

LEVEL 7[®]

[OMEGA PROTOCOL]



RULES

LEVEL 7[®]

[OMEGA PROTOCOL]

OMEGA PROTOCOL È INIZIATO

Nel 1950 il Governo degli Stati Uniti ha avuto un contatto con una razza tecnologicamente avanzata conosciuta come i Ghin. Il capo dei Ghin, un brillante scienziato di nome Cronos, è venuto sulla terra in cerca di una cura per la mortale piaga che minaccia di annichilire la sua razza. Cronos credeva che la cura alla piaga potesse essere trovata all'interno del DNA umano, il quale è rimarcabilmente simile a quello dei Ghin.

Coinvolto in una guerra fredda mortale con l'URSS, il governo degli Stati Uniti ha accettato di fornire a Cronos asilo e, soprattutto, l'autorizzazione ad utilizzare i cittadini degli Stati Uniti come soggetti di test in cambio della tecnologia Ghin. A seguito di tale accordo, un gruppo di persone di grande potenza nota come il Majestic 12 ha avviato un programma governativo segreto. Il progetto, nome in codice Acuario, ha visto la creazione di diverse strutture sotterranee classificate

ben oltre il top secret. Per oltre 50 anni, Cronos ha condotto i suoi esperimenti raccapriccianti su una popolazione ignara con l'aiuto di coloro che era stati designati a proteggerli.

Con la caduta dell'Unione Sovietica e la fine della guerra fredda, i rapporti tra i Ghin e gli Stati Uniti hanno cominciato a deteriorarsi. Solo la minaccia di Cronos di esporre il Faustiano accordo fatto con il governo ha spinto gli Stati Uniti a continuare la fornitura di soggetti per i test. Meno di 24 ore fa, diversi soggetti di test sono riusciti a fuggire dalla Stazione di Ricerca sotterranea Bravo. La loro azione ha portato ad una rottura completa dei rapporti tra i collaborazionisti umani e tirapiedi di Cronos. Avendo programmato tale eventualità, il governo degli Stati Uniti ha emanato il Protocollo Omega.

PANORAMICA

LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] è un gioco tattico di combattimenti fra una squadra di Commando inviati da uno sconosciuto dipartimento degli Stati Uniti per pacificare la situazione nella Stazione di Ricerca sotterranea Bravo e i sinistri sciami di creature inumane che hanno preso il controllo della Stazione. Fino a cinque giocatori possono assumere il ruolo del Commando, mentre un giocatore assume il ruolo del Sorvegliante che controlla i mostruosi abitanti della Stazione Bravo.

Durante il gioco, i Commando si scontreranno con le creature del Sorvegliante, e i risultati del loro conflitto saranno determinati con il lancio di dadi. Inoltre sia i Commando che il Sorvegliante dovranno gestire una risorsa chiamata Adrenalina. I Commando usano l'Adrenalina per effettuare azioni eroiche, e il Sorvegliante userà l'Adrenalina per potenziare le sue forze. Gestire con attenzione l'Adrenalina è la chiave per

vincere il gioco. Prima di ogni partita, scegli una delle missioni incluse nella Guida alle Missioni. Ogni missione presenta ai giocatori degli specifici obiettivi che essi devono raggiungere per vincere il gioco, ed inoltre specifica un Punto di Crisi oltre il quale ogni missione diviene più difficile. I Commando vinceranno o perderanno come squadra, mentre il Sorvegliante vince o perde individualmente. Il gioco può anche essere giocato in modalità Campagna dove i giocatori giocano le nove missioni contenute nella Guida alle Missioni in modo sequenziale per avere una epica esperienza di LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL]. Questo regolamento è scritto assumendo che i giocatori giochino un singolo scenario piuttosto che una campagna. Le regole per giocare una Campagna sono spiegate nella Guida alle Missioni.

ELENCO DEI COMPONENTI

- 2 TESSERE MAPPA
- 6 TESSERE PASSAGGIO
- 2 TESSERE OBIETTIVO
- 16 TESSERE DEL PANNELLO DEL SORVEGLIANTE
- 5 SCHEDE PERSONAGGIO DEI COMMANDO
- 2 TRACCIATI DEI ROUND

CARTE

- 15 CARTE ATTEGGIAMENTO
- 5 CARTE ABBATTUTO
- 5 CARTE INIZIATIVA
- 60 CARTE KIT
- 1 CARTA CARATTERISTICHE DRONE SENTINELLA
- 7 CARTE CARATTERISTICHE NEMICI
- 40 CARTE STANZA
- 20 CARTE INVESTIGAZIONE

FIGURE IN PLASTICA

- 5 COMMANDO UMANI
- 1 LAB TECH
- 1 DRONE SENTINELLA

- 1 CRONOS
- 2 HANDLERS
- 3 FEAR HUNTERS
- 2 BLASTERS
- 4 REJECTS
- 10 CLONI ROGUE
- 8 CLONI WARRIOR

SEGNALINI VARI

- 5 GETTONE COMMANDO ABBATTUTO
- 1 GETTONE DRONE TAUNTER
- 4 DISCHI SCIAME DI REJECT
- 1 GETTONE ATTIVAZIONE ESPLOSIVO
- 1 GETTONE MINA
- 1 DISCO NAPALM
- 1 DISCO GAS ANTI-GHIN
- 18 SEGNALINI PORTA
- 4 SEGNALINI BOMBA
- 4 SEGNALINI MACERIE
- 3 SEGNALINI MURO

- 3 SEGNALINI PERICOLO
- 18 GETTONI GAS CORROSIVO
- 4 GETTONI EMI
- 4 SEGNALINI CONDOTTO DI AREAZIONE
- 14 SEGNALINI INVESTIGAZIONE
- 1 GETTONE DRONE HOBLER
- 1 GETTONE OBIETTIVO
- 96 GETTONI ADRENALINA
- 59 GETTONI FERITA
- 9 GETTONI ENERGIA
- 2 GETTONI TIMER
- 2 GETTONI CHIAVE DI ACCESSO

DADI

- 10 DADI NERI
- 8 DADI ROSSI

LIBRETTI

- REGOLAMENTO
- GUIDA ALLE MISSIONI

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

FIGURE IN PLASTICA

Queste dettagliate figure in plastica rappresentano i Comando e i Nemici sulla mappa di gioco. Ogni bassetta delle figure ha stampata una freccia che indica il lato frontale della miniatura.



SCHEDA PERSONAGGIO

Ogni Comando ha una Scheda Personaggio che riporta le caratteristiche che descrivono la sua Vitalità, Adrenalina e l'Atteggiamento durante il gioco.



CARTE ATTEGGIAMENTO

I Comando assumono uno dei tre Atteggiamenti disponibili i quali gli forniscono specifici punti forti e deboli durante il gioco. I Comando scelgono il loro Atteggiamento per il round durante la Fase di Pianificazione dei Comando.



CARTE ABBATTUTO

Quando un Comando ha un numero di gettoni Ferita uguale al valore della sua caratteristica Vitalità, rimpiazza la sua carta Atteggiamento con una carta Abbattuto.



GETTONE ABBATTUTO

Ci sono cinque gettoni Abbattuto, ognuno corrispondente ad uno specifico Comando. Quando un Comando viene abbattuto, egli rimpiazza la sua figura con il rispettivo gettone.



CARTE INIZIATIVA

Queste cinque carte numerate sono usate per tenere traccia dell'ordine di attivazione dei Comando durante la Fase di Attivazione dei Comando.

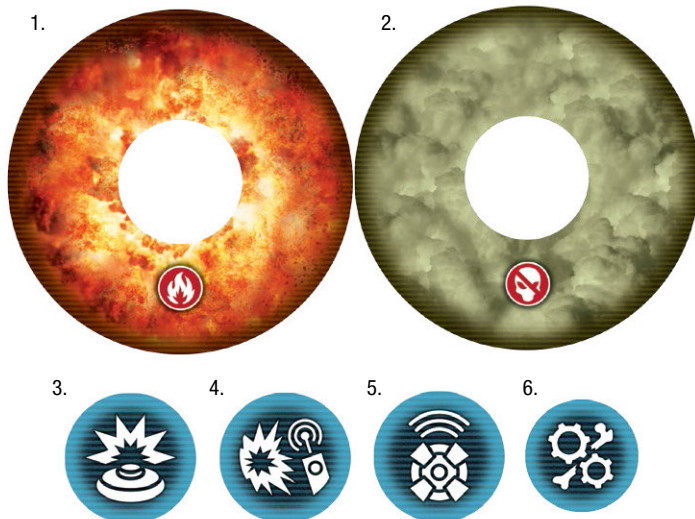


CARTE KIT

Le carte Kit sono divise in sei mazze separate. Cinque di questi mazze corrispondono ai cinque Comando e possono essere usate solo dal relativo Comando. Il sesto mazzo è un mazzo comune a disposizione di tutti i Comando. I Comando, prima che inizi la missione, usano queste carte per fornirsi di armi, equipaggiamento, addestramento o abilità.

SEGNALINI VARI DEI KIT DEI COMMANDO

I segnalini dei Kit dei Comando, come le Granate al Napalm, o l'Attivazione Esplosivi, servono a indicare dove certi Kit in possesso dei Comando sono stati utilizzati sulla mappa.



1. Napalm 2. Gas Anti-Ghin 3. Mina
4. Attivazione Esplosivo 5. Drone Taunter 6. Drone Hobbler



CARTE STATISTICHE

Le carte Statistiche sono carte di riferimento che riportano i dettagli delle statistiche, delle armi e abilità di vari Droni e Nemici che il Sorvegliante controlla.

PANNELLO DEL SORVEGLIANTE

Il Pannello del Sorvegliante è il suo strumento primario per portare nuovi Nemici sulla mappa e usare varie abilità. Esso è composto da varie tessere in stile puzzle, che possono essere organizzate in differenti configurazioni in ogni missione.



GETTONI ENERGIA

I gettoni Energia servono per tenere traccia dell'ammontare di Energia che un Blaster ha accumulato durante un round.



TESSERE MAPPA

LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] è giocato su una mappa composta da diverse tessere Mappa che rappresentano differenti locazioni che i Comando esplorano durante il gioco. Ogni missione ha un layout unico che usa differenti combinazioni di tessere Mappa. Tutte le tessere Mappa sono a doppia faccia, con un lato A e un lato B. Il diagramma di preparazione alla missione indica come predisporre le tessere per formare la mappa, incluso quale lato di ogni tessera deve essere

posto a faccia in su. Attraverso il corso del gioco, alcune carte o abilità possono causare il capovolgimento di una tessera Mappa per usarne il lato opposto.



TESSERE PASSAGGIO

Le tessere Passaggio rappresentano le entrate e le uscite dalla mappa. Il lato verde della tessera è il lato del Comando, mentre il lato rosso è il lato dei Nemici.



SEGNALINI PORTA

I segnalini Porta separano le differenti stanze della mappa. Il Sorvegliante piazza i segnalini Porta sulla mappa durante la preparazione.



CARTE INVESTIGAZIONE

Le carte Investigazione rappresentano utili oggetti che i Comando possono scoprire durante una missione e vengono pescate quando un Comando effettua una azione Investigare.



SEGNALINI INVESTIGAZIONE

I segnalini Investigazione designano gli spazi della mappa dove i Comando possono effettuare una azione Investigare e pescare una carta Investigazione.

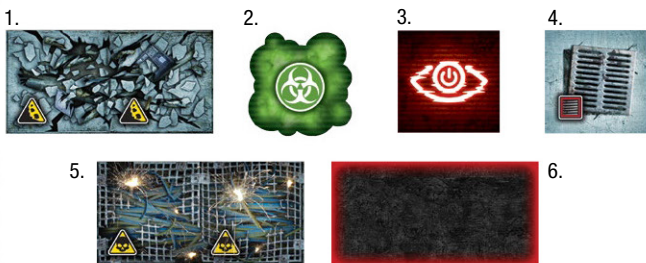


CARTE STANZA

Le carte Stanza rappresentano i pericoli in agguato per i Comando mentre essi esplorano la mappa. All'inizio di ogni missione, il Sorvegliante divide le carte Stanza in diversi mazzi unici come specificato dalla missione. Egli piazza uno di questi mazzi su ogni stanza della mappa.

SEGNALINI DEGLI ELEMENTI DELLA MAPPA

I segnalini degli Elementi della Mappa rappresentano differenti tipi di terreno e regole speciali per le tessere o gli spazi da essi occupati.



1. Macerie 2. Gas Corrosivo 3. Interferenza Elettromagnetica
4. Condotto di Areazione 5. Pericolo 6. Muro



TESSERE OBIETTIVO

Molte missioni nel gioco hanno degli obiettivi fisici che i Comando devono raggiungere. Queste tessere indicano le locazioni degli obiettivi sulla mappa. Le tessere Obiettivo hanno una grafica speciale corrispondente alla missione nella quale vengono usate.



GETTONI ADRENALINA

I gettoni Adrenalina rappresentano l'ammontare di adrenalina che i Comando possono accumulare durante il loro turno. I Comando ricevono gettoni Adrenalina quando essi effettuano delle azioni. Gli stessi gettoni Adrenalina alimentano le azioni del Sorvegliante, dato che egli raccoglie i gettoni Adrenalina del Comando e li usa per attivare i nemici e le abilità del suo Pannello di Controllo.



GETTONI FERITA

I gettoni Ferita servono per tenere traccia dei danni subiti dai Comando, dai Nemici, e dagli elementi della mappa durante una missione.



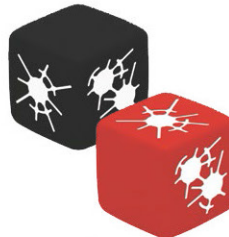
TRACCIATO DEI ROUND

Il Tracciato dei Round serve per tenere traccia del numero di round giocati. Esso è composto da due pezzi. Il primo pezzo numerato da 1 a 10 ed il secondo numerato da 11 a 20.



GETTONI TIMER

I gettoni Timer servono per indicare il Round sul Tracciato dei Round. C'è un gettone Timer primario e un gettone Timer secondario.



DADI

I dadi sono usati per risolvere i combattimenti e le sfide. Ogni dado può dare come risultato zero, uno o due colpi. Compara il totale di icone colpo ottenute con il valore di riferimento del bersaglio per determinare il successo o il fallimento del lancio dei dadi.



GETTONI CHIAVI DI ACCESSO

Questi gettoni saranno usati nelle missioni future.



DISCHI SCIAME DI REJECT

Questi dischi saranno usati nelle missioni future.

PRIMA DI GIOCARE

Prima di giocare a LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] per la prima volta, togliere con cura tutti i segnalini e le tessere dalle fustelle.

PREPARAZIONE

Prima di giocare, preparare il gioco come segue.

Scegliere la missione: LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] include nove missioni con specifiche istruzioni sulla preparazione e gli obiettivi sia dei Commando che del Sorvegliante. Quando scegli quale missione giocare, fai riferimento al libretto con la guida alle missioni. Per la tua prima partita, ti raccomandiamo di giocare la "missione 1: Toc, Toc, C'è qualcuno qui?"

Assemblare la mappa: Fai riferimento al diagramma di preparazione della missione nella Guida alle Missioni per vedere come assemblare la mappa. Piazza tutti i segnalini Investigazione sulla mappa negli spazi appropriati come indicato dal diagramma di preparazione, così come le tessere Passaggio verdi dei Commando. Non piazzare le tessere Passaggio rosse dei Nemici. Queste verranno piazzate durante il gioco dal Sorvegliante.

Scegliere il ruolo dei Giocatori: Decidete chi sarà il Sorvegliante. Ti raccomandiamo di assegnare tale ruolo al giocatore più esperto. Tutti gli altri controlleranno uno dei Commando. Se tutti i giocatori non sono d'accordo, assegna i vari ruoli in modo casuale (ad esempio attraverso un lancio di dadi).

NUMERO DI GIOCATORI E COMMANDO

Mentre solo un giocatore assumerà il ruolo del Sorvegliante, il numero totale dei Commando nel gioco e il numero dei Commando controllati da ogni giocatore varia in base al numero totale dei giocatori.

In una partita con **due giocatori**, un giocatore sarà il Sorvegliante e l'altro giocatore controllerà tre o più Commando.

In una partita con **tre giocatori**, un giocatore sarà il Sorvegliante, e gli altri giocatori controlleranno due Commando a testa.

In una partita con **quattro, cinque o sei giocatori**, un giocatore sarà il Sorvegliante, e gli altri giocatori controlleranno un Commando a testa.

Preparare i Segnalini: Dividi tutti i gettoni Adrenalina e i gettoni Ferita in due pile. Piazza ogni pila di gettoni in un punto che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. La pila di gettoni Adrenalina sarà chiamata la banca.

Assemblare il mazzo delle carte Investigazione: Mescola tutte le carte Investigazione, e poi piazza tale mazzo coperto in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori che controllano i Commando.

Preparare il Tracciato dei Round: Piazza il tracciato dei round a fianco della banca e metti il gettone Timer primario sul primo spazio del tracciato.

PREPARAZIONE DEL SORVEGLIANTE

Il Sorvegliante effettua i seguenti passi.

Creare il Pannello di Controllo: Il Sorvegliante arranja il suo Pannello di Controllo usando le tessere Pannello specificate nella sezione Preparazione presente nella Guida alle Missioni. Egli può arrangiare il suo Pannello di Controllo in qualsiasi modo desideri, finché usa le tessere specificate.

Creare la Riserva dei Nemici: La Guida alle Missioni indica quali Nemici sono disponibili per il Sorvegliante durante il gioco.

Prima di giocare, il Sorvegliante dispone le carte Nemico specificate e le Figure a fianco del suo Pannello di Controllo formando la sua riserva.

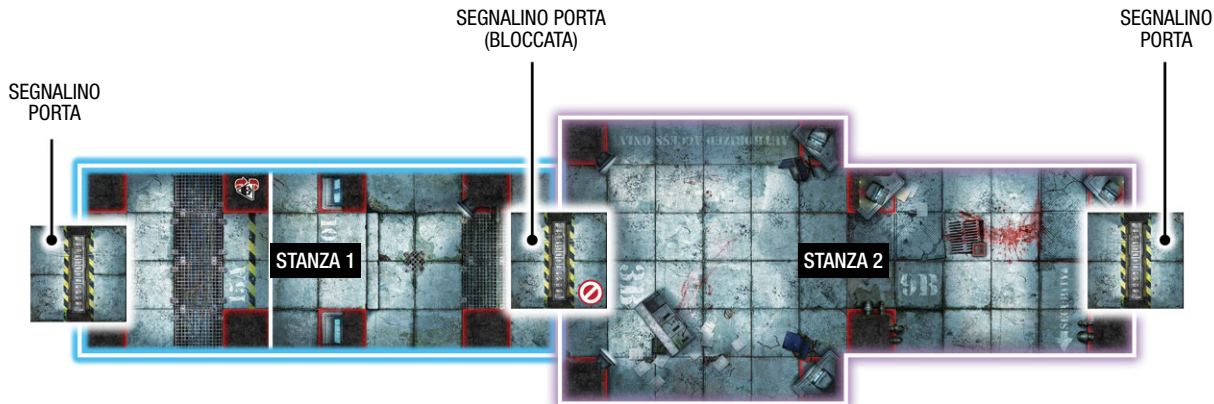
Preparare i segnalini Porta: Il Sorvegliante sceglie e piazza un segnalino Porta coperto su ogni locazione della mappa riservata ad una porta, dividendo così la mappa in stanze. Quando piazza un segnalino Porta, il Sorvegliante ha accesso a tutti i segnalini Porta salvo se diversamente indicato dalle regole della missione. Il Sorvegliante ha sempre accesso a tutti i segnalini Porta Sbloccata, ed egli può piazzarli su qualsiasi locazione riservata alle porte. I segnalini Porta con una icona, come ad esempio Porta Inceppata, possono essere messi in qualsiasi locazione purché su nessuna stanza vengano posti due segnalini Porta con la stessa icona.

Preparare le carte Stanza: Ogni missione usa un certo numero di carte Stanza per la partita, e specifica come queste carte Stanza devono essere divise in mazzi unici chiamati mazzi Stanza. Metti le carte Stanze non usate da una parte.

Piazzare i mazzi Stanza: Dopo aver creato i mazzi Stanza seguendo le istruzioni di preparazione della missione, il Sorvegliante piazza un mazzo Stanza su ogni stanza della mappa. Alcune missioni hanno regole speciali che restringono il piazzamento dei mazzi Stanza.

Creare la Riserva dei gettoni Energia: Il Sorvegliante prende un numero di gettoni Adrenalina dalla banca per formare la sua riserva iniziale come specificato nella sezione "Riserva minima gettoni Energia" della Guida alle Missioni.

RADDOPPIO DI PORTE



Dato che la porta fra la stanza 1 e la stanza 2 è inceppata, nessun'altra porta nella stanza 1 o 2 può essere una porta inceppata.

PREPARAZIONE DEI COMMANDO

Dopo che il Sorvegliante ha effettuato la sua fase di preparazione, i Commando effettuano la loro come segue.

Scegliere il Commando: I giocatori dei Commando devono concordare su chi controllerà ogni Commando. Una volta deciso, ogni giocatore prende la Figura del Commando, la Scheda Personaggio, il mazzo delle carte Kit e Atteggimento relative al Commando che controllerà durante la partita.

Scegliere il Kit: Ogni Commando ha un mazzo personale di carte Kit. Oltre a tale mazzo personale, c'è anche un mazzo di carte Kit comune che contiene le carte Kit disponibili per qualsiasi commando. Ogni carta Kit

ha un costo in punti indicato nell'angolo in basso a sinistra della carta, e ogni Commando può spendere fino a sei punti per l'acquisto di carte Kit durante la preparazione. Alcune carte Kit devono essere usate durante il turno del relativo Commando, mentre altre possono essere usate in qualsiasi momento durante il gioco. **Se il testo della carta non specifica il momento in cui deve essere giocata, significa che può essere giocata in qualsiasi momento.**

Piazzare i Commando: Piazza le Figure dei Commando sulla mappa nell'area indicata nella preparazione della Guida alle Missioni.

SCHEDA PERSONAGGIO

Ogni Commando è rappresentato da una collezione di componenti di gioco.

1 RIFLEMAN

2 M18 **8**
Aim: If you are not adjacent to an enemy, you can increase your adrenaline by one to add one red die to an attack with this weapon.
BASIC RANGED WEAPON

3 COMBAT KNIFE
While your Speed is 4 or higher, roll one additional red die when attacking with this weapon.
BASIC MELEE WEAPON

4 **5** **6**

7
STANCE

1. Nome della Classe

2. Arma di Base per Attacchi a Distanza

3. Arma di Base per Attacchi in Mischia

4. Vitalità

5. Intelligenza

6. Forza

7. Spazio per la carta Atteggimento in uso

DIAGRAMMA DI PREPARAZIONE

GIOCATORE 1



CARTA ATTEGGIAMENTO SCHEDA PERSONAGGIO

CARTE KIT

GIOCATORE 2



CARTA ATTEGGIAMENTO SCHEDA PERSONAGGIO

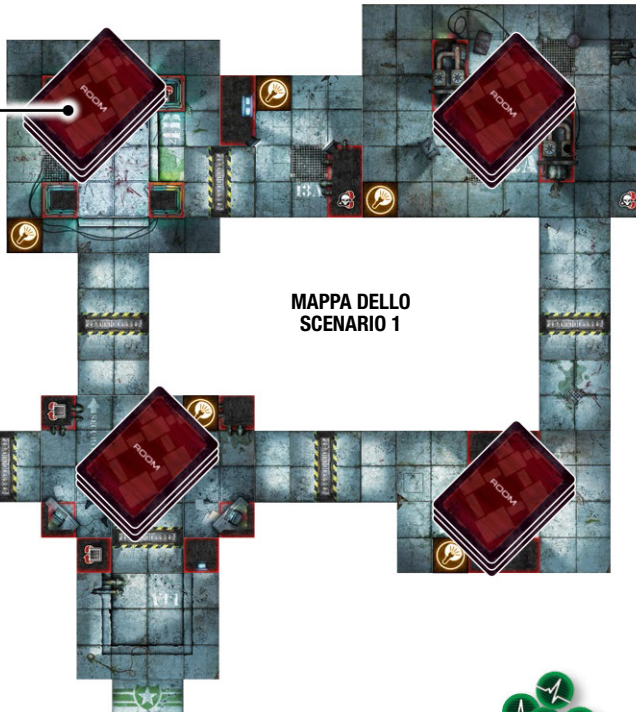
CARTE KIT

BANCA



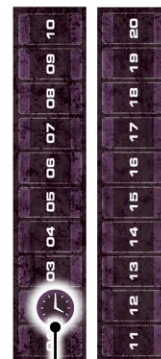
GETTONI ADRENALINA

MAZZO DELLE CARTE STANZA



MAPPA DELLO SCENARIO 1

TRACCIATO DEI ROUND



GETTONE TIMER PRIMARIO



GETTONI FERITA



CARTE INVESTIGAZIONE



RISERVA DEI GETTONI ENERGIA



RISERVA DEI NEMICI

GIOCATORE 3



CARTE KIT

SCHEDA PERSONAGGIO CARTA ATTEGGIAMENTO

GIOCATORE 4 (SORVEGLIANTE)



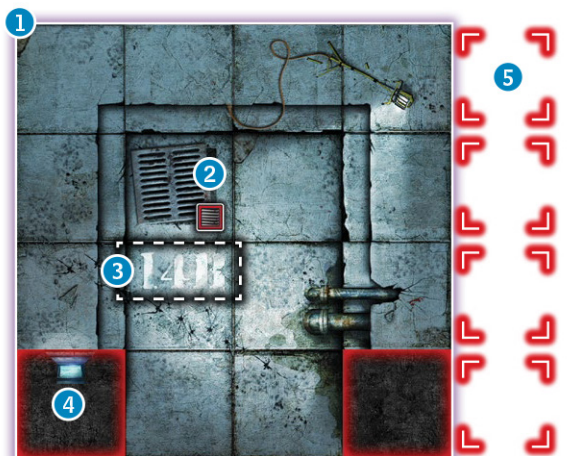
PANNELLO DI CONTROLLO DEL SORVEGLIANTE

LA MAPPA

Ogni missione in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] è giocata su una mappa costruita usando le tessere Mappa, i segnalini Porta e le carte Stanza.

ANATOMIA DI UNA TESSERA MAPPA

TESSERA MAPPA



1. Lato
2. Icone delle Regole
3. Nome
4. Muro
5. Spazio di muro implicito

ESPLORARE LE STANZE

Le mappe per le missioni in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] sono divise in stanze attraverso il piazzamento dei segnalini Porta. Ogni segnalino Porta crea un confine tra due stanze. Una stanza con un mazzo coperto di carte Stanza è nascosta, e viene rivelata quando una delle porte che delimitano la stanza viene aperta.

APRIRE UNA PORTA

Una porta può essere aperta da un Comando (vedi pag. 19), dal Sorvegliante, o da un evento della missione. I segnalini Porta ad inizio gioco sono posti a faccia in giù. Quando una porta viene aperta, volta il segnalino Porta e risolvi le regole indicate sul segnalino. Se un Comando apre una porta, il Sorvegliante volta il segnalino Porta per rivelare il relativo effetto, e il Comando risolve l'effetto indicato sul segnalino.

Dopo che l'effetto del segnalino Porta è stato risolto o la sfida indicata è stata superata con successo (vedi pag. 17), rivela e risolvi le carte Stanza del mazzo presente nella stanza, poi rimuovi il segnalino Porta dal gioco. Se la sfida indicata dal segnalino Porta viene fallita, il segnalino resta sulla mappa. Ogni tentativo di aprire una porta richiede una azione separata. Se il Sorvegliante o un evento della missione apre una porta, rimuovi il relativo segnalino dal gioco senza risolvere gli effetti su esso indicati.

STANZE

Una stanza è un'area non esplorata della mappa. Le stanze sono divise e definite tramite i segnalini Porta.

Le stanze possono essere nascoste oppure un obiettivo. Ogni stanza nascosta ha un mazzo di carte Stanza. Un diagramma di preparazione alla missione che contiene una stanza Obiettivo indicherà anche dove si trova tale stanza. Le regole della missione descrivono qualsiasi regola relativa alla stanza Obiettivo, e aprire la porta che conduce alla stanza Obiettivo fa terminare la missione.

CARTE STANZA

Quando la prima porta di una stanza nascosta viene aperta, il Sorvegliante rivela e risolve le relative carte presenti nel mazzo Stanza in ordine di priorità. Egli inizia con le carte del gruppo di priorità 1, poi del gruppo 2 e infine del gruppo 3. Ci sono cinque categorie di carte Stanza: Generazione, Obiettivo, Trappola, Condotto di Areazione, e Vuota.

CARTA STANZA



1. Icona Categoria
2. Tipo Carta
3. Nome
4. Regole Speciali
5. Grafica di Riferimento
6. Gruppo di Priorità

ESPLORARE UNA STANZA

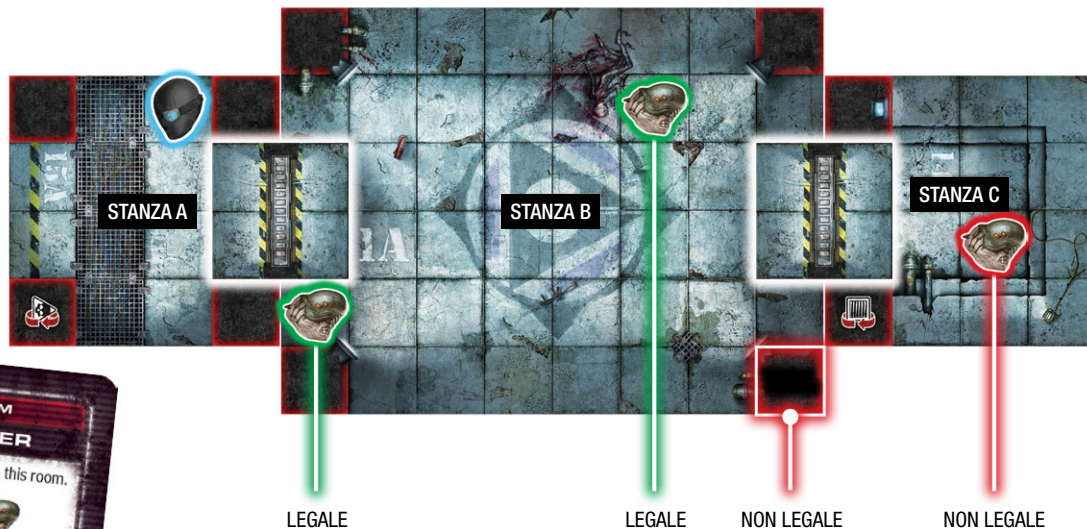


CARTE GENERAZIONE

Una carta Generazione in un mazzo di carte Stanza indica che ci sono nemici nella stanza. Ogni carta Generazione permette al Sorvegliante di effettuare una azione Generazione (vedi pag. 17) per piazzare i nemici indicati sulle tessere che compongono la stanza. Questi nemici possono essere piazzati su qualsiasi spazio che non sia un muro.

GENERAZIONE

Quando lo Specialista delle Ricognizioni apre la porta fra la stanza A e B, il Sorvegliante rivela e risolve le carte nel mazzo delle carte Stanza presenti nella stanza B. Una delle carte è una carta Nemico che permette al Sorvegliante di generare un Blaster nella stanza. Il Sorvegliante genera un Blaster su qualsiasi spazio che non sia un muro nella stanza B, ma non può generarlo nella stanza C.



CARTE OBIETTIVO

Alcune missioni usano gli obiettivi. Il diagramma di preparazione alla missione che usa gli obiettivi indicherà i posti sulla mappa dove una tessera Obiettivo può apparire (chiamata zona Obiettivo), ma la posizione attuale di un obiettivo non viene rivelata finché il Comando non esplora la mappa. La Guida alle Missioni spiega in quale mazzo Stanza il Sorvegliante piazza le carte Obiettivo. Quando una stanza con una carta Obiettivo viene rivelata, il Sorvegliante piazza la corrispondente tessera Obiettivo sulla mappa nella zona obiettivo di tale stanza.



CARTE TRAPPOLA

Una carta Trappola in un mazzo Stanza indica che ci sono pericoli nella stanza oltre che ai nemici. Questi pericoli possono essere nuvole di gas corrosivo e interferenze elettromagnetiche che impediscono degli attacchi a distanza accurati. Ogni tipo di segnalino che il Sorvegliante può piazzare a causa di una carta Trappola ha le proprie regole su come esso può essere piazzato sulle tessere che compongono la stanza (vedi pag. 10).



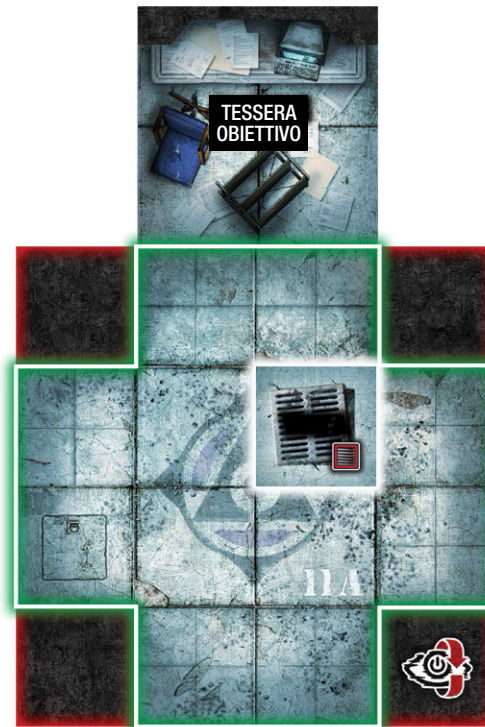
CARTE CONDOTTO DI AREAZIONE

Una carta Condotto di Areazione in un mazzo Stanza indica che la stanza contiene una apertura verso l'esteso sistema di ventilazione della struttura. Il Sorvegliante può piazzare un segnalino Condotto di Areazione in qualsiasi spazio di una tessera che compone la stanza eccetto che sugli spazi muro e obiettivo.

CARTE VUOTE

In alcune missioni il Sorvegliante aggiunge queste carte in alcuni mazzi Stanza per nascondere ai Comando il mazzo dove si trovano le carte Obiettivo. La Guida alle Missioni spiega quando e come usare le carte Stanza Vuota.

PIAZZARE I CONDOTTI DI AREAZIONE



Il Sorvegliante può piazzare il condotto A su qualsiasi spazio evidenziato in verde presente sulla tessera, dato che non può essere piazzato su uno spazio di muro o una tessera Obiettivo.

ELEMENTI DELLA MAPPA

Gli elementi della mappa sono stampati sulle tessere Mappa o possono essere piazzati come segnalini dal Sorvegliante usando le carte Stanza e le abilità del Pannello di Controllo.

SEGNALINI TERRENO E COMBATTENTE

I segnalini che rappresentano i Comando abbattuti e Droni sono segnalini Combattente. Alla fine di ogni azione di movimento solo una Figura o segnalino Combattente può trovarsi su un singolo spazio della mappa.

Tutti gli altri segnalini in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] sono segnalini Terreno. Le Figure e i segnalini Combattente possono terminare il movimento in uno spazio dove si trova un segnalino Terreno, e diversi segnalini Terreno possono trovarsi nel medesimo spazio.



NIDO DI CLONI

Se una tessera ha questa icona, ogni volta che viene usata su questa tessera una abilità del Pannello di Controllo che genera nemici, aggiungi un Clone di un tipo qualsiasi (vedi "Generare Nemici" a pag. 17).

PORTE

Le porte sono rappresentate da segnalini posti sulla mappa. Le Figure e i segnalini possono muovere sopra i segnalini Porta, ma normalmente non possono muovere attraverso la linea che rappresenta la porta. Le porte separano e definiscono le stanze. Dopo che una porta è stata aperta (vedi "Esplorare una Stanza" a pag. 8), scarta il relativo segnalino Porta.

PORTE



1. Icona Regola

2. Nome

3. Regole Speciali



INTERFERENZE ELETTROMAGNETICHE

Le Interferenze Elettromagnetiche (EMI) rendono più difficile per i Comando vedere e attaccare i propri bersagli. Se una tessera ha una icona EMI o se il Sorvegliante piazza un segnalino EMI su uno spazio qualsiasi di una tessera, l'intera tessera è affetta da interferenze magnetiche (EMI). Vedi pag. 15 per i dettagli su come l'EMI interferisce sulla Linea di Vista quando i Comando effettuano gli attacchi.

FALLIMENTO INTELLIGENCE

I Comando hanno ottenuto gli schemi di alcune strutture della Stazione di Ricerca sotterranea Bravo, ma molte delle informazioni sono obsolete. Alcune tessere hanno una icona Fallimento Intelligence. Ogni icona Fallimento Intelligence è composta da una freccia rossa che ruota attorno ad un'altra icona che indica la regola speciale che sia applica sul lato opposto della tessera Mappa.

Quando il Sorvegliante risolve una carta Fallimento Intelligence di un mazzo Stanza, egli volta una delle tessere che riporta l'icona Fallimento Intelligence che compongono la stanza. Se non ci sono tessere che compongono la stanza con tale icona, la carta Fallimento Intelligence non ha effetti.

FALLIMENTO INTELLIGENCE



PERICOLI AMBIENTALI

I mostruosi abitanti della Stazione di Ricerca sotterranea Bravo non sono l'unica minaccia - la struttura stessa può essere altrettanto pericolosa.



GAS CORROSIVO

Nuvole di Gas pericolosi riempiono alcune sezioni della Stazione Bravo. Queste nuvole sono rappresentate sulla mappa da gruppi di nove segnalini Gas Corrosivo. Un Comando che muove su o inizia il turno in una nuvola di Gas Corrosivo riceve un gettone Ferita.

Alcune carte Stanza permettono al Sorvegliante di piazzare segnalini di Gas. Egli può piazzare ognuno di questi segnalini in qualsiasi tessera che compone la stanza, seguendo queste regole:

- Nessun segnalino può essere piazzato su uno spazio muro o tessera obiettivo.
- Lo spazio dove viene posto il segnalino deve condividere almeno due lati con altri spazi dove è presente un segnalino Gas, senza considerare le diagonali.
- I segnalini forniti da una singola carta Stanza devono formare una singola nuvola di Gas.



PERICOLO

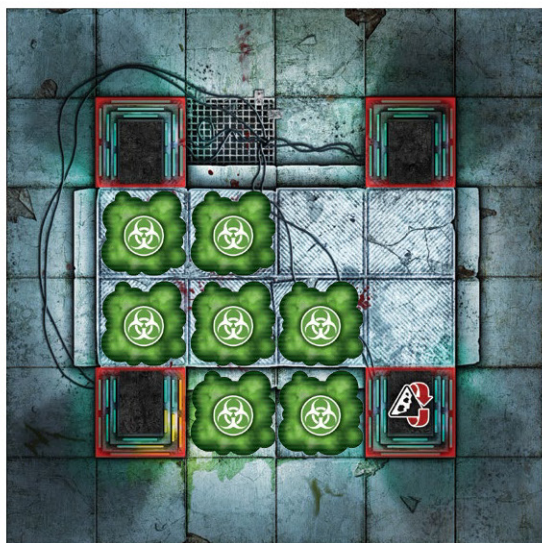
Il precedente combattimento fra le guardie della Stazione Bravo e i Ghin hanno danneggiato molte area della struttura. Questi danni sono rappresentati da spazi con l'icona Pericolo su di essi. Uno spazio Pericolo è un **Rischio [1]** (vedi "Rischio [X]" a pag. 23).



SEGNALINI INVESTIGAZIONE

Alcune stanze conterranno dei segnalini Investigazione. Il diagramma di preparazione alla missione indica dove questi segnalini devono essere posti durante la preparazione. I Comando possono interagire con questi segnalini per pescare carte Investigazione (vedi "Investigare" a pag. 19), che possono fornire utili oggetti e informazioni.

PIAZZAMENTO LEGALE DEL GAS CORROSIVO



In questo diagramma il Gas Corrosivo è stato piazzato in modo corretto, dato che tutti i segnalini sono su uno spazio che condivide almeno due lati con un altro spazio con un segnalino di Gas Corrosivo, e non ci sono segnalini su spazi di muro.

PIAZZAMENTO NON LEGALE DEL GAS CORROSIVO



In questo diagramma i segnalini sono stati piazzati in modo non corretto per tre ragioni. Primo, c'è spazio fra i due gruppi di segnalini formando così due nuvole di Gas anziché una. Secondo nessun segnalino può essere posto su uno spazio di muro. Terzo, il segnalino indicato come Marker 1 non condivide almeno due lati con altri spazi con un segnalino di Gas Corrosivo.



TESSERE PASSAGGIO

Le tessere Passaggio rappresentano punti di ingresso e uscita per i Comando e i Nemici durante una missione.



I passaggi dei Nemici sono rossi. I passaggi dei Comando sono verdi. In alcuni momenti di alcune missioni, un passaggio verde sarà voltato e diverrà un passaggio rosso. Il diagramma di preparazione alla missione indica dove piazzare le

tessere Passaggio. I passaggi nelle stanze nascoste non vengono piazzati finché la stanza non viene rivelata. Sia i passaggi rossi che verdi possono servire come uscita, e le regole della missione indicano come e quando divengono uscite.



MACERIE

Le Macerie sono un tipo di terreno che rende difficoltoso per una Figura il movimento. Diversamente dall'EMI, le Macerie influiscono solo sullo spazio che occupano, e non sull'intera tessera. Alcune tessere hanno l'icona Macerie stampata su di esse, e l'abilità chiamata *Cave In* del Pannello di Controllo del Sorvegliante permette a quest'ultimo di piazzare segnalini Macerie sulla tessera. Una Figura deve spendere un punto movimento extra per uscire da uno spazio con le macerie.



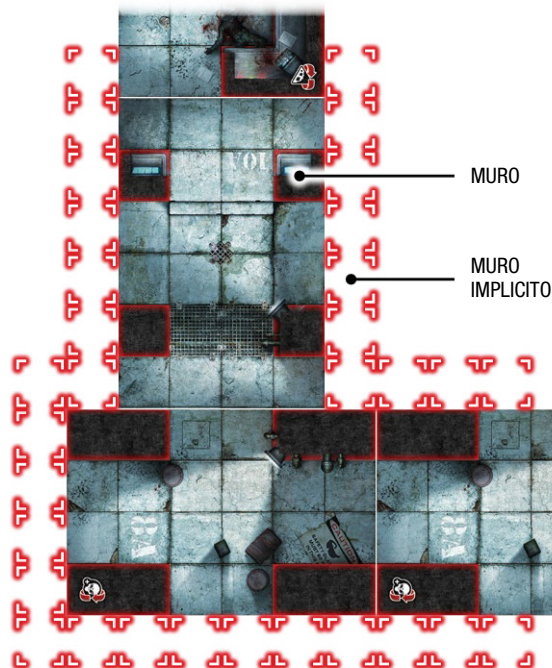
CONDOTTI DI AREAZIONE

I Cloni dei Ghin usano il vasto sistema di ventilazione della Stazione Bravo per muoversi attraverso la struttura. Alcune tessere hanno un Condotto stampato su di esse, e una carta Condotto in un mazzo Stanza permette al Sorvegliante di piazzare un segnalino Condotto su uno spazio nella stanza eccetto gli spazi di muro e sulle tessere obiettivo. I Cloni possono essere generati dai Condotti e possono usarli per muoversi velocemente attraverso la mappa (vedi "Cloni e Condotti," a pag. 21).

MURI

Uno spazio di muro sulla mappa è uno spazio non attraversabile e influisce sugli attacchi (vedi "Linea di Vista," a pag. 14) e sull'uso delle abilità. Gli spazi di muro sono indicati attraverso un bordo rosso sullo spazio stesso, indipendentemente dall'illustrazione contenuta. I lati della mappa sono muri impliciti e quindi sono considerati muri a tutti gli effetti. Nessuna Figura può muovere attraverso uno spazio di muro. Le Figure possono abbandonare la mappa solo attraverso le tessere Passaggio.

MURI



REGOLE BASE

Questa sezione descrive i concetti e le meccaniche di base, incluso il movimento, il combattimento, le carte Kit, i Comando abbattuti e altro.

Le regole generali di LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] presentate qui sono modificate da molti effetti delle carte e regole speciali indicate nella Guida alle Missioni. Una regola speciale che è in conflitto con le regole generali, ha la precedenza sulle regole generali.



IDADI

Molte situazioni durante il gioco — come il combattimento — richiedono lanci di dadi per essere risolte.

I dadi neri sono i dadi primari usati in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL]. Ogni dado nero ha due facce vuote, tre facce che indicano un singolo colpo, e una faccia che indica un doppio colpo. I dadi rossi sono dei dadi più potenti e sono forniti da specifici equipaggiamenti o abilità. Ogni dado rosso ha una faccia vuota, quattro facce che indicano un colpo, e una faccia che indica un doppio colpo.

I dadi possono essere aggiunti e rimossi da un lancio da effettuare solo prima di effettuarlo. Qualsiasi abilità che influisca sulla difesa di un bersaglio deve essere usata prima che venga effettuato il lancio dei dadi per l'attacco. Il numero di dadi fornito nel gioco non rappresenta un limite. Se sono necessari più dadi di quelli forniti, lancia quelli a disposizione, registra i risultati ottenuti e poi rilancia quelli necessari.

Se una abilità permette di **rilanciare** alcuni o tutti i dadi in uno specifico lancio, puoi scegliere di ignorare i risultati ottenuti con il primo lancio e rilanciarli nuovamente. Se sfrutti questa possibilità, devi usare i risultati ottenuti con il secondo lancio. Un lancio di dadi può essere affetto da più di una abilità che permette di rilanciarli, ma ognuna di queste abilità dà diritto solo ad un singolo rilancio.

DIAGONALI

Varie regole in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] usando le diagonali in differenti modi.

Quando muovi (vedi pag. 13), una Figura o segnalino può usare solo un movimento in diagonale per turno.

Quando misuri una distanza fra due spazi della mappa (vedi sotto) per un attacco a distanza o per altre abilità, puoi usare solo una diagonale.

Quando misuri il percorso più breve per determinare la Linea di Vista (vedi pag. 14), puoi usare un numero qualsiasi di diagonali, ma esse devono essere tutte nella stessa direzione.

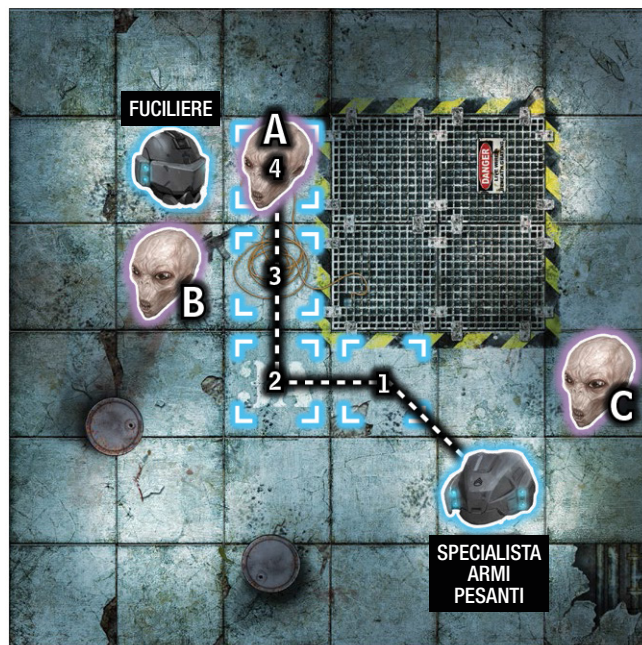
DISTANZE E ADIACENZE

La distanza si riferisce al numero di spazi presenti fra due spazi. Qualsiasi spazio che condivide un lato o angolo con un altro spazio è considerato adiacente ad esso.

Quando conti la distanza fra due Figure, inizia dallo spazio adiacente alla prima Figura e conta ogni spazio presente fra questa e la seconda Figura così come lo spazio dove si trova la seconda Figura.

Quando conti la distanza fra due spazi, non puoi usare più di una diagonale e non puoi usare gli spazi di muro né attraversare le porte.

DISTANZE E ADIACENZE



Il Fuciliere è adiacente al Clone A ed al Clone B.
Lo Specialista delle Armi Pesanti è adiacente al Clone C.

La distanza fra lo Specialista delle Armi Pesanti ed il Clone A è di quattro spazi, dato che solo una diagonale può essere usata quando si conta la distanza.

CARATTERISTICHE

I Comando, i Droni, e Nemici in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] hanno delle caratteristiche che determinano cosa essi possono fare durante il gioco. Più alto è il valore della caratteristica e migliore sarà tale caratteristica.



Velocità: La distanza che una Figura o segnalino può muovere.



Forza: Descrive quanto fisicamente potente è un Comando.



Intelligenza: Misura la capacità mentale di un Comando.



Difesa da attacchi a distanza: Il numero di colpi che un attaccante deve ottenere con i dadi per colpire la Figura o segnalino con un attacco a distanza (vedi pag. 16).



Difesa da attacchi in mischia: Il numero di colpi che un attaccante deve ottenere con i dadi per colpire la Figura o segnalino con un attacco in mischia (vedi pag. 16).



Adrenalina: Su una carta Atteggiamento questo valore rappresenta l'Adrenalina massima accumulabile per il Comando. In qualsiasi altro posto questo valore rappresenta un costo.



Vitalità: Il numero di Ferite che una Figura o segnalino può subire. Quando un Drone o Nemico ha subito tante Ferite quanto il suo valore di Vitalità, rimuovilo dalla mappa. Quando un Comando ha subito tante Ferite quanto il suo valore di Vitalità, è abbattuto (vedi pag. 16).

AMICI E NON AMICI

Ci sono due fazioni in conflitto in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL]: i Commando e il Sorvegliante. Se una Figura o Segnalino è amico o meno dipende da chi la controlla. Il Sorvegliante controlla tutti i nemici del gioco, così tutte le figure di nemici sono amiche fra loro. I Commando, e qualsiasi Figura o segnalino che essi controllano, sono considerati amici fra loro.

CAMBIARE ORIENTAMENTO

L'orientamento di una Figura può essere cambiato durante la sua attivazione all'inizio o alla fine di una azione svolta.

Cambiare orientamento non costa Adrenalina. Se ad un Commando è permesso di effettuare una azione di movimento durante il turno di un altro giocatore, egli può cambiare orientamento prima o dopo il movimento senza per questo dover incrementare la sua Adrenalina.

MOVIMENTO

Questa caratteristica indica il numero di punti movimento che la Figura o segnalino ha a disposizione ogni volta che effettua una azione movimento. Muovere su uno spazio adiacente costa un punto movimento. Alcune abilità o tipi di terreno possono richiedere che la Figura o segnalino spenda punti movimento aggiuntivi per uscire dallo spazio dove si trova. Una Figura deve avere sufficienti punti movimento per uscire dallo spazio dove si trova. Non è necessario che una Figura o segnalino usi tutti i punti movimento a sua disposizione, ma qualsiasi punto movimento non usato è perduto quando la Figura effettua un'altra azione, inclusa un'altra azione Movimento

MOVIMENTO



Lo Specialista delle Armi Pesanti si trova a sette punti movimento dallo spazio A dato che egli può usare solo una diagonale durante un turno e deve spendere un punto movimento extra per uscire dallo spazio con le macerie.

Egli si trova a sei punti movimento dallo spazio B perché egli non può muovere in diagonale passando fra il Clone e il Muro.

Solo una diagonale può essere usata durante un turno, e una Figura non può muovere in diagonale fra due spazi occupati da Figure non amiche e/o muri.

Le Figure dei Commando e i segnalini possono muovere attraverso spazi dove sono presenti altri Commando o Figure di Droni o segnalini. Solo i Commando con abilità speciali possono muovere attraverso spazi dove sono presenti Figure nemiche. Un Commando non può mai terminare una azione Movimento nello stesso spazio dove è presente un Figura o segnalino di Combattente.

Similarmente, le Figure nemiche possono muovere attraverso spazi dove sono presenti altre Figure di nemici, ma essi non possono terminare il movimento su uno spazio dove è presente un'altra Figura nemica. Solo i nemici con abilità speciali possono attraversare gli spazi dove sono presenti Figure non amiche, ma non possono terminare il movimento su tali spazi. I nemici possono muovere attraverso gli spazi dove sono presenti segnalini di Combattente senza alcuna penalità, anche se tali segnalini non sono amici, ma non possono terminare il movimento sullo stesso spazio dove si trova un segnalino di Combattente.

COMBATTIMENTO

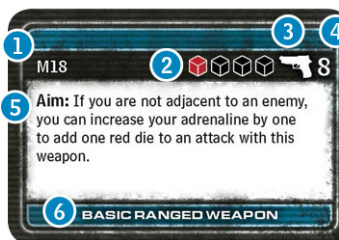
I Commando hanno un lavoro da fare, e le forze nemiche che controllano la Stazione Bravo non glielo permetteranno senza combattere.

Sotto sono indicate le regole per i combattimenti che avvengono quando un Commando, Drone, o Nemico effettua una azione di Attacco. Per risolvere un attacco segui le Fasi sotto indicate.

FASE 1: DICHIARARE IL BERSAGLIO E L'ARMA

Il giocatore attaccante dichiara una Figura o segnalino non amico come bersaglio dell'attacco così come l'arma che la sua Figura userà per l'attacco. Quando un Commando attacca un nemico grande (un nemico che occupa più di uno spazio), è importante per lui che dichiari quale specifico spazio usa come bersaglio. Una Figura può attaccare solo un bersaglio che si trova su uno spazio nella sua Linea di Vista (vedi pag. 14). Ogni arma indica il tipo, la gittata massima, e i dadi con cui formare la riserva dei dadi da lanciare per l'attacco, così come ogni regola speciale che potrebbe avere.

STATISTICHE ARMA



1. Nome Arma
2. Riserva di dadi iniziale
3. Icona tipo di Attacco
4. Gittata dell'Arma
5. Regole Speciali
6. Regole di Base dell'Arma

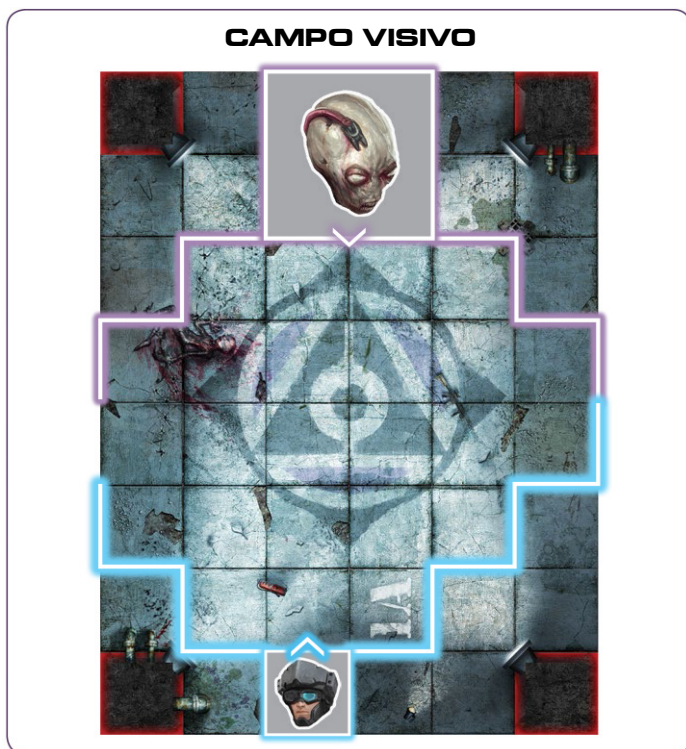
Ci sono due tipi di attacco che una Figura può effettuare in base all'arma: Attacchi in Mischia e Attacchi a Distanza.

Una Figura che effettua un attacco in mischia può scegliere come bersaglio solo gli spazi adiacenti. Una Figura può effettuare un attacco a distanza solo contro bersagli non amici che si trovano all'interno della gittata dell'arma usata (vedi "Distanze e Adiacenze" a pag. 12) e all'interno della LOS dell'attaccante (vedi Fase 2), anche per i bersagli che fossero adiacenti.

Se un giocatore vuole usare una abilità che incrementa la difesa del bersaglio, egli deve usarla dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima che vengano lanciati i dadi per l'attacco.

FASE 2: VERIFICA LA LINEA DI VISTA

Molte Figure hanno un lato frontale, indicato da una freccia stampata sulla basetta. Questa è la direzione del campo visivo della Figura, un campo a forma di V definito dagli spazi diagonali che partono dal lato frontale della figura e che gradualmente si estendono con l'incrementare della distanza dalla Figura. Il campo visivo di una Figura determina dove tale Figura può tracciare una Linea di Vista (LOS). Gli attacchi in mischia e a distanza possono essere effettuati solo contro bersagli all'interno della LOS della Figura. Anche diverse abilità richiedono la presenza di una LOS.



Una Figura che non ha un lato frontale, significa che ha un campo visivo di 360°, cioè il suo campo visivo si estende in tutte le direzioni.

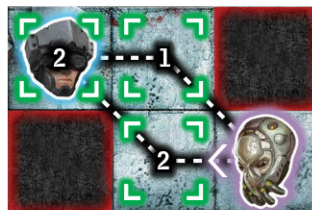
Quando determini se un attaccante ha una LOS verso un bersaglio sulla mappa, prima determina se tale bersaglio si trova nel campo visivo dell'attaccante. Un bersaglio deve essere nel campo visivo dell'attaccante per poter essere anche nella sua LOS.

Dopo aver confermato che il bersaglio è nel campo visivo dell'attaccante, calcola il percorso più breve fra l'attaccante e il suo bersaglio. Il percorso più breve è quello che usa il minor numero di spazi. Per una Figura che occupa più di uno spazio, dichiara prima quale spazio intendi usare per determinare la LOS. Conta ogni spazio presente fra l'attaccante e il bersaglio includendo lo spazio dove risiede il bersaglio. Quando conti gli spazi per determinare il percorso più breve, puoi usare qualsiasi numero di diagonali finché esse sono tutte nella stessa direzione. Se tutti i percorsi più brevi usano delle diagonali, essi sono tutti percorsi più corti validi.

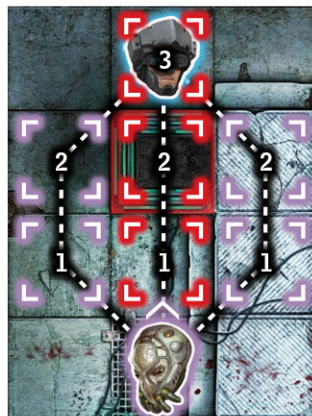
Se non c'è un percorso valido o tutti i percorsi più brevi passano attraverso una porta, attraverso uno spazio di muro o fra due spazi di muro adiacenti, la LOS è bloccata e l'attaccante non può attaccare quel bersaglio. Se nessuno dei percorsi più brevi, passa attraverso una porta o un muro, e non passa fra due spazi di muro adiacenti, l'attaccante ha una LOS verso il bersaglio. Solo le porte e gli spazi di muro possono bloccare la LOS. Le Figure e i segnalini Combattente non interferiscono con la LOS in alcun modo.

Per avere una LOS verso il bersaglio, all'attaccante è richiesto solo di avere un percorso più breve che non passi attraverso una porta o un muro, e non passi fra due spazi di muro adiacenti. Se uno o più percorsi più brevi

PERCORSO PIÙ BREVE



Ci sono due percorsi verso il bersaglio. Dato che non c'è un percorso verso il bersaglio che usi meno di due spazi, entrambi i percorsi sono i percorsi validi più brevi. Nessun percorso passa attraverso uno spazio di muro.



In questo diagramma ci sono diversi possibili percorsi dal Clone attaccante verso il bersaglio e tutti usano tre spazi. Solo il percorso evidenziato in rosso è il percorso valido più breve, perché gli altri due percorsi usano due diagonali che non sono nella stessa direzione. Dato che il percorso più breve attraversa però uno spazio di muro, la LOS dal Clone verso il bersaglio è bloccata.



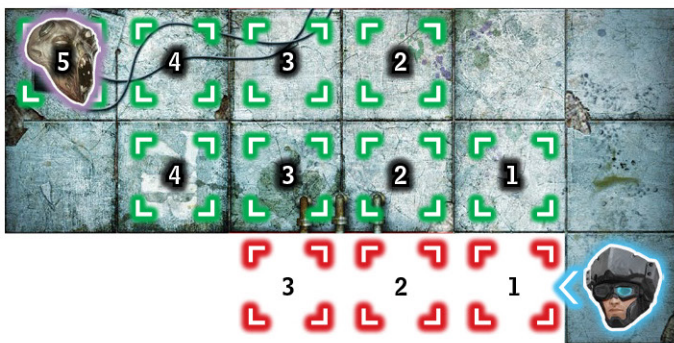
Il Commando A non ha un percorso più breve verso il bersaglio che non passi attraverso un muro o una porta. Quindi la sua LOS verso il bersaglio è bloccata.

Il Commando B può contare su due percorsi più brevi, ma entrambi passano attraverso uno spazio di muro o fra due spazi di muro adiacenti. Quindi la sua LOS verso il bersaglio è bloccata.

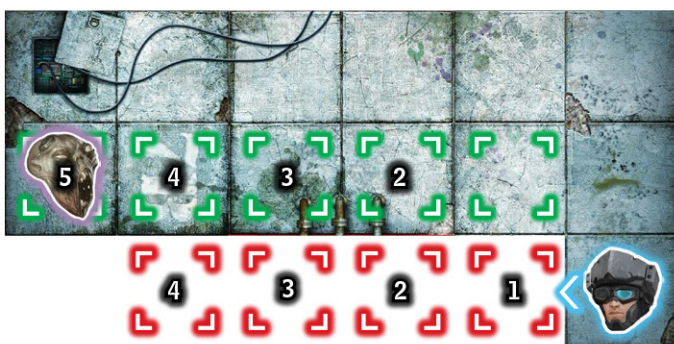
Il Commando C ha almeno un percorso più breve verso il bersaglio che non passa attraverso uno spazio di muro né attraverso una porta, così la sua LOS verso il bersaglio non è bloccata ed egli può attaccare.

passano attraverso un muro che è adiacente al bersaglio, incluso i muri impliciti (vedi pag. 11), il bersaglio riceve un Bonus di Copertura di +1 sul valore di Difesa da Attacchi a Distanza. I bersagli di Attacchi in Mischia e i bersagli che occupano più di uno spazio non ricevono mai il Bonus di Copertura.

COPERTURA



Il Commando ha una LOS verso il bersaglio perché c'è almeno un percorso valido più breve fra loro che non passa attraverso una porta o un muro, ne attraverso due spazi di muro adiacenti. Il bersaglio non riceve il Bonus di Copertura anche se uno dei percorsi più brevi passa attraverso un muro, perché lo spazio di muro non è adiacente al bersaglio.



Se il bersaglio fosse stato adiacente al muro, esso avrebbe ricevuto il Bonus di Copertura contro l'attacco in quanto adiacente ad uno spazio di muro attraversato da un percorso più breve.

LINEA DI VISTA ED EMI

Se un Commando si trova su una tessera affetta da EMI, il Commando deve rimuovere un dado nero fra quelli a sua disposizione per l'attacco a distanza. Se non ha a disposizione dadi neri da poter rimuovere, deve rimuovere un dado rosso. Se qualunque percorso più breve fra il Commando e il suo bersaglio include quattro o più spazi di una tessera affetta da EMI, la LOS del Commando risulta bloccata.

EMI

La tessera A è affetta da EMI.

Lo Specialista delle Armi Pesanti non può effettuare un attacco a distanza contro alcun Clone perché il percorso più breve verso ognuno di essi include quattro o più spazi affetti da EMI.

Il Capo Squadra, invece, può tracciare un percorso più breve verso il Clone A, che nonostante siano tutti spazi affetti da EMI, questi sono meno di quattro. Il suo percorso più breve verso il Clone B è lungo quattro spazi, ma solo tre sono sulla tessera affetta da EMI. Dato che il Capo Squadra è su una tessera affetta da EMI, egli deve rimuovere un dado nero da quelli a disposizione per il suo attacco indipendentemente da quale Clone decide di attaccare.



FASE 3: LANCIARE I DADI

Il giocatore attaccante crea la sua riserva di dadi da lanciare prendendo tutti i dadi indicati sull'arma usata dalla Figura e li lancia per effettuare il suo attacco. Se una abilità permette ad un giocatore di aggiungere dadi fra quelli a disposizione da lanciare, egli deve farlo prima di effettuare il lancio dei dadi.

Dopo che il lancio di dadi iniziale è stato effettuato, il giocatore attaccante può usare qualsiasi abilità che gli permetta un rilancio per cercare di migliorare i risultati ottenuti. Questo continua finché entrambi i giocatori hanno terminato di usare le loro abilità che gli permettono un rilancio. Il giocatore attaccante conta il numero di Colpi ottenuti sui dadi per determinare il totale di attacco.

FASE 4: DETERMINARE I DANNI

Dopo che il totale di attacco è stato determinato, compare tale risultato con il valore di Difesa da Attacchi a Distanza del bersaglio, nel caso sia stato effettuato un Attacco a Distanza, oppure con il valore di Difesa da Attacchi in Mischia del bersaglio, nel caso sia stato effettuato un Attacco in Mischia. Se il totale di attacco è uguale o maggiore al valore di Difesa del bersaglio, l'attaccante infligge una Ferita al bersaglio.

Quando un Commando viene ferito, piazza un gettone Ferita sulla scheda del Commando.

Quando un nemico viene ferito, piazza un gettone Ferita a fianco della Figura sulla mappa.

Alcuni nemici hanno un secondo valore nella loro caratteristica Difesa. Per esempio il Blaster Hybrid ha un valore di Difesa da Attacchi in Mischia di 3/6. Se il totale di attacco è uguale o maggiore al secondo numero (in questo caso 6), la Figura nemica subisce due Ferite anziché una.

FERITE E VITALITÀ

Quando il numero di gettoni Ferita presenti sulla Scheda Personaggio di un Commando è uguale o maggiore al valore della sua caratteristica Vitalità, il Commando è abbattuto. Quando una Figura nemica ha un numero di gettoni Ferita uguale o maggiore al valore della sua caratteristica Vitalità, essa è distrutta. Rimuovi la relativa Figura dalla mappa e rimettila fra le riserve del Sorvegliante.



ABBATTUTO

Quando un Commando viene abbattuto, rimpiazza immediatamente la sua Figura sulla mappa con il relativo gettone Abbattuto e rimpiazza la sua carta Atteggimento con una carta Abbattuto. Un Commando abbattuto non sceglie una carta Atteggimento durante la Fase di Pianificazione dei Commando finché non viene recuperato. Inoltre, quando un Commando è abbattuto, tutta la sua Adrenalina viene immediatamente messa nella riserva di Energia del Sorvegliante, e ogni abilità sul Pannello di Controllo del Sorvegliante si **Ripristina** una volta.

Un Commando abbattuto può essere attaccato solo dopo che il Punto di Crisi della missione è stato attivato. Se un Commando abbattuto viene attaccato con successo, egli è ucciso e viene rimosso dalla mappa per il resto della missione.

I Commando abbattuti ricevono il turno normalmente, ma possono effettuare solo azioni di movimento. Se tutti i Commando sono abbattuti o uccisi nello stesso momento, il Sorvegliante vince immediatamente.

RECUPERARE

Per un Commando abbattuto da recuperare, un Commando attivo deve trovarsi in uno spazio adiacente ed effettuare una azione Rianimazione (vedi pag. 19). Il Commando attivo che effettua l'azione Rianimazione incrementa la sua Adrenalina di due. Il Commando abbattuto rimpiazza il suo gettone Abbattuto sulla mappa con la sua Figura. Un Commando abbattuto che recupera continua ad usare la carta Abbattuto fino alla successiva Fase di Pianificazione dei Commando, nella quale egli diviene attivo nuovamente, rimuove un gettone Ferita dalla sua Scheda Personaggio e deve scegliere una delle proprie carte Atteggimento.

PANNELLO DI CONTROLLO DEL SORVEGLIANTE

Ogni abilità sul Pannello di Controllo del Sorvegliante spiega quando essa può essere usata o se si tratta di una abilità di Generazione.

Le abilità di Generazione possono essere usate solo durante il turno del Sorvegliante prima della Fase di Attivazione dei Nemici. Il Sorvegliante deve spendere gettoni Adrenalina dalla sua riserva di energia per attivare le abilità presenti nel suo Pannello di Controllo.

Ogni abilità del Pannello di Controllo ha un costo di attivazione, che è il numero di gettoni Adrenalina che il Sorvegliante deve spendere dalla sua riserva di energia per attivare l'abilità. Una abilità del Pannello di Controllo senza gettoni Adrenalina su di essa è pronta e disponibile per essere usata dal Sorvegliante pagando il costo di attivazione. Per pagare il costo di attivazione, il Sorvegliante sposta il numero di gettoni Adrenalina richiesti dalla sua riserva di Energia al Pozzo dell'abilità da attivare del Pannello di Controllo. Il costo di attivazione di una abilità del Pannello di Controllo deve essere pagato prima e non può essere pagato se ci sono già gettoni Adrenalina sull'abilità.

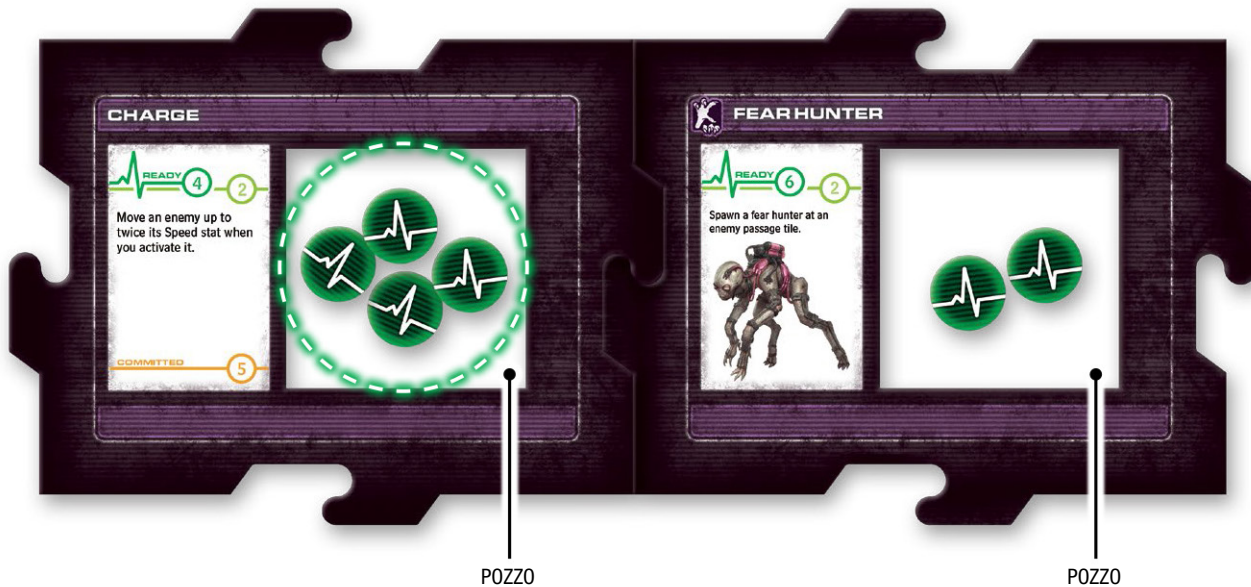
Ogni turno durante la Fase di Ripristino del Pannello di Controllo (vedi pag. 20), il Sorvegliante **Ripristina** il suo Pannello di Controllo rimuovendo un numero di gettoni Adrenalina da ogni abilità pari al relativo valore di Ripristino. Dopo che una abilità è stata completamente Ripristinata (cioè su di essa non ci sono più gettoni Adrenalina), il Sorvegliante potrà pagare nuovamente il relativo costo di attivazione.

Le abilità del Pannello di Controllo con dei gettoni Adrenalina sono **Impegnate** - "Committed". Il Sorvegliante per usare una abilità Impegnata, deve pagare il relativo costo di Impegno, che è tipicamente più alto del costo di attivazione. Per pagare il costo di Impegno, egli muove i gettoni dalla sua riserva di Energia direttamente alla banca.

PANNELLO DI CONTROLLO DEL SORVEGLIANTE

1. Nome
2. Costo Attivazione
3. Valore di Ripristino
4. Regola Speciale
5. Costo di Impegno (se presente)
6. Promemoria Regola (se presente)
7. Pozzo

USARE LE ABILITÀ DEL PANNELLO DI CONTROLLO DEL SORVEGLIANTE



Il Sorvegliante muove una Figura nemica e vuole usare l'abilità Charge del suo Pannello di Controllo la quale ha un costo di attivazione di quattro. Egli prima piazza quattro gettoni Adrenalina sul pozzo di tale abilità. Questo gli permette di muovere il nemico di un numero di spazi uguale al doppio del valore della sua caratteristica velocità.

Se egli vuole usare l'abilità Charge ancora prima che tutti i gettoni usati per pagare il costo di attivazione vengano rimossi, egli deve pagare il costo di Impegno piazzando cinque gettoni Adrenalina nella banca.

GENERARE NEMICI

Il Sorvegliante può usare azioni Generazione per piazzare Figure di Nemici sulla mappa. Le azioni Generazione sono fornite dalle carte Nemico presenti nei mazzi Stanza e dalle abilità Generazione presenti sul Pannello di Controllo del Sorvegliante.

Quando il Sorvegliante genera un Nemico egli prende la relativa Figura dalla sua riserva e la piazza su uno spazio della mappa. Un Nemico non può essere generato se non è presente la relativa Figura nella riserva. I Nemici possono essere generati nelle stanze nascoste solo se è consentito da una regola speciale della missione.

I Nemici generati non possono essere piazzati su spazi di muro.

Un nemico generato con una carta Stanza può essere piazzato solo in uno spazio qualsiasi delle tessere che compongono la stanza stessa.

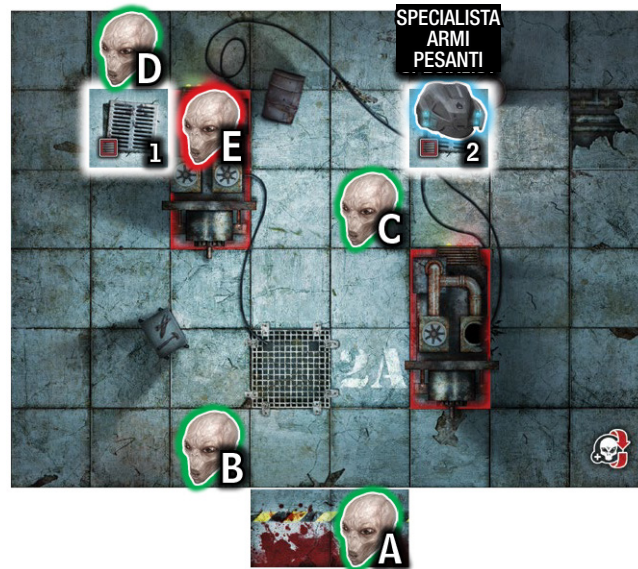
Un Nemico generato da una abilità del Pannello di Controllo deve essere piazzato seguendo le regole indicate sull'abilità stessa. Dato che queste abilità permettono di piazzare un Nemico su o adiacente ad un Condotto di Areazione, una Figura di Comando presente su un Condotto non previene l'utilizzo di tale Condotto a tale scopo.

SFIDA SULLE CARATTERISTICHE

Durante una missione i Comando dovranno superare delle sfide di Intelligenza e Forza per effettuare azioni come forzare l'apertura di una porta inceppata. Ogni sfida sulle caratteristiche, per essere superata, richiede al Comando di ottenere un certo numero di risultati colpo con il lancio di dei dadi. Quando si effettua una sfida sulle caratteristiche, il Comando lancia un numero di dadi neri uguale al valore posseduto nella caratteristica richiesta dalla sfida. Il numero di risultati colpo ottenuti viene comparato con il valore di riferimento della sfida. Se il numero di colpi ottenuti è uguale o superiore al valore di riferimento richiesto dalla sfida, la sfida è superata con successo.

Esempio: Il Capo Squadra tenta di forzare l'apertura di una porta inceppata. Questa è una Sfida sulla Forza di valore 3, cioè il Comando deve lanciare un numero di dadi pari al valore posseduto nella caratteristica Forza ed ottenere come risultato tre o più colpi. Egli ha un valore di Forza pari a 2, così lancia due dadi neri quando tenta di superare questa sfida. Se ottiene come risultato almeno tre colpi, la sfida è superata e la porta è aperta.

GENERARE NEMICI



I Cloni A e B sono legalmente piazzati su o adiacenti ad un Passaggio nemico.

Il Clone C è legalmente piazzato adiacente al Condotto due, anche se lo Specialista delle Armi Pesanti si trova sopra il Condotto.

Il Clone D è legalmente piazzato adiacente al Condotto uno.

Dato che i nemici generati non possono essere piazzati sopra uno spazio di muro, il Clone E non è stato piazzato in modo legale.

Quando deve affrontare una sfida sulle caratteristiche difficoltosa, un giocatore potrebbe voler potenziare il suo lancio di dadi. Ogni sfida sulle caratteristiche può essere potenziata una volta. Per potenziare un lancio, il Comando incrementa la sua Adrenalina di uno e lancerà un dado nero extra.

COME SI GIOCA

LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] è giocato con una serie di round. Ogni round è composto da quattro Fasi.

1. **Fase Timer** – Il Sorvegliante muove i gettoni Timer di uno spazio sul tracciato dei round.
2. **Fase Pianificazione dei Commando** – I Commando consegnano al Sorvegliante tutti i gettoni Adrenalina accumulati durante l'ultimo round, poi determinano l'ordine di turno di ogni Commando e ognuno sceglie una carta Atteggiamento per il proprio Commando.
3. **Fase Attivazione dei Commando** – Ogni Commando effettua il proprio turno in base all'ordine di turno determinato nella Fase precedente. Nel suo turno un Commando può muovere, attaccare ed effettuare diverse altre azioni.
4. **Fase del Sorvegliante** – Il Sorvegliante ripristina le abilità del suo Pannello di Controllo, genera nuovi nemici e attiva i nemici. Dopo la Fase del Sorvegliante, il round corrente termina ed inizia un nuovo round.

FASE TIMER

All'inizio di ogni round eccetto il primo, il Sorvegliante avanza qualsiasi gettone Timer sul tracciato dei round di uno spazio. Questo avanzamento potrebbe attivare il Punto di Crisi o altri eventi della missione.

FASE PIANIFICAZIONE DEI COMMANDO

Dopo aver risolto gli eventi attivati nella Fase Timer, c'è la Fase di Pianificazione dei Commando. Questa Fase è composta da tre sotto-fasi che avvengono nell'ordine qui indicato:

1. Tutti i Commando mettono i propri gettoni Adrenalina nella Riserva di Energia del Sorvegliante.
2. L'ufficiale Comandante assegna l'ordine di iniziativa nel quale verranno attivati i Commando. (L'ufficiale Comandante è determinato dal rango come descritto nella sezione "Assegnare l'Iniziativa", vedi oltre).
3. Ogni Commando sceglie la carta Atteggiamento che userà durante il round. Alcuni effetti di gioco possono forzare un Commando ad usare una specifica carta Atteggiamento.

TRASFERIRE L'ADRENALINA

All'inizio di ogni Fase di Pianificazione dei Commando, i Commando mettono tutti i gettoni Adrenalina che hanno accumulato durante l'ultimo round nella Riserva di Energia del Sorvegliante (vedi "Fase Attivazione dei Commando", a pag. 19).

Dopo che i Commando hanno trasferito i loro gettoni Adrenalina nella riserva di Energia del Sorvegliante, se tale riserva ha numero di gettoni Adrenalina inferiore al minimo specificato per la missione in corso, il Sorvegliante prende tanti gettoni Adrenalina dalla Banca quanti necessari per portare il numero di gettoni Adrenalina presenti nella riserva di Energia al minimo indicato per la missione.

ASSEGNARE L'INIZIATIVA

Dopo che i Commando hanno scartato i loro gettoni Adrenalina, l'Ufficiale Comandante assegna ad ogni Commando una carta Iniziativa. L'Ufficiale Comandante è determinato dal rango, così il Commando con il rango più alto sarà l'Ufficiale Comandante.

COMMANDO

(PER RANGO DAL PIÙ ALTO AL PIÙ BASSO)



CAPO SQUADRA



SPECIALISTA CONTROMISURE



SPECIALISTA ARMI PESANTI



FUCILIERE



SPECIALISTA RICOGNIZIONI



Esempio: Il Capo Squadra è sempre l'Ufficiale Comandante in ogni partita in cui viene utilizzato. Se vengono usati solo lo Specialista Contromisure, lo Specialista Armi Pesanti, il Fuciliere e lo Specialista Ricognizioni, lo Specialista Contromisure sarà l'Ufficiale Comandante perché è quello di rango più alto fra quelli in gioco.

SCEGLIERE LA CARTA ATTEGGIAMENTO

Dopo che l'Ufficiale Comandante ha assegnato le carte Iniziativa, ogni Comando sceglie quale carta Atteggiamento usare per il round in corso. Un Comando può usare la stessa carta Atteggiamento usata nel round precedente.

Una carta Atteggiamento fornisce al Comando delle specifiche abilità e determina la sua Velocità, i valori di Difesa contro gli attacchi a distanza e in mischia, il numero massimo di gettoni Adrenalina che può accumulare per il round in corso.

CARTA ATTEGGIAMENTO



- 1. Velocità
- 2. Difesa Attacchi a Distanza
- 3. Difesa Attacchi in Mischia
- 4. Nome
- 5. Regole Speciali
- 6. Adrenalina Massima
- 7. Proprietario

ATTIVO E ABBATTUTO

Un Comando può essere attivo o abbattuto. Un Comando è considerato attivo mentre usa una delle sue carte Atteggiamento. Un Comando è abbattuto finché ha tanti gettoni Ferita quanti il valore della sua caratteristica Vitalità. Un Comando abbattuto deve usare la carta Abbattuto al posto delle carte Atteggiamento finché non viene recuperato. (vedi pag. 16). Un Comando che è stato ucciso non è più attivo.

FASE ATTIVAZIONE DEI COMANDO

Dopo la Fase di Pianificazione dei Comando, ogni Comando effettua il proprio turno nell'ordine indicato dalle carte Iniziativa assegnate.

AZIONI

Durante il turno di un Comando, egli può effettuare le azioni incrementando la sua Adrenalina di conseguenza. La seguente tabella indica le azioni standard e il relativo costo in Adrenalina.

AZIONI	COSTO IN ADREANLINA
INVESTIGARE	1
MUOVERE	1
APRIRE PORTE	1
SCAMBIARE	1
ATTACCARE	2
RIANIMARE	2
CURARE	2

Alcune Missioni e abilità permettono azioni aggiuntive o modificano il costo in Adrenalina di alcune azioni. Un Comando deve completare un'azione prima di iniziarne un'altra. Un Comando non è obbligato ad effettuare azioni durante il suo turno, e può terminare il suo turno senza aver ricevuto alcun gettone Adrenalina, o senza aver raggiunto il numero massimo consentito di gettoni Adrenalina.

I Comando abbattuti (vedi pag. 16) ricevono il loro turno normalmente ma gli è consentito di effettuare solo azioni di movimento.

INCREMENTARE L'ADRENALINA

Quando un Comando incrementa la sua Adrenalina, egli riceve un gettone Adrenalina dalla banca e lo piazza sulla sua Scheda Personaggio. Un Comando non può mai incrementare la sua Adrenalina oltre il valore massimo indicato dalla carta Atteggiamento in uso.

INVESTIGARE

Un Comando su o adiacente ad un segnalino Investigazione può incrementare la sua Adrenalina di uno per pescare una carta Investigazione. Dopo che questa azione è stata risolta, il segnalino Investigazione viene rimosso dalla mappa.

MUOVERE

Durante il suo turno, un Comando può effettuare tante azioni movimento quante consentite dalla statistica Adrenalina Massima.

APRIRE UNA PORTA

Quando un Comando si trova su o adiacente ad una porta, egli può incrementare la sua adrenalina di uno per tentare di aprirla. Il Sorvegliante volta il segnalino della Porta, e il Comando risolve le istruzioni indicate sul segnalino. Se c'è una sfida da superare per aprire la porta e il Comando non la supera, la porta non viene aperta e il relativo segnalino Porta resta sulla mappa.

Se la porta viene aperta, la stanza a cui da accesso è rivelata e il Sorvegliante risolve le carte nel mazzo Stanza presente nella stanza (vedi "Esplorare una Stanza", a pag. 8). Dopo che il mazzo delle carte Stanza è stato risolto rimuovi il segnalino Porta dal gioco.

IL SORVEGLIANTE E LE PORTE

Alcune missioni e abilità del Pannello di Controllo garantiscono al Sorvegliante l'abilità di aprire le porte di stanze nascoste. Quando questa abilità viene usata, risolvi le carte Stanza presenti nella stanza seguendo le regole standard (vedi "Esplorare una Stanza", a pag. 8), poi rimuovi il segnalino Porta senza risolvere le istruzioni su esso indicate.

SCAMBIARE

Un Comando può dare una carta con raffigurata l'icona Scambio ad un Comando attivo adiacente incrementano la sua Adrenalina di uno.

ATTACCARE

Quando un Comando effettua una azione Attaccare, egli incrementa la sua Adrenalina di due. Egli poi sceglie quale Arma userà e il bersaglio che intende attaccare. Poi egli determina se il suo bersaglio si trova nella sua LOS. Egli poi effettua il lancio dei dadi per l'attacco lanciando i dadi garantiti dall'arma usata e da eventuali abilità, e determina se il tiro ha danneggiato il bersaglio. Se una abilità permette al Comando di effettuare un attacco libero, egli non deve incrementare la sua Adrenalina di due come normalmente costa un attacco. Questo non influisce su qualsiasi costo di Adrenalina addizionale, come ad esempio per mirare. Per maggiori dettagli vedi "Combattimento" a pag. 13.

RIANIMARE

Un Comando adiacente ad un Comando abbattuto può incrementare la sua Adrenalina di due per effettuare una azione Rianimare. Il Comando abbattuto immediatamente recupera (vedi pag. 16) e rimpiazza sulla mappa il suo gettone abbattuto con la sua Figura. Un Comando che recupera mantiene la carta Abbattuto finché non sceglie una carta Atteggiamento durante la seguente Fase di Pianificazione dei Comando.

CURARE

Un Comando che effettua una azione Curare incrementa la sua Adrenalina di due e scarta un gettone Ferita.

AZIONI DEI COMANDO CHE PIAZZANO SEGNALINI

Molte azioni che il Comando può effettuare provocano il piazzamento di segnalini sulla mappa. Ogni azione di un Comando che provoca il piazzamento di un segnalino può essere effettuata solo una volta per turno. Se c'è già un segnalino in gioco dello stesso tipo piazzato a seguito di un'azione dei Comando, questo viene rimosso quando un nuovo segnalino dello stesso tipo viene messo in gioco.

USARE LE CARTE KIT

Ogni carta Kit specifica quando può essere usata. Alcune carte Kit devono essere usate durante uno specifico turno del Comando, mentre altre possono essere usate in qualsiasi momento durante il gioco. Per usare una carta Kit, il Comando deve prima incrementare la sua Adrenalina in base al costo in Adrenalina della carta. Se una carta Kit fornisce una azione, il Comando può effettuare tale azione solo durante il suo turno. Se il testo della carta non specifica il momento in cui deve essere usata, essa può essere usata in qualsiasi momento.

Le carte Kit con le Armi di Base prendono il posto della corrispondente arma stampata sulla Scheda Personaggio del Comando.

CARTA KIT

1. Icona Riferimento
2. Tipo Carta
3. Statistiche
4. Nome
5. Regole Speciali
6. Costo della carta
7. Proprietario
8. Costo in Adrenalina

FASE SORVEGLIANTE

Le seguenti sotto-fasi di questa Fase avvengono nell'ordine indicato:

1. **Ripristino del Pannello di Controllo** – Il Sorvegliante rimuove i gettoni Adrenalina dal suo Pannello di Controllo in numero pari al Fattore di Ripristino.
2. **Generazione Nemici** – Il Sorvegliante può usare le abilità del Pannello di Controllo che generano nemici spendendo i gettoni Adrenalina presenti nella sua riserva di Energia.
3. **Attivazione Nemici** – Il Sorvegliante può attivare parte o tutte le figure di nemici spendendo i gettoni Adrenalina presenti nella sua riserva di Energia.
4. **Scarto dell'Adrenalina** – Se il Sorvegliante ha più di dieci gettoni Adrenalina nella sua riserva di Energia, egli ne scarta quanti necessari fino a rimanere con dieci gettoni Adrenalina.

RIPRISTINO PANNELLO DI CONTROLLO

All'inizio della Fase del Sorvegliante, il Sorvegliante ripristina il suo Pannello di Controllo rimuovendo i gettoni Adrenalina dai Pozzi delle abilità del Pannello di Controllo. Ogni tessera del Pannello di Controllo indica il relativo Fattore di Ripristino, o quanti gettoni sono rimossi da essa quando viene effettuato il ripristino. I gettoni Adrenalina rimossi dal Pannello di Controllo vengono rimessi nella banca.

GENERARE NEMICI

Dopo che il Pannello di Controllo del Sorvegliante è stato ripristinato, il Sorvegliante può spendere Adrenalina per generare nemici usando le abilità del Pannello di Controllo disponibili.

Per poter generare un nemico, il Sorvegliante attiva le abilità del Pannello di Controllo come descritto nella sezione "Pannello di Controllo del Sorvegliante" (vedi pag. 16). Dopo aver pagato il costo dell'abilità, il Sorvegliante prende i nemici che devono essere generati dalla sua riserva e li piazza sulla mappa come indicato dall'abilità usata. Un nemico non può essere generato se la relativa Figura non è presente nella riserva del Sorvegliante. I nemici possono essere generati nelle stanze nascoste solo se permesso da una regola speciale relativa alla missione.

Quando vengono generati i nemici da un Condotta di Azione o Passaggio, piazza tale nemico su o adiacente al Condotta o al Passaggio. Tale nemico conta come se fosse stato mosso su tale spazio.

Esempio: La carta Atteggimento "Cautious Advance" dello Speciali delle Armi Pescanti gli permette di effettuare un attacco con il suo M62 se un nemico muove in uno spazio che si trovi entro quattro spazi da lui. Con questa carta Atteggimento, egli può attaccare un Clone che è stato piazzato sulla mappa sopra o adiacente ad un Condotta se il Condotta si trova entro quattro spazi di distanza da lui.

RESTRIZIONI SULLE GENERAZIONI

Il numero di Cloni che il Sorvegliante può generare usando le abilità del Pannello è direttamente proporzionale al numero dei Comando usati nella partita.

Esempio: In una partita con tre Comando, l'abilità Clone Reinforcements può generare fino a tre Cloni alla volta. In una partita con cinque Comando, la stessa abilità permette di generare fino a cinque Cloni alla volta.

CARTA STATISTICHE NEMICO

1. Nome
2. Vitalità
3. Costo Attivazione Combattimento
4. Velocità
5. Difesa Attacchi a Distanza
6. Difesa Attacchi in Mischia
7. Regole Speciali e Parole Chiave
8. Arma

ATTIVARE I NEMICI

Il Sorvegliante può attivare una volta ogni nemico sulla mappa durante la Fase di Attivazione dei Nemici. Il Sorvegliante deve pagare il costo di attivazione del nemico prima che possa attivarlo. I gettoni Adrenalina pagati come costo di attivazione di un nemico vengono rimessi nella banca. Quando un nemico viene attivato, questo può effettuare una azione di movimento oppure una azione di combattimento.

In una partita con 4 o 5 Comando, il Sorvegliante rimuove un gettone Ferita da ogni nemico all'inizio della Fase di Attivazione dei Nemici.

IL SORVEGLIANTE E I GETTONI ADRENALINA

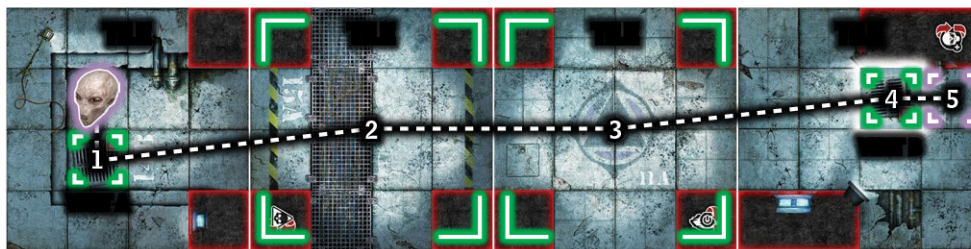
Il Sorvegliante spende gettoni Adrenalina per fare molte cose durante il gioco. Solo i gettoni Adrenalina usati per pagare il costo di attivazione di una abilità del Pannello di Controllo vengono messi sul Pannello di Controllo. Tutti gli altri gettoni Adrenalina che il Sorvegliante spende sono rimessi nella banca.

AZIONE MOVIMENTO DEI NEMICI

Il Sorvegliante può spendere un gettone Adrenalina per far effettuare una azione di movimento ad una Figura nemica.

CLONI E CONDOTTI

Il Clone adiacente al Condotto A usa un punto movimento per muovere sul Condotto ed entrarci. Il Sorvegliante poi muove il Clone sulla successiva tessera usando un punto movimento. Egli continua il movimento del Clone di una tessera per un punto movimento finché non raggiunge la tessera con il Condotto B. Il Clone è piazzato su tale Condotto e può continuare ad essere mosso se ha punti movimento rimanenti.



CLONI E CONDOTTI

I Condotto permettono ai Cloni di muoversi facilmente da stanza a stanza. Un Clone su uno spazio con un Condotto di Areazione può muovere su qualsiasi altro spazio con un Condotto di Areazione che si trovi ad un numero di tessere di distanza uguale ai suoi punti di movimento rimasti. Dopo che il Clone ha mosso su un altro spazio con un Condotto di Areazione può continuare a muovere seguendo le normali regole.

ATTIVAZIONE DI COMBATTIMENTO DEI NEMICI

Una attivazione di combattimento permette ad un nemico di muovere e attaccare. In molti casi, l'ammontare di Adrenalina che il Sorvegliante deve spendere dalla sua riserva di Energia è maggiore del costo relativo ad una singola azione di movimento. Il costo per effettuare una attivazione di combattimento è indicato sulla relativa carta con le statistiche del nemico. Quando un nemico effettua una attivazione di combattimento, esso può effettuare una azione di movimento e poi una azione di attacco usando una delle armi indicate sulla sua carta con le statistiche.

ATTACCHI NEMICI IN MISCHIA E ADRENALINA MASSIMA

Quando un Comando è il bersaglio di un attacco in mischia di un nemico,

e tale Comando ha un numero di gettoni Adrenalina pari o superiore al suo valore di Adrenalina massima indicato dalla carta Atteggimento in uso, il nemico aggiunge un dado rosso alla riserva di dadi da lanciare per l'attacco.

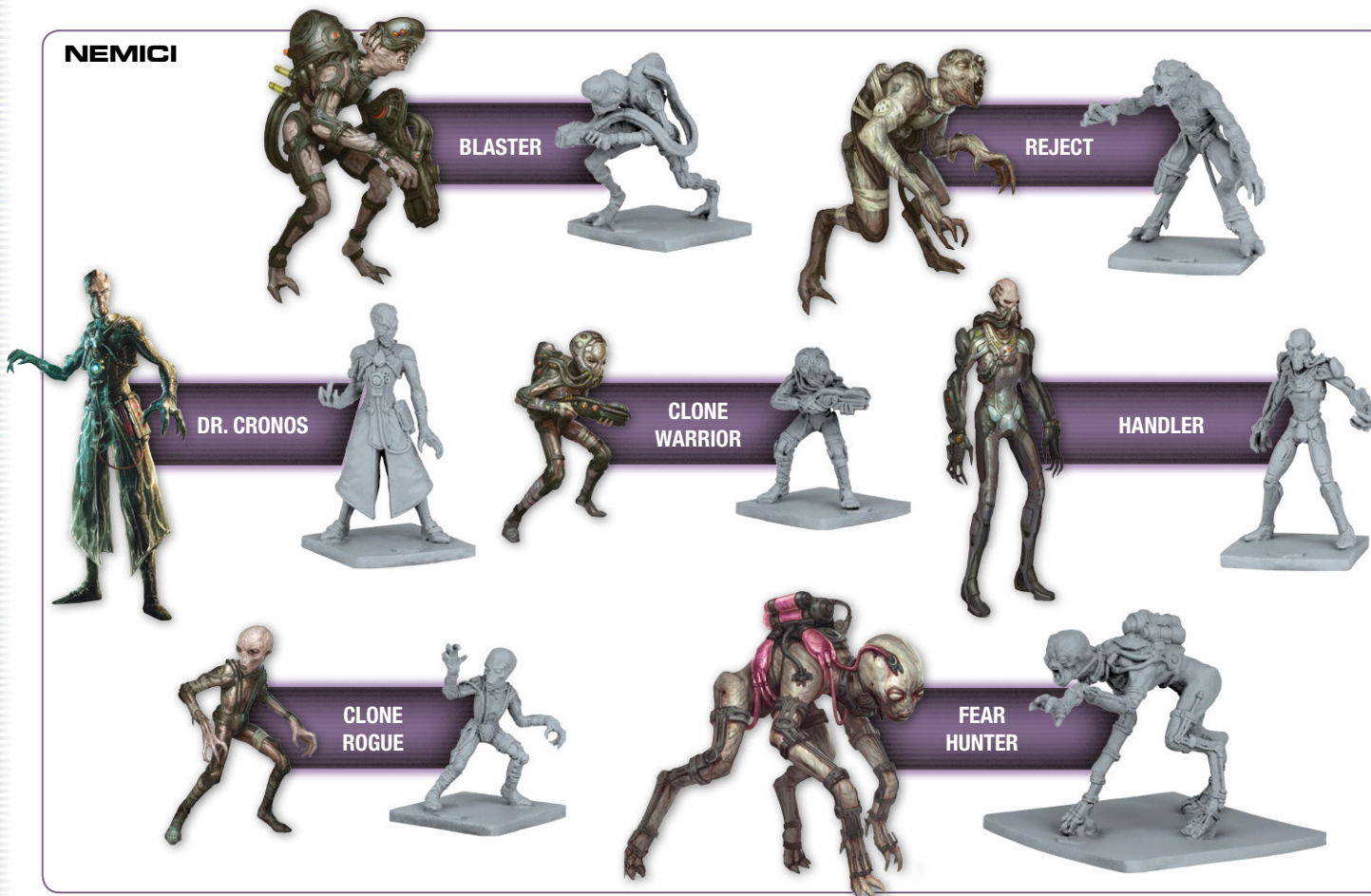
CLONI CHE ATTACCANO LO STESSO BERSAGLIO

Quando un Clone attacca un bersaglio che è stato attaccato da un altro Clone dello stesso tipo durante la stessa Fase di Attivazione dei Nemici, il Sorvegliante lancia un dado nero aggiuntivo durante l'attacco. Questo Bonus non è cumulativo. Non importa quanti Cloni dello stesso tipo hanno attaccato il Comando durante la Fase del Sorvegliante, il Sorvegliante può aggiungere solo un dado nero al tiro per l'attacco.

SCARTARE ADRENALINA

Alla fine della Fase del Sorvegliante, se ci sono più di dieci gettoni Adrenalina nella riserva di Energia del Sorvegliante, egli deve scartare tanti gettoni Adrenalina quanti necessari fino a rimanere con dieci gettoni Adrenalina nella propria riserva di Energia, indipendentemente dal numero minimo indicato dalla missione per la riserva di Energia del Sorvegliante.

NEMICI



TERMINI CHIAVE DEL GIOCO

Ci sono diversi termini di gioco usati in LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] che determinano come le regole interagiscono o descrivono le abilità speciali dei Commando, dei Nemici e il funzionamento delle Armi. Di seguito è riportato un elenco di tali termini in ordine alfabetico.

Abbattuto: Un Commando abbattuto è vicino alla morte e può effettuare solo azioni di movimento durante il suo turno. I Commando abbattuti non sono considerati attivi.

Adiacente: Gli spazi che condividono un lato o un angolo sono considerati adiacenti.

Amico, Non Amico: Una Figura o segnalino è amico o meno in base a chi lo controlla. Tutte le Figure nemiche sono amiche fra loro. I Commando, e qualsiasi Figura o segnalino che essi controllano, sono amiche fra loro. Le Figure nemiche non sono amiche dei Commando e vice versa.

Arma di Base: Ogni Commando ha un'Arma di Base per attaccare a distanza e in mischia raffigurata sulla sua Scheda Personaggio. Se un Commando guadagna una nuova Arma di Base, questa rimpiazza l'arma dello stesso tipo sulla sua Scheda Personaggio.

Assist: Se un Clone o Hybrid si trova entro cinque spazi di aura (vedi sotto) da una Figura con questa abilità, il Sorvegliante può spendere un gettone Adrenalina per aggiungere un dado nero al suo attacco e può spendere due gettoni Adrenalina per rilanciare i dadi lanciati per l'attacco.

Attacco Libero: Un attacco libero non incrementa l'Adrenalina come normalmente avviene. Questo non riduce i costi delle abilità usate durante l'attacco, come per mirare.

Attivo: Un Commando che non è abbattuto o morto è considerato attivo.

Auras [Aura]: L'abilità Aura ignora i muri e la Linea di Vista quando si calcola la distanza. Includi anche gli spazi che contengono muri quando verifichi se uno spazio è nell'Aura della Figura.

Esempio: La carta Kit Disruptor dello Specialista delle Contromisure influisce su ogni spazio nel raggio di quattro spazi da lui. Se c'è un muro fra lo Specialista delle Contromisure e un Clone, il nemico è affetto comunque dal Disruptor finché si trova entro quattro spazi da esso.

AURA

Il Clone A è entro quattro spazi di distanza dal Disruptor della carta Kit dello Specialista delle Contromisure. Dato che l'abilità è un Aura, il Clone B è entro la sua gittata anche se ci fosse stato un muro fra le due Figure.

Bloccato: Se la LOS di un attaccante verso il suo bersaglio è bloccata, egli non può attaccare tale bersaglio.

Campo Visivo: Un campo a forma di V definito dagli spazi diagonali che originano dal lato frontale di una figura e si estendono gradualmente con l'aumentare della distanza dalla Figura. Il campo visivo di una Figura determina dove essa possa tracciare una Linea di Vista (LOS).

Clone: Un servo creato geneticamente dagli alieni Ghin. I Cloni sono un tipo di nemico.

Commando: Un membro della squadra inviato ad assolvere il Protocollo Omega. I Commando sono controllati dai giocatori che giocano contro il Sorvegliante.

Controllo: Il costo di attivazione di un Clone o Hybrid che si trova entro cinque spazi da una Figura che ha l'abilità Aura, è ridotto di un gettone Adrenalina, fino ad un minimo di zero.

Copertura: Un bersaglio usufruisce del bonus di Copertura se almeno uno dei percorsi più brevi fra lui e l'attaccante passa attraverso uno spazio di muro che è adiacente al bersaglio. Un bersaglio che usufruisce del bonus di Copertura riceve +1 contro gli Attacchi a Distanza.

Drive [Guida]: Il costo di qualsiasi abilità del Pannello di Controllo usata contro un nemico che si trova entro cinque spazi da una Figura che dispone di tale abilità, è ridotto di uno, fino ad un minimo di uno.

Esplosivo X: Anziché influire su un singolo spazio, un attacco con un esplosivo influisce su un'area di X spazi. Per esempio, un'arma con la caratteristica Esplosivo 2 ha effetto su tutti gli spazi nel raggio di 2 spazi. Seguendo le regole per contare la distanza (vedi "Distanze e Adiacenze", a pag. 12) determina la misura dell'area su cui ha effetto. Se uno spazio ha una Copertura (vedi pag. 14) dallo spazio dove si trova il segnalino esplosivo, esso non è affetto dall'esplosivo. Con le armi con la caratteristica Esplosivo non si effettua un singolo lancio di dadi come per gli attacchi normali, ma un lancio dei dadi disponibili per l'attacco contro ogni singola Figura o segnalino presente nell'area su cui ha effetto l'esplosivo.

ESPLOSIVI

Il Fuciliere usa la sua carta Kit *Triggered Explosives* per piazzare una bomba che ha la parola chiave Esplosivo 2. Egli piazza il segnalino Attivazione Esplosivo sulla mappa e decide di impostarla per esplodere quando qualche Clone si avvicina ad essa. L'esplosione ha effetto sugli spazi evidenziati in verde e danneggerà il Clone A e il Clone B. Gli spazi evidenziati in rosso non sono sotto l'effetto dell'esplosivo perché il muro fornisce una copertura, quindi il Clone C non sarà danneggiato dall'esplosione. Il Fuciliere lancia un dado rosso sia per il Clone A che per il Clone B. Con il primo lancio come risultato ottiene un colpo, così il Clone A subisce una Ferita e viene rimesso nelle riserve. Con il secondo lancio ottiene un risultato nullo, così il Clone B non subisce alcuna Ferita.

Una Figura o segnalino colpita subisce un numero di Ferite uguale al numero di Colpi ottenuti con il lancio di dadi effettuato contro tale Figura o segnalino. Se un Comando abbattuto riceve una Ferita derivante da una esplosione, il Comando è ucciso e rimosso dalla mappa per il resto della missione anche se il danno viene subito prima che sia stato attivato il Punto di Crisi.

Fronte: La direzione verso la quale è orientata una Figura, che è importante per determinare il suo campo visivo e le linee di vista. Molte delle basette delle Figure sono marcate con una freccia per indicare il suo lato frontale. Una Figura senza un lato frontale significa che ha un campo visivo di 360°.

Generare Nemici: Il Sorvegliante può usare azioni di Generazione per prendere le Figure dei nemici dalla propria riserva e piazzarle sulla mappa su spazi che non sono spazi di muro. Un nemico generato da una carta Stanza può essere piazzato in qualsiasi spazio delle tessere che compongono tale stanza. Un nemico generato da una abilità del Pannello di Controllo deve essere piazzato seguendo le regole indicate dall'abilità stessa.

Ghin: Le specie di Alieni che adesso controllano la struttura della Stazione di Ricerca sotterranea Bravo, ex collaboratori di uno sconosciuto dipartimento del Governo degli Stati Uniti.

Hybrid: Le Creature che sono state create combinando materiale genetico dei Ghin con quello degli umani e di un'altra varietà di organismi viventi. Gli Hybrid sono un tipo di nemico.

Knockback [Respinto]: Alcuni attacchi sono così potenti che possono spingere via un bersaglio. Un bersaglio danneggiato da questo tipo di attacco può essere mosso di uno spazio in una direzione qualsiasi dall'attaccante.

Impegnato: Una abilità del Pannello di Controllo è Impegnata finché su di essa ci sono gettoni Adrenalina. Il Sorvegliante, per usare una abilità Impegnata, deve pagare il relativo costo di Impegno mettendo i gettoni Adrenalina richiesti dalla sua riserva di Energia alla banca.

Interrupt [Interruzione]: Una abilità che viene usata durante il turno di un altro giocatore. Se una Interruzione è usata come risposta ad una azione Movimento. Se una Interruzione è usata in risposta a qualsiasi altra azione, incluso un attacco, essa deve essere usata dopo che l'azione è stata dichiarata ma prima che essa venga risolta in qualsiasi modo, incluso il lancio dei dadi.

Linea di vista [LOS]: Se nessuno dei percorsi più brevi fra l'attaccante e il bersaglio passa attraverso uno spazio di muro o fra due spazi di muro adiacenti, l'attaccante ha una Linea di Vista libera verso il bersaglio.

Nascosta: Una stanza è nascosta mentre ha un mazzo Stanza e nessuna delle porte che la definiscono è stata aperta.

Nemico: Un membro delle forze controllate dal Sorvegliante.

Muri Impliciti: I lati della mappa sono muri impliciti, che sono considerati muri a tutti gli effetti.

Obiettivo: Alcune missioni usano gli Obiettivi. Quando una stanza con una carta Obiettivo viene rivelata, piazza la relativa tessera Obiettivo sulla mappa nella zona obiettivo indicata.

Pannello di Controllo: Lo strumento primario del Sorvegliante per portare nuovi nemici sulla mappa e usare varie abilità.

Pronta: Una abilità del Pannello di Controllo su cui non ci sono gettoni Adrenalina è pronta e attivabile dal Sorvegliante per usarla pagando il relativo costo. Per far questo, il Sorvegliante mette il numero di gettoni Adrenalina richiesti dalla sua riserva di Energia sul Pozzo dell'abilità attivata del Pannello di Controllo.

Punto di Crisi: Ogni missione ha un Punto di Crisi che una volta attivato incrementa le difficoltà della missione.

Reach [Estensione]: Una arma da mischia con tale caratteristica può essere usata per effettuare attacchi anche contro bersagli che si trovano fino a due spazi di distanza dall'attaccante.

Regole Speciali: Le regole della Guida alle Missioni e delle carte, che

hanno la precedenza sulle regole presenti in questo regolamento.

Rilancio: Se una abilità permette un rilancio di dadi, puoi ignorare i risultati ottenuti con il lancio effettuato e rilanciare i dadi nuovamente, ma poi devi usare i nuovi risultati ottenuti. Un lancio di dadi può essere affetto da più abilità che consentono un rilancio di dadi, ma ognuna di queste abilità può essere usata per rilanciare i dadi solo una volta per lancio.

Rischio [X]: Alcuni spazi sulla mappa hanno la possibilità di causare danni alle Figure o segnalini Combattente che si trovano su tali spazi. Se una Figura o segnalino Combattente muove su o si trova su uno spazio dove è posto un segnalino Pericolo, egli lancia tanti dadi quanti indicati dal Fattore del Pericolo. Il Fattore del Pericolo è indicato fra parentesi quadrate. Per esempio, se uno spazio ha un segnalino Pericolo [1], il giocatore lancerà un dado rosso. Una Figura o segnalino Combattente subisce un numero di ferite uguali al numero di Colpi ottenuti come risultato (vedi "Applicare i Danni" a pag. 16). Se un Comando abbattuto subisce una Ferita da un Pericolo, il Comando è ucciso e rimosso dalla mappa per il resto della missione, anche se il danno viene subito prima che sia stato attivato il Punto di Crisi.

Percorso più Breve: Il percorso fra un attaccante e il suo bersaglio che usa meno spazi possibili. Un percorso più breve può usare qualsiasi numero di diagonali finché esse sono tutte nella stessa direzione.

Potenziamento: Un Comando può incrementare la sua Adrenalina di uno per aggiungere un dado nero a quelli da lanciare per una sfida sulle caratteristiche. Un lancio di dadi può essere potenziato solo una volta.

Sfida sulle Caratteristiche: Ogni sfida sulle caratteristiche specifica il numero di Colpi che un Comando deve ottenere per superare la sfida. Egli lancia un numero di dadi neri uguale al valore posseduto nella caratteristica richiesta dalla sfida. Se il numero di Colpi ottenuti sui dadi è uguale o maggiore al valore da raggiungere richiesto dalla sfida, egli passa la sfida.

Stealth [Mimetismo]: Alcuni Personaggi nel gioco sono bersagli difficili da colpire da distanza. Questo potrebbe essere dovuto al suo potere mentale che disturba la visione dell'attaccante, oppure potrebbe essere molto abile a nascondersi. Per attaccare una Figura con l'abilità Stealth, un attaccante deve essere entro quattro spazi dal suo bersaglio o avere una abilità che permette di ignorare l'abilità Stealth.

Sure-footed [Passo Sicuro]: Una figura con questa abilità non deve spendere un punto movimento extra per uscire o attraversare uno spazio su cui si trovano delle macerie.

Ufficiale Comandante: Il Comando di rango più alto è l'Ufficiale Comandante, e sarà lui che assegna una carta Iniziativa ad ogni Comando.

LEVEL 7 [OMEGA PROTOCOL] ICONE E SEGNALINI

	GAS ANTI-GHIN		Fallimento Intelligence NIDO DI CLONI		ATTIVAZIONE ESPLOSIVO	 VELOCITÀ  FORZA  INTELLIGENZA  ATTACCO A DISTANZA  DIFESA DA ATTACCHI A DISTANZA  ATTACCO IN MISCHIA  DIFESA DA ATTACCHI IN MISCHIA  ADRENALINA  VITALITÀ
	NAPALM		Fallimento Intelligence EMI		MINA	
	NIDO DI CLONI		Fallimento Intelligence PERICOLO		DRONE TAUNTER	
	OBIETTIVO		Fallimento Intelligence MACERIE		DRONE HOBBLER	
	INVESTIGARE		Fallimento Intelligence CONDOTTO		GAS CORROSIVO	
	BOMBA		CONDOTTO		EMI	
	TRAPPOLA		BLOCCATA		INCEPPATA	
	PERICOLO		BREVE		SCAMBIO	
	MACERIE					

RIEPILOGO DEL ROUND

1. FASE TIMER
2. FASE PIANIFICAZIONE DEI COMANDO
 - A. TRASFERIRE ADRENALINA (PAG. 18)
 - B. ASSEGNARE L'INIZIATIVA (PAG. 18)
 - C. SCELTA ATTEGGIAMENTO (PAG. 18)
3. ATTIVAZIONE DEI COMANDO

AZIONI	COSTO IN ADRENALINA
INVESTIGARE	1
MUOVERE	1
APRIRE PORTE	1
SCAMBIARE	1
ATTACCARE	2
RIANIMARE	2
CURARE	2



4. FASE DEL SORVEGLIANTE
 - A. RINNOVO PANNELLO DI CONTROLLO
 - B. ABILITÀ PANNELLO DI CONTROLLO (PAG. 20)
 - C. ATTIVARE I NEMICI (PAG. 20)
 - D. SCARTARE ADRENALINA (PAG. 21)

Traduzione in Italiano
Francesco "ZeroCool" Neri

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.