

LAST AURORA

CARTE ESCLUSIVE KICKSTARTER

Queste regole permettono ai giocatori di utilizzare le carte sbloccate come Social Stretch Goals durante la campagna Kickstarter di Last Aurora.

CARTE CONVOGLIO

PREPARAZIONE: Per includere una carta Dispositivo/Veicolo nelle vostre partite, sostituirla semplicemente a una carta Dispositivo/Veicolo con  appartenente allo stesso Periodo.



Il **Lanciafiamme** è un'arma speciale che consuma  invece che .

Quando utilizzi quest'arma, rimuovi una  e rivela carte Esito finché non riveli una carta con **INCEPPATO**  o **MANCATO** nella riga  della colonna giocatore. Quest'arma infligge un numero di danni pari alla somma di tutte le carte rivelate in questo modo.



Il **Proto-truck** è un Veicolo con due caratteristiche speciali:

- non può essere dotato di un Dispositivo;
- possiede una Casella di Carico speciale che permette al giocatore di muovere il Convoglio senza utilizzare Benzina (può comunque spendere benzina extra per aumentare la velocità, ma la Benzina standard per muoversi non deve essere spesa).



La **V8 Annihilator** è un veicolo con due caratteristiche speciali:

- non può essere dotata di un Dispositivo;
- possiede una Casella di Carico speciale che permette al giocatore di aumentare la velocità di 2 punti (invece del punto extra standard) per ogni benzina addizionale spesa durante la Fase Movimento.

CARTE EVENTO

PREPARAZIONE: Potete includere queste carte Evento nel relativo mazzo Periodo. Vengono semplicemente aggiunte: la preparazione del mazzo non subisce variazioni rispetto alla preparazione standard indicata sul regolamento.



Quando la **Tempesta Elettrostatica** viene rivelata, ogni Convoglio riceve 2 Danni nella prima colonna ;



Quando la **Nube Radioattiva** viene rivelata, ogni giocatore aggiunge 1 segnalino Contaminazione su 1 dei suoi Sopravvissuti.

CARTE SOPRAVVISSUTO

PREPARAZIONE: Per utilizzare un Sopravvissuto nella vostra partita, sostituirla semplicemente a una Sopravvissuto con  dallo stesso mazzo Periodo.



Il **Veterano** permette al giocatore di utilizzare due volte la stessa arma durante la stessa Fase Fuoco.



La **Guida** permette al giocatore di ignorare tutti i Danni O le Contaminazioni subite sulla plancia di gioco durante la Fase Movimento.

Queste regole permettono ai giocatori di includere il combattimento tra giocatori nelle vostre partite.

COMPONENTI

- 4 carte PVP
- 12 carte Esito

PREPARAZIONE

Seguite le regole standard durante la preparazione, applicando queste modifiche:

- quando preparare i Nemici per la partita, rimuovete causalmente 1 carta Nemico (senza rivelarla) da ogni mazzo Periodo (I, II e III). Rimuovete allo stesso modo 1 carta Bottino da ogni mazzetto relativo (I-II, III-IV, V-VI);
- sostituite il mazzo Esiti standard con quello incluso in questo modulo;
- ogni giocatore prende 1 carta PVP e la posiziona al di sotto della propria plancia giocatore. Posiziona, in seguito, un segnalino Danno sul primo spazio a sinistra del tr. acciato Schiavata e uno sul primo spazio a sinistra del tracciato Aggressione come mostrato in figura. I segnalini Danno utilizzati in questo modo verranno indicati come segnalino Schivata e segnalino Aggressione;
- invece di partire dalla casella vuota, ogni giocatore posiziona il suo segnalino Fama nella casella del tracciato Fama di valore -1 (la cella con ★);

Tracciato Evasione



Tracciato Aggressione

Nota: Il tracciato Aggressione è formato da 8 caselle in due righe. Viene considerato come un unico tracciato. Quando dovete muovere il segnalino Danno oltre la quarta casella, muovetelo semplicemente nella seconda riga partendo dallo spazio più a sinistra.

Tutte le regole standard della partita vengono applicate

normalmente tranne per le seguenti modifiche:

FASE 4: FUOCO

Durante il proprio turno, un giocatore può scegliere di aprire il fuoco contro un altro giocatore presente nella sua stessa regione, in aggiunta o in sostituzione all'aprire il fuoco contro un qualsiasi Nemico rivelato (I giocatori coinvolti verranno chiamati "Attaccante" e "Difensore").

Un attacco tra giocatori viene svolto in questo modo:

- l'Attaccante sceglie un'arma non ancora utilizzata, spende 1 Munizione e rivela la prima carta del mazzo Esiti: questa carta indica il totale di danni inflitti dall'attacco;
- il Difensore ignora un ammontare di danni pari al numero di icone indicate sul proprio tracciato Evasione a sinistra della casella occupata dal proprio segnalino Schivata;
- se il Difensore non è in grado di ignorare completamente l'ammontare di danni subito, deve distribuire il numero di segnalini danno subiti nel proprio Convoglio, tra le carte indicate dal dorso della carta in cima al mazzo Esiti. Il Difensore muove inoltre il proprio segnalino Schivata verso destra di un numero di caselle pari al numero di danni effettivamente subiti (se possibile) dal proprio Convoglio come risultato dell'attacco subito;
- l'Attaccante sposta il proprio segnalino Aggressione verso destra di un numero di caselle pari ai danni effettivamente subiti dal Difensore durante l'attacco appena svolto (se possibile);

Nota: Un giocatore può svolgere più di un attacco verso lo stesso giocatore durante la stessa Fase Fuoco. In questo modo, può muovere più volte il proprio segnalino Aggressione per guadagnare più bonus alla fine della Fase Fuoco.

Nota: La riduzione del danno fornita dal tracciato Schiavata viene applicata soltanto quando un avversario attacca un giocatore (non influenza in nessun modo l'interazione delle carte Nemico con i giocatori).

Nota: Gli altri giocatori non vengono considerati Nemici: tutti gli effetti in gioco che indicano i Nemici non vengono applicati ai giocatori.

Alla fine della Fase Fuoco, in **Ordine Diretto di Turno**, ogni giocatore deve:

- Muovere il proprio segnalino Schiavata di 1 spazio verso sinistra;
- Guadagnare TUTTI i bonus indicati a sinistra del proprio segnalino Aggressione;
- Spostare il proprio segnalino Aggressione sul primo spazio del tracciato Aggressione.

ESEMPIO



Andrea

Davide ● decide di attaccare **Andrea** ● con . Spende 1 Munizione e rivela la prima carta Esito: l'attacco infligge 4 danni! **Andrea** ● ignora 2 danni (come indicato dal tracciato Schivata) ma deve aggiungere 2 segnalini Danno tra le 4 carte centrali del proprio Convoglio. Inoltre, sposta il suo segnalino Schivata sullo spazio più a destra. Come risultato dell'attacco avvenuto, **Davide** ● muove il suo segnalino Aggressione di 2 spazi verso destra. Alla fine della fase:

- **Davide** ● guadagna 1 punto Fama e rimuove 1 segnalino Danno dal proprio Convoglio, come indicato dai bonus che ha raggiunto sul tracciato Aggressione; in seguito sposta il segnalino Aggressione sul primo spazio del tracciato;
- **Andrea** ● muove il proprio segnalino Schivata di 1 spazio verso sinistra (inizierà il prossimo round con una riduzione danno pari a 2).

Davide

BONUS DEL TRACCIATO AGGRESSIONE

- ★: Guadagni 1 punto Fama sul tracciato Fama.
- ✂: rimuovi 1 segnalino Danno dal tuo Convoglio.
- 🎯: Pesca 1 carta Oggetto.
- ★: abbassa di 1 la Fama sul tracciato Fama di un avversario a cui hai inflitto almeno 1 danno in questa fase. Se non è possibile, quel giocatore aggiunge 1 segnalino Danno in una Casella di Carico del proprio Convoglio.

FASE 5: FINE DEL ROUND

Quando giocatore con questo modulo, dovete scartare carte Esplorazione dalla zona Esplorazione se ci sono più di 4 carte (3 carte in una partita con 2 giocatori) prima di rivelare nuove carte per riempire la zona Esplorazione.

Queste regole permettono ai giocatori di utilizzare le carte Ruolo nelle partite.

INTRODUZIONE

La sopravvivenza nelle lande ghiacciate richiede molto più che un po' di fortuna. Dovrete fare uso di tutte le vostre abilità e conoscenze per raggiungere i vostri scopi.

Quando utilizzate questo modulo, ogni giocatore riceve 2 carte Ruolo. Queste carte forniscono ai giocatori due vantaggi:

- un'Abilità unica da utilizzare durante la partita;
- un Obiettivo Personale, che fornisce punti Fama aggiuntivi a fine partita se viene soddisfatto.



COMPONENTI

- 8 carte Ruolo

PREPARAZIONE

Mischiate le carte Ruolo e distribuitene 2 coperte a ciascun giocatore. Ogni giocatore, dopo averle guardate, ne sceglie una da utilizzare come Abilità e la posiziona sopra la propria plancia giocatore mantenendo rivelata la metà superiore (nascondendo la parte sottostante al di sotto della plancia).



Questa carta indica l'abilità unica che il giocatore potrà utilizzare durante la partita.

La seconda carta Ruolo viene messa a faccia in giù nella zona Attiva senza rivelarla: questa carta, nella parte **sottostante**, indica l'Obiettivo personale scelto dal giocatore che fornirà punti Fama extra a fine partita se il suo proprietario soddisferà la condizione indicata.

Ogni Obiettivo personale fornisce ★★ / ★ se il giocatore ottiene il primo/secondo posto (**anche in caso di pareggio**) in una particolare condizione a fine partita (per esempio: il giocatore **con il minor numero** di segnalini Danno nel proprio Convoglio).

In una partita a 2 giocatori, ogni Obiettivo Personale fornisce soltanto ★★ al primo posto (il bonus ★ per il secondo posto viene ignorato).

Nota: L'Obiettivo personale sulla carta ruolo fornisce punti soltanto al suo proprietario.

Nota: L'Abilità su una carta Ruolo usata come Obiettivo personale non ha effetto in partita, come l'obiettivo personale presente sulla carta Ruolo usata come Abilità.

CARTE RUOLO



BOUNTY KILLER

Abilità: Quando un Nemico viene ucciso, questa carta permette al giocatore di scegliere se ignorare il risultato di assegnazione di un Bottino sulla carta Esito rivelata e di rivelarne una seconda, applicando la nuova assegnazione. Il giocatore può utilizzare questa abilità soltanto nella distribuzione di bottini in cui è coinvolto.

Obiettivo: il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede meno segnalini Danno nel proprio Convoglio rispetto agli avversari.



ARMAIOLE

Abilità: Quando attacca, il giocatore può ignorare il risultato della carta Esito rivelata. Se decide di farlo, il giocatore rivela una nuova carta Esito e ne applica gli effetti. Il giocatore può usare questa abilità un qualsiasi numero di volta durante la stessa fase ma solo una volta per attacco.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede il maggior numero di punti Fama sul tracciato Fama dei suoi avversari.



MOTIVATORE

Abilità: All'inizio della partita, questo giocatore posiziona un segnalino Danno su due dei tre bonus indicati su questa carta (a suo piacere). Il bonus che rimane visibile, fornirà ai Sopravvissuti del giocatore un bonus di +1 Capacità di Esplorazione quando svolgeranno l'azione specifica indicata: (partendo da sinistra): +1 per Migliorare il Convoglio, +1 per Raccogliere Risorse, +1 per Reclutare un Sopravvissuto. Il giocatore può cambiare il suo bonus spostando i segnalini Danno durante la Fase Fine del Round.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede più Sopravvissuti dei suoi avversari.



NITRO CULTISTA

Abilità: Quando questo giocatore consuma Benzina per muoversi durante la Fase Movimento, la prima Benzina extra spesa fornisce un bonus a scelta tra: 1 punto velocità aggiuntivo o 2 punti velocità aggiuntivi e 1 segnalino Contaminazione da aggiungere su un Sopravvissuto presente nel proprio Convoglio.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se il suo Convoglio si trova in testa sul Percorso di gioco.



ESPERTO DI RADIAZIONI

Abilità: Durante la fase Esplorazione, i Sopravvissuti contaminati del giocatore non subiscono la penalità dovute ai segnalini Contaminazione che possiedono. Tuttavia, se il numero di segnalini Contaminazione diventa pari alla Capacità di Esplorazione di un Sopravvissuto, quel Sopravvissuto muove e deve essere rimosso normalmente dal Convoglio.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede il minor numero di Sopravvissuti contaminati dei suoi avversari.



SPAZZINO

Abilità: Quando il giocatore effettua l'azione Raccogliere Risorse, può raccogliere una risorsa aggiuntiva dello stesso tipo di una che ha appena raccolto. Se il giocatore decide di farlo, deve aggiungere un segnalino Danno nel suo Convoglio.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede il maggior numero di Risorse nel suo Convoglio dei suoi avversari (deve comunque possedere almeno 1 Risorsa per poter guadagnare i punti).



CONTRABBANDIERE

Abilità: questo giocatore inizia la partita con due Caselle di Carico aggiuntive: può considerare come normali Caselle di Carico del proprio Convoglio. Il giocatore non deve aggiungere segnalini Danno in queste caselle a causa degli attacchi nemici, ma può tuttavia posizionarci volontariamente segnalini danno quando decide di farlo (se possibile).

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede più carte nel proprio Convoglio degli avversari.



AGGIUSTATUTTO

Abilità: Quando il giocatore guadagna 1 Oggetto in qualsiasi modo, pesca sempre 2 carte Oggetto, sceglie 1 carta da tenere e scarta l'altra.

Obiettivo: Il giocatore guadagna punti a fine partita se possiede più carte Oggetto degli avversari (deve comunque possedere almeno 1 Oggetto per poter guadagnare punti).

Queste regole permettono ai giocatori di Includere i nemici Mutanti e le relative carte Bottino alle proprie partite.

COMPONENTI

- 6 carte Nemico
- 6 carte Bottino

PREPARAZIONE

Per includere i Mutanti nella vostra partita, sostituite semplicemente il mazzo Nemici standard (6 carte Nemico e 6 carte Bottino) con queste nuove carte.

CARTE NEMICO



Sopravvissuti Infetti (Agguato): Ogni convoglio riceve ☉ in



Orso Polare Zombie (Agguato): Ogni Convoglio riceve ☉ in e, per ogni che contiene, ☉ in .



Untori della Piaga (Agguato): Ogni giocatore aggiunge 1 ☣ su 1 dei suoi Sopravvissuti.



Abominio (Agguato): Ogni Convoglio riceve ☉ in per ogni Sopravvissuto con ☣ che contiene.



NECRO-MACELLAIO (Agguato): Ogni giocatore rimuove dal proprio Convoglio 1 Sopravvissuto con almeno 1 ☣.



Juggernaut (Agguato). Mischiate tutti i Nemici scartati: pescate 1 carta a caso e applicate gli effetti del suo Agguato. In seguito, scartatela.

CARTE BOTTINO



La **Capsula Criogenica** è un dispositivo che possiede una Casella di Carico speciale che fornisce un punto Fama a fine partita se non è danneggiata e una Casella di Carico che fornisce 1 punto Fama per ogni segnalino Contaminazione presente nel Convoglio del giocatore (massimo 2 punti Fama) se non è danneggiata.



L'**Immunologo** fornisce 1 punto Fama al giocatore se raggiunge (o supera) l'Aurora.



Il **Portapacchi Infetto** è un dispositivo che permette al giocatore di stoccare fino a 3 risorse Benzina/Munizione al suo interno.



Il **Tritacarne** è un veicolo che permette al giocatore di sacrificare un qualsiasi numero di Sopravvissuti per aumentare la velocità del proprio Convoglio. Per ogni sopravvissuto scartato in questo modo, il giocatore aumenta la velocità di 2 punti e deve aggiungere 1 danno in una qualsiasi Casella di Carico del proprio Convoglio.



Il **Cannone della Piaga** è un dispositivo che possiede un'arma di livello 4, 1 Cella di Carico per stoccare 1 Benzina/Munizione e una Casella di Carico speciale che fornisce un punto Fama a fine partita se non è danneggiata,



La **Cisterna di Stoccaggio Vaccino** è un dispositivo che possiede due caselle di Carico identiche. Ciascuna fornisce un punto Fama a fine partita se non è danneggiata.