild

Fotografia: Ben Sandum

Scultura: Juan Miguel López Barea, Ben Calvert-Lee, Dave Kidd, Ben Skinner, Luigi Terzi

Design Grafico: Duncan Aldis, Jay Shepherd, Luigi Terzi

Illustrazioni: Roberto Cirillo, Daniel Comerci, Juan Diego Dianderas, Michele Giorgi, Inkognit, Robert

Jenkins, Luigi Terzi

Playtest: Morgan Bolton, Steve Bolton, Rob Burman, Matt Gilbert, Matt Hobday, Chris Hutchinson, Mike Jarvis, Stuart Kerrigan, Richard Martin, Martin Penneck, Bradley Prall, Ronnie Renton, Nick Rowe, Harry Stockdale, Lee Stockdale, David Symonds, Steve Yates

Edizione Italiana: Star Saga è pubblicato in Italia da Magic Store Srl / MS Edizioni

Per informazioni scrivi a: info@magicstore.it

Visita la pagina ufficiale www.facebook.com/MSEdizioni

Gioco Organizzato: www.gameriver.it

Traduzione Italiana: Alex Visentin

Preparazione (pag.20)

- I Mercenari scelgono i loro personaggi e prendono le relative carte.
- Il Nexus forma il proprio mazzo di carte e pesca la sua mano iniziale (3 carte).
- Il Nexus posiziona sul tavolo la prima zona della plancia (pag.24).
- Il Nexus legge ai Mercenari l'introduzione e le Condizioni di Vittoria della missione.
- I Mercenari vanno collocati sopra o adiacenti alla loro Posizione Iniziale.

Sequenza di Gioco (pag.6)

1. Fase dei Mercenari
2. Fase del Nexus
3. Fase Conclusiva

1. Fase dei Mercenari (pag.6)

- 4 Turni per Fase.
- Nel proprio Turno un Mercenario può:
 - Muovere, e/o in seguito
 - Compiere 1 Azione
- Oppure
 - Usare una Prodezza (una sola volta per partita)
- Successivamente
 - ruotate il suo segnalino
- Una volta ruotati tutti i segnalini riportateli alla posizione iniziale.

Movimento (pag.7)

- I modelli possono spostarsi per un numero di caselle pari al loro valore di Movimento
- È possibile cambiare Orientamento durante il Movimento.
- Non è possibile muovere su caselle occupate da altri modelli o Elementi Scenici.
- È possibile muovere diagonalmente solo se almeno uno dei due percorsi che conducono alla casella di destinazione risulta percorribile.
- Se un modello entra nell'arco frontale di un nemico il suo Movimento termina immediatamente.
- Un modello può Allontanarsi dall'arco frontale di un nemico offrendogli però un Attacco Gratuito (pag.22).
- I Mercenari non possono fermarsi o posizionare oggetti su caselle occupate da Punti di Rinforzo.

Azioni (pag.8)

- Sparare
 - Assalire
 - Aprire/Chiudere Porte
 - Hackerare Terminali
 - Interagire con Elementi Scenici
 - Scambiare Equipaggiamenti
- Se il modello si trova nell'arco frontale di un nemico può solamente Assalire.

Sparare (pag.9)

- Verifica Gittata e Linea di Vista (LdV) a partire dal centro della base dell'attaccante.
- Non è possibile Sparare a nemici che non siano visibili.
- Pareti ed Elementi Scenici alti bloccano la LdV.
- Casse ed altri Elementi Scenici bassi offrono Copertura (pag.10).
- Le armi a Sagoma colpiscono tutti i modelli colpiti anche solo parzialmente. Risolvi ogni attacco separatamente.
- Sporgersi: il modello può tracciare la LdV e calcolare le Coperture da una casella libera ed adiacente (pag.10).

- È possibile Assalire un singolo nemico nel proprio arco frontale.

Aprire/Chiudere Porte (pag.13)

- È possibile Aprire o Chiudere Porte già Sbloccate nel proprio arco frontale.

Hackerare Terminali (pag.13)

- È possibile Hackerare Terminali nel proprio arco frontale.
- Per Sbloccare le Porte è necessario usare i Terminali. Il Nexus deve leggere le eventuali nuove operazioni disponibili.
- I Mercenari devono scegliere l'operazione da compiere prima di tirare i dadi.
- Il Mercenario tira dadi Attacco pari al proprio valore di Tecnologia il Terminale si difende in base al Livello del Firewall. Non si applicano modificatori standard.
- Ogni 'ferita' decrementa di 1 punto la tenuta di una serratura Bloccata oppure la Complessità di un'operazione. Le operazioni con livello di Complessità dovranno essere risolte con un singolo lancio di dadi.
- Le Porte con il simbolo non possono essere Sbloccate in questo modo.

Interagire con Elementi Scenici (pag.14)

- È possibile Interagire con Elementi Scenici nel proprio arco frontale.
- Il Nexus deve verificare l'esito dell'Azione.
- Nel caso non venga specificato nulla il Mercenario tirerà un dado Attacco.

Risultato	Effetto
	2 Carte Rifornamento
	1 Carta Rifornamento
	Nulla di valore

Scambiare Equipaggiamenti (pag.23)

- È possibile cedere, ottenere o scambiare oggetti con un Mercenario adiacente.

Risolvere gli Attacchi (pag.11)

- L'attaccante tira dadi rossi pari al proprio valore di Tiro o Assalto
- Il difensore tira dadi blu pari al proprio valore di Difesa
- Modificatori:
 - -1 dado se il modello è Menomato
 - -1 dado difesa se l'attaccante è alle spalle del difensore
 - +1 dado difesa se si Spara ad un bersaglio in Copertura
 - -1 dado attacco o difesa se si Assale un nemico in inferiorità numerica (nell'arco frontale di più nemici)
- Ogni attacco non bloccato provoca 1 ferita.

Risultato	Effetto
	Blocca 1
	Blocca 1
	Blocca 1

Ferite/Danni (pag.19)

- Se un modello subisce ferite pari ai suoi punti vita viene eliminato.

- Solo Mercenari e Boss: una volta rimaste solo caselle rosse sull'indicatore di salute il modello diventa Menomato.
- Se un Mercenario viene eliminato accantona le sue carte equipaggiamento e sostituisce la miniatura con un segnalino Mercenario a Terra. I suoi alleati potranno usare un'Azione sul segnalino per recuperare gli oggetti.
- Le ferite provocate da Spari possono essere allocate agli Scudi. Questi si rigenerano durante la Fase Conclusiva.

2. Fase del Nexus (pag.14)

a. Abilità Speciali

- Scarta una carta Nexus per risolverne gli effetti.
- = Abilità di Reazione usabili durante la Fase dei Mercenari.

b. Attivazioni

- Attiva il numero di Agenti specificato dalla missione . Questi potranno Muoversi e compiere un'Azione.
- Gli Agenti possono solo Sparare, Assalire oppure Aprire/Chiudere Porte.
- In questa sotto-fase gli Agenti possono essere attivati una sola volta.
- I Boss possono essere sempre attivati e non consumano alcuna attivazione.

c. Rinforzi

- Scarta una carta Nexus per sfruttarne il valore di Rinforzo (una sola volta per fase).
- Posiziona Agenti con costo totale pari o inferiore al valore di Rinforzo in attesa accanto ad un Punto di Rinforzo.

d. Attivazioni Bonus

- Per ogni carta Nexus scartata è possibile attivare un'Agente.
- È possibile attivare Agenti già attivati in precedenza oppure in attesa accanto a Punti di Rinforzo.
- In questa sotto-fase gli Agenti possono essere attivati una sola volta.

e. Carte Nexus

- Se in questo Round non sono state giocate carte Nexus scartane una.
- Se sono state usate Attivazioni Bonus: pesca carte Nexus fino ad averne 2 in mano. In caso contrario: pesca carte Nexus fino ad averne 3 in mano.
- Se il mazzo Nexus si esaurisce prendi le carte scartate e rimescolale.
- Se vengono pescate carte Evento i loro effetti andranno risolti immediatamente e il Nexus dovrà pescare una nuova carta. Dopo l'uso le carte Evento andranno rimosse dal gioco.

3. Fase Conclusiva (pag.19)

- Verifica la presenza di eventuali effetti attivi all'inizio o alla fine della Fase Conclusiva.
- Riattiva i Punti di Rinforzo disattivati.
- Ricarica gli Scudi.

Esperienza (pag.30)

Azione	+PE
Infliggere una ferita ad un Agente	1
Infliggere una ferita ad un Boss	2
Ridurre la tenuta della serratura di una Porta di 1 punto	1
Compiere un'operazione dopo aver Hackerato un Terminale	Parl alla Complessità
Concludere la missione senza venire Menomati	10
Altre azioni specificate dal testo della missione	Variable