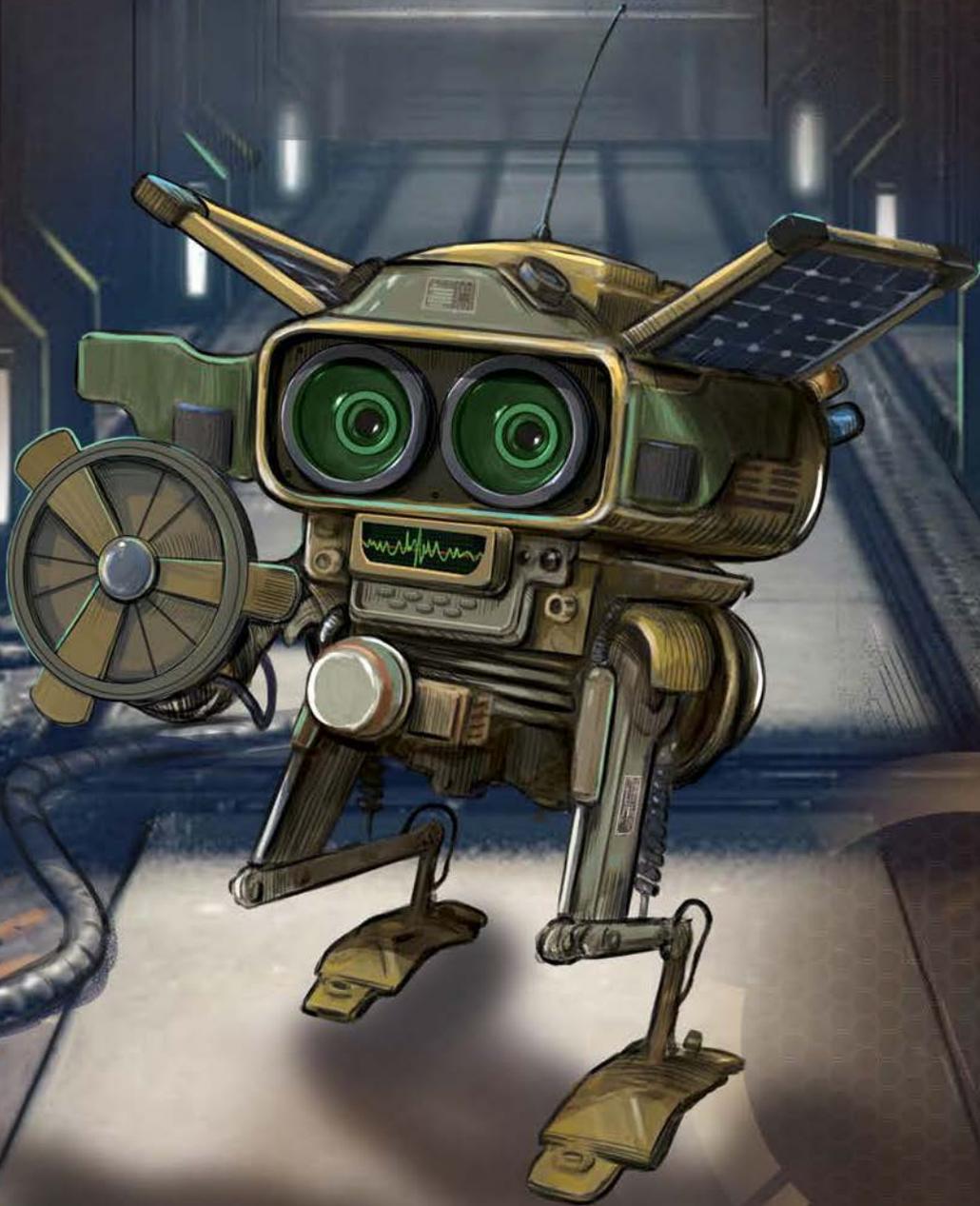


burncycle

GUIDA ALLE REGOLE



Questo libro raccoglie tutte le regole di burncycle in un formato facile da consultare durante il gioco. Se siete alle prime armi, vi consigliamo di iniziare con il libro *Imparare a giocare*, usandolo come guida per la vostra prima partita e per seguire la sequenza del gioco. I giocatori dovrebbero consultare questa Guida alle Regole quando sorgono domande durante il gioco.

Ogni sezione di questo libro contiene anche dei chiarimenti anticipati ad alcune domande, a beneficio dei giocatori. Questi chiarimenti si trovano alla fine di ogni sezione e sono contrassegnati con >>.

Le voci di questo libro sono organizzate in ordine alfabetico per sezione. Utilizzate il seguente indice o l'indice in fondo al libro per trovare facilmente l'argomento che desiderate approfondire.

CONTENUTI

Usare questo libro	2	Burncycle	13
Contenuti	2	Usare il Burncycle per le Azioni	13
Azioni	4	Usare il Burncycle per il Movimento su Rete.....	13
Aczioni Gratuite	4	Degradare il Burncycle.....	14
Alterare il Burncycle	4	Alterare il Burncycle	14
Commercio.....	4	Riavviare il Burncycle.....	14
Azioni Fisiche.....	4	Potenziare il Burncycle	14
Azioni Movimento.....	4	Disattivazione Slot Burncycle	14
Azioni Colpo.....	5	Cache	14
Colpire Unità Sicurezza	5	CEO	15
Colpire Muri.....	5	Corporazione	15
Azioni Tecnologia.....	5	Segnalino Corporazione	15
Azioni Terminale.....	5	Turno Corporazione	15
Terminali Mainframe.....	6	Rilevamento	15
Azioni Carte Rete.....	6	Pool di Dadi	15
Azion Utilità.....	6	Difficolta' Livelli	15
Azioni Tastiera	6	Difficoltà Semplificata.....	15
Risolvere Inputs.....	6	Difficoltà Standard.....	16
Forza Bruta	7	Difficoltà Esperto	16
Chiavi.....	7	Porte	16
Azioni Generali.....	7	Ingresso	16
Azioni Riparazione.....	7	Equipaggiamento	16
Fiche Azione	7	Fuga	17
Dadi Azione	8	Piano	18
Adiacenza	8	Cambiare Piani	18
AP (Punti Azione)	9	Corridoi	18
Prove AP.....	9	Nascondigli	20
Area	9	Imperativi	20
Awareness	9	Interface	21
Fiche Consapevolezza	9	Inventario	21
Raggio di Consapevolezza	9	Tastiera	21
Consapevolezza attraverso le Porte	10	Chiavi	22
Consapevolezza nelle Zone Sicure	10	Equipaggiamento Carte Chiave	22
Consapevolezza nei Nascondigli.....	10	Fiche Chiave	22
Bot	11	Componenti Limitati e Illimitati	22
Agenti.....	11	Memory	22
Modulo di Comando	12	Joan the Drone	22
		Missioni	23
		Obiettivi	23
		Mod	25
		Mod Disinstallate.....	25
		Mod Installate	25

Rete	25
Nodi.....	26
Punti di Accesso	26
Livello Rete	26
Movimento IP sulla Rete.....	26
Carte Rete.....	28
Attivazione Ping	28
Risolvere un Riavvio	30
IP Bannati	30
Perle Obiettivo	30
Spazi Obiettivo	30
Ottimizzare	30
Spazi Esterni	30
Giocatori	30
Numero dei Giocatori	31
Turno Giocatore	31
Energia	31
Banca Energia	31
Instradare Energia	31
Riserve	31
Stanze	32
Zone Sicure	32
Postazioni Sicurezza	32
Unita' Sicurezza	32
Abilità Unità Sicurezza.....	34
Capitano.....	34
Carta Capitano	34
Fiche Unità Capitano	35
Fiche Azione Capitano.....	35
Guardie	35
Attivazione Unità Sicurezza	35
Priorità 1: Purseguire.....	35
Priorità 2: Indagare.....	35
Priorità 3: Pattugliamento.....	36
Spegnimento	36
Spegnimento Bot	36
Spegnimento Unità Sicurezza.....	36
Spazi	39
Stodire	39
Perlustrazione	39
Perla Sorveglianza.....	39
Dado Sorveglianza.....	39
Terminali	39
Terminali Mainframe	40
Minaccia	40
Avanzamento Minaccia (come parte del turno corporazione).....	41
Unita'	41
Abilità Universali	41
Scambio	41
Riparazione	41
Spinta	41
Potenziamenti	41
Potenziamenti Agente.....	42
Potenziamento Modulo di Comando.....	42
Muri	42
Destruocere Muri.....	42
Muri Esterni	42
Indice	43



AZIONI

Esistono diversi tipi di azioni. Le azioni generali, fisiche, tecnologia e utilità, sono intraprese dai giocatori durante la fase azione del loro turno. Durante questa fase, i giocatori muovono il segnalino burncycle attraverso le fiche attive del burncycle da sinistra a destra. Ogni fiche attiva nel burncycle permette a un giocatore di compiere un'azione o di passare. Le azioni possono essere eseguite dall'agente, dal modulo di comando o dal giocatore, a seconda del tipo di azione.

L'azione intrapresa non deve necessariamente corrispondere alla fiche nel burncycle. Tuttavia, quando un'azione fisica, tecnologia o utilità viene eseguita mentre il segnalino burncycle si trova su una fiche corrispondente, l'azione viene ottimizzata. Questo rende l'azione più efficace o più facile da realizzare.

Un altro tipo di azione è l'azione gratuita, che un giocatore può compiere in qualsiasi momento del proprio turno, purché non interrompa un'altra azione o una risoluzione già in corso.

AZIONI GRATUITE

Le azioni gratuite si differenziano dagli altri tipi di azioni perché non richiedono la progressione del segnalino burncycle e i giocatori possono eseguirle al di fuori della fase azione del loro turno. Un giocatore può compiere un'azione gratuita in qualsiasi momento del proprio turno, tranne che nel mezzo di un'altra azione o nel mezzo della risoluzione di un tiro o di un effetto di gioco. Tutti i giocatori possono effettuare azioni gratuite per alterare il burncycle e il commercio. Le carte equipaggiamento, le abilità e le carte missione possono offrire ulteriori opzioni di azione gratuita.

- » Le azioni gratuite non possono essere eseguite tra una mossa e l'altra durante un'azione movimento. Ad esempio, un bot non può commerciare equipaggiamento con un bot adiacente se uno di essi è nel mezzo di un'azione movimento.
- » Le azioni gratuite possono essere effettuate all'inizio del turno di un giocatore, prima che compia qualsiasi azione nella sua fase azione, o alla fine del suo turno, dopo aver degradato il burncycle.

•Alterare il Burncycle

Come azione gratuita, i giocatori possono alterare il burncycle nel loro turno. L'alterazione del burncycle sostituisce qualsiasi fiche presente nel burncycle con una fiche proveniente da una riserva. La fiche sostituita può essere degradata o attiva e viene rimessa nella scorta. La fiche sostitutiva deve essere presa dalla riserva di squadra o da quella del giocatore che esegue l'azione. Tutte le nuove fiche inserite nel burncycle vengono messe sul lato attivo. Se la fiche azione capitano viene sostituita prima che si sia degradata, la minaccia avanza di 2.

- » Poiché le azioni gratuite non possono essere eseguite durante altre azioni, non è possibile modificare il burncycle durante un'azione tastiera per risolvere gli input.
- » Poiché le azioni gratuite non possono essere intraprese nel mezzo della risoluzione di un tiro, non si può alterare il burncycle dopo aver tirato il dado e prima di degradarlo.

Vedi Anche: Burncycle, pag 13

•Commercio

Come azione gratuita, un bot può commerciare con un altro bot adiacente. I bot possono scambiare un numero qualsiasi di carte equipaggiamento, mod disinstallate o chiavi che hanno nel loro inventario. Se il commercio avviene tra due agenti, entrambi devono essere d'accordo.

- » Il commercio può avvenire anche se uno dei bot non offre nulla in cambio.
- » Una volta che una mod è installata, non può essere scambiata.
- » Dopo il commercio, qualsiasi bot che abbia più di 2 equipaggiamenti e/o mod negli slot inventario deve scartarne fino ad averne 2. Scartando una mod non installata si ottiene comunque l'energia stampata su di essa.

Vedi Anche: Equipaggiamento, pag 16; Chiavi, pag 22; Mod, pag 25

AZIONI FISICHE

Le azioni fisiche comprendono azioni movimento e azioni colpo. Entrambe sono ottimizzate dalla fiche azione fisica, che garantisce +2 AP.

•Azioni Movimento

Muoversi è il modo principale con cui i bot si spostano attraverso il piano. Quando si esegue un'azione movimento, il giocatore tira una prova AP usando tutti i dadi del suo pool di dadi che desidera. Se l'azione movimento è ottimizzata, si aggiungono 2 AP al totale. Il giocatore può ripartire gli AP tra il proprio agente e il modulo di comando come desidera. Ogni AP permette al bot di muoversi di 1 spazio in senso ortogonale. I bot non possono muoversi attraverso muri, porte chiuse o altre unità. I bot possono muoversi su o attraverso spazi con terminali e cache.

Durante il movimento, i bot possono raccogliere le cache su cui si muovono (ma è facoltativo). Ogni volta che un bot entra in una stanza che contiene una perla sorveglianza, la stanza deve essere perlustrata. Il bot rimuove immediatamente la perla e controlla la barra della stanza per determinare se deve tirare 1 o 2 dadi sorveglianza. Dopo aver risolto il tiro, l'azione movimento continua.

- » Poiché i dadi vengono tirati prima di assegnare gli AP tra l'agente e il modulo di comando, le abilità dell'agente che influenzano il lancio dei dadi (come Tumble Magnet di Byte) possono essere utilizzate anche se tutti gli AP sono assegnati al modulo di comando.
- » Se l'azione movimento è ottimizzata, i 2 AP aggiuntivi concessi possono essere utilizzati per il movimento senza tirare alcun dado.
- » Le abilità che influenzano specificatamente il movimento dell'agente (ad esempio, il dado Casing's Pressure) non possono essere utilizzate sul modulo di comando.
- » Il giocatore può dividere il movimento tra il proprio agente e il modulo di comando e può alternare il movimento tra i due bot a piacimento fino al completamento dell'azione movimento.

» Esiste un discreto numero di abilità ed effetti che garantiscono un movimento bonus al di fuori di un'azione movimento nel turno. Il movimento ottenuto in questo modo non è un'azione movimento, e qualsiasi abilità che richieda specificatamente un'azione movimento non può essere applicata a questo movimento bonus. Ad esempio, un agente non può usare una chiave mentre sta usufruendo del movimento bonus concesso dall'equipaggiamento Nitro Shot, poiché l'uso di una chiave richiede specificatamente un'azione movimento.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9; Cache, pag 14

•Azioni Colpo

Le azioni colpo sono il modo in cui i bot distruggono i muri e attaccano le unità sicurezza.

Un giocatore può far compiere al proprio agente o al modulo di comando un'azione colpo contro un muro o un'unità sicurezza adiacente. Il giocatore tira una prova AP usando quanti dadi desidera dal suo pool di dadi. Se l'azione colpo viene ottimizzata, si aggiungono 2 AP al totale. Il tiro deve raggiungere o superare la resistenza del muro o dell'unità sicurezza per avere successo.

» I colpi non sono cumulativi. Gli AP necessari al successo devono essere tirati in un'unica azione.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9

Colpire Unità Sicurezza

Un bot adiacente a un'unità sicurezza può usare un'azione colpire nel tentativo di stordire o spegnere l'unità. Gli AP tirati nell'azione colpo devono essere pari o superiori alla resistenza dell'unità sicurezza. La resistenza delle unità sicurezza dipende dal loro livello:

- Livello 1: 10 AP
- Livello 2: 15 AP
- Livello 3: 20 AP
- Capitani: Indicati sulla loro carta

Se un'azione colpo fallisce ma si avvicina a 5 AP dalla resistenza dell'unità sicurezza, il bot che colpisce può scegliere di stordire l'unità sicurezza. Una guardia stordita ha la sua fiche bloccata e non si attiverà durante il turno corporazione. Al termine dell'attivazione della sicurezza, essa si capovolgerà di nuovo sul lato attivo quando tutte le altre unità lo faranno.

Indipendentemente dal successo o meno dell'attacco, l'azione colpo contro un'unità sicurezza fa avanzare la minaccia di 1 e fa sì che il bot venga rilevato (se non lo è già). Spegnerne un'unità sicurezza conferisce al bot che ha colpito 1 energia e la fiche dell'unità sicurezza viene scartata. Stordendo o spegnendo un'unità sicurezza con una chiave sotto di essa, il bot che colpisce ottiene la chiave e la mette nel suo inventario.

» I bot possono scegliere di usare alcuni o nessuno degli AP ottenuti. Possono, ad esempio, stordire un'unità sicurezza anche se hanno tirato abbastanza AP per spegnerla.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9; Rilevamento, pag 15; Spegnerne unità sicurezza, pag 36; Stordire, pag 39

Colpire Muri

Un bot adiacente a un muro può effettuare un'azione colpo contro il muro nel tentativo di distruggerlo. Gli AP ottenuti nell'azione colpo devono essere pari o superiori alla resistenza del muro (10).

In caso di successo, il bot piazza una fiche muro distrutto su entrambi i lati del muro, puntando l'icona porta verso il muro distrutto. Il bot che colpisce viene rilevato (se non è già stato rilevato) e può scegliere di effettuare un movimento libero attraverso il muro distrutto (se lo spazio non è occupato). Se il colpo non ha successo, non viene posizionata una fiche muro distrutto e il bot non viene rilevato.

» I muri distrutti sono trattati come porte aperte.

» I bot non possono distruggere un muro dove è già presente una porta.

» Si possono distruggere solo 3 muri per ogni piano. I bot non possono effettuare azioni colpo contro i muri se ci sono già 3 muri distrutti nel piano. Quando il piano cambia, tutte le fiche muro distrutto vengono rimosse dal tabellone e tornano disponibili per il piano successivo.

» I bot possono distruggere i muri esterni. Tuttavia, a meno che una missione o un'abilità non attribuisca una funzione a questi muri distrutti, essi non ne avranno una. Le porte che puntano ai muri esterni vengono ignorate.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9; Distruggere muri, pag 42; Muri Esterni, pag 42

AZIONI TECNOLOGIA

Le azioni di tecnologia includono azioni **terminale** e azioni carte **rete**. Entrambe sono ottimizzate dalle fiche tecnologia.

•Azioni Terminale

Un bot che si trova su una fiche terminale può eseguire un'azione terminale per accedervi. Il giocatore può far compiere questa azione al proprio agente o al modulo di comando.

Il giocatore pesca dal mazzo la prima carta terminale e ne esamina le 3 opzioni. Ogni opzione ha un requisito AP e un effetto. Il giocatore deve scegliere un'opzione e poi decidere quanti dadi tirare per la prova AP. Se la prova viene superata tirando almeno un numero di AP pari al requisito dell'opzione, si risolve l'effetto e si scartano carta terminale e fiche. Se la prova fallisce, la carta terminale e la fiche vengono comunque scartate.

Se l'azione terminale è ottimizzata, il giocatore può selezionare fino a 2 opzioni. Come per un'azione terminale standard, le opzioni devono essere scelte prima di tirare i dadi. Se non si tirano abbastanza AP per soddisfare i requisiti di entrambe le opzioni, il giocatore può assegnare gli AP tirati alle opzioni selezionate come preferisce. Se gli AP non sono sufficienti per nessuna delle due opzioni, non si risolve alcun effetto.

» I giocatori non possono cambiare le opzioni scelte dopo il lancio dei dadi.

» I giocatori possono scegliere di non tirare alcun dado o di non applicare il risultato ottenuto

se non desidera risolvere nessuno degli effetti della carta terminale pescata. Il terminale viene comunque scartato anche se il bot non ne trae alcun beneficio.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9

Terminali Mainframe

I terminali possono essere connessi al loro mainframe. Questo avviene generalmente attraverso uno dei risultati del dado sorveglianza. Quando un bot compie un'azione terminale su un terminale mainframe, gli AP richiesti per tutte le opzioni si riducono a 0. Il numero di opzioni che il giocatore può scegliere è ancora limitato come di consueto: 1 opzione per le azioni terminali standard, 2 opzioni per le azioni terminali ottimizzate.

• Carte Azione Rete

Gli agenti possono eseguire l'azione carta rete da qualsiasi punto del tabellone. Il modulo di comando non può eseguire le azioni carta rete.

Quando si esegue questa azione, il giocatore pesca una carta rete e la posiziona a faccia in su vicino al mat del proprio agente. Gli agenti hanno un limite di mano di 3 carte rete. Se hanno più di 3 carte, devono immediatamente scartare le carte rete fino ad averne 3. Alla fine del turno del giocatore, le carte rete inutilizzate del suo agente vengono scartate. Non vengono conservate da un turno all'altro.

Quando il giocatore esegue un'azione ottimizzata carta rete, può eseguire un'azione aggiuntiva non ottimizzata a sua scelta senza spostare il segnalino burncycle. Questa azione aggiuntiva non può essere ottimizzata.

Le carte rete possono essere risolte durante la fase rete del turno di un giocatore.

AZIONI UTILITA'

Esiste una sola azione utilità, l'azione **tastiera**. Le azioni tastiera sono ottimizzate dalle fiche azione utilità.

•Azioni Tastiera



Un bot adiacente a una porta chiusa può effettuare un'azione tastiera per tentare di sbloccarla. Il giocatore può far compiere questa azione al proprio agente o al modulo di comando.

Quando si esegue questa azione, se la porta ha già una carta tastiera, il giocatore si riferisce a quella carta tastiera per aprire la porta. In caso contrario, il giocatore pesca una carta tastiera e la posiziona a faccia in su nello spazio su cui viene eseguita l'azione. Il lato su cui viene posizionata non ha importanza, quindi è meglio posizionarla dove è preferibile per i giocatori. Le carte tastiera hanno 3 livelli diversi e ogni livello è indicato nella colonna apposita. Il livello della tastiera corrisponde sempre al piano corrente, a meno che un effetto di gioco non imponga diversamente. Ogni colonna contiene 0-3 icone input e un requisito AP o la parola "Jam".

Per ogni icona  nella colonna, tirare il dado tastiera. Il dado ha i seguenti possibili risultati: . Se esce  la porta si sblocca automaticamente come se tutti gli input sulla carta fossero stati risolti. Se si ottiene un altro risultato, l'icona uscita viene trattata come un input aggiuntivo sulla tastiera.

Supponendo che la porta sia ancora chiusa, il giocatore deve ora decidere quale approccio avere. Può risolvere gli input sulla carta, tentare di forzare la porta, usare una chiave o terminare l'azione e lasciare la porta bloccata. Non può tentare di forzare la porta se in fondo alla colonna c'è scritto "jam-Inceppamento". Ognuno di questi approcci è descritto nelle sezioni successive di questo libro.

Se la porta viene sbloccata con successo, si scarta la carta tastiera e si posiziona un peg nel foro accanto alla porta per indicare che è stata sbloccata. Il bot che compie l'azione ha la possibilità di effettuare un movimento libero attraverso la porta appena aperta, purché lo spazio non sia occupato. Questa non è considerata un'azione movimento e non si può utilizzare abilità di movimento come scambiare o spingere.

Se la porta non viene sbloccata, lasciare la carta tastiera a faccia in su in uno spazio adiacente alla porta. Ogni bot che eseguirà un'azione tastiera su questa porta deve utilizzare questa carta tastiera anziché pescarne una nuova.

- » Lo sblocco di una porta con qualsiasi altro mezzo (ad esempio, utilizzando una chiave durante un'azione movimento o un'opzione del terminale) non è considerata un'azione tastiera.
- » I giocatori non possono alterare il burncycle nel mezzo di un'azione tastiera.
- » Un bot può compiere più azioni tastiera sulla stessa porta, anche durante lo stesso turno (anche se deve continuare a far avanzare il segnalino burncycle come di consueto). Ricordate che una volta rivelata una carta tastiera per una porta, non può essere scartata o cambiata. Rimarrà la tastiera di quella porta per tutte le azioni tastiera effettuate su di essa.

Vedi Anche: Tastiera, pag 21

Risolvere Input

Tutti gli input della colonna devono essere risolti per poter sbloccare la porta. Possono essere risolti in qualsiasi ordine. Se l'azione della carta tastiera è ottimizzata, il giocatore può scegliere un input qualsiasi della carta da ignorare. Ogni icona può essere risolta come segue:



Dado Tastiera: Lanciare il dado tastiera. Aggiungere il risultato agli input da risolvere.



Fisica/Utilità/Tecnologia: Si risolve in due modi:

1. Scartare una fiche azione corrispondente dalla propria riserva o dalla riserva di squadra.
2. Muovere il segnalino burncycle su una fiche azione corrispondente a destra della posizione attuale del segnalino (rinunciando di fatto ad azioni).



Allarme : Il bot che esegue l'azione tastiera viene rilevato. Se il bot è già stato rilevato, questo input viene comunque risolto.



Ping: Il CEO aggiunge 1 ping al nucleo. Se tutti i ping sono già presenti sulla rete, questo input viene comunque risolto.



Scossa: Il bot che esegue l'azione tastiera perde 1 energia.

- » Gli input risolti non passano da un'azione all'altra; devono essere risolti tutti in una singola azione. Pertanto, in genere non è saggio che un giocatore scelga di risolvere gli input se non può risolverli tutti.
- » I risultati degli input  non vengono trasferiti da un'azione all'altra; tirare nuovamente il dado tastiera per ogni azione successiva.
- » La fiche azione su cui si trova attualmente il segnalino burncycle non può essere utilizzata per risolvere un input. È possibile utilizzare solo le fiche azione a destra della posizione corrente del segnalino.

Vedi Anche: Rilevamento, pag 15

Forza Bruta

Se la porta non è bloccata, il giocatore può tentare di forzarla con la forza bruta effettuando una prova AP per sbloccarla. Il valore di AP ottenuto deve essere uguale o superiore alla resistenza della tastiera, che dipende dal suo livello:

- Livello 1: 4 AP
- Livello 2: 6 AP
- Livello 3: 8 AP

- » Ottimizzare l'azione tastiera non ha alcun vantaggio se si sceglie l'opzione forza bruta.

Vedi Anche: Tastiera, pag 21

Chiavi

Se il bot che esegue l'azione tastiera ha una chiave, può scartarla per sbloccare automaticamente la porta come se tutti gli input fossero risolti. Questa operazione può essere effettuata in qualsiasi momento durante l'azione del tastiera.

Vedi Anche: Chiavi, pag 22

AZIONI GENERALI

Le azioni generali non possono essere ottimizzate. L'azione riparazione è l'azione generale principale e può essere eseguita da qualsiasi bot che abbia attivato il potenziamento dell'abilità riparazione. Alcune missioni e abilità possono concedere anche azioni generali aggiuntive.

•Azioni Riparazione

Una volta che un bot ha attivato il suo potenziamento riparazione (pagando 1 energia durante una fase instradare energia del proprio turno), i bot possono compiere un'azione generale per riparare un altro bot. Il bot che compie l'azione diminuisce la propria energia di una quantità qualsiasi e il bot che viene riparato aumenta la propria energia della stessa quantità. L'azione può superare il limite della banca energia del bot riparato, ma non può portare il bot al di sopra di 10 energia. Il bot che esegue l'azione deve conservare almeno 1 energia nella propria banca energia. Non è necessario che i bot siano adiacenti o che si trovino nella stessa area e solo il bot che esegue l'azione deve avere l'abilità Riparazione. Riparare un bot spento lo riattiva, permettendogli di compiere nuovamente azioni.

- » Un bot può essere riparato oltre il limite della sua banca energia. Non gli sarà richiesto di riportare l'energia al suo limite fino alla fine del suo turno successivo. I bot possono quindi utilizzare l'abilità riparare per aiutarsi l'un l'altro a ottenere energia sufficiente per un turno importante, in modo da poter lanciare molti dadi azione base.

Vedi Anche: Abilità Universali, pag 41

FICHE AZIONE

Esistono diversi tipi di fiche azione: generali, fisica, tecnologia, utilità e capitano. Le fiche azione vengono inserite nel burncycle e sono anche le fiche che costituiscono la riserva dei bot.

Le fiche azione hanno due lati: uno attivo e uno degradato. Il lato degradato viene utilizzato solo quando la fiche è nel burncycle, a indicare che la fiche è degradata e non può essere utilizzata per un'azione o per muoversi nella rete.

Vedi Anche: Burncycle, pag 13; Riserve, pag 31

DADI AZIONE

Questi sono i 3 tipi di dadi azione:

- Base  1 1 1 2
- Avanzati  1  2  2  3
- Elite  2  2  2  3  3

Ogni giocatore costruisce un pool di dadi azione all'inizio di ogni turno. Guadagna dadi azione base pari al suo attuale livello di energia e dadi avanzati e élite in base al numero di potenziamenti attivati per ciascuno di essi. Questi dadi vengono lanciati ogni volta che il giocatore deve effettuare una prova AP per conto del proprio agente o del modulo di comando. Le prove AP sono necessarie per molte delle azioni che i bot possono compiere. Alcune prove AP richiedono un risultato minimo per avere successo, mentre altre permettono di tirare qualsiasi quantità di AP e di utilizzare quelli tirati. Quando si effettua una prova AP, i giocatori possono tirare quanti dadi vogliono dal loro pool dadi (compreso lo 0) e poi sommare il risultato. Ogni azione descrive come utilizzare gli AP tirati.

Ogni tipo di dado ha una maggiore possibilità di ottenere più AP rispetto al precedente. Se un dado ha un lato con un numero, quel numero rappresenta gli AP ottenuti. Se il dado ha uno spazio vuoto  (presente solo sui dadi base), il dado può essere rimesso nel pool di dadi del giocatore senza alcun effetto, oppure due spazi vuoti possono essere utilizzati per ottenere 1 AP. Se un dado ha un'icona reroll  (presente solo sui dadi élite), il giocatore può rilanciare qualsiasi dado prima di sommare i suoi AP. Anche i dadi reroll hanno un risultato AP.

I dadi azione lanciati vengono rimessi nella scorta una volta tirati, anche se gli AP non sono stati utilizzati, il che può accadere se sono stati tirati più AP del necessario o se non sono stati tirati abbastanza AP per completare con successo la prova.

- » I giocatori possono utilizzare un rilancio sul dado con icona reroll. Se i giocatori hanno più dadi con reroll, possono risolverli uno alla volta nell'ordine che preferiscono. Se il risultato di un dado rilanciato ha un altro reroll, possono utilizzare anche quello. Assicuratevi di tenere traccia di quali reroll sono stati utilizzati e quali no.
- » Quando si usano 2 spazi vuoti per ottenere 1 AP, quei dadi vengono rimessi nella scorta invece che nel pool di dadi. L'uso di 2 spazi vuoti per un AP è facoltativo.

Vedi Anche: AP (Punti Azione), pag 9

ADIACENZA

Due spazi devono condividere un lato per essere considerati adiacenti. L'adiacenza è considerata solo in senso ortogonale, e non diagonale. Due spazi con un muro tra loro non sono considerati adiacenti. Le porte aperte e i muri distrutti non bloccano l'adiacenza. L'adiacenza in una porta chiusa dipende dal tipo di unità che determina l'adiacenza:

- Quando un bot determina l'adiacenza, due spazi su entrambi i lati di una porta chiusa non sono considerati adiacenti.

- Quando un'unità sicurezza determina l'adiacenza, due spazi su entrambi i lati di una porta chiusa sono considerati adiacenti (poiché le unità sicurezza possono muoversi attraverso le porte chiuse).
- Per le abilità che richiedono adiacenza, determinare l'adiacenza dall'unità a cui appartiene l'abilità (ad esempio, l'abilità Drain di un Walker avrà effetto su un bot dall'altra parte di una porta chiusa, anche se il bot non è in grado di usare un'abilità che richiede adiacenza sul Walker).

Uno spazio e tutto ciò che si trova in quello spazio è adiacente a una parete o a una porta con cui condivide un lato.

- » Le unità possono essere adiacenti l'una all'altra mentre si trovano in aree diverse. Tuttavia, ricordate che le unità sicurezza hanno consapevolezza solo dell'area in cui si trovano, quindi un bot può essere adiacente a un'unità sicurezza attraverso una porta o un muro distrutto, ma non essere individuato.

ESEMPIO DI ADIACENZA



Nell'immagine sopra, l'adiacenza tra Walker e Processor è la seguente:

- Il Walker non è adiacente allo spazio A perché una parete separa questo spazio dallo spazio da lui occupato. Per lo stesso motivo, Processor non è adiacente allo spazio B.
- Il Walker è adiacente allo spazio C, poiché le unità sicurezza determinano l'adiacenza attraverso tutte le porte, comprese quelle chiuse.
- Processor non è adiacente allo spazio D. A differenza delle unità sicurezza, i bot non sono adiacenti a spazi separati da porte chiuse.
- Processor è adiacente allo spazio E, poiché la porta tra lui e questo spazio è aperta.
- Il Walker è adiacente agli spazi F, poiché gli spazi che condividono un lato nella stessa area sono considerati adiacenti tra loro. Per lo stesso motivo, Processor è adiacente allo spazio G.

AP (PUNTI AZIONE)

Gli AP vengono utilizzati per eseguire determinate azioni. Quando si esegue un'azione che prevede una prova AP, i giocatori selezionano dal loro pool di dadi il numero di dadi che desiderano, li lanciano e sommano la quantità di AP ottenuti. Alcune azioni, come quelle terminale e colpo, richiedono una quantità minima di AP per avere successo, mentre altre azioni non hanno un minimo ma permettono ai bot di fare più cose in base alla quantità di AP ottenuti.

- » Se un effetto di gioco concede AP aggiuntivi, i giocatori non devono tirare dadi azione per usufruirne. Ad esempio, un giocatore può effettuare un'azione fisica ottimizzata, non tirare alcun dado e utilizzare comunque i 2 AP concessi.
- » Gli AP sono utilizzabili solo per una singola azione. Gli AP non utilizzati non vengono riportati in azioni o turni futuri.
- » L'uso dei AP lanciati è facoltativo. I giocatori possono decidere di usare meno AP di quelli ottenuti, o di non usarne affatto. Ad esempio, un bot che esegue un'azione colpo e tira abbastanza AP da spegnere un'unità sicurezza può invece usare meno AP e stordirla.

PROVE AP

Quando si tirano i dadi per gli AP, si parla di prova AP.

- » Per tutte le prove AP, i dadi vengono rimessi nella scorta dopo aver risolto la prova. Solo gli spazi vuoti non utilizzati vengono restituiti al pool di dadi del giocatore.
- » Molte prove AP richiedono una quantità minima di AP per essere superate, come le prove AP per le azioni terminale e colpo. Ogni AP in eccesso viene comunque utilizzato e i dadi lanciati vengono rimessi nella scorta. Anche se una prova AP non ha successo, gli AP vengono comunque spesi e i dadi lanciati vengono rimessi nella scorta.
- » Altre prove AP permettono ai giocatori di tirare un numero qualsiasi di dadi e di utilizzare liberamente qualsiasi quantità di AP ottenuti, come ad esempio le prove AP per le azioni movimento. Ogni AP inutilizzato tirato in queste prove viene perso.

AREA

Un'area è una sezione di spazi collegati tra loro e delimitata da pareti, porte e/o bordo del mat piano. Ogni singola stanza è un'area. Tutti i corridoi collegati tra loro sono considerati un'area, così come gli spazi esterni.

- » Se ci sono due o più sezioni divise di spazi corridoio o spazi esterni, si tratta di aree separate.
- » Le zone sicure che fanno parte dello stesso pezzo di neoprene di un'altra stanza (come la zona sicura collegata alla security room) sono considerate stanze a sé stanti, e quindi anche aree proprie.

Vedi Anche: Corridoi, pag 18; Spazi Esterni, pag 30; Stanze, pag 32

CONSAPEVOLEZZA

La consapevolezza indica se la corporazione avvisa la presenza di un bot. Ogni bot ha una fiche consapevolezza che viene posizionata sul tabellone per rappresentare l'ultimo posto in cui era noto. I bot più comunemente posizionano le loro fiche consapevolezza come risultato del fatto che si trovano nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza. Quando la fiche consapevolezza di un bot si trova sul suo spazio, esso è rilevato. I bot possono essere rilevati anche innescando gli allarmi delle porte chiuse, venendo bannati dalla rete, colpendo o spingendo le unità sicurezza o tramite altri effetti di gioco.

- » La consapevolezza di ogni unità sicurezza è costantemente verificata per tutta la partita, indipendentemente dal turno dell'unità o dalla fase del suo turno. Se un'azione o un effetto di gioco fa sì che un bot si trovi all'interno della consapevolezza di un'unità sicurezza, viene rilevato in quel momento.

Vedi Anche: Rilevamento, pag 15; Unità Sicurezza, pag 32

FICHE CONSAPEVOLEZZA

Ogni bot ha una fiche consapevolezza che rappresenta l'ultimo spazio del piano di cui la corporazione conosce o ne sospetta la presenza. Non blocca il movimento delle unità. Le fiche consapevolezza che sono in gioco influenzano l'attivazione della sicurezza, in quanto le unità sicurezza, quando si muovono, hanno la priorità di muoversi verso di esse.

Alcuni effetti di gioco permettono ai bot di mettere in gioco le loro fiche consapevolezza, ma il più delle volte entrano in gioco attraverso il rilevamento. Una fiche consapevolezza rimane in gioco finché non viene rimossa da un'unità sicurezza che si muove su di essa, o quando cambia il piano. Quando una fiche consapevolezza viene rimossa, viene rimessa sul mat bot corrispondente ed è fuori dal gioco.

Le fiche consapevolezza hanno un lato posteriore che corrisponde al lato spento della relativa fiche. Il retro della fiche consapevolezza viene utilizzato come aiuto visivo durante l'attivazione della sicurezza per mostrare quali fiche consapevolezza sono già state indagate/perseguite.

Se si gioca a difficoltà esperto, la minaccia avanza di 1 ogni volta che una fiche consapevolezza entra in gioco. Questo accade solo se la fiche consapevolezza era precedentemente fuori dal gioco. Se la fiche consapevolezza è in gioco e si muove, la minaccia non avanza.

- » Se più fiche consapevolezza condividono uno spazio, saranno tutte rimosse quando un'unità sicurezza si muoverà su quello spazio.

RAGGIO DI CONSAPEVOLEZZA

Il raggio di consapevolezza è una statistica di cui dispongono tutte le unità di sicurezza, indicata dal numero rosso sul lato destro della fiche. Determina la distanza da cui può rilevare i bot. La consapevolezza di un'unità sicurezza si basa sul suo orientamento. Le unità sicurezza sono consapevoli degli spazi nella loro area che si trovano direttamente di fronte a loro, fino al loro raggio di consapevolezza. Inoltre, le unità sicurezza hanno una consapevolezza periferica pari alla metà della loro statistica consapevolezza (arrotondata per eccesso). Questo è il numero di spazi in cui l'unità sicurezza è consapevole per ogni spazio nella sua area che non si trova direttamente di fronte ad essa.

In genere, le unità sicurezza possono essere consapevoli solo degli spazi nell'area in cui si trovano: se si trovano in un corridoio, non saranno consapevoli di uno spazio in una stanza, anche se adiacente.

Quando un bot si trova in uno spazio di cui è consapevole un'unità sicurezza, viene considerato all'interno della consapevolezza dell'unità sicurezza. Questo fa sì che il bot venga immediatamente rilevato, il che significa che posiziona la sua fiche consapevolezza sul suo spazio. Finché il bot rimane all'interno della consapevolezza di un'unità sicurezza, è rilevato. Se si sposta al di fuori del raggio di consapevolezza di tutte le unità sicurezza, lascia la sua fiche consapevolezza sull'ultimo spazio in cui è stato rilevato.

- » La consapevolezza periferica è considerata parte della raggio di consapevolezza dell'unità sicurezza e attiverà effetti di gioco e abilità specifiche, come l'abilità DoomsScrolling di Zuk.

• Consapevolezza attraverso le Porte

L'unico momento in cui la consapevolezza di un'unità sicurezza si estende oltre la propria area è quando un bot rilevato attraversa una porta. Quando ciò accade, le unità sicurezza sono temporaneamente consapevoli dello spazio dall'altra parte della porta, se la loro consapevolezza raggiunge quello spazio. Questa consapevolezza termina non appena il bot ha finito di attraversare la porta. Il fatto che un'unità sicurezza rilevi un bot che attraversa una porta determina se la sua fiche consapevolezza lo segue.

- » Quando un'unità sicurezza rileva un bot che si muove attraverso una porta, la consapevolezza non si estende oltre 1 spazio nella nuova area, anche se il raggio di consapevolezza consente di estendersi ulteriormente.

Vedi Anche: Porte, pag 16

• Consapevolezza nelle Zone Sicure

Le zone sicure sono chiamate così perché le unità sicurezza che sono al di fuori di queste non vedranno i bot muoversi: quando un bot entra in una zona sicura, la sua fiche consapevolezza sarà sempre lasciata fuori dalla porta. Tuttavia, se un bot fa qualcosa per essere rilevato mentre si trova in una zona sicura, la sua fiche consapevolezza sarà comunque collocata nella zona sicura.

- » Mentre le unità sicurezza non rileveranno un bot quando questo si sposta nella zona sicura, i bot possono comunque essere rilevati all'interno di essa se compiono altre azioni che potrebbero causare il rilevamento, come distruggere un muro o colpire un'unità sicurezza. Se un bot viene rilevato mentre si trova in una zona sicura, un'unità sicurezza lo perseguirà/indagherà normalmente e potrà quindi spostarsi nella zona sicura.

Vedi Anche: Zone Sicure, pag 32

• Consapevolezza nei Nascondigli

Se un bot si sposta con successo in un nascondiglio, non viene rilevato anche se si trova all'interno della consapevolezza di un'unità sicurezza. Tuttavia, se il nascondiglio si trova nella consapevolezza di un'unità sicurezza quando un bot già rilevato vi si sposta, il bot non

si è nascosto con successo e il nascondiglio non lo protegge dalla consapevolezza della sicurezza, che vede il tentativo di nascondersi.

- » I bot non riescono a nascondersi solo se sussistono entrambe le condizioni: il bot viene rilevato quando si muove nello spazio nascondiglio e il nascondiglio si trova all'interno della consapevolezza di un'unità sicurezza. Se si verifica una sola di queste condizioni, ma non entrambe, il bot si nasconde comunque con successo quando si sposta nel nascondiglio.

Vedi Anche: Nascondigli, pag 20

ESEMPIO DI CONSAPEVOEZZA



In questo esempio, la consapevolezza di Hamster è la seguente:

- Gli spazi segnati in verde sono quelli che si trovano direttamente di fronte ad Hamster nella sua stessa area e nel suo raggio di consapevolezza di 6, e sono quindi all'interno della consapevolezza di Hamster. Se il corridoio si estendesse ulteriormente, Hamster sarebbe in grado di vedere ben 6 spazi nella direzione in cui è rivolto. Casing viene rilevato.
- Anche gli spazi contrassegnati in giallo rientrano nel raggio di consapevolezza di Hamster, grazie alla sua consapevolezza periferica di 3 (metà di 6). EXE viene rilevato.
- Gli spazi contrassegnati in blu sono spazi di cui l'Hamster non ha consapevolezza perché si trovano in aree differenti. Tuttavia, le unità sicurezza diventano temporaneamente consapevoli dello spazio dall'altra parte di una porta quando un bot passa attraverso di essa, purché lo spazio rientri ancora nella consapevolezza dell'unità. Pertanto, l'Hamster avrebbe temporaneamente consapevolezza di questi spazi se un bot passasse attraverso le porte adiacenti a tali spazi. Se Casing dovesse entrare nella stanza di sicurezza, la sua fiche consapevolezza lo accompagnerebbe nella stanza.
- Anche lo spazio viola è adiacente a una porta, ma lo spazio stesso è fuori dalla consapevolezza di Hamster perché si trova a 4 spazi di distanza e non direttamente di fronte a lui. Hamster non vedrebbe EXE muoversi attraverso questa porta e la fiche consapevolezza di EXE rimarrebbe nel corridoio.

BOT

I bot sono le unità controllate dal giocatore, che comprendono gli agenti e il modulo di comando. Tutti i bot hanno una fiche unità, una fiche consapevolezza e una carta bot corrispondenti. Le carte bot hanno un lato da usare come agente e un lato da usare come modulo di comando.

- » Joan il Drone, la fiche extra associata a Memory quando viene giocato come agente, non è considerata un bot.

AGENTI

Un agente è un bot controllato da un giocatore specifico. Questo esclude il bot modulo di comando. Qualsiasi effetto di gioco che si applica specificatamente ai bot si applica agli agenti; tuttavia, qualsiasi effetto che si applica specificatamente agli agenti non si applica al modulo di comando.

- » Alcuni bot hanno dadi unici che sono utilizzabili solo da loro, come il dado Pressure di Casing e il dado Lift di Bit. Questi dadi sono utilizzati solo quando i bot in questione sono giocati come agenti. Una carta bot specificherà se richiede un dado bot e come viene utilizzato.

ANATOMIA DI UN MAT AGENTE E LA CARTA BOT



1. Nome e ruolo
2. Abilità Innata
3. I peg sono utilizzati per contrassegnare i potenziamenti delle abilità uniche che l'agente ha attivato
4. I peg sono utilizzati per contrassegnare i potenziamenti universali che l'agente ha attivato
5. Limite della banca energia: la quantità massima di energia con cui l'agente può terminare il proprio turno
6. Banca energia: un peg indica la quantità di energia di cui l'agente dispone attualmente
7. Limite di dadi avanzati ed élite: la quantità massima dei rispettivi potenziamenti che l'agente può possedere
8. Potenziamenti dadi avanzati ed élite: un peg indica il numero attuale dei rispettivi potenziamenti attivati dall'agente
9. Area inventario per le chiavi raccolte (può anche tenere la fiche consapevolezza del bot quando non è in gioco)
10. Slot inventario per mod ed equipaggiamenti
11. Slot per i dadi equipaggiamento: si usa se lo slot corrispondente ha una carta equipaggiamento con un dado
12. Assegnazione riserva innata
13. I peg potenziamento dell'assegnazione di riserva sono utilizzati per contrassegnare quelli che l'agente ha attivato
14. Riserva

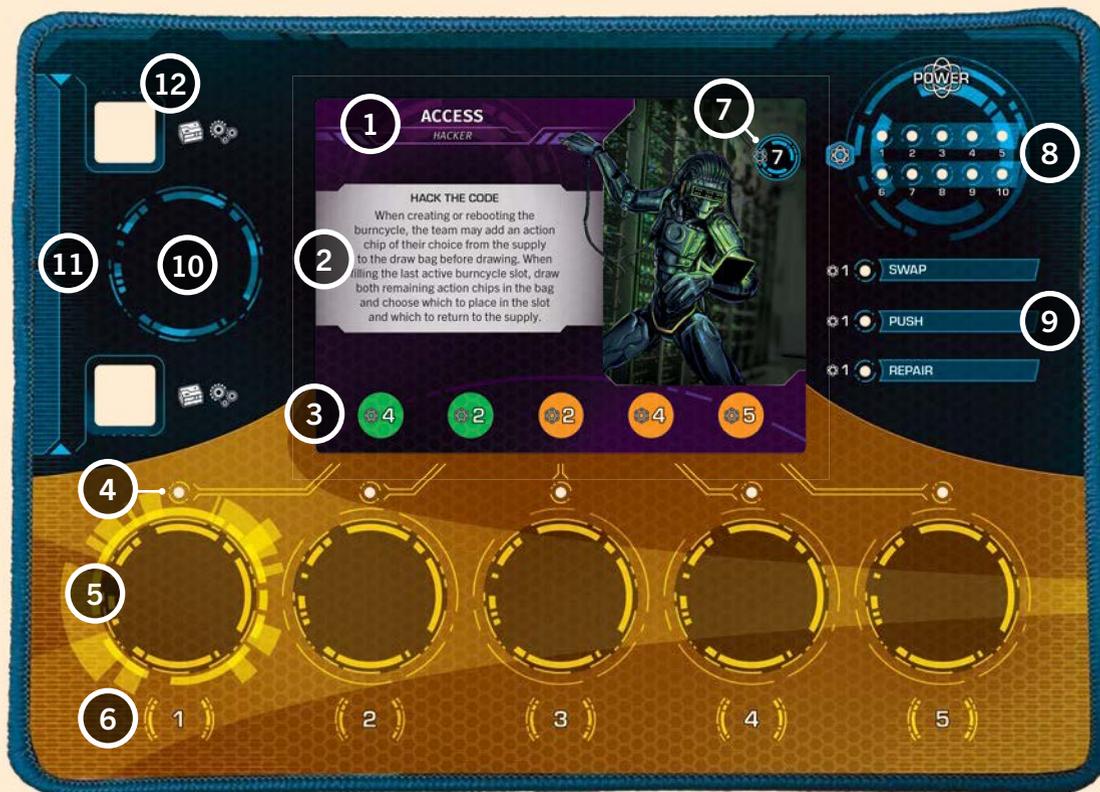
MODULO DI COMANDO

Il modulo di comando è un bot che accompagna gli agenti in missione, ma non ha le loro stesse funzioni. Non ha un proprio turno e si affida ai giocatori che dividono le azioni tra il proprio agente e il modulo di comando. Dispone di un inventario per contenere l'equipaggiamento e le mod disinstallate, ma non è in grado di utilizzare nessuno dei due. Può comunque tenere e usare le chiavi come di consueto. Al modulo di comando non vengono concessi i poteri ottenuti dal completamento degli obiettivi missione.

Il modulo di comando ha spesso un ruolo speciale nel completamento della missione di squadra. Se il modulo di comando viene spento, la partita è immediatamente persa.

Qualsiasi effetto che si applica ai bot si applica al modulo di comando. Qualsiasi effetto che si applica agli agenti non si applica al modulo di comando.

ANATOMIA DEL MAT MODULO DI COMANDO E LA CARTA ASSOCIATA



1. Nome e ruolo
2. Abilità innata
3. Costi degli slot burncycle: gli slot iniziali sono colorati di verde
4. Fori dei peg per gli slot burncycle: i peg vengono utilizzati per contrassegnare gli slot attualmente attivi
5. Slot Burncycle
6. Numeri degli slot burncycle: anche il segnalino burncycle è posizionato qui
7. Energia iniziale
8. Banca energia: un peg indica la quantità di energia di cui dispone il bot
9. Potenziamenti abilità universali: I peg sono utilizzati per contrassegnare i potenziamenti universali attivati dal bot
10. Area inventario per le chiavi raccolte (può anche tenere la fiche consapevolezza del bot quando non è in gioco)
11. Slot inventario per mod e equipaggiamento
12. Slot per i dadi equipaggiamento: si usa se lo slot corrispondente ha una carta equipaggiamento con un dado

Durante il proprio turno, un giocatore può scegliere di rinunciare a un'azione del proprio agente e di far compiere un'azione al modulo di comando. Queste azioni sono comunque influenzate dal burncycle e possono quindi essere ottimizzate. Quando si tirano le prove AP per conto del modulo di comando, il giocatore usa i dadi del proprio pool di dadi. Le azioni che il modulo di comando può compiere includono azioni colpo, azioni terminale, azioni tastiera, azioni riparazione (se potenziato con l'abilità riparazione) e qualsiasi altra azione concessa dalla missione.

I moduli di comando possono compiere azioni movimento, anche se queste azioni funzionano in modo diverso, poiché una singola azione movimento può essere suddivisa tra l'agente del giocatore e il modulo di comando. Dopo aver tirato i dadi per un'azione movimento, il giocatore può scegliere di assegnare alcuni o tutti gli AP tirati per muovere il modulo di comando.

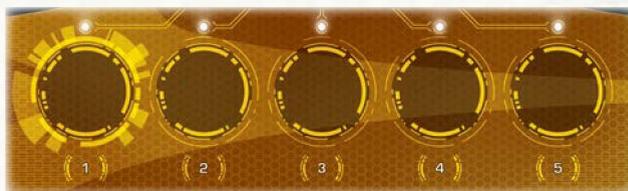
Il modulo di comando ha una banca energia, ma funziona in modo diverso rispetto alla banca energia degli agenti. Poiché il modulo di comando non ha mai un proprio turno, non è mai costretto a spendere la propria energia fino al limite della banca energia. La statistica energia sul mat del modulo di comando indica invece la quantità di energia con cui inizia la partita. Il modulo di comando può immagazzinare fino a 10 energia in totale.

I potenziamenti del modulo di comando possono essere attivati quando i giocatori inistradano energia. I giocatori possono scegliere di potenziare il modulo di comando e possono usare l'energia di qualsiasi combinazione di bot per pagare il costo in energia del potenziamento, purché almeno un'energia provenga dall'agente del giocatore attivo o dal modulo di comando stesso.

- » Quando si usa il modulo di comando per compiere azioni, i giocatori non possono usare le abilità specifiche del loro agente.
- » Durante le azioni movimento, i giocatori sono liberi di distribuire gli AP tra il loro agente e il modulo di comando in qualsiasi ordine. Ad esempio, se il giocatore tira 10 AP movimento, può muovere il proprio agente di 2 spazi, poi muovere il modulo di comando di 6 spazi, quindi muovere il proprio agente di altri 2 spazi.
- » Il tiro di AP per un'azione di movimento è considerato come effettuato dall'agente, anche se tutti gli AP sono applicati al modulo di comando. Pertanto, qualsiasi abilità dell'agente che influisce sul lancio dei dadi può essere utilizzata per il lancio. Tuttavia, le abilità che riguardano specificatamente il movimento dell'agente sono ancora limitate al solo agente e non possono essere applicate a un'azione movimento se tutti gli AP sono assegnati al modulo di comando.
- » L'energia del modulo di comando può essere indirizzata solo verso i propri potenziamenti. I giocatori non possono usare l'energia del modulo di comando per attivare i potenziamenti dei loro agenti.
- » A differenza degli agenti, il mat bot modulo di comando non ha un posto per la riserva. Si consiglia di impilare le fiche riserva di squadra a destra del mat modulo di comando, dove sono ben visibili a tutti i giocatori. La riserva della squadra viene utilizzata per qualsiasi effetto di gioco che si applica alla riserva del modulo di comando.

Vedi Anche: Azioni, pag 4; Agenti, pag 11; Energia, pag 31

BURNCYCLE



Il burncycle fa parte del mat modulo di comando ed è composto da 5 fiche che possono essere attive o inattive. Gli slot attivi del burncycle sono contrassegnati da peg e contengono fiche azione che permettono ai giocatori di compiere azioni e utilizzare la rete nel loro turno.

USARE IL BURNCYCLE PER LE AZIONI

Durante la fase azione del proprio turno, ogni fiche nel burncycle dà al giocatore l'opportunità di compiere un'azione. I giocatori percorrono il burncycle da sinistra a destra, spostando il segnalino burncycle sotto la fiche corrente come promemoria visivo della fiche che stanno utilizzando. Le fiche degradate nel burncycle vengono saltate.

Se la fiche corrente nel burncycle è la fiche azione capitano, deve essere eseguita l'azione burncycle elencata sulla carta capitano. Poi, indipendentemente dal tipo di fiche azione presente nello slot corrente del burncycle, il giocatore può eseguire qualsiasi azione disponibile o passare. Se la fiche nel burncycle è una fiche fisica, tecnologia o utilità e il giocatore sceglie un'azione dello stesso tipo, l'azione viene ottimizzata e garantisce un bonus all'azione.

- » L'azione burncycle della fiche azione capitano deve essere risolta quando questa fiche si presenta nel burncycle, anche se il giocatore non esegue un'azione con la fiche.
- » I giocatori non sono obbligati a far corrispondere l'azione che compiono al tipo di fiche nel burncycle. Possono compiere qualsiasi azione su qualsiasi fiche, purché siano in grado di eseguirla. La corrispondenza tra il tipo di fiche e il tipo di azione è facoltativa, ma il vantaggio di farlo e di ottimizzare l'azione è spesso utile.

Vedi Anche: Azioni, pag 4

USARE IL BURNCYCLE PER IL MOVIMENTO IN RETE

Durante la fase rete del turno del giocatore, ogni fiche nel burncycle non degradata garantisce un movimento sulla rete. Le fiche azione generale e la fiche azione capitano permettono all'IP dell'agente di muovere 1 nodo ciascuna, mentre le fiche fisica, tecnologia e utilità nel burncycle permettono un maggior numero di movimenti in generale.

Vedi Anche: Rete, pag 25

DEGRADARE IL BURNCYCLE

Alla fine del turno di ogni giocatore, si deve tirare il dado burncycle per determinare quale fiche è degradata. Una volta tirato, si degrada la fiche nello slot con il numero corrispondente al risultato, voltandola sul suo lato degradato. Un  dà al giocatore la possibilità di scegliere quale fiche viene degradata. Se lo slot estratto è già degradato o inattivo, degrada la fiche attiva successiva. Lo slot 5 torna allo slot 1. Ad esempio, se un giocatore tira un 3 ma la fiche nello slot 3 è già degradata e gli slot 4 e 5 non sono ancora attivi, la fiche attiva nello slot 1 si degrada.

- » Un giocatore può ancora compiere un'azione gratuita per alterare il burncycle anche dopo aver concluso questa fase.

ALTERARE IL BURNCYCLE

Il burncycle può essere alterato come azione gratuita durante il turno di qualsiasi giocatore.

Vedi Anche: Alterare il Burncycle, pag 4

RIAVVIARE IL BURNCYCLE

Il burncycle si riavvia solo quando i giocatori decidono di farlo. Il burncycle può essere riavviato immediatamente prima del turno di ogni giocatore. Quando il burncycle viene riavviato, tutte le fiche attive e degradate vengono cancellate e restituite alla scorta. Anche le fiche inutilizzate in tutte le riserve vengono rimesse nella scorta. Quindi, posizionare la fiche azione capitano e le fiche azione generale nel sacchetto della pesca in modo che il numero totale di fiche nel sacchetto sia uguale al numero di slot attivi nel burncycle. Pescare a caso le fiche dal sacchetto una alla volta, posizionandole da sinistra a destra nel burncycle nell'ordine in cui sono state pescate. Quindi, creare la squadra e le riserve personali. La minaccia avanza in base al numero di giocatori. Gli IP bannati vengono rimessi nella rete.

- » Il burncycle non può essere riavviato prima del turno della corporazione, ma può essere riavviato dopo il turno della corporazione e prima del turno del giocatore successivo.
- » Il burncycle può essere riavviato indipendentemente dal numero di fiche attive rimaste nel burncycle, ma poiché il riavvio è generalmente dannoso, i giocatori vorranno probabilmente aspettare il più a lungo possibile prima di risolverlo. Tuttavia, se aspettano troppo, si troveranno nell'impossibilità di intraprendere abbastanza azioni nei loro turni.
- » Se nel burncycle non ci sono fiche attive, un giocatore può comunque scegliere di non riavviare il burncycle al proprio turno.

Vedi Anche: Bannare IP, pag 30; Riserve, pag 31

POTENZIARE IL BURNCYCLE

La squadra è in grado di aumentare il numero di slot attivi del burncycle. Questo può essere fatto durante la fase di instradamento energia nel turno di ogni agente. L'energia necessaria per attivare ogni slot è indicata sulla carta del modulo di comando. L'energia può provenire da qualsiasi combinazione di bot, purché almeno un'energia venga

instradata dall'agente del giocatore attivo o dal modulo di comando. La squadra deve attivare lo slot del burncycle inattivo più a sinistra. Se il burncycle è già stato creato quando uno slot viene sbloccato, una fiche azione generale dalla scorta viene inserita nello slot appena sbloccato.

- » Se uno slot del burncycle viene attivato durante il setup di gioco, ciò avviene prima della creazione del burncycle. Pertanto, non viene aggiunta alcuna fiche fino alla creazione del burncycle, a quel punto lo slot viene trattato normalmente e riempito pescando dal sacchetto.

Vedi Anche: Instradare Energia, pag 31; Potenziamenti, pag 41

DISATTIVAZIONE DI SLOT BURNCYCLE

Gli slot del burncycle possono essere disattivati da effetti di gioco come gli eventi minaccia. In questo caso, è necessario rimuovere il peg dallo slot interessato e rimettere le fiche nella scorta. Lo slot è ora inattivo come tutti gli altri slot non attivi. Gli slot inattivi vengono saltati quando si presentano nel burncycle (anche se tra due slot attivi) e non possono contenere fiche. Gli slot inattivi possono essere attivati potenziando il burncycle durante la fase Instradare Energia nel turno di un agente.

CACHE

Le cache sono rappresentate da fiche arancioni, che hanno una cache su un lato e una chiave sull'altro. Le cache vengono posizionate su tutti gli spazi cache durante il setup di ogni piano. Le cache non bloccano il movimento e possono essere attraversate da tutte le unità. Quando un bot si muove su una cache, può decidere di raccoglierla. Questo può avvenire anche se il movimento avviene al di fuori del turno del bot. Se sceglie di non raccoglierlo, la fiche rimane al suo posto.

Quando una cache viene raccolta, la fiche cache viene rimessa nella scorta e il bot pesca la carta equipaggiamento in cima del mazzo equipaggiamento e la mette nel suo inventario. Questo può accadere nel bel mezzo di un'azione movimento, e in tal caso l'azione continua normalmente dopo che la cache è stata raccolta.

Le unità sicurezza non raccolgono le cache, ma possono occupare gli spazi delle cache, impedendo così ai bot di raccoglierle finché non si allontanano.

Se uno spazio cache non ha una fiche (perché è già stata raccolta o perché il setup del piano ha dato istruzioni uniche), non c'è nessuna cache da raccogliere. Uno spazio cache è sempre uno spazio cache per altri effetti e condizioni di gioco, anche se non sono presenti fiche.

- » Per raccogliere le cache e ispezionare le stanze non è necessario che il movimento faccia parte di un'azione movimento. Il movimento garantito dalle abilità e dagli effetti di gioco consente anche di raccogliere le cache.
- » Una cache può essere raccolta solo quando ci si sposta. Se un bot termina il suo movimento su una cache e sceglie di non raccoglierla, non potrà raccoglierla in seguito, a meno che non si sposti da essa e poi torni indietro.

Vedi Anche: Azione Movimento, pag 4; Equipaggiamento, pag 16

CEO

Il CEO è il capo della corporazione ed è rappresentato dalla sua fiche, che si trova al centro del mat rete.

Il CEO non ha una presenza fisica sul tabellone, ma è rappresentato in rete dai ping.

Il retro della fiche CEO presenta delle icone azione uniche. Non viene utilizzato in una partita standard. Queste fiche entrano in gioco nella Modalità Salvataggio, che permette ai giocatori di concatenare più partite in un'avventura in cui si salvano i bot dalle varie corporazioni. Per saperne di più sulla Modalità Salvataggio, è possibile scaricare un PDF stampabile con le regole all'indirizzo chiptheorygames.com/support.

CORPORAZIONE

La corporazione è lo scenario del gioco. Il gioco base contiene 3 corporazioni diverse, che offrono schemi diversi, misuratori di minaccia e carte missione. Ogni corporazione ha un tema e un'atmosfera unici.

Vedi Anche: Turno Corporazione, pag 15; Missioni, pag 23; Minaccia, pag 40

SEGNALINO CORPORAZIONE

La fiche corporazione viene data al giocatore che passa per ultimo nell'ordine di turno. La corporazione svolge il proprio turno una volta che tutti i giocatori hanno svolto il proprio. Il segnalino corporazione è un promemoria per capire qual'è il turno dell'ultimo giocatore. L'ordine di turno può cambiare quando cambia il piano. Dopo essere passati al piano successivo, la fiche corporazione viene data al giocatore che ha fatto l'ultimo turno nel piano precedente.

Vedi Anche: Turno Corporazione, pag 15; Cambiare Piano, pag 18

TURNO CORPORAZIONE

Il turno della corporazione inizia dopo che il giocatore con la fiche corporazione ha terminato il proprio turno. Questo turno è diviso in tre fasi: attivazione della sicurezza, attivazione del ping e avanzamento della minaccia.

Vedi Anche: Attivazione Ping, pag 28; Attivazione Unità Sicurezza, pag 35; Avanzamento Minaccia, pag 41

RILEVAMENTO

Quando un bot viene rilevato, la sua fiche consapevolezza viene posizionata sopra la sua fiche bot. Un bot può essere rilevato in diversi modi:

- Trovarsi nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza: questa è la ragione più comune per cui un bot viene rilevato

- Azione colpo contro un'unità sicurezza, anche se non ha successo
- Distruggere un muro
- Riavvio tramite un ping sulla rete
- Risoluzione di un input allarme su una tastiera
- Altri effetti e abilità di gioco

Quando il bot si sposta, la sua fiche consapevolezza si sposta con lui se è rilevato. Non appena il bot non è più rilevato (ad esempio, uscendo dal raggio di consapevolezza di qualsiasi unità sicurezza), la sua fiche consapevolezza viene lasciata nell'ultimo spazio in cui è rilevato.

- » Non è necessario che un bot sia nel suo turno perché venga rilevato. Un bot può essere rilevato in qualsiasi momento della partita se si trova nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza o se un altro effetto di gioco lo fa rilevare.

Vedi Anche: Consapevolezza, pag 9

POOL DI DADI

È il pool di dadi azione a cui un giocatore ha accesso durante il proprio turno. Ogni giocatore crea il proprio pool di dadi durante la seconda fase del proprio turno, dopo il primo Instradare Energia ma prima di intraprendere le azioni. Il pool di dadi è determinato dal livello di energia del proprio agente (1 dado base per ogni energia) e dal numero di potenziamenti dadi avanzati ed élite attivati.

- » Se un effetto di gioco aggiunge dadi al pool di dadi di un giocatore, tale effetto non può superare il pool oltre un totale di 10 dadi azione base, 5 dadi avanzati e 5 dadi élite.
- » Se la quantità di energia di un giocatore cambia durante il suo turno dopo aver creato il suo pool di dadi, il pool per quel turno non viene modificato.

Vedi Anche: Dadi Azione, pag 8

DIFFICOLTA' LIVELLI

Burncycle offre ai giocatori tre difficoltà uniche, che possono essere selezionate dopo aver scelto la carta missione durante il setup.

DIFFICOLTA' SEMPLIFICATA

I giocatori usano il lato "semplificato" della carta minaccia della corporazione. Questo lato contiene solo i punti escalation e non presenta alcun evento minaccia. Anche le abilità delle unità sicurezza non sono attive in questa modalità.

- » Poiché le abilità delle unità sicurezza non sono attive, le unità con pattugliamento delle porte sbloccate, non bloccheranno le porte sbloccate a cui sono adiacenti. Questo può significare che si muovono verso una porta sbloccata e rimangono adiacenti ad essa per i pattugliamenti futuri. Si allontanano comunque se vogliono perseguire o indagare, o se un effetto del gioco blocca la porta.

- » Le guardie con pattugliamento bot più vicino non avranno l'abilità di accompagnamento che consente loro di pattugliare all'interno delle stanze e di non essere vincolate all'area corrente quando pattugliano. Pertanto, pattuglieranno solo nei corridoi e all'aperto e si muoveranno verso il bot più vicino nella loro area

DIFFICOLTA' STANDARD

Si gioca come descritto in questo libro senza ulteriori modifiche. Viene utilizzato il lato "Standard" della carta minaccia.

DIFFICOLTA' AVANZATA

La minaccia avanza di 1 ogni volta che entra in gioco la fiche consapevolezza di un bot. Si utilizza il lato "Standard" della carta minaccia.

- » Questa minaccia aggiuntiva avanza solo se una fiche consapevolezza entra in gioco nel tabellone. Se la fiche consapevolezza è già sul tabellone e si muove, la minaccia non avanza.
- » Se la fiche consapevolezza di un bot entra in gioco perché viene rilevata per aver colpito un'unità sicurezza, la minaccia avanza di 2, una volta per la consapevolezza entrata in gioco e una volta per aver colpito un'unità sicurezza.

PORTE

Indicate dal simbolo **»»»** su una tessera stanza. Questo simbolo deve essere presente solo su un lato per essere considerata una porta e si può interagire allo stesso modo da entrambe le direzioni. I simboli **»»»** che conducono ai muri esterni o agli spazi esterni dei piani 2 e 3 non sono considerati porte e sono trattati come muri esterni. Come i muri, le porte bloccano la consapevolezza della sicurezza e i percorsi di pattugliamento. Tuttavia, se un bot attraversa una porta mentre si trova nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza, la consapevolezza di quest'ultima si estenderà di 1 spazio attraverso la porta, a condizione che il suo raggio di consapevolezza si estenda altrettanto se si tratta di una parte della stessa area. Le unità sicurezza attraversano le porte per perseguire e indagare.

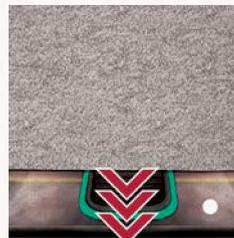
Tutte le porte sono chiuse a meno che non abbiano il peg sbloccato. I bot non possono passare attraverso le porte chiuse, ma le unità sicurezza sì. I bot possono tentare un'azione tastiera o usare una chiave per sbloccare una porta chiusa adiacente. Le porte chiuse bloccano l'adiacenza per i bot, ma non per le unità sicurezza.

Quando una porta si sblocca, un peg sbloccato viene inserito nel foro del peg. Rimane sbloccata per il resto della partita (a meno un effetto di gioco non la blocchi di nuovo). Se una porta è stata sbloccata tramite un'azione tastiera, il bot che ha compiuto quell'azione può effettuare un movimento libero attraverso la porta appena sbloccata (se lo spazio non è occupato). I bot possono passare attraverso le porte sbloccate quando si muovono. L'adiacenza tra bot e unità sicurezza è determinata dalle porte sbloccate.

- » Le porte sbloccate nelle zone sicure vengono trasferite ai successivi piani, ma i muri distrutti no, anche se si trovano in zone sicure.

Vedi Anche: Azioni Tastiera, pag 6; Chiavi, pag 22

INGRESSO



Il tappetino entrance è unico perché consiste in un unico quadrato e non è una stanza. Si tratta invece di un corridoio con una porta su un lato.

Il tappetino entrance ha due usi: viene usato per aggiungere una porta dove altrimenti non ci sarebbe, e viene usato per coprire le postazioni sicurezza che non dovrebbero essere visibili sul piano.

La porta dell'entrance a volte conduce a spazi esterni o a una stanza, ma in alcuni ambienti è visibile tra due corridoi. In questo caso, la porta divide i corridoi in due aree. La porta deve essere sbloccata normalmente per consentire ai bot di attraversarla.

- » Le guardie in genere rimangono nell'area in cui si trovano quando eseguono il pattugliamento, a meno che il loro pattugliamento o un'abilità non indichino diversamente. Pertanto, le guardie in genere non pattugliano attraverso questa porta del corridoio entrance. I capitani, tuttavia, possono pattugliare attraverso questa porta.

Vedi Anche: Area, pag 9; Corridoi, pag 18

EQUIPAGGIAMENTO

Gli equipaggiamenti sono oggetti che offrono vantaggi situazionali per aiutare i bot nella loro missione. Si ottengono principalmente attraverso la raccolta di cache. Quando l'equipaggiamento viene acquisito, viene messo nell'inventario del bot sul suo mat. Il modo esatto in cui un equipaggiamento può essere utilizzato è indicato sulla sua carta. Alcuni equipaggiamenti sono accompagnati da un dado corrispondente, indicato dalla carta con un numero sotto la sua immagine. Il dado equipaggiamento corrispondente ha lo stesso numero nell'angolo in alto a destra. Il dado equipaggiamento è inserito nella sezione fustellata dell'inventario. L'equipaggiamento può essere scambiato utilizzando l'azione gratuita Commercio. Ogni volta che un bot lo desidera, può scartare una carta equipaggiamento dal proprio inventario.

ANATOMIA DI UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO



1. Nome Carta
2. Categoria equipaggiamento: indica per quanto tempo l'equipaggiamento può essere utilizzata.
3. Effetto dell'equipaggiamento e quando può essere utilizzato
4. Immagine Equipaggiamento
5. Numero dado equipaggiamento che si abbina a questo: se non c'è nessun numero, l'equipaggiamento non ha un dado corrispondente.

Esistono diverse categorie di equipaggiamento:

- Discard-Scarto: Quando ottieni questo equipaggiamento, scartalo immediatamente e ottieni il suo beneficio. Non è necessario avere uno slot equipaggiamento libero per ottenere il beneficio di questa carta.
- Single Use -Usò singolo: Scartare l'equipaggiamento dopo averlo utilizzato.
- Counter-Contatore: La faccia del dado per questo equipaggiamento è importante. La carta indica come viene utilizzato e quando viene scartato.
- Breakable-Infrangibile: Quando si tira il dado per questo equipaggiamento e si decide di risolvere il risultato, se il risultato del dado mostra un'icona in basso a sinistra, scartare l'equipaggiamento dopo aver risolto il suo effetto. Altrimenti, il bot può conservare l'equipaggiamento e continuare a usarlo.

Il modulo di comando può trasportare e scambiare equipaggiamento, ma non può utilizzarlo. Tuttavia, può ottenere il beneficio delle carte equipaggiamento "scartate".

- » Se il mazzo degli equipaggiamenti è esaurito, mischiate la pila degli scarti e usatela come nuovo rifornimento.
- » Dopo aver lanciato un dado equipaggiamento, il giocatore può sempre scegliere di non risolvere il tiro.

Vedi Anche: Commercio, pag 4

FUGA

La fuga è una condizione unica di fine missione indicata in alcune carte missione. La carta missione specifica quando e dove avviene la fuga. Un bot che fugge viene rimosso dal campo di battaglia dopo aver soddisfatto le condizioni previste. Dopo la fuga, il bot non può compiere altre azioni.

Dopo la fuga di un agente, il turno di quel giocatore termina e non potrà più effettuare turni per il resto della partita.

- » Poiché il modulo di comando richiede agenti per eseguire le azioni, sarà impossibile per la squadra vincere se tutti gli agenti fuggono prima del modulo di comando, perché nessun giocatore sarà in grado di fare i turni per spostarlo.
- » Il burncycle funziona normalmente anche dopo la fuga del modulo di comando.
- » Anche se l'agente di un giocatore è fuggito, quel giocatore conta ancora nel conteggio dei giocatori quando si determina l'avanzamento della minaccia.

ESEMPIO FUGA

DISTRACTION ACTION

WIN

ONE BOT: Destroy an exterior wall in the executive office.

EACH BOT: Escape the building by moving onto the destroyed wall chip and then moving again. See "escape" in the rules reference for more details.



L'esempio sopra riportato riguarda la missione NeedChain Operation: Pillar of Panic. In questo esempio, Processor e Byte sono agenti e Access è il modulo di comando. Processor si muove sulla fide del muro distrutto e poi si muove di nuovo per uscire dall'edificio (una mossa che normalmente non sarebbe consentita, senza l'eccezione prevista da questa missione). Il turno di Processor termina immediatamente e non potrà compiere altre azioni o turni per il resto della partita. Nel turno di Byte, Byte decide di usare il movimento per permettere ad Access di fuggire, prima di fuggire lui stesso, ottenendo una vittoria per la squadra bot. Se Byte dovesse fuggire prima del modulo di comando, il suo turno finirebbe immediatamente e non ci sarebbero più agenti per far uscire il modulo di comando, con conseguente perdita della partita.

PIANO

La disposizione di un piano in burncycle dipende dal numero del piano e dalla corporazione in cui si svolge la missione. La disposizione dei corridoi è descritta in dettaglio nel libro floorplan. Una volta che i giocatori hanno scelto una missione e individuato la corporazione di appartenenza, il numero dei piani si trova sulle carte missione. La maggior parte delle missioni inizia dal piano 1, ma alcune missioni possono iniziare da piani diversi o saltare del tutto i piani. Consultare sempre la carta missione per sapere quali componenti sono necessari per la missione.

Il numero di piano determina anche il livello delle guardie, delle postazioni sicurezza obbligatorie e delle stanze, nonché la difficoltà delle tastiere. Viene inoltre utilizzato per determinare quale dettaglio sicurezza utilizzare sulla carta del capitano.

- » Quando si determinano gli effetti di gioco, utilizzare sempre il numero di piano effettivo. Ad esempio, la Salida mission Operation: Improbable inizia al piano 3. Anche se è il primo piano in cui i giocatori iniziano, è sempre il piano 3 per tutti gli effetti del gioco che dipendono dal livello del piano.

ANATOMIA DEL MAT PIANO



1. Spazio esterno
2. Spazio corridoio
3. Postazione sicurezza nel corridoio
4. Assegnazione riserva di squadra se occupata durante la creazione/riavvio del burncycle
5. Muro
6. Muro perimetro esterno

CAMBIARE PIANO

Affinché i bot possano procedere al piano successivo della missione, tutti i compiti per l'obiettivo del piano devono essere completati. Una volta completato l'obiettivo, i bot devono occupare simultaneamente le zone sicure. Alla fine di un turno in cui l'obiettivo è stato completato e tutti i bot occupano zone sicure, i bot cambieranno piano. Fare riferimento alla carta missione per determinare il piano in cui la squadra si sposterà e utilizzare il libro floorplan per il setup.

Dare il segnalino corporazione al giocatore che ha fatto l'ultimo turno. Dopo aver cambiato il piano, questo sarà l'ultimo giocatore in ordine di turno, il turno della corporazione avverrà dopo il suo turno. Il giocatore alla sua sinistra sarà il primo in ordine di turno.

Le porte delle zone sicure sbloccate rimarranno sbloccate nel piano successivo, quindi i giocatori dovranno prendere nota di quali porte nelle zone sicure sono sbloccate. Dovranno inoltre prendere nota della zona sicura in cui si trova ogni bot, nonché delle unità sicurezza nelle zone sicure. Lo spazio specifico all'interno della zona sicura in cui si trova ogni bot e unità sicurezza non è importante. Mettere da parte i bot e le unità sicurezza nelle zone sicure.

Rimuovere tutti i componenti dal tabellone, mantenendo solo i peg delle porte delle zone sicure che rimarranno invariati nel prossimo piano. Rimuovere tutti gli altri peg porta. Rimettere tutti gli altri componenti della tavola nella scorta. Rimettere tutte le fiche consapevolezza sui mat dei bot, anche se si trovavano in una zona sicura.

Tutte le stanze possono essere rimosse dalla mappa. Se si passa al piano successivo in ordine numerico, come avviene nella maggior parte delle missioni (ad esempio dal piano 1 al piano 2), il libro floorplan riporta un asterisco accanto alle stanze necessarie che sono state utilizzate nel piano precedente, in modo che i giocatori sappiano quali stanze riporre nella scatola e quali lasciare fuori.

Preparare il prossimo piano secondo il libro floorplan. Aggiungere i bot accantonati e le unità sicurezza alla zona sicura che si trova nella stessa posizione della zona sicura in cui si trovavano nel piano precedente (anche se la stanza a cui è collegata è cambiata).

Nelle zone sicure con più spazi (come service elevator e stairwell), i giocatori possono riorganizzare le unità a piacimento all'interno della zona sicura. In questo modo i giocatori possono assicurarsi che i bot che entrano prima nell'ordine del turno non siano intrappolati da unità sicurezza o da bot che agiscono dopo.

Aggiungere i peg alle porte delle zone sicure che sono state sbloccate nel turno precedente. Anche se la stanza a cui è collegata la zona sicura è cambiata, è considerata la stessa zona sicura e la sua porta ha lo stesso stato bloccato/sbloccato che aveva nel piano precedente.

Ogni agente che non ha una carta imperativo la pesca.

Il giocatore alla sinistra dell'ultimo giocatore che ha fatto il turno è il nuovo primo giocatore. Tutti i giocatori hanno un turno prima che la corporazione abbia il suo turno.

In una partita in solitaria, dopo aver completato un piano, anche l'ordine dei turni si ripristina. Questo significa che il giocatore farà un altro turno prima che la corporazione faccia il suo.

CORRIDOI

I corridoi sono aree del piano costituite da spazi grigio chiaro non coperti dalle stanze. Nei corridoi si trovano le postazioni sicurezza del corridoio, dove le unità sicurezza vengono posizionate durante l'attivazione del corridoio in base alla disposizione delle guardie del capitano in carica. Se una guardia si trova nel corridoio durante l'attivazione della sicurezza e non sta perseguendo o indagando un bot, pattuglierà.

ESEMPIO CAMBIO PIANO



In questo esempio, è possibile vedere lo stato finale del primo piano e il setup iniziale del secondo piano. Alcune cose da notare:

- Processor e Interface si sono riposizionati sul service elevator. Crash non ha la possibilità di riposizionarsi, poiché l'area in cui si trova contiene solo 1 spazio.
- Mentre le porte della zona sicura sono ruotate, i peg delle porte sbloccate sono stati mantenuti dalla porta precedente.
- Il service elevator e le stairwell possono ruotare, ma rimarranno sempre nella stessa posizione nel mat piano.
- I piccoli elevator individuali possono cambiare la stanza a cui sono collegati, ma rimarranno sempre nella stessa posizione sul mat piano. In questo esempio, Crash si trova nella zona sicura che si trova nella stessa posizione della zona sicura in cui ha terminato il piano precedente. Anche se la stanza a cui è collegata è cambiata, si trova nella stessa posizione geografica e quindi è considerata la stessa zona sicura. Mantiene il peg della porta aperta.

Il mat entrance è considerato parte integrante dei corridoi, in quanto può coprire una postazione di sicurezza inutilizzata o creare una porta dove normalmente non ci sarebbe. Questo pezzo può essere usato per dividere due sezioni di corridoio. Se la pianta del piano divide sezioni del corridoio, i segmenti sono considerati aree diverse. I corridoi non sono considerati stanze.

Vedi Anche: Ingresso, pag 16

NASCONDIGLI

Gli spazi della stanza contrassegnati dai simboli  sono nascondigli. Questi spazi consentono ai bot di nascondersi, evitando di essere individuati dalle unità sicurezza. Per utilizzare un nascondiglio, un bot deve entrarvi senza essere rilevato, oppure il nascondiglio deve essere fuori dal raggio di consapevolezza di qualsiasi unità sicurezza quando il bot vi si sposta. Se un bot rilevato si muove su un nascondiglio che si trova nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza, il nascondiglio non si attiva.

Un bot in un nascondiglio non può essere rilevato attraverso la consapevolezza, ma può comunque essere rilevato con altri mezzi. Se un'unità sicurezza cerca di spostarsi su un nascondiglio con un bot non rilevato, lo rileverà.

Vedi Anche: Consapevolezza, pag 9

IMPERATIVI

Gli imperativi sono carte che applicano una limitazione o una condizione unica all'agente. Ogni agente pesca un imperativo all'inizio di ogni piano, se non ne ha già uno, anche durante il setup. Può anche essere richiesto di pescarne uno dal risultato di un dado sorveglianza lanciato o come parte di un evento minaccia. Se a un giocatore viene chiesto di pescare una carta imperativo e ne ha già una, non ne pesca una nuova. Gli agenti non possono avere più di 1 imperativo alla volta. I moduli di comando non ricevono imperativi e i giocatori ignorano qualsiasi effetto di gioco che indichi a un modulo di comando di pescarne uno.

Quando le condizioni di un imperativo sono soddisfatte dall'agente, l'imperativo viene immediatamente scartato e l'agente riceve la quantità di energia corrispondente, come indicato nell'angolo in basso a destra della carta. Questo può accadere nel bel mezzo di un'azione. Ad esempio, se l'azione tastiera risolve un imperativo, questo viene scartato prima che l'agente compia il suo movimento nella stanza. Se dovesse tirare il risultato imperativo sul dado sorveglianza, pescherebbe un altro imperativo perché non ne ha più uno.

Un agente può scartare un imperativo in qualsiasi momento, perdendo 1 energia nel farlo. Se un giocatore non segue le condizioni di un imperativo durante un'azione, deve scartare l'imperativo e perdere 1 energia. Il mancato rispetto di un imperativo può essere intenzionale o accidentale.

ESEMPIO NASCONDIGLIO



Il nascondiglio è nel raggio di consapevolezza dell'Hamster. Tuttavia, poiché Crash non viene individuato quando si sposta sul nascondiglio, il suo tentativo di nascondersi è riuscito.



Crash viene rilevato quando si sposta nel nascondiglio, ma il nascondiglio è al di fuori del raggio di consapevolezza di Hamster. Hamster non la vedrà entrare nel nascondiglio e la fiche consapevolezza rimarrà nello spazio in cui è stato rilevato.



Crash è stato rilevato e si sta muovendo verso un nascondiglio che si trova nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza. Non potrà attivare il nascondiglio e rimarrà rilevato.



Nell'esempio finale, Crash non viene individuato in un nascondiglio. Tuttavia, la sua fiche consapevolezza è in gioco e l'Hamster sta indagando. Il percorso di Hamster passa attraverso lo spazio occupato da Crash e quando si sposta su Crash, questo fa sì che lo rilevi. Poiché la consapevolezza di Crash era l'obiettivo originale di Hamster, quest'ultimo smette di muoversi e attacca Crash.

ANATOMIA DI UNA CARTA IMPERATIVO



1. Nome carta
2. Effetto carta: indica una restrizione e il momento in cui tale restrizione termina. L'imperativo si considera completato quando la restrizione termina.
3. Energia ottenuta al completamento
4. Descrizione

INTERFACE

Mentre Interface è travestito da guardia, la consapevolezza della sicurezza non ne provoca il rilevamento. Se viene individuato in qualsiasi altro modo (ad esempio colpendo un'unità sicurezza o facendo bannare il suo IP da un ping), deve immediatamente rimuovere il suo travestimento, scartando la fiche guardia. Deve rimuovere il travestimento anche quando cambia piano. Interface può anche scegliere di rimuovere il proprio travestimento come azione gratuita nel proprio turno. Il travestimento rimarrà su di lui di turno in turno, finché non verrà rimosso.

Quando Interface compie un'azione movimento mentre è mascherato, può muoversi fino a un numero di spazi pari alla statistica di movimento del suo travestimento. Tutti gli AP tirati (compresi gli AP bonus derivanti da un'azione ottimizzata) possono essere utilizzati solo per muovere il modulo di comando e non possono essere applicati a Interface per un movimento aggiuntivo. Dopo aver effettuato un'azione movimento, Interface deve scegliere il volto della sua fiche travestimento. Le abilità sulla fiche del travestimento sono sempre considerate attive e influiscono sui bot della squadra, anche se Interface non è soggetto alle abilità delle unità sicurezza mentre è travestito. Per tutte le abilità e le condizioni dell'obiettivo durante il turno di un giocatore, Interface è ancora considerato un agente. Interface mascherato non rileva i bot non rilevati.

Interface mascherato è considerato una guardia durante il turno corporazione. Quando la sicurezza si attiva, Interface si attiva per perseguire, indagare o pattugliare utilizzando le statistiche e le abilità della fiche travestimento. Per tutte le abilità e le condizioni dell'obiettivo durante il turno della corporazione, è considerata un'unità sicurezza. Se viene disattivata come guardia, il travestimento viene rimosso e Interface perde 2 energia.

Se Interface ha attivato l'abilità Theft Identity e se non è

mascherato, può muovere il suo IP sulla rete come se fosse un ping direttamente prima dell'attivazione del ping. Ciò significa che il suo IP si muove in senso orario sul suo livello attuale, fermandosi quando atterra su un altro IP, direttamente prima di atterrare su un altro ping, sull'hub successivo o dopo essersi spostato di 3 nodi, a seconda di quale sia il primo. Se arriva su un altro IP, deve risolvere un riavvio (vincendo i pareggi tranne che a livello 6, come farebbe un ping). Se atterra su un hub, ne ottiene i benefici invece di tirare il dado ping. Quando i ping si attivano, l'IP di Interface torna a essere considerato un IP invece che un ping. L'uso di questa abilità è facoltativo.

INVENTARIO

Tutti i bot hanno un inventario in cui possono riporre equipaggiamento, mod e chiavi. Ogni bot ha 2 slot in cui riporre equipaggiamento e mod. Non c'è limite al numero di chiavi che possono essere presenti nell'inventario di un bot. I bot possono scartare in qualsiasi momento un numero qualsiasi di equipaggiamenti o mod presenti nel loro inventario. Come azione gratuita, un bot può scambiare qualsiasi equipaggiamento, mod non installate o chiavi presenti nel suo inventario con un bot adiacente. Se un bot pesca una nuova carta equipaggiamento o mod e ne ha già 2 nell'inventario, deve scartarne fino ad averne 2.

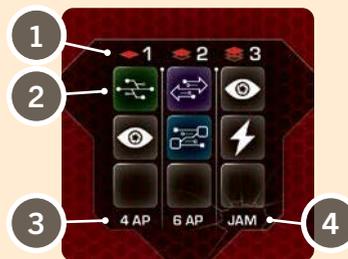
» Se si pesca una carta equipaggiamento con l'effetto Discard, il suo effetto si risolve anche se l'inventario del bot è già pieno.

Vedi Anche: Equipaggiamento, pag 16; Fiche Chiavi, pag 22; Mod, pag 25

TASTIERA

Le carte tastiera rappresentano i pannelli di ingresso delle porte chiuse. Ogni porta chiusa è protetta da una tastiera che deve essere risolta per sbloccare la porta.

ANATOMIA DI UNA CARTA TASTIERA



1. Livello tastiera: utilizzarla la colonna corrispondente al piano corrente in cui ci si trova, a meno che un effetto di gioco non indichi di regolare il livello della tastiera.
2. Input da risolvere per sbloccare la tastiera
3. Costo AP per l'uso della forza bruta
4. Jam: indica che non è possibile utilizzare la forza bruta

Le carte tastiera vengono pescate quando viene eseguita un'azione tastiera su una porta bloccata che non è stata eseguita in precedenza. Se su una porta è stata eseguita un'azione tastiera senza successo, sul tabellone è presente una carta tastiera accanto ad essa. In questo caso, non si pesca una carta tastiera e si usa la carta accanto alla porta.

Una volta risolte con successo, le carte tastiera vengono scartate.

» Le carte tastiera non bloccano in alcun modo il movimento.

Vengono lasciate sul tabellone semplicemente per ricordare che corrispondono ad una porta vicina.

Vedi Anche: Azioni Tastiera, pag 6

CHIAVI

Quando il testo del gioco parla di chiavi, si riferisce alle fiche chiave. Esistono anche carte equipaggiamento chiamate chiavi, chiamate così perché il loro scopo è quello di permettere ai bot di ottenere fiche chiave.

CARTE EQUIPAGGIAMENTO CHIAVI

Diverse carte equipaggiamento sono chiavi. Si risolvono immediatamente dopo averle pescate e vengono scartate per pescare una fiche chiave dalla scorta.

» Le carte equipaggiamento chiave possono essere utilizzate dal modulo di comando per pescare una fiche chiave, anche se l'equipaggiamento non può essere utilizzato dal modulo di comando.

» Un bot con l'inventario pieno può comunque pescare una fiche chiave quando scarta una carta equipaggiamento chiave.

» Le carte equipaggiamento chiave non possono essere conservate nell'inventario di un bot. Devono essere scartate immediatamente.

» Se una carta equipaggiamento chiave viene pescata come parte di un'abilità che permette di pescare un certo numero di carte e di sceglierne 1 da tenere, l'effetto non si risolve se non si seleziona la carta chiave.

FICHE CHIAVE

Le chiavi sono rappresentate sul lato posteriore delle fiche arancioni, che contengono cache sull'altro lato. Le chiavi si ottengono generalmente attraverso le carte equipaggiamento chiavi e stordendo/spegnendo un'unità sicurezza che porta una chiave.

Le chiavi sono conservate nell'area delle chiavi dell'inventario di un bot. Non c'è limite al numero di chiavi che un bot può portare con sé. Le chiavi possono essere scambiate tra i bot allo stesso modo dell'equipaggiamento e delle mod disinstallate, come parte di un'azione gratuita di scambio.

Le chiavi possono essere utilizzate in due modi: durante le azioni tastiera o durante le azioni movimento. Durante un'azione tastiera, una chiave può essere scartata per risolvere automaticamente tutti gli input sulla carta. Durante un'azione movimento, una chiave può essere usata per sbloccare una porta adiacente. Quando viene usata durante un'azione movimento, non viene pescata una carta tastiera e il bot non può muoversi gratuitamente attraverso la porta sbloccata. Le chiavi possono essere utilizzate nel mezzo di un'azione movimento. Ad esempio, un bot con 3 AP per il movimento può muovere di 1 spazio per essere adiacente a una porta, scartare

una chiave per sbloccare quella porta e spostarsi di altri 2 spazi nella stanza che ha sbloccato. Se entra in una stanza non perlustrata, deve perlustrarla normalmente prima di continuare l'azione movimento.

» Il modulo di comando può utilizzare le chiavi presenti nel suo inventario. Gli agenti non possono utilizzare le chiavi presenti nel loro inventario a vantaggio del modulo di comando o viceversa.

Vedi Anche: Commercio pag 4; Azioni Movimenti, pag 4; Azioni Tastiera, pag 6

COMPONENTI LIMITATI E ILLIMITATI

Alcuni componenti di burncycle sono intenzionalmente limitati per ragioni di equilibrio e di gioco. Si vedano le loro voci specifiche per determinare come si possono rifornire le loro scorte. Altri componenti sono considerati illimitati, il che significa che il numero di tali componenti nella scatola del gioco non intende limitarne il numero. Nel raro caso in cui le scorte di un componente illimitato si esauriscano, si prega di utilizzare qualsiasi sostituto si creda.

Limitati:

- Fiche muri distrutti
- Fiche Azione
- Dadi Azione
- Fiche Unità Sicurezza
- Ping

Illimitati:

- Perle sorveglianza e obiettivo
- Cache / Fiche Chiave
- Terminali / Fiche Mainframe
- Peg porta e bot

Una nota sui dadi Azione: Se i giocatori hanno acquistato set di dadi azione aggiuntivi, i giocatori sono comunque limitati dai limiti del pool di dadi che la quantità standard offre. Un pool di dadi non può superare i 10 dadi base, i 5 avanzati e i 5 élite in qualsiasi momento.

MEMORY

Memory ha una fiche speciale chiamata Joan the Drone che funziona in modo unico.

JOAN THE DRONE

Joan non è considerato un bot e le guardie non la considerano ai fini della consapevolezza.

Joan ha due stati: carico e scarico. Quando è carico, può fare tutto ciò che è descritto nelle abilità di Memory (a patto che Memory abbia attivato l'abilità). Joan è esaurito quando

perlustra una stanza o stordisce una guardia grazie all'abilità Distract di Memory. Quando Joan è esaurito, l'unica cosa che Memory può fare con Joan è spostarlo e non farlo entrare in stanze non perlustrate. Joan viene ricaricato non appena condivide uno spazio con Memory. Se Joan si esaurisce mentre si trova nello spazio di Memory, rimane carico.

Joan può muoversi nello spazio di Memory e fuori da esso, e anche Memory può muoversi nello spazio di Joan. Se Joan e Memory condividono uno spazio quando Memory si muove, Memory porta Joan con sé. Questo non conta come movimento di Joan per il turno. Qualsiasi altra unità scambia lo spazio con Joan quando si muove se Joan è sulla sua strada. Non è necessario che Joan si trovi in una zona sicura per terminare un piano. Durante il cambio di piano, Joan torna nello spazio di Memory, indipendentemente da dove si trovava al termine del piano precedente.

Quando si usa Joan per eseguire un'azione tastiera o perlustrare una stanza, queste azioni sono considerate eseguite da Memory. Memory subisce gli effetti e ottiene le ricompense legate a queste azioni. Dopo aver risolto una tastiera, Joan può muoversi nella stanza come parte dell'azione.

MISSIONI

La missione del gioco viene scelta durante il setup della partita. Determina ciò che la squadra bot deve fare per vincere. Determina anche la corporazione contro cui si gioca, il numero di piani di cui si compone la missione e qualsiasi impostazione o regola unica presente nella missione. Se le regole di una carta missione sono in contrasto con le regole presentate in questa Guida alle Regole, si dovranno seguire le regole della carta missione.

Le missioni possono variare da 1-3 piani. In generale, più piani ha una missione, più lunga sarà la partita. Le missioni hanno anche un grado di complessità che varia da 1-3. Si noti che il grado non equivale necessariamente alla difficoltà. Tuttavia, le missioni meno complicate consentono ai giocatori di concentrarsi maggiormente sulla strategia e sulle meccaniche generali, rendendole probabilmente più facili da questo punto di vista e più adatte ai nuovi giocatori.

OGGETTIVI

Ogni piano ha un obiettivo che deve essere completato. Nei piani inferiori, i bot devono completare l'obiettivo e poi raggiungere le zone sicure. Nel piano finale, deve essere completato l'obiettivo del piano e poi anche l'obiettivo di vittoria.

Ogni missione consiste in uno o più compiti. Alcune carte missione avranno compiti aggiuntivi a seconda del numero di giocatori. I giocatori devono completare tutti gli obiettivi che corrispondono al loro numero di giocatori o inferiore. Tuttavia, non è necessario completarli nell'ordine in cui sono elencati.

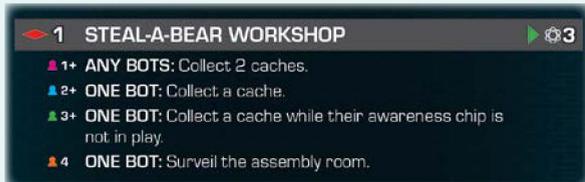
ANATOMIA DI UNA CARTA MISSIONE

The diagram illustrates the components of a mission card, numbered 1 through 7:

- 1**: Title of the corporation and mission (NEEDCHAIN).
- 2**: Number of floors and complexity level (LENGTH: 3 FLOORS, COMPLEXITY: 2).
- 3**: Mission setup instructions (Remove all key cards from the equipment deck).
- 4**: Objective title and number (1 SABOTAGE SHOPPING).
- 5**: Objective details, including bot-specific tasks (EACH BOT: Collect a cache).
- 6**: Result text (Place an objective bead on any unoccupied space in the restroom...).
- 7**: Victory condition (DISTRACTION ACTION WIN).

1. Titolo corporazione e missione
2. Numero piani e grado complessità: entrambi vanno da 1 a 3
3. Setup per il primo piano da eseguire durante setup iniziale e regole speciali per l'intera missione
4. Numero piani e titolo obiettivo: si noti che non tutte le missioni iniziano al piano 1
5. Ricompensa concessa agli agenti quando l'obiettivo è completato
6. Dettagli obiettivo: ogni singolo compito è contrassegnato con il numero di giocatori e le unità che devono completarlo.
7. Obiettivo vittoria: da completare nel piano finale, solo dopo aver completato l'obiettivo del piano.

ESEMPIO OBIETTIVO



Per l'obiettivo "primo piano" in Operation: Ruxpin Rampage, una squadra di 3 giocatori deve completare i compiti elencati per 1+, 2+ e 3+ giocatori. Tuttavia, non è necessario completare gli obiettivi nell'ordine elencato. Possono completare prima il compito di raccogliere una cache mentre la fiche consapevolezza del bot non è in gioco, e poi procedere a completare gli altri compiti.

Il completamento degli obiettivi fa guadagnare agli agenti delle ricompense, di solito sotto forma di energia. Le ricompense energia vengono ottenute immediatamente da ogni agente quando l'obiettivo viene completato. Il modulo di comando non riceve questa ricompensa.

Alcuni obiettivi hanno requisiti temporali specifici elencati nei loro dettagli, ma la maggior parte degli obiettivi sarà completata istantaneamente una volta soddisfatte le condizioni. Alcuni obiettivi possono essere completati anche durante il turno della corporazione. A volte gli obiettivi sono completati da unità o funzioni specifiche, descritte nelle regole speciali della missione. Tuttavia, la maggior parte degli obiettivi avrà uno dei seguenti parametri.

- **ONE BOT:** Può essere completato da qualsiasi bot della squadra, compreso il modulo di comando. Questo non è inteso come una limitazione; se il compito prevede che un bot raccolga una cache, è possibile che più di un bot raccolga cache in quel corridoio. Se l'obiettivo ha più compiti di UN BOT, questi possono essere completati dallo stesso bot o da bot diversi.
- **ONE AGENT:** Funziona come ONE BOT, ma il bot che completa l'incarico non può essere il modulo di comando. Il modulo di comando non è limitato a fare ciò che è elencato nell'incarico, ma se lo fa non completa l'incarico.
- **TWO BOTS:** Deve essere completata da due bot qualsiasi della squadra. Questo compito non può essere completato dallo stesso bot che lo esegue due volte; richiede la partecipazione di due bot.
- **TWO AGENTS:** Funziona come TWO BOTS, ma il modulo di comando non può essere uno dei bot partecipanti.
- **ANY BOTS:** Utilizzato quando l'attività consiste in più parti che possono essere completate da qualsiasi combinazione di bot. Lo stesso bot può completare un numero qualsiasi di parti del compito e non tutti i bot devono partecipare. Ad esempio, se l'incarico fosse ANY BOTS: Raccogli 2 cache, potrebbe essere completato da 2 bot che raccolgono 1 cache ciascuno o da 1 bot che raccoglie 2 cache da solo.
- **ANY AGENTS:** Funziona come ANY BOTS, ma il modulo di comando non può partecipare al completamento del compito.

- **COMMAND MODULE:** Il compito può essere portato a termine solo dal modulo di comando.
- **EACH BOT:** Il compito deve essere completato in modo indipendente da ciascun bot del team. Non è necessario che lo completino contemporaneamente. Ad esempio, se il compito è EACH BOT: Occupare una postazione di sicurezza del corridoio, i bot possono farlo in momenti diversi e il compito è completato una volta che ogni bot lo ha fatto. Può essere utile utilizzare delle perle obiettivo per ricordare quali bot hanno completato tale compito.
- **EACH AGENT:** Funziona come EACH BOT, ma il modulo di comando non partecipa all'attività.
- **ALL BOTS SIMULTANEOUSLY:** Tutti i bot devono soddisfare le condizioni del compito nello stesso momento.
- **ALL AGENTS SIMULTANEOUSLY:** Funziona come ALL BOTS SYULTANEOUSLY, tranne che per il fatto che il modulo di comando non può partecipare.
- **TEAM:** Una condizione generale legata allo stato del gioco, piuttosto che a interazioni o tempistiche specifiche da parte del bot.
- **Other:** Ci sono alcuni compiti che devono essere portati a termine da un'unità speciale, come indicato sulla carta missione.

Dopo aver completato l'obiettivo del piano finale, c'è un altro obiettivo da completare per vincere la partita. Tuttavia, la squadra deve completare l'obiettivo del piano prima di poter completare l'obiettivo di vittoria. Una volta soddisfatte le condizioni dell'obiettivo finale, la partita termina immediatamente e i bot vincono!

ESEMPIO OBIETTIVO FINALE



In Operation: Terminal Viscosity, per vincere, gli agenti devono occupare gli spazi esterni contemporaneamente, mentre il modulo di comando sta occupando lo spazio obiettivo nell'executive oce. Anche se sono in grado di soddisfare queste condizioni prima di completare il resto degli obiettivi del piano, non conta finché questi obiettivi non saranno stati completati per primi. In una partita a 3 giocatori, i bot devono riparare un totale di 6 terminali per il Wreck Support. Solo dopo aver completato questo obiettivo possono completare Leave a Rating or Review e vincere la missione.

- » Gli agenti spenti sono ancora considerati parte della squadra e devono partecipare agli obiettivi che devono essere completati da tutti i bot o da tutti gli agenti. Alcuni obiettivi non possono quindi essere completati se un agente è spento.
- » Per le azioni o le condizioni che hanno uno stesso requisito, una singola operazione non può essere conteggiata per due attività differenti. Nell'esempio di Operation: Ruxpin Rampage, se un bot raccoglie una cache per completare i requisiti dell'obiettivo 2+, quella cache non può essere conteggiata anche per l'obiettivo 1+.

Non può essere scambiata e continua a occupare uno spazio nell'inventario. Una mod installata non può essere disinstallata. Può essere scartata in qualsiasi momento, ma scartando una mod installata non si ottiene l'energia indicato sulla carta.

RETE

La rete rappresenta la presenza digitale nella corporazione. Sia i giocatori che la corporazione svolgono una parte del loro turno sul mat rete, con i peg che li rappresentano. I peg rossi del CEO sono chiamati ping, mentre quelli degli agenti hanno ciascuno un IP del colore del giocatore. Il modulo di comando non ha un IP.

MOD

Le mod sono carte che si ottengono generalmente attraverso le azioni terminale. Forniscono effetti di gioco continui, spesso molto forti e permanenti finché il bot ha la mod installata nell'inventario.

ANATOMIA DI UNA CARTA MOD



1. Nome mod
2. Effetto Mod e quando può essere utilizzata
3. Immagine mod
4. Energia guadagnata quando questa mod viene scartata, se non installata.

MOD DISINSTALLATE

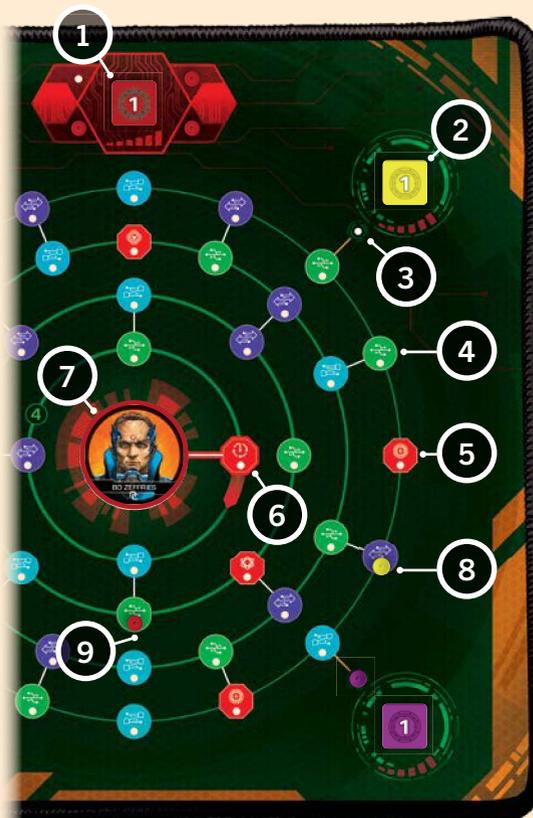
Quando le mod vengono pescate, sono disinstallate per impostazione predefinita. Per questo motivo, devono essere posizionate nello slot inventario di traverso. Le mod disinstallate non hanno alcun effetto attivo e occupano spazio nell'inventario. Possono essere scambiate tra bot adiacenti come azione gratuita. Un bot può scartare una mod disinstallata in qualsiasi momento. Quando lo fa, guadagna la ricompensa energia elencata sulla carta.

- » La ricompensa energia viene comunque ottenuta anche se la mod viene scartata a causa del numero eccessivo di carte nell'inventario del bot.

MOD INSTALLATE

In qualsiasi momento, un agente può installare una mod nel proprio inventario. Ruotare la scheda verticalmente per indicare che è stata installata. Una volta installata, la mod fornisce un potenziamento permanente all'agente.

ANATOMIA DEL MAT RETE



1. Dado livello rete CEO
2. Dado livello rete giocatore
3. Punto di accesso
4. Nodo: questo è un nodo tecnologia
5. Hub: considerato anche un nodo
6. Nucleo: considerato anche hub e nodo
7. Fiche CEO
8. IP
9. Ping

NODI

La rete è composta da nodi disposti a strati. Esistono due tipi di nodi: quelli azione (fisica, tecnologia o di utilità) e gli hub. I nodi sono i punti della rete su cui viaggiano i ping e gli IP quando si muovono sulla rete.

Gli hub sono nodi speciali. Quando un IP o un ping raggiunge un hub, deve interrompere il suo movimento. Per gli IP, l'effetto di ogni hub dipende dal livello in cui si trova ed è rappresentato dall'icona hub. Per i ping, l'effetto di tutti gli hub è lo stesso: fa tirare il dado ping. Anche il nucleo è un hub, che si trova sul livello rete 4. È il nodo in cui i ping entrano nella rete e fornisce il massimo beneficio agli IP che vi arrivano. Gli IP vengono riportati al loro punto di accesso dopo essere arrivati sul nucleo.

PUNTO DI ACCESSO

I punti di accesso sono gli slot per peg e dadi situati all'esterno del mat rete, dove l'IP di un giocatore inizia la partita e dove ritorna una volta riavviato. Il giocatore 1 inizia nel quadrante in alto a destra, mentre i giocatori successivi, in ordine di turno, iniziano nel quadrante successivo disponibile in senso orario. Lo spostamento da un punto di accesso conta come trasferimento per il movimento dell'IP. I ping non possono trasferirsi nei punti di accesso. Quando un IP è presente nel punto di accesso, questo è occupato. Se un ping si sposta su o oltre il nodo di livello 1 di fronte a un punto di accesso e tale punto di accesso non è occupato, l'IP corrispondente viene bannato. Se un punto di accesso non ha un IP corrispondente (come nel caso di un numero di giocatori inferiore a 4) non succede nulla.

LIVELLO RETE

Il CEO e ogni giocatore hanno un dado che rappresenta il loro livello rete. Il livello rete inizia con un valore di 1 e può essere aumentato fino a un massimo di 6. Il livello rete viene aumentato di solito atterrando sugli hub e diminuisce di solito quando si verifica un riavvio. Il livello rete viene utilizzato quando gli IP e i ping risolvono un confronto sulla rete, che si verifica quando uno atterra sull'altro. La risoluzione comporta il confronto del livello rete del CEO e dell'IP coinvolto. Il livello rete più alto esegue il riavvio del livello di rete più basso. In caso di parità, vince il CEO, a meno che entrambi i livelli non siano a 6, nel qual caso vince l'agente. Il peg perdente viene riavviato e la parte vincente deve diminuire il proprio livello rete di 1. Se un IP viene riavviato da un ping, il suo agente viene immediatamente rilevato dalla corporazione e deve posizionare la sua fiche consapevolezza sul suo spazio.

MOVIMENTO IP SULLA RETE

I giocatori muovono l'IP del loro agente sulla rete durante la fase rete del loro turno. I giocatori usano il burncycle per determinare come si muove il loro IP. Il segnalino burncycle è posizionato sulla prima fiche attiva del burncycle e avanza alla successiva fiche attiva dopo ogni movimento. Il giocatore può sempre scegliere di passare su una fiche, rinunciando al movimento e facendo avanzare il segnalino alla successiva fiche attiva. Una volta che il giocatore ha mosso o passato per ogni fiche attiva nel burncycle, la fase rete del turno termina.

Durante il movimento rete, il giocatore sposta l'IP del proprio agente in senso orario finché non arriva su un hub, un ping o un nodo azione corrispondente alla fiche su cui si trova il segnalino burncycle. Le fiche azione generale (compresa quella del capitano) non rappresentano alcun simbolo e permettono all'IP di muovere solo 1 nodo. Gli IP saltano gli altri IP della rete e ignorano il nodo su cui questi si trovano, anche se l'altro IP occupa un nodo che farebbe terminare il movimento. Oltre a muoversi in senso orario, i giocatori possono anche scegliere di spostarsi verso l'interno o l'esterno di un livello della rete utilizzando i punti trasferimento. I punti trasferimento sono le linee bianche intermittenenti che collegano i livelli. Un IP può trasferirsi una sola volta durante ogni spostamento, ma non c'è alcuna restrizione al numero di trasferimenti che possono essere effettuati durante la fase complessiva della rete del proprio turno. Un IP che lascia il suo punto di accesso effettua un trasferimento ed è l'unica situazione in cui il trasferimento dell'IP è obbligatorio.

Se un IP atterra su un hub, ottiene i vantaggi di quell'hub.



Livello 1: Aumenta il livello rete di 1



Livello 2: Riduce la minaccia di 1



Livello 3: Guadagna 1 energia



Livello 4 (nucleo): Tutti i vantaggi di cui sopra; quindi, l'IP dell'agente viene riavviato al suo punto di accesso.

Se un IP arriva su un nodo occupato da un ping, viene risolto un riavvio. Se arriva su un nodo azione, non succede nulla, a meno che il giocatore non abbia una carta rete che si attivi in seguito all'arrivo su quel nodo specifico.

Tra un movimento nella rete e l'altro si possono compiere azioni libere. Tuttavia, una volta che l'IP ha iniziato a muoversi, non può essere interrotto da un'azione gratuita finché non ha completato il suo movimento e risolto il nodo su cui è atterrato. Ad esempio, l'IP Spoof di Access può essere attivato durante la fase rete del suo turno, ma non può essere usato tra il movimento e la risoluzione del nodo su cui l'IP atterra.

- » Un IP deve terminare il suo movimento su un nodo per essere considerato arrivato su di esso. Il passaggio sopra un nodo non conta come arrivo sul nodo.
- » Il movimento in rete è un concetto separato dal movimento nella corporazione. Gli effetti del gioco che si applicano alle azioni di movimento e al movimento in generale non possono essere utilizzati per il movimento in rete.

ESEMPIO MOVIMENTO SULLA RETE



L'agente giallo ha nel burncycle una fiche azione generale, una fiche azione fisica e una fiche azione capitano, e inizia la fase rete del suo turno sul suo punto di accesso.

Per il primo spostamento, è possibile raggiungere solo il nodo tecnologia al di fuori dell'hub di accesso, poiché le fiche azione generale permettono a un IP di spostarsi solo 1 di un nodo.



Per il secondo movimento, l'IP può continuare a muoversi in senso orario fino a raggiungere un hub o un nodo fisica. Inoltre, ha la possibilità di trasferirsi all'interno o all'esterno di un livello durante il movimento. Se rimane sul primo livello, raggiungerà l'hub cerchiato sul livello 1. Se si trasferisce all'interno, potrà continuare fino al nodo fisica cerchiato sul livello 2. Poiché non può trasferirsi due volte in un solo movimento, il nodo fisica cerchiato in rosso non può essere raggiunto durante questo movimento. In questo esempio, accetta il trasferimento e arriva sul nodo fisica del livello 2.



Per il terzo e ultimo movimento, la fiche azione capitano funziona come una fiche azione generale, permettendo all'IP di spostarsi di un nodo. Può continuare in senso orario, atterrando sul nodo tecnologia cerchiato, o trasferirsi all'interno, atterrando sull'hub di livello 3. In questo esempio, si trasferirà all'interno.



Poiché l' IP atterra su un hub di livello 3, l' agente che controlla questo IP aumenterà la sua energia di 1.

CARTE RETE

Gli agenti possono pescare carte rete effettuando un'azione carta rete durante la fase azioni del loro turno. Gli agenti possono avere fino a 3 carte rete alla volta. Se un IP termina il suo movimento su un nodo corrispondente al livello e al tipo di azione di una carta rete che il giocatore ha in mano, può scegliere di risolverne l'effetto. La carta risulta viene scartata. Le carte rete non utilizzate vengono scartate alla fine del turno del giocatore.

Vedi Anche: Carte Azione Rete, pag 6

ANATOMIA DI UNA CARTA RETE



1. Nome carta
2. Livello e tipo di nodo dove questa carta può essere risolta se vi si arriva
3. Effetto carta
4. Descrizione

ATTIVAZIONE PING

La seconda fase del turno della corporazione è l'attivazione dei ping. Se ci sono ping sulla rete, questi si attivano, iniziando dal ping sul livello più esterno e procedendo verso l'interno. Se ci sono più ping sullo stesso livello, il primo ad attivarsi è quello che ha più spazio tra sé e il ping successivo in senso orario. In questo modo si riduce la possibilità che i ping si scontrino tra loro. Quindi, si attivano i ping rimanenti su quel livello, lavorando in senso antiorario a partire dall'ultimo ping attivato (ma spostandoli in senso orario).

Quando un ping si attiva, spostatelo in senso orario, rimanendo sul livello in cui si trova attualmente, finché non arriva su un IP, su un altro ping, su un hub o si è spostato di 3 nodi. Se atterra su un IP, deve risolvere un riavvio. Se atterra su un altro ping, interrompe il suo movimento sul nodo prima dell'altro ping.

Se non ci sono ping sulla rete, il CEO aggiunge un ping al nucleo (ma non si muove). Se c'è già un ping sul nucleo, il ping viene aggiunto al primo nodo in senso orario dal nucleo che non ha un ping. Il nodo può avere un IP, nel qual caso viene risolto un riavvio.

ESEMPIO COMPLETAMENTO DI UNA CARTA RETE



L'agente giallo possiede la carta rete Discover a Virtual Terminal. Per attivare l'effetto di questa carta, il giocatore deve arrivare su uno dei nodi tecnologia del terzo livello rete.

Dopo che tutti i ping si sono spostati (o un ping è stato aggiunto se non c'erano ping), tirate il dado ping un numero di volte pari al numero di hub occupati dai ping in quel momento. Risolvete ogni tiro man mano che si verifica. Se non ci sono ping sugli hub e il dado ping non è stato tirato, tutti i ping che possono trasferirsi verso l'esterno lo faranno.



Avanza la minaccia di 1.



Avanzare la minaccia di 1. Quindi, tutti i ping che possono trasferirsi verso l'esterno lo faranno.



Aumenta il livello rete del CEO di 1.



Aumenta il livello rete del CEO di 1. Quindi, tutti i ping che possono trasferirsi verso l'esterno lo faranno.

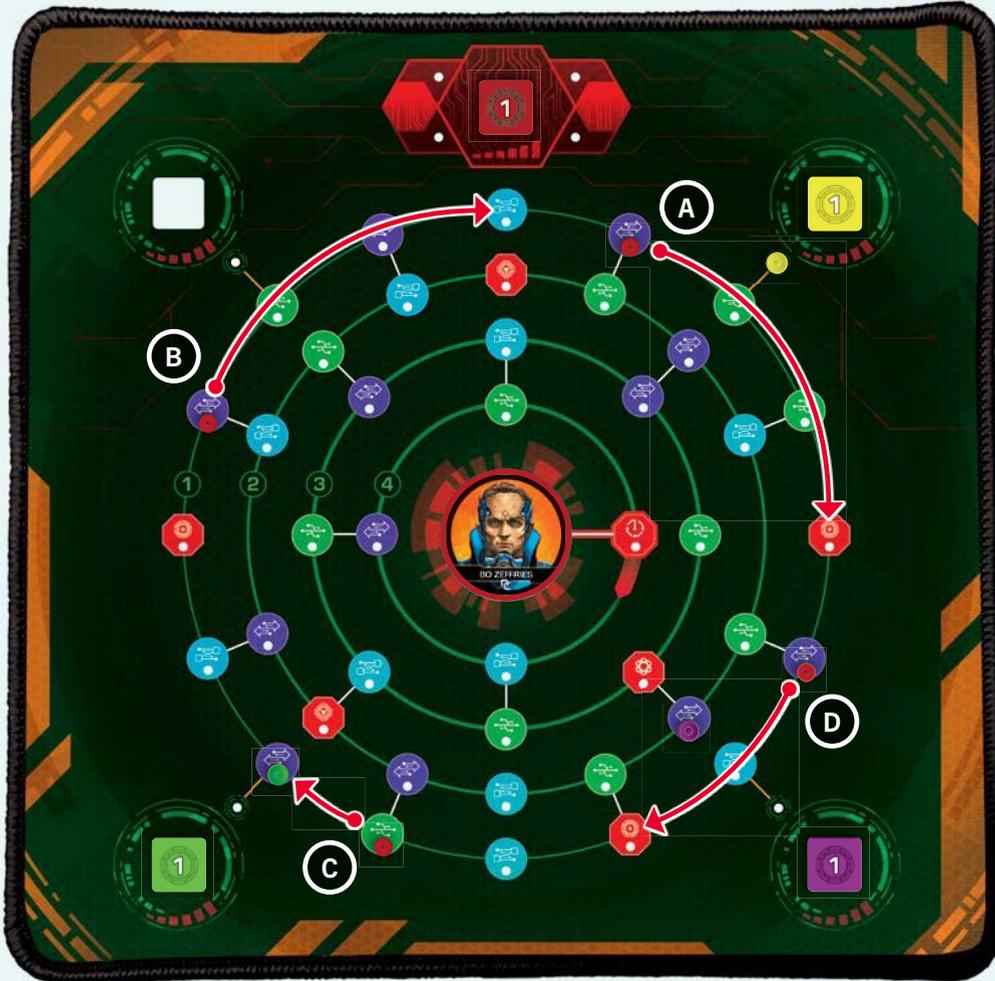


Il CEO aggiunge un ping al nucleo.



Il CEO aggiunge un ping al nucleo. Quindi, tutti i ping che possono trasferirsi verso l'esterno lo faranno.

ESEMPIO ATTIVAZIONE PING



Questo esempio mostra l'attivazione di un ping durante il turno della corporazione. Il primo ping a muoversi è a scelta del giocatore, poiché tutti i ping si trovano sullo stesso livello e alla stessa distanza l'uno dall'altro. Una volta scelto il primo ping da attivare, i restanti ping sullo stesso livello si attivano in ordine antiorario.

- Ping A si sposta di 3 nodi e supera il punto di accesso dell'agente giallo, ma quest'ultimo non viene bandito perché il suo IP è nel suo punto di accesso.
- Ping B sposta 3 nodi oltre il punto di accesso in alto a sinistra, ma non succede nulla perché nessun agente sta usando quel punto di accesso.
- Ping C si sposta sul nodo dell'IP verde, che si trova di fronte al punto di accesso verde. Tuttavia, deve risolvere un riavvio prima di determinare se verde è bannato. Poiché il livello rete di verde vincola il CEO al livello 1, verde viene riavviato e ritorna al suo punto di accesso. Non viene bannato dalla rete, poiché ora si trova nel suo punto di accesso.
- Ping D si sposta di 2 nodi, fermandosi sull'hub e superando il punto di accesso dell'agente viola. Questa volta, l'agente viola viene bannato dalla rete, poiché il suo IP non è presente nel suo punto di accesso. Viola deve rimuovere il suo IP e il suo dado livello rete dalla rete.

Dopo aver spostato tutti i ping, ci sono 2 ping sugli hub. Il dado ping viene lanciato e risolto due volte. I trasferimenti che vengono fuori dal dado ping verrebbero ignorati perché nessun ping è in grado di trasferirsi dal livello 1.

- » Non risolvere gli eventi minaccia o i punti escalation finché non sono stati lanciati tutti i dadi ping.
- » Se un trasferimento fa sì che un ping si sposti da un hub o su un nuovo hub, questo non cambierà il numero di volte in cui il dado ping deve essere tirato.

RISOLVERE UN RIAVIO

Ogni volta che un IP si sposta su un nodo contenente un ping o quando un ping si sposta su un nodo contenente un IP, i dadi livello rete dei due vengono confrontati. Il dado con il livello rete più basso viene riavviato e il livello rete del dado che rimane viene ridotto di 1. Gli IP vengono spostati di nuovo nel loro punto di accesso quando vengono riavviati e i ping vengono rimessi nella scorta. Ogni volta che un IP viene riavviato da un ping, l'agente corrispondente viene rilevato. I pareggi tra livelli rete vengono vinti dalla corporazione, ad eccezione del pareggio in cui entrambi i livelli rete sono a 6, in quel caso vince l'IP. Se l'IP di un giocatore vince il confronto durante il suo turno, il suo IP risolve il nodo su cui è arrivato. Il riavvio deve essere risolto prima che il giocatore possa risolvere il nodo.

- » Quando un IP viene riavviato, viene riportato al suo punto di accesso. Quando un ping riavvia un IP, l'agente viene rilevato e il livello rete del ping viene ridotto. Il rilevamento e la modifica del livello rete non si verificano per altri effetti di gioco che causano il riavvio di un IP al suo punto di accesso.

IP BANNATI

Se un ping si sposta su o oltre il nodo che si connette a un punto di accesso non occupato, il giocatore e l'IP sono bannati dalla rete. Rimuovere il peg e il dado livello rete dal mat rete. I giocatori che hanno il loro IP bannato dalla rete saltano la fase rete del loro turno finché il loro IP non viene ripristinato nella rete. Tutti gli IP bannati vengono ripristinati nella rete quando il burncycle viene riavviato. Il loro livello rete è impostato su 1 e possono scegliere quale punto di accesso utilizzare. Non è necessario che utilizzino lo stesso punto di accesso dove hanno iniziato la partita.

PERLE OBIETTIVO

Le perle obiettivo sono perle blu che possono essere utilizzate per tracciare una serie di cose diverse nel gioco. I giocatori possono usarle come meglio credono. Possono ad esempio mettere le perle sulla carta missione per segnare quali compiti sono già stati completati o metterli sui mat bot per segnare quali bot hanno completato l'obiettivo corrente.

Alcune missioni richiedono specificatamente l'uso di perle obiettivo, sia per modificare in modo dinamico il percorso di completamento degli obiettivi, sia per rappresentare nuovi concetti/componenti di gioco unici per la missione. Per impostazione predefinita, una perla obiettivo posizionata su uno spazio non blocca il movimento di alcuna unità. Inoltre, una perla obiettivo posizionata su un mat bot non conta ai fini della capacità dell'inventario. Tuttavia, alcune carte missione possono ignorare queste regole.

Le perle obiettivo possono essere utilizzate anche da alcune abilità bot. Nella rara occasione in cui la squadra esaurisce le perle obiettivo, si può usare un sostituto, come le perle sorveglianza in eccesso dalla scorta.

SPAZI OBIETTIVO

Gli spazi obiettivo sono contrassegnati dall'icona viola . Questi spazi non hanno una funzione particolare. Vengono spesso utilizzati per il completamento di obiettivi specifici della missione. Al di fuori dell'uso nel dettaglio sulla carta missione, questi spazi non hanno alcun effetto aggiuntivo e sono trattati come spazi normali.

OTTIMIZZARE

Un'azione è ottimizzata se corrisponde alla fiche sul burncycle su cui viene eseguita l'azione.

Le azioni movimento e attacco sono azioni fisiche. Quando sono ottimizzate, il giocatore può aggiungere 2 AP al risultato dell'AP tirato.

Le azioni Terminale e Carta Rete sono azioni tecnologia. Quando un'azione Terminale è ottimizzata, il giocatore può selezionare 2 opzioni sulla Carta Terminale invece di 1. Quando un'azione da Carta Rete è ottimizzata, il giocatore può effettuare una seconda azione non ottimizzata dopo aver pescato la Carta Rete.

Le azioni Tastiera sono azioni utilità. Quando sono ottimizzate, il bot può ignorare un qualsiasi input sulla Carta Tastiera.

Vedi Anche: Azioni, pag 4

SPAZI ESTERNI

Gli spazi grigio scuro sul mat piano sono spazi esterni. Formano una sagoma a L lungo il lato inferiore sinistro del mat.

Per la maggior parte delle missioni che iniziano dal piano 1, questo è il luogo in cui verranno posizionati i bot durante il setup. Questi spazi possono essere utilizzati solo sul piano 1, poiché non sono considerati in gioco sui piani 2 e 3.

- » Durante il primo burncycle e durante i riavvii, i bot che si trovano in uno spazio esterno contrassegnato da un simbolo azione aggiungeranno la fiche corrispondente dalla scorta alla riserva squadra.
- » Le unità sicurezza negli spazi esterni che non stanno perseguendo o indagando durante l'attivazione della sicurezza pattuglieranno.
- » Se gli spazi esterni sono divisi l'uno dall'altro (a causa della disposizione dei corridoi), sono considerati aree separate.
- » Gli spazi esterni non sono considerati stanze.

GIOCATORI

Si riferisce alle persone reali che giocano. Un giocatore controlla 1 agente e può assegnare azioni attraverso il modulo di comando.

NUMERO DEI GIOCATORI

Numero dei giocatori si riferisce generalmente al numero di persone reali che giocano al gioco, supponendo che ogni persona controlli un agente. Il numero dei giocatori e degli agenti dovrebbe essere lo stesso; se un giocatore controlla due agenti, il numero dei giocatori sarà considerato due anziché uno. Il numero dei giocatori è sempre preso in considerazione quando si aumenta la minaccia alla fine di ogni turno e durante i riavvii del burncycle. La maggior parte delle missioni richiede obiettivi aggiuntivi per un numero maggiore di giocatori. Il numero di giocatori non diminuisce se un agente viene disattivato; quel giocatore continua a essere conteggiato normalmente.

TURNO GIOCATORE

Il turno di ogni singolo giocatore è suddiviso in 6 fasi: instradamento energia, costruzione del pool di dadi, azioni, movimento sulla rete, instradamento energia (di nuovo) e degrado del burncycle. Queste fasi devono essere eseguite in quest'ordine. Le azioni gratuite possono essere eseguite prima, durante o dopo una qualsiasi di queste fasi.

Vedi Anche: Azioni, pag 4; Burncycle, pag 13; Pool di Dadi, pag 15; Rete, pag 25; Instradare Energia, pag 31

ENERGIA

È la risorsa principale a cui i bot hanno accesso durante una partita di burncycle. Ha tre funzioni principali:

- La salute di un bot. Se l'energia di un bot è ridotta a 0, viene spento.
- La moneta per attivare i potenziamenti. All'inizio della partita e durante le fasi 1 e 5 del turno di un giocatore, i bot possono indirizzare l'energia dalla loro banca energia per ottenere i potenziamenti desiderati. Un bot non può instradare energia se va sotto lo 0. L'energia può anche essere instradata ad altri bot attraverso l'uso dell'abilità di riparazione.
- La quantità di dadi azione base che si acquisisce quando si costruisce il pool di dadi di un agente nel suo turno. Per ogni 1 energia nella sua banca energia, un agente riceve 1 dado azione base per il pool di dadi.

Vedi Anche: Spegnimento, pag 36

BANCA ENERGIA

Ogni bot ha una banca energia con un limite massimo. Questa informazione si trova in alto a destra della carta bot. La banca energia e il limite della banca energia funzionano in modo un po' diverso per gli agenti e i moduli di comando.

- **Agenti:** La capacità indica la quantità massima di energia che possono avere alla fine del loro turno. Un agente può superare questo massimo quando acquisisce energia, ma deve spenderla durante la fase finale instradare energia del suo turno (fase 5). L'energia in eccesso che non viene spesa entro la fine di questa fase viene persa. Ogni energia guadagnata mentre l'agente è già a 10 è persa.

Durante il setup, a tutti gli agenti viene concesso 10 energia e devono instradare fino al limite della loro banca energia prima di iniziare la partita. L'energia ottenuta completando gli obiettivi viene assegnata individualmente a ciascun agente.

- **Modulo di comando:** La capacità del modulo di comando indica la quantità di energia con cui il modulo di comando inizia la partita. Un modulo di comando non deve spendere energia se supera la sua capacità. Come per gli agenti, qualsiasi energia guadagnata mentre il modulo di comando è già a 10 viene persa. Il modulo di comando non guadagna energia dalle ricompense degli obiettivi.

INSTRADAMENTO ENERGIA

Eseguito da tutti i giocatori all'inizio della partita e dai singoli giocatori durante le fasi 1 e 5 del proprio turno. Quando si instrada energia, spostare il peg nella banca energia verso il basso della quantità di energia instradata. Quindi, posizionare un nuovo peg nel foro corrispondente al potenziamento attivato. Il costo di tutti i potenziamenti è indicato sul mat bot o sulla carta del bot.

Come gli agenti, i giocatori possono scegliere che sia il modulo di comando ad instradare la propria energia per attivare i potenziamenti. Tuttavia, gli agenti possono anche indirizzare la propria energia al modulo di comando per attivare i potenziamenti. In questo caso, tutti i giocatori possono contribuire, anche se non è il loro turno. Tuttavia, affinché gli altri giocatori possano contribuire, è necessario che almeno 1 energia venga indirizzata dall'agente del giocatore attivo o dal modulo di comando stesso.

RISERVE

Le riserve vengono generate dopo la creazione o il riavvio del burncycle. I giocatori creano per prima cosa la riserva di squadra. Se un bot inizia in spazi all'aperto con l'icona di una fiche azione, contribuirà con la corrispondente fiche alla riserva di squadra. Anche una stanza occupata da almeno un bot contribuirà con le fiche azione elencate nella barra della stanza. Una stanza può contribuire una sola volta per ogni riavvio, anche se è occupata da più bot. Dopo la riserva di squadra, ogni agente riceverà collettivamente le proprie riserve personali di fiche azione, dettate dai set di riserva attivati e indicati sul mat agente. Le fiche per la riserva vengono prese dalla scorta, che è limitata. Se le fiche necessarie superano quelle disponibili dalla scorta, i giocatori possono decidere quali agenti non le riceveranno. La riserva è costituita principalmente da fiche azione speciali (fisiche, tecnologia, utilità). Tuttavia, se un effetto di gioco chiede ai giocatori di scegliere una fiche dalla scorta, essi possono scegliere una fiche azione generale, purché sia disponibile nella scorta.

Durante il proprio turno, i giocatori possono utilizzare le loro riserve personali o quella di squadra per modificare il burncycle o per risolvere gli input durante un'azione tastiera. Tutti i giocatori hanno accesso alla riserva di squadra e alle riserve personali del loro agente. Le fiche in riserva non possono essere scambiate tra i bot. Se un'abilità che ha come bersaglio la riserva di un bot agisce sul modulo di comando, agirà anche sulla riserva di squadra (ad esempio, Drain).

- » Se la missione non prevede che i bot inizino in spazi esterni, la riserva di squadra verrà creata utilizzando le stanze in cui iniziano i bot, proprio come se si trattasse di un riavvio.

Vedi Anche: Alterare il Burncycle, pag 4; Azioni Tastiera, pag 6

STANZE

Una stanza è una singola sezione del piano che è racchiusa da pareti/porte e non include il corridoio o gli spazi esterni. Le stanze sono rappresentate dai singoli pezzi stanza in neoprene che vengono posizionati durante il setup del piano. Le zone sicure sono stanze, ma hanno proprietà uniche. Le guardie che si trovano nelle stanze non pattugliano. Alcune stanze standard sono dotate di zone sicure separate (ad esempio, il piccolo ascensore collegato alla security room). Queste zone sicure sono stanze separate e non sono considerate parte del resto della stanza principale per nessun motivo. Ad esempio, se un obiettivo richiede agli agenti di terminare il proprio turno nella stanza della sicurezza, non è possibile terminare il turno nella zona sicura annessa. Le zone sicure vengono comunque contegiate separatamente per gli obiettivi che richiedono ai bot di trovarsi in stanze separate (a patto che l'obiettivo non squalifichi le zone sicure).

ZONE SICURE



Le zone sicure sono stanze circondate da un bordo giallo che forniscono vantaggi unici non associati ad altre stanze. Dopo aver completato l'obiettivo di un piano, tutti i bot devono occupare simultaneamente le zone sicure per poter procedere al piano successivo. Quando entrano in una zona sicura mentre vengono rilevati, i bot lasciano la loro fiche consapevolezza fuori dalla porta, anche se un'unità sicurezza li vede passare attraverso la porta. Le zone sicure non impediscono il rilevamento o il posizionamento di una fiche consapevolezza per altri effetti di gioco. Se un bot o una fiche consapevolezza viene rilevata in una zona sicura, l'unità sicurezza entra nella zona sicura per proseguire/indagare come di consueto. Le unità sicurezza che si trovano già all'interno di una zona sicura rileveranno normalmente i bot, compresi quelli che entrano o che lasciano fuori le loro fiche consapevolezza.

Vedi Anche: Consapevolezza, pag 9; Cambiare Piano, pag 18

POSTAZIONI SICUREZZA

Le postazioni sicurezza servono come punti di schieramento per tutte le unità sicurezza. Esistono tre tipi diversi di postazioni sicurezza: corridoio, obbligatorie e stanza. Se una postazione sicurezza è occupata, l'unità che si schiera si posiziona nello spazio non occupato più vicino. In tutte le postazioni sicurezza, le unità saranno posizionate rivolte verso la freccia.



- **Corridoio** : presenti nei corridoi e sono contrassegnati da un numero 1-3. I numeri delle postazioni corrispondono a quelli della tabella guardie del capitano per indicare il livello di sicurezza in cui sono collocate le unità. Se sono presenti più postazioni con lo stesso numero, l'unità richiesta viene posizionata su ciascuna di esse.



- **Obbligatoria** : presenti in stanze specifiche, contrassegnate da una stella. Queste postazioni sono sempre occupate da guardie all'inizio del setup del piano. Posizionare una guardia a caso di livello pari al piano corrente.



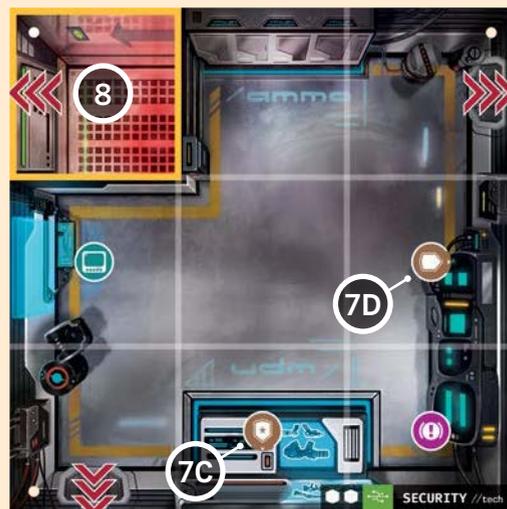
- **Stanza** : presenti nella maggior parte delle stanze. Queste postazioni non sono occupate all'inizio del setup del piano. Quando una stanza viene ispezionata, si tira il dado sorveglianza. Se il dado esce sul simbolo , una guardia casuale di livello pari a quello del piano viene posizionata sulla postazione sicurezza della stanza. Se è uscita una guardia, ma nella stanza non è presente alcuna postazione sicurezza, non succede nulla. Alcune stanze hanno più postazioni sicurezza, che saranno contrassegnate con "A" o "B". Quando si risolvono i tiri dei dadi sorveglianza, si deve dare la precedenza alla postazione A rispetto alla B.



UNITA' SICUREZZA

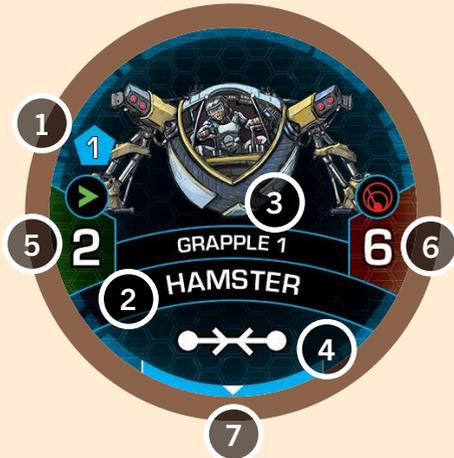
Include tutte le unità controllate dalla corporazione (capitano e guardie). Molte unità sicurezza hanno abilità uniche che sono sempre attive, anche durante i turni dei giocatori. Si attivano immediatamente se le loro condizioni sono soddisfatte. Le unità sicurezza si muovono e attaccano (se in grado di farlo) durante la fase attivazione della sicurezza del turno della corporazione.

ANATOMIA DI UN MAT STANZA



1. Barra—contiene:
 - a. Nome stanza
 - b. Tipo di stanza: non fornisce effetti o condizioni innate, ma spesso viene indicata nelle carte missione per un setup e regole uniche. I quattro tipi di stanza sono //industry, //oce, //tech e //warehouse.
 - c. Assegnazione riserva di squadra se occupata da almeno un bot durante la creazione/riavvio del burncycle
 - d. # N. di dadi sorveglianza da lanciare quando la stanza è ispezionata
2. Porta e foro peg della porta
3. Spazio terminale: spazio che viene occupato da una fiche terminale durante il setup del piano
4. Spazio cache: spazio che viene occupato da una fiche cache durante il setup del piano
5. Nascondiglio che i bot possono utilizzare per nascondersi dalle unità sicurezza
6. Spazio obiettivo: non ha alcuna funzione se una missione non gliene attribuisce una
7. Postazioni sicurezza:
 - a. Postazione sicurezza stanza A-riempita con una guardia se si tira almeno 1 guardia sul dado sorveglianza
 - b. Postazione sicurezza stanza B-riempita con una guardia se si tirano 2 guardie sul dado sorveglianza
 - c. Postazione sicurezza obbligatoria-riempita con una guardia durante il setup del piano
 - d. Postazione sicurezza stanza-riempita con una guardia se si tira almeno 1 guardia sul dado sorveglianza
8. Zona sicura

ANATOMIA DI UNA FICHE UNITA' SICUREZZA



1. Livello-indicato anche dal colore dell' indicatore nel fronte e nel retro della fiche
2. Nome
3. Abilità
4. Pattugliare: come si muove se la sua priorità è pattugliare
5. Statistica movimento: quanti spazi può muoveredurante l'attivazione
6. Raggio di consapevolezza: all'interno della sua area, quanti spazi di consapevolezza davanti a sé. La metà di questo numero è la sua consapevolezza periferica, ovvero di quanti spazi è consapevole nella sua area che non sia direttamente di fronte.
7. Indicatore orientamento: indica la parte anteriore della guardia e la direzione in cui è rivolta.

ABILITA' UNITA' SICUREZZA

L e unità sicurezza hanno abilità di cui i giocatori devono tenere conto. Le abilità dei capitani sono descritte sulle loro carte, mentre quelle delle guardie sono descritte di seguito.

Se si gioca a difficoltà semplice, ignorare tutte le abilità delle unità sicurezza.

- **Cautious:** Se l'unità termina la sua attivazione in prossimità di una porta sboccata, la porta viene bloccata.
- **Demerit:** Quando questa unità attacca un bot, invece di fargli perdere energia, la minaccia avanza di 1.
- **Drain:** Quando questa unità è adiacente a un bot, il bot deve scartare una fiche dalla sua riserva.
- **Grapple #:** Durante le azioni movimento, i bot devono usare # AP extra quando si spostano da uno spazio adiacente a questa unità a uno spazio non adiacente.
- **Shift:** Questa unità può muoversi attraverso i muri. Pattuglia anche quando si trova in una stanza e non è vincolata all'area corrente quando pattuglia.

CAPITANO

Il capitano è un'unità sicurezza unica che viene scelta all'inizio della partita. Tutte le abilità o le condizioni che si riferiscono alle guardie in particolare non si applicano al capitano.

Quando attacca, il capitano infligge 3 danni. Quando si spegne, il capitano concede 1 energia al bot che lo ha spento. Il capitano si schiera solo quando è specificato nella tabella dei dettagli guardie, o quando richiamato da un effetto di gioco specifico (avanzamento della minaccia, regole speciali per i corridoi).

- » Se un effetto di gioco aggiunge il capitano al gioco, ma questo è stato precedentemente spento, verrà comunque raggiunto.

•Carta Capitano

Fornisce informazioni sugli effetti delle fiche azioni del capitano, sulle abilità uniche, sui dettagli della sicurezza, sulle regole di movimento e pattugliamento e sulla durata. Si noti che il dettaglio sicurezza sarà usato in base al floorplan attualmente in uso (se una missione inizia al piano 2, si userà il dettaglio del piano 2).

ANATOMIA DI UNA CARTA CAPITANO



1. Nome capitano
2. Resistenza: quanti AP si devono tirare su un'azione colpo per spegnere il capitano
3. Dettaglio sicurezza: indica quale livello di unità sicurezza posizionare, su quali postazioni sicurezza corridoio e se hanno chiavi. Ogni riga corrisponde al livello del piano e ogni colonna indica la postazione sicurezza del corridoio su cui l'unità è posizionata.
4. Azione burncycle: l'effetto che si ha quando la fiche azione capitano si presenta nel burncycle
5. Abilità: attive solo se il capitano è in gioco
6. Pattugliare: come si muove il capitano se la sua priorità è quella di pattugliare

Non mostrato: alcuni capitani hanno regole di movimento e di orientamento aggiuntive descritte sulle loro carte.

•Fiche Unita' Capitano

La rappresentazione fisica del capitano sul piano. Ha le stesse statistiche e informazioni delle fiche delle unità sicurezza.

•Fiche Azione Capitano

Una fiche azione che fornisce un effetto descritto sulla carta capitano. L'effetto si attiva immediatamente durante la fase azione del turno di un giocatore quando il segnalino burncycle si sposta sulla fiche del capitano. L'effetto si attiva anche se il giocatore decide di rinunciare all'azione. Una fiche azione capitano degradata non ha alcun effetto. I giocatori possono sostituire una fiche azione capitano non degradata con un'altra fiche azione a loro scelta, ma questo aumenta la minaccia di 2. La fiche funziona come una fiche azione generale durante la fase rete del turno del giocatore e in tutti gli altri aspetti.

GUARDIE

Unità sicurezza che non includono il capitano. Le guardie vengono schierate sulle postazioni sicurezza del corridoio durante il setup del piano, come indicato sulla carta capitano, e su qualsiasi postazione sicurezza obbligatoria presente nelle stanze. Le guardie si schierano anche su altre postazioni sicurezza nelle stanze se si tira il dado sorveglianza. Per le postazioni obbligatorie e le stanze, la guardia sarà pescata dalla pila del livello corrispondente al piano corrente. Le guardie si muovono durante l'attivazione della sicurezza. Se una guardia si schiera con una chiave, come previsto dal dettaglio sicurezza, la chiave si muove con la guardia. Se la guardia viene stordita o spenta da un'azione colpo, il bot che ha effettuato l'azione guadagna la chiave.

- » Le guardie vengono pescate a caso dalla scorta dalla pila del livello richiesto. Se le scorte per uno specifico livello sono esaurite, si usano le fiche degli scarti per usarle come nuove scorte. Se la scorta e gli scarti sono esauriti (perché tutte le guardie di un livello sono in gioco), si pesca dal livello successivo (se si è a corto di guardie di livello 3, si pesca un livello 2).

ATTIVAZIONE SICUREZZA

Durante la prima fase del turno della corporazione, le unità sicurezza vengono attivate. Tutte le unità sicurezza si muovono, a partire da quelle che perseguono, poi indagano e infine pattugliano. Le unità sicurezza scelgono sempre il percorso più breve per arrivare a destinazione, ovvero quello che consente loro di muoversi col minor numero di spazi. Se esistono più percorsi ugualmente distanti, i giocatori scelgono il percorso. Le unità sicurezza si muovono fino al numero di spazi consentito dalla loro statistica movimento. Le unità sicurezza saranno orientate sempre nella direzione in cui si muovono. Se si muovono verso un bot, cercheranno di posizionarsi adiacenti al bot e, in tal caso, si gireranno verso di lui. Se muovono verso una fiche consapevolezza, cercheranno di spostarsi sulla fiche e, in tal caso, manterranno l'orientamento che avevano durante l'ultimo movimento. Se non raggiungono la loro destinazione o sono in pattugliamento, si rivolgono verso la direzione in cui si muoverebbero successivamente se continuassero a muoversi (a scelta del giocatore se ci sono più opzioni).

Le unità sicurezza non si muovono attraverso i muri, ma possono muoversi attraverso le porte, anche se chiuse. Se un'unità sicurezza si muove in uno spazio occupato da un'altra unità sicurezza, si scambiano gli spazi. Le unità sicurezza non possono muoversi attraverso i bot, ma li includono nel determinare il percorso più breve. Se un'unità sicurezza cerca di spostarsi in uno spazio occupato da un bot, termina il suo movimento e il bot viene rilevato (se non era già stato rilevato).

Tutte le unità sicurezza nel livello di priorità corrente devono muoversi e attaccare, se possibile, prima di passare al livello di priorità successivo. Ciò significa che tutte le unità sicurezza che perseguono si muovono prima delle unità sicurezza che indagano e che le unità sicurezza che pattugliano si attivano per ultime. Dopo che una singola unità sicurezza si muove, attacca tutti i bot rilevati a cui è adiacente, anche attraverso le porte. Gli attacchi delle guardie fanno perdere ai bot energia pari al livello della guardia. Un bot attaccato dal capitano perde 3 energia. Dopo che un'unità sicurezza ha effettuato il suo movimento e ha attaccato, la sua fiche viene ribaltata a indicare che si è già attivata in questo turno, assicurandosi che l'orientamento dell'unità rimanga lo stesso. Alla fine dell'attivazione della sicurezza, le fiche di tutte le unità sicurezza già attivate tornano sul loro lato attivo (a meno che un altro effetto di gioco non richieda che rimangano inattive). Ribaltare anche tutti le fiche consapevolezza a faccia in giù sul loro lato standard.

•Priorita' 1: Purseguire

Il primo gruppo di unità sicurezza che si muove durante l'attivazione è quello che persegue. Un'unità sicurezza persegue se ha un bot rilevato nel suo raggio di consapevolezza. Più unità sicurezza possono perseguire lo stesso bot. I giocatori scelgono quale unità, che ha un bot rilevato nel suo raggio di consapevolezza, attivare per prima. Dopo essersi mossa, un'unità sicurezza attacca tutti i bot rilevati a cui è adiacente. Una volta che un'unità sicurezza ha perseguito, ribaltarla per indicare che ha compiuto il suo movimento, assicurandosi che il suo orientamento rimanga nella stessa direzione. Inoltre, una volta che tutte le unità che perseguono si sono mosse, ribaltare le fiche consapevolezza di tutti i bot che sono stati perseguiti, in quanto non saranno presi in considerazione durante l'indagine.

•Priorita' 2: Indagare

Il secondo gruppo di unità sicurezza che si attiva è quello che indaga. Dopo il perseguimento, tutte le fiche consapevolezza ancora in gioco che non sono state ribaltate devono essere indagate da un'unità sicurezza, se possibile. I giocatori selezionano una fiche consapevolezza che desiderano far indagare per prima. L'unità sicurezza più vicina a quella fiche (che non si è ancora mossa) sarà quella che la indagherà. Se più unità sicurezza sono equidistanti dalla fiche consapevolezza, la squadra sceglie quale unità indaga. Non importa che l'unità sicurezza si trovi nella stessa o in un'altra area della fiche consapevolezza su cui sta indagando. Ogni fiche consapevolezza viene indagata da una sola unità sicurezza. Una volta che un'unità sicurezza ha indagato, attacca tutti i bot rilevati a cui è adiacente. Poi va ribaltata a indicare che si è già attivata. Inoltre, ribaltare la fiche consapevolezza che è stata investigata. Se una fiche consapevolezza non si trova sopra un bot, l'unità che indaga cercherà di spostarsi su di essa, rimuovendola dal tabellone.

Una volta che un'unità sicurezza ha indagato, i giocatori sceglieranno la fiche consapevolezza successiva su cui indagare. I giocatori continueranno questo processo fino a quando tutte le fiche consapevolezza saranno state indagate, o quando non ci saranno più guardie disponibili per indagare.

- » Se più fiche consapevolezza condividono lo stesso spazio, ognuna di esse sarà indagata individualmente da unità sicurezza diverse (a meno che non siano state eliminate prima di poter essere indagate).
- » Un bot può essere rilevato anche se non si trova nel raggio di consapevolezza di un'unità sicurezza. In questo caso, si indaga sulla fiche consapevolezza invece di perseguire il bot. Poiché l'unità sicurezza non può muoversi nello spazio di un bot, il suo obiettivo è quello di avvicinarsi al bot.

•Priorita' 3: Pattugliare

Il gruppo finale di unità sicurezza che si attiva, pattuglia. Le unità sicurezza pattugliano solo se non ci sono più fiche consapevolezza da perseguire o indagare. I giocatori scelgono l'ordine di movimento delle unità che pattugliano. Ogni unità ha un percorso di pattugliamento definito, che è indicato sulla sua fiche. I capitani potranno entrare in aree diverse per svolgere la loro pattuglia, mentre le guardie pattuglieranno solo all'interno della loro area corrente. Le guardie che occupano stanze non pattugliano (a meno che non abbiano un'abilità che dice il contrario).

I diversi percorsi di pattugliamento sono i seguenti:



Stationary: Non si muove.



Pace: Si muove in linea retta nella direzione in cui è rivolto. Se non può muoversi nella direzione in cui si trova, si gira nella direzione opposta e continua il movimento.



Perimeter: Segue il perimetro esterno della sua area, muovendosi in senso antiorario. Se non è rivolto verso una direzione che lo faccia muovere, gira a destra. Se non si trova in uno spazio che fa parte del perimetro esterno, prende la strada più breve per tornare a uno spazio del perimetro esterno. Vedere pagina 38 per esempi di questa pattuglia.



Unlocked Doors: Si muove verso uno spazio del corridoio adiacente alla porta aperta più vicina.



Closest Bot: Si muove verso uno spazio adiacente al bot più vicino che non si trova in un nascondiglio.



Command Module: Si muove verso uno spazio adiacente al modulo di comando. Non si muove se il modulo di comando si trova in un nascondiglio.



Post: Si muove verso la sua postazione.



Terminals: Si muove verso il terminale più vicino.

- » Una volta che un'unità sicurezza ha determinato il suo percorso e la sua priorità, non potrà modificarli in quel turno. Un'unità sicurezza che rileva un nuovo bot dopo l'inizio della sua attivazione continuerà a seguire il percorso precedentemente stabilito. L'unica volta che un percorso cambia durante il movimento è se la fiche consapevolezza dell'obiettivo dell'unità che investiga cambia posizione. Ciò accade se l'unità rileva il bot sulla cui fiche consapevolezza sta indagando. In questo caso il percorso può cambiare, ma continua a muoversi verso la stessa fiche consapevolezza del bersaglio.

SPEGNIMENTO

Tutte le unità possono essere spente. Il modo in cui un'unità viene spenta e ciò che accade varia a seconda che si tratti di un bot o di un'unità sicurezza.

SPEGNIMENTO BOT

Si verifica quando il livello di energia di un bot viene ridotto a 0. Se il modulo di comando viene spento, la partita è persa. Se un agente viene spento, la minaccia avanza di 3, la sua fiche bot viene ribaltata e la sua consapevolezza viene rimossa. Se il proprio agente viene spento durante il proprio turno, il turno termina immediatamente. I giocatori con agenti spenti continueranno a svolgere i turni successivi e a generare dadi avanzati e élite per il loro pool di dadi, ma potranno usare solo il modulo di comando per compiere azioni. Gli agenti spenti devono saltare la fase rete del loro turno. I giocatori non possono avanzare al piano successivo o completare la missione per vincere la partita se un agente è spento. Gli agenti spenti devono acquisire di nuovo energia per essere riattivati e riportati sul loro lato attivo. Il modo più comune perché ciò accada è che un altro bot utilizzi l'abilità riparazione per indirizzargli 1 o più energia. Gli agenti spenti possono anche guadagnare energia se un obiettivo che concede energia al gruppo viene completato (supponendo che l'obiettivo non richieda la loro partecipazione), il che li riporterebbe in gioco. Gli agenti possono quindi continuare a fare i turni come al solito.

Gli agenti spenti non attivano la consapevolezza e non vengono mai perseguiti o indagati dalle unità sicurezza. Le unità sicurezza si scambiano con loro se vengono attraversati. Gli altri bot si possono scambiare con un agente spento solo se hanno attivato l'abilità scambio-swap. Gli agenti spenti non possono commerciare e non possono beneficiare di altri effetti di gioco oltre a quelli che garantiscono energia.

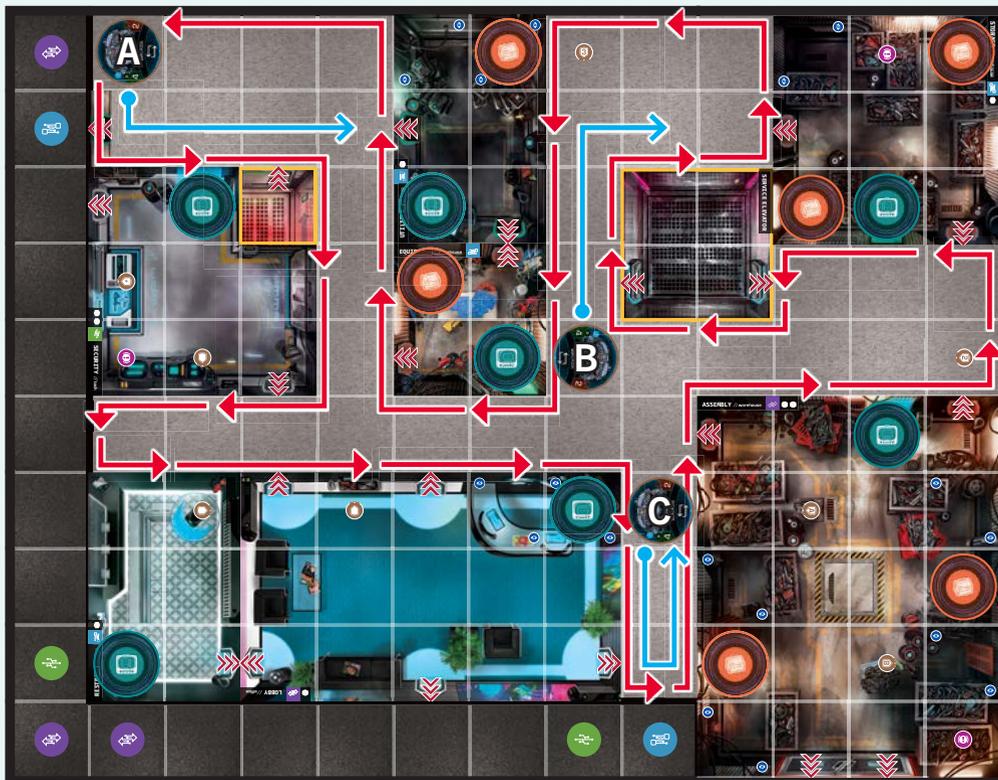
- » Un giocatore con un agente spento conta ancora nel conteggio dei giocatori.

SPEGNIMENTO UNITA' SICUREZZA

Le unità sicurezza possono essere spente se un bot effettua con successo un'azione colpo contro di esse. Anche altri effetti di gioco possono provocare lo spegnimento di un'unità sicurezza. Quando un'unità sicurezza viene spenta da un'azione colpo, il bot che ha effettuato l'azione riceve 1 energia, indipendentemente dal livello dell'unità disattivata. Il bot viene rilevato e la fiche unità sicurezza viene scartata.

Vedi Anche: Azioni Colpo, pag 5

ESEMPIO PATTUGLIA PERIMETRALE



È più facile capire come funziona la pattuglia perimetrale visualizzando sul tabellone delle frecce simili a quelle mostrate qui sopra. Un walker che sta pattugliando seguirà le frecce rosse che segnano il percorso in senso antiorario attorno al perimetro esterno del corridoio.

Un'unità sicurezza con pattuglia perimetrale si muoverà nella direzione in cui è rivolta seguendo le frecce rosse (che rappresentano il perimetro). Se la direzione in cui è orientata non combacia con le frecce, gira a destra finché non si trova rivolta nella direzione indicata dalle frecce.

Walker A: Questo walker non è orientato in modo da seguire il perimetro del corridoio in senso antiorario. Si gira a destra e a quel punto è rivolto verso il basso, il che gli permette di seguire il perimetro. Si sposta di uno spazio e, dato che ora si trova di fronte a un muro, si gira a destra per tre volte, finché non si trova di fronte all'unica direzione che gli consente di continuare a percorrere il perimetro in senso antiorario: a destra. Dopo essersi spostato di altri 3 spazi, si trova di nuovo di fronte a un muro. Anche se ha usato tutto il suo movimento, si gira a destra per rivolgersi verso la direzione in cui si muoverà successivamente, cioè verso il basso.

Walker B: Questo walker è rivolto verso un muro. Si gira alla sua destra in modo da essere rivolto verso l'alto. Ora seguirà il perimetro che circonda il Service Elevator, dato che il suo spazio si trova nell'angolo. Si sposta di 3 spazi verso l'alto. Poi si gira di nuovo verso destra e si sposta di 1 spazio a destra.

Walker C: Questo walker non può essersi trovato in questa posizione pattugliando, ma è possibile che un walker si trovi in una posizione di questo tipo grazie ad abilità come spinta. Poiché non è rivolto in una direzione che gli permetta di seguire il perimetro, il walker si gira verso destra. Ora è rivolto verso il basso e si muove di 2 spazi in quella direzione fino a toccare il muro. Deve quindi girare due volte a destra finché non è rivolto verso l'alto e si muove di altri 2 spazi in quella direzione. Il risultato finale è che termina il movimento sullo stesso spazio da cui è partito, ma rivolto verso l'alto.

SPAZI

Uno spazio si riferisce a qualsiasi singolo quadrato sul mat piano e sui mat stanza. Le unità non possono condividere uno spazio, ma possono condividere spazi con fiche terminale, cache e muri distrutti, così come con perle obiettivo.

Per qualsiasi abilità o effetto di gioco che richieda il conteggio degli spazi, essi vengono contati nello stesso modo in cui viene determinato il movimento. Gli spazi vengono contati ortogonalmente e non possono essere contati attraverso i muri. Gli spazi possono essere contati attorno agli angoli, attraverso le porte aperte e i muri distrutti. Se l'abilità o l'effetto si applica a un bot, gli spazi non possono essere contati attraverso le porte chiuse. Se si applica a un'unità sicurezza, gli spazi possono essere contati attraverso le porte chiuse.

STORDIRE

Le unità di sicurezza possono essere stordite, il che le rende temporaneamente inattive. Questo avviene di solito a seguito di azioni colpo contro esse, ma anche altri effetti di gioco possono causare lo stordimento di un'unità sicurezza.

Quando sono stordite, le unità sicurezza non vengono attivate durante il turno della corporazione. Le loro abilità vengono ignorate e non rilevano i bot. Le altre unità sicurezza si scambiano di posto con le unità sicurezza stordite quando si muovono attraverso di esse come di consueto. I bot non possono muoversi attraverso le unità stordite, ma possono usare l'abilità di spinta su di esse se attivata.

Quando un'unità sicurezza è stordita, viene ribaltata in modo che il suo dorso sia rivolto verso l'alto. È importante, quando si ribalta l'unità, mantenere il suo orientamento.

In generale, le unità sicurezza stordite si riattivano alla fine del turno della corporazione. Torneranno sui loro lati attivi quando tutte le altre unità sicurezza torneranno ad attivarsi. Tuttavia, alcuni effetti di gioco impongono tempi diversi per la durata dello stordimento.

Vedi Anche: Azioni Colpo, pag 5

PERLUSTRAZIONE

La perlustrazione può avvenire solo nelle stanze in cui è presente una perla di sorveglianza. Quando si perlustra una stanza, si rimuove la perla sorveglianza dalla stanza, si tira il numero di dadi sorveglianza indicato nella barra della stanza e si risolvono tutti i risultati. La perlustrazione di una stanza avviene la prima volta che un bot entra in una stanza non perlustrata, ma ci sono anche altri modi per perlustrare una stanza. Se un bot entra in una stanza non perlustrata, si fermerà sul primo spazio della stanza. Il bot deve tirare il dado sorveglianza e risolverne l'effetto prima di continuare il suo turno di movimento.

- » Ogni stanza in cui è presente una perla sorveglianza è considerata non perlustrata.

PERLE SORVEGLIANZA

Queste perle vengono posizionate al setup del piano in tutte le stanze che hanno una o più icone dado sorveglianza elencate nella barra della stanza. Se il setup del piano richiede che una stanza specifica venga perlustrata subito, non posizionare una perla e non tirare un dado sorveglianza quando un bot vi entra per la prima volta. Le stanze che non hanno una perla sorveglianza non possono essere scelte per nessun effetto perlustrare una stanza.

DADI SORVEGLIANZA

Si tira immediatamente quando una stanza viene perlustrata. Tutti i risultati del tiro devono essere risolti, ma il giocatore che tira sceglie l'ordine in cui risolverli.

Indice icone dado:



Guardia: Se questa stanza ha una postazione sicurezza, pescare una guardia del livello del piano e posizionarla sopra. Se la stanza ha più postazioni, utilizzare A prima di B. Se viene richiesto di posizionare una guardia su uno spazio già occupato, posizionarla su uno spazio non occupato a scelta vicino. Se non c'è una postazione sicurezza, questo risultato non ha alcun effetto.



Terminale Mainframe: Capovolgere un terminale in questa stanza sul lato mainframe. Se c'è più di un terminale nella stanza, scegliere quale. Se non ci sono terminali nella stanza, non ha alcun effetto.



Cella di potenza: Il bot che ha perlustrato questa stanza guadagna 1 energia.



Blocco automatico: Tutte le porte di questa stanza sono immediatamente bloccate; rimuovere i peg dalle porte. Non ha effetto sui muri distrutti.



Imperativo: L'agente che ha perlustrato questa stanza pesca 1 carta imperativo, a meno che non ne abbia già una. Non ha effetto sul modulo di comando.

TERMINALI

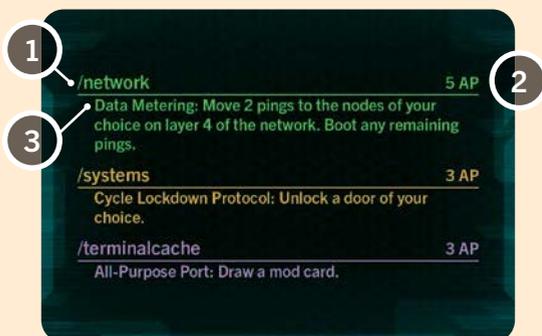
Rappresenta il lato anteriore del fiche terminale. I terminali vengono posizionati su tutti gli spazi terminale durante il setup del piano. I terminali non ostacolano il movimento e possono essere attraversati da tutte le unità. Se un bot condivide uno spazio con un terminale, può eseguire un'azione terminale. Quando un bot completa un'azione terminale, la fiche viene scartata anche se l'azione non ha successo. I bot non possono eseguire un'azione terminale su uno spazio terminale senza fiche, ma lo spazio è comunque considerato uno spazio terminale per gli effetti del gioco.

Vedi Anche: Azioni Terminale, pag 5

TERMINALI MAINFRAME

Quando un terminale viene aggiornato in un terminale mainframe, la fiche terminale viene capovolta sul lato posteriore. Questo avviene solitamente grazie al dado sorveglianza, ma altri effetti e abilità possono consentire l'aggiornamento in terminale mainframe. Effettuare un'azione terminale su un terminale mainframe riduce il costo in AP di tutte le opzioni sulla carta a 0 AP.

ANATOMIA DI UNA CARTA TERMINALE



1. Categoria opzione: indicata anche dal colore dell'opzione.
2. Costo AP opzione
3. Nome ed effetto opzione

MINACCIA

La minaccia rappresenta il grado di allerta della corporazione sulla presenza della squadra. La minaccia viene segnalata utilizzando la perla della carta minaccia, che è unica per ogni corporazione. Ogni carta minaccia ha un lato standard e uno semplificato. Con l'avanzare della minaccia, gli eventi minaccia e i punti escalation si attivano quando il segnalino raggiunge il livello minaccia corrispondente o lo supera. Se l'avanzamento di una minaccia innesca più eventi escalation, spostate prima il segnalino minaccia. Quindi, risolvere ogni evento e escalation nell'ordine in cui sono stati innescati. Il secondo segnalino minaccia può essere usato per tenere traccia dell'evento o dell'escalation raggiunta finora. Questo è importante per ricordare quali eventi minaccia sono già stati raggiunti, poiché non possono attivarsi una seconda volta anche se la minaccia si riduce e poi avanza di nuovo sullo stesso evento. Quando la minaccia raggiunge 26, la partita è persa.

ANATOMIA DI UNA CARTA MINACCIA



1. Nome e sede della corporazione
2. Livello minaccia: contrassegnato con il segnalino perla minaccia
3. Evento minaccia: effetti che si verificano la prima volta che la minaccia raggiunge il livello
4. Escalation minaccia: effetti di gioco continui che si attivano se la minaccia è pari o superiore al livello corrispondente
5. Missione fallita: i bot perdono se la minaccia raggiunge 26
6. Livello di difficoltà: il lato standard è quello mostrato, mentre il lato semplificato non presenta eventi minaccia

La minaccia può avanzare o ridursi per una serie di effetti di gioco, ma ecco i modi più frequenti in cui cambia:

- Raggiungere un hub sul 2° livello rete: minaccia -1
 - Raggiungere il nucleo della rete: minaccia -1
 - Fine del round: +minaccia pari al numero di giocatori
 - Riavvio burncycle: +minaccia pari al numero di giocatori
 - Dado Ping (risultato minaccia): +1 minaccia
 - Azione colpo contro un'unità sicurezza: +1 minaccia
 - Sostituire una fiche capitano non degradata nel burncycle: +2 minaccia
 - Agente spento: +3 minacce
 - Fiche consapevolezza che entra in gioco: +1 (solo a difficoltà esperto)
- » Se una missione inizia con un livello minaccia specifico, non si attiva nessuno degli eventi minaccia passati, anche se la minaccia si riduce e poi riavanza oltre. I punti escalation superati dalla minaccia di partenza, invece, sono attivi finché la minaccia rimane più alta di essi.

AVANZAMENTO MINACCIA (COME PARTE DEL TURNO CORPORAZIONE)

Come ultima fase del turno corporazione, la minaccia avanza in base al numero di giocatori. Assicurarsi di attivare tutti gli eventi minaccia raggiunti o superati per la prima volta e attivare i punti escalation raggiunti o superati.

UNITA'

Nel gioco sono presenti diversi tipi di unità.

- I bot costituiscono la squadra dei giocatori. I bot comprendono gli agenti, che sono i bot assegnati a ciascun giocatore, e il modulo di comando, che è un bot che non appartiene a nessun giocatore specifico ed è invece controllato collettivamente da tutti i giocatori.
- Le unità sicurezza costituiscono la squadra della corporazione. Si oppongono ai bot e agiscono nel turno corporazione. Le unità sicurezza comprendono le guardie, disponibili in 3 livelli: Guardie di livello 1 (blu), guardie di livello 2 (giallo) e guardie di livello 3 (rosso). Anche il capitano è un'unità sicurezza.
- Il testo che si riferisce ai bot include tutti gli agenti e il modulo di comando. Il testo che si riferisce agli agenti non include il modulo di comando.
- Il testo che si riferisce alle unità sicurezza include tutte le guardie e il capitano. Il testo che si riferisce alle guardie non include il capitano.

Vedi Anche: Bot, pag 11; Unità Sicurezza, pag 32

ABILITA' UNIVERSALI

Tutti i bot, compreso il modulo di comando, hanno 3 abilità universali che possono ottenere come potenziamenti: scambio, spinta e riparazione. Ognuno di questi potenziamenti costa 1 energia ciascuno.

SCAMBIO

Una volta attivata, i bot possono utilizzare questa abilità durante un'azione movimento. Il bot che esegue l'azione movimento può entrare in uno spazio occupato da un'altro bot. Quest'ultimo sposterà la propria fiche nello spazio precedentemente occupato dal bot che ha effettuato l'azione movimento. Questo non interrompe l'azione movimento del bot che si muove. Entrambi i bot vengono spostati contemporaneamente.

RIPARAZIONE

Una volta attivata, riparazione consente ai bot di utilizzare un'azione generale per cedere parte della loro energia a un altro bot in qualsiasi punto del tabellone.

Vedi Anche: Azione Riparazione, pag 7

SPINTA

Una volta attivata, i bot possono utilizzare l'abilità spinta durante un'azione movimento. Il bot che compie l'azione può spendere 1 AP aggiuntivo dal suo movimento per entrare in uno spazio occupato da un'unità sicurezza. Questo 1 AP si aggiunge all'1 AP necessario per muoversi. L'unità sicurezza viene quindi spostata in uno spazio adiacente non occupato, escluso quello precedentemente occupato dal bot. Se il bot non era stato rilevato in precedenza, l'uso della spinta lo farà rilevare. Non si può usare spinta se non ci sono spazi validi in cui spostare l'unità sicurezza o se il bot non ha 1 AP aggiuntivo da spendere. Spinta può essere usato più volte durante la stessa azione movimento, ma richiede comunque 1 AP aggiuntivo per ogni utilizzo. Sia il bot che l'unità sicurezza vengono spostati contemporaneamente, quindi la loro adiacenza reciproca viene mantenuta. Ciò significa che le abilità che si attivano quando le unità diventano o smettono di essere adiacenti l'una all'altra non si attivano, come ad esempio le abilità drain e grapple #.

POTENZIAMENTI

I potenziamenti servono ai bot per migliorare le loro statistiche e ottenere l'accesso a nuove abilità per muoversi meglio nella corporazione e completare gli obiettivi. Per essere attivati, tutti i potenziamenti richiedono l'instradamento di energia. Quando un potenziamento viene attivato, il bot inserisce uno dei suoi peg nel foro corrispondente. Il costo di ogni potenziamento è indicato sul mat stesso o sulla carta del bot.

POTENZIAMENTI AGENTE

Possono essere attivati solo tramite la banca energia dell'agente. Ogni agente dispone di 3 potenziamenti unici, le cui abilità e il cui costo sono indicati sulla carta bot. Tutti gli agenti hanno anche accesso a 3 potenziamenti di riserva, che costano 2 energia ciascuno. Inoltre, gli agenti dispongono di potenziamenti universali, uguali per tutti i bot:

- Spinta: 1 energia
- Riparazione: 1 energia
- Scambio: 1 energia
- Dado azione avanzato: 2 energia
- Dado azione élite: 4 energia OPPURE 2 energia e -1 dado azione avanzato

Si noti che, mentre i dadi azione avanzati e élite hanno lo stesso costo e funzione per tutti gli agenti, ogni agente ha un limite proprio al numero di dadi che può attivare. Questi limiti sono indicati sulla carta bot.

Vedi Anche: Agenti, pag 11; Abilità Universali, pag 41

POTENZIAMENTI MODULO DI COMANDO

Possono essere attivati tramite la banca energia del modulo di comando o con il contributo di energia da parte di altri bot. Durante il turno di un giocatore, se un giocatore non attivo desidera contribuire ad un potenziamento del modulo di comando, almeno 1 energia deve essere instradata dal modulo di comando stesso o dall'agente del giocatore attivo. I potenziamenti unici che possono essere attivati sul modulo di comando sono nuovi slot nel burncycle. Gli slot verdi sono attivi all'inizio della partita, mentre gli slot arancioni devono essere attivati con l'instradamento di energia. Il costo dell'energia per ogni slot è indicato sulla carta del bot. Se uno slot iniziale diventa inattivo, il costo indicato è quello necessario per riattivarlo. I giocatori possono attivare solo lo slot inattivo più a sinistra ogni volta che scelgono di attivare un nuovo slot. Tutti i moduli di comando hanno anche potenziamenti universali che sono uguali per tutti i bot:

- Spinta: 1 energia
- Riparazione: 1 energia
- Scambio: 1 energia

Vedi Anche: Modulo di Comando, pag 12; Abilità Universali, pag 41

MURI

I muri separano aree diverse l'una dall'altra. Il perimetro esterno del mat corporazione è considerato un muro, così come le linee nere che separano gli spazi esterni da quelli del corridoio. Il perimetro esterno di tutte le stanze è considerato un muro, così come le linee gialle che delimitano le zone sicure.

I muri bloccano il movimento, la consapevolezza e l'adiacenza. Non possono essere considerati per gli effetti che funzionano con un "numero di spazi di distanza". Quando un bot è adiacente a un muro, può eseguire un'azione colpo per cercare di distruggerlo.

- » Le porte non sono muri e non possono essere distrutte con un'azione colpo.
- » La tessera entrance crea solo una nuova porta. Non ha alcun muro.

Vedi Anche: Area, pag 9

DISTRUGGERE MURI

Un muro viene distrutto quando un bot esegue un'azione colpo sul muro mentre è adiacente ad esso e tira AP pari o superiore alla sua resistenza di 10. Un muro distrutto è contrassegnato da una fiche muro distrutto, che viene posizionata su entrambi i lati del muro distrutto con l'icona freccia rivolta verso il muro distrutto. Le fiche muro distrutto sono una risorsa limitata che viene rifornita all'inizio di ogni nuovo piano. Ciò significa che i bot non possono distruggere più di 3 muri in totale per ogni piano. Un muro distrutto funzionerà come una porta aperta per il movimento e la consapevolezza. I muri distrutti non sono considerati per tutti gli effetti che riguardano le porte sbloccate, come la pattuglia delle porte sbloccate della sicurezza e l'abilità di cautious di alcune unità sicurezza.

- » I muri distrutti non sono più considerati muri. Sono invece considerati porte aperte.

Vedi Anche: Azioni Colpo, pag 5

MURI ESTERNI

Per muro esterno si intende qualsiasi muro che separa l'edificio dall'esterno. Questo include la spessa linea nera che separa i corridoi dagli spazi esterni, così come qualsiasi muro che separa gli spazi interni dal bordo dello spazio giocabile.

- » I muri esterni possono essere distrutti. Tuttavia, se il muro appena distrutto conduce a uno spazio non giocabile (o al di fuori dei confini del tabellone, o a uno spazio esterno sui piani 2 e 3), un'unità non può passare attraverso il muro distrutto a meno che non sia specificato da un effetto di gioco (ad esempio, le condizioni di fuga sulla carta missione Pillar of Panic).

Abilità Unità Sicurezza	34	Mat Piano.....	18
Abilità Universali	41	Memory	22
Adiacenza	8	Minaccia	40
Agenti	11	Missioni	23
Alterare il Burncycle.....	4	Mod	25
AP (Punti Azione).....	9	Modulo di Comando	12
Area	9	Movimento IP sulla Rete	26
Attivazione Ping.....	28	Muri Esterni	42
Attivazione Unità Sicurezza.....	35	Muri.....	42
Avanzamento Minaccia	41	Nascondigli	20
Azioni	4	Nodi	26
Azioni Carta Rete	6	Numero dei Giocatori.....	31
Azioni Colpo	5	Obiettivi	23
Azioni Fisiche	4	Ottimizzare	30
Azioni Generali.....	7	Perle Obiettivo.....	30
Azioni Gratuite	4	Perlustrazione	39
Azioni Movimento	4	Piano	18
Azioni Riparazione	7	Ping	25
Azioni Tastiera.....	6	Pool di Dadi	15
Azioni Tecnologia	5	Porte	16
Azioni Terminale.....	5	Postazioni Sicurezza.....	32
Azioni Utilità.....	6	Potenziamenti.....	41
Banca Energia	31	Prove AP	9
Bot	11	Punti di Accesso	26
Burncycle	13	Raggio di Consapevolezza.....	9
Cache	14	Rete	25
Capitano	34	Riavvio	30
Carte Rete.....	28	Riparazione	41
CEO.....	15	Riserve	31
Chiavi	22	Scambio	41
Commercio	4	Segnalino Corporazione	15
Componenti Illimitati	22	Spazi	39
Componenti Limitati.....	22	Spazi Esterni	30
Consapevolezza	9	Spazi Obiettivo	30
Consapevolezza Periferica	9	Spegnimento	15
Corporazione	15	Spegnimento	36
Corridoi	18	Spinta	41
Dadi Azione	8	Stanze	32
Difficoltà Livelli	15	Stordire	39
Disattivazione Slot Burncycle	14	Tastiere	21
Distuggere Muri	42	Terminali	39
Energia	31	Terminali Mainframe	40
Equipaggiamento	16	Turno Corporazione	15
Fiche Azione	7	Turno Giocatore	31
Fiche Consapevolezza.....	9	Unità	41
Fuga	17	Unità Sicurezza	32
Giocatori	30	Zone Sicure	32
Guardie.....	35		
Imperativi	20		
Ingresso	16		
Instradare Energia.....	31		
Interface	21		
Inventario	21		
IP	25		
IP Bannati.....	30		
Livello Rete	26		

