

CACCIATORI

Prophet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lettura della mente</i>: Prophet ha +2 nei tiri dei suoi dadi. • <i>Pre-Cognizione</i>: I giocatori devono annunciare quando stanno per completare un obiettivo nel prossimo turno (ma non quale). • <i>Post-Cognizione</i>: Puoi usare la Post-cognizione anziché muovere Prophet. Il giocatore agente deve annunciare quale spazio il suo agente occupava 2 turni fa.
Gun	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Colpo netto</i>: Lancia 2 dadi quando attacca. • <i>Estrazione rapida</i>: Nel turno dell'agente, se l'agente è avvistato da Gun, lancia 1 dado. Un risultato maggiore o pari alla distanza di Gun dal gettone 'last seen', l'agente perde 1 PF. • <i>Colpo da cecchino</i>: Dopo il movimento di Gun, se l'agente non è visibile, puoi scegliere una direzione (N, S, E, O). Gun ha visione solo in quella direzione. Se l'agente è avvistato da Gun, perde 1 PF.
Puppet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Relè di controllo</i>: Invece di muovere Puppet in un turno, puoi muovere il veicolo, anche se è vuoto. • <i>Sensore remoto</i>: Invece di muovere Puppet in un turno, puoi usare il sensore di movimento del veicolo, anche se è vuoto.
Beast	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sensi potenziati</i>: Dopo il movimento di Beast, se lo hai mosso di 3 spazi o meno, ogni agente entro 4 spazi da Beast devono dichiarare che sono 'vicini'. • <i>Forza Bruta</i>: Quando Beast termina il suo movimento nella stessa casella dell'agente, lancia il dado. Con un risultato di 5+ l'agente perde 1 PF. • <i>Movimento quadrupede</i>: Beast può muovere 5 spazi nel turno, ma può attaccare solo gli agenti nella sua stessa casella in quel turno.

AGENTI

Blue Jay	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Frequenza pirata</i>: Blue Jay può completare le missioni obiettivo distanti entro 2 spazi. <p><i>Esca olografica (Holo Decoy X2)</i>: <i>Non rivelare questa carta</i>. Metti il gettone 'last seen' e la miniatura di Blue Jay sulla plancia entro 4 spazi dall'attuale posizione di Blue Jay. Usa il foglio dei movimenti per annotare segretamente il round in cui l'esca olografica è stata usata.</p>
Orangutan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tenacia</i>: Orangutan inizia il gioco 2 PF addizionali. <p><i>Pugni di potenza (Power Fists X2)</i>: <i>Rivela questa carta</i>. Posiziona la miniatura di Orangutan sulla plancia nella posizione corrente. Tutti i cacciatori entro 2 spazi da Orangutan sono storditi.</p>
Cobra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Agguato</i>: Quando un cacciatore termina il movimento su Cobra, è stordito: non può attaccare. Quando un cacciatore termina il movimento adiacente ortogonalmente a Cobra, lancia un dado. Con un risultato di 4+, quel cacciatore è stordito: non può attaccare. <p><i>Lama veloce (Velocity Blade X2)</i>: <i>Puoi rivelare questa carta se Cobra è sotto attacco</i>. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, i cacciatori hanno -3 nel lancio del loro dado di attacco contro Cobra.</p>
Spider	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Evasione</i>: I cacciatori hanno -2 nel lancio del loro dado di attacco contro Spider se sono entro 3 spazi da lei. <p><i>Equip. Linea intrigata (Tangle Line X2)</i>: <i>Rivela questa carta</i>. Scegli un cacciatore che ha Spider in linea di vista e lancia il dado. Se il lancio è pari o superiore alla distanza dal cacciatore scelto, è stordito.</p>

Equipaggiamento comune:

- *Scarica di adrenalina (Adrenal Surge X1): Non rivelare questa carta.* In questo turno puoi muovere fino a 6 spazi. Ruota la carta di 90 gradi per mostrare l'utilizzo.
- *Esplosione accecante (Flash Bang X1): Rivela questa carta.* Posiziona il gettone flash bang sulla plancia entro 4 spazi dalla posizione del tuo agente. Tutti i cacciatori che possono vedere il gettone perdono la visione fino all'inizio del loro turno. Se il tuo agente è visibile all'inizio del loro turno, mettilo sulla plancia.
- *Campo di azione furtiva (Stealth Field X1): Non rivelare questa carta.* Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il tuo agente è visibile solo se è entro 2 spazi dal cacciatore. Ruota la carta di 90 gradi per mostrare l'utilizzo.
- *Granata fumogena (Smoke Grenade X1): Rivela questa carta.* Posiziona il gettone smoke grenade sulla plancia entro 4 spazi dalla posizione del tuo agente. Fino alla fine del tuo prossimo turno, tutti gli spazi entro 1 spazio dal gettone bloccano la linea di vista ma non il movimento. L'agente nella stessa casella del cacciatore è ancora visibile allo stesso.

CACCIATORI

Prophet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lettura della mente</i>: Prophet ha +2 nei tiri dei suoi dadi. • <i>Pre-Cognizione</i>: I giocatori devono annunciare quando stanno per completare un obiettivo nel prossimo turno (ma non quale). • <i>Post-Cognizione</i>: Puoi usare la Post-cognizione anziché muovere Prophet. Il giocatore agente deve annunciare quale spazio il suo agente occupava 2 turni fa.
Gun	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Colpo netto</i>: Lancia 2 dadi quando attacca. • <i>Estrazione rapida</i>: Nel turno dell'agente, se l'agente è avvistato da Gun, lancia 1 dado. Un risultato maggiore o pari alla distanza di Gun dal gettone 'last seen', l'agente perde 1 PF. • <i>Colpo da cecchino</i>: Dopo il movimento di Gun, se l'agente non è visibile, puoi scegliere una direzione (N, S, E, O). Gun ha visione solo in quella direzione. Se l'agente è avvistato da Gun, perde 1 PF.
Puppet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Relè di controllo</i>: Invece di muovere Puppet in un turno, puoi muovere il veicolo, anche se è vuoto. • <i>Sensore remoto</i>: Invece di muovere Puppet in un turno, puoi usare il sensore di movimento del veicolo, anche se è vuoto.
Beast	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sensi potenziati</i>: Dopo il movimento di Beast, se lo hai mosso di 3 spazi o meno, ogni agente entro 4 spazi da Beast devono dichiarare che sono 'vicini'. • <i>Forza Bruta</i>: Quando Beast termina il suo movimento nella stessa casella dell'agente, lancia il dado. Con un risultato di 5+ l'agente perde 1 PF. • <i>Movimento quadrupede</i>: Beast può muovere 5 spazi nel turno, ma può attaccare solo gli agenti nella sua stessa casella in quel turno.

AGENTI

Blue Jay	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Frequenza pirata</i>: Blue Jay può completare le missioni obiettivo distanti entro 2 spazi. <p><i>Esca olografica (Holo Decoy X2)</i>: <i>Non rivelare questa carta</i>. Metti il gettone 'last seen' e la miniatura di Blue Jay sulla plancia entro 4 spazi dall'attuale posizione di Blue Jay. Usa il foglio dei movimenti per annotare segretamente il round in cui l'esca olografica è stata usata.</p>
Orangutan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tenacia</i>: Orangutan inizia il gioco 2 PF addizionali. <p><i>Pugni di potenza (Power Fists X2)</i>: <i>Rivela questa carta</i>. Posiziona la miniatura di Orangutan sulla plancia nella posizione corrente. Tutti i cacciatori entro 2 spazi da Orangutan sono storditi.</p>
Cobra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Agguato</i>: Quando un cacciatore termina il movimento su Cobra, è stordito: non può attaccare. Quando un cacciatore termina il movimento adiacente ortogonalmente a Cobra, lancia un dado. Con un risultato di 4+, quel cacciatore è stordito: non può attaccare. <p><i>Lama veloce (Velocity Blade X2)</i>: <i>Puoi rivelare questa carta se Cobra è sotto attacco</i>. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, i cacciatori hanno -3 nel lancio del loro dado di attacco contro Cobra.</p>
Spider	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Evasione</i>: I cacciatori hanno -2 nel lancio del loro dado di attacco contro Spider se sono entro 3 spazi da lei. <p><i>Equip. Linea intrigata (Tangle Line X2)</i>: <i>Rivela questa carta</i>. Scegli un cacciatore che ha Spider in linea di vista e lancia il dado. Se il lancio è pari o superiore alla distanza dal cacciatore scelto, è stordito.</p>

Equipaggiamento comune:

- *Scarica di adrenalina (Adrenal Surge X1): Non rivelare questa carta.* In questo turno puoi muovere fino a 6 spazi. Ruota la carta di 90 gradi per mostrare l'utilizzo.
- *Esplosione accecante (Flash Bang X1): Rivela questa carta.* Posiziona il gettone flash bang sulla plancia entro 4 spazi dalla posizione del tuo agente. Tutti i cacciatori che possono vedere il gettone perdono la visione fino all'inizio del loro turno. Se il tuo agente è visibile all'inizio del loro turno, mettilo sulla plancia.
- *Campo di azione furtiva (Stealth Field X1): Non rivelare questa carta.* Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il tuo agente è visibile solo se è entro 2 spazi dal cacciatore. Ruota la carta di 90 gradi per mostrare l'utilizzo.
- *Granata fumogena (Smoke Grenade X1): Rivela questa carta.* Posiziona il gettone smoke grenade sulla plancia entro 4 spazi dalla posizione del tuo agente. Fino alla fine del tuo prossimo turno, tutti gli spazi entro 1 spazio dal gettone bloccano la linea di vista ma non il movimento. L'agente nella stessa casella del cacciatore è ancora visibile allo stesso.