

LAST AURORA

ACCIAIO SIDERALE



INTRODUZIONE

Un nuovo clan di nemici è apparso sulla strada che porta all'Aurora: il clan di Asgaror. Questo temibile gruppo è diventato in poco tempo uno dei maggiori pericoli delle terre desolate. La sua superiorità deriva dalle armi e dalle armature che veste, forgiate da un misterioso metallo recuperato da un'astronave aliena caduta sulla terra molti anni fa...

Questo regolamento fa riferimento alle regole aggiuntive per giocare *Acciaio Siderale*. La conoscenza delle regole basiche è data per assodata. Fate riferimento al regolamento base per le regole mancanti.

MODULI DI ESPANSIONE

Acciaio Siderale è composto da 5 moduli indipendenti, completamente compatibili uno con l'altro. Potete aggiungerli e combinarli insieme al gioco base come preferite.

MODULO 1 - Mazza Esplorazione COMPONENTI

- 22 carte Esplorazione (con I, II, III sul retro)
- 12 carte Oggetto

PREPARAZIONE

Durante la preparazione del gioco base, rimpiazzate tutte le carte aventi il simbolo con quelle contraddistinte dal . Mescolate tutte le carte Oggetto nel mazzo Oggetti. Quindi, seguite la preparazione del gioco base.

NUOVE ICONE

Armi Lancia Rifiuti: queste armi funzionano come le armi standard, con l'unica differenza che consumano 1 carta Oggetto invece di 1 Munizione per fare fuoco.

Nota: Dato che non funzionano con le Munizioni, i giocatori non possono utilizzare la carta Oggetto Munizioni Incendiarie per attaccare con un'Arma Lancia Rifiuti.



Speciale: Questa Casella di Carico fornisce 1 oggetto alla fine di ogni round.



Questa Casella di Carico aumenta di 1 il limite massimo di Oggetti che un giocatore può conservare.

Nota: questo bonus è cumulativo.

APPENDICE CARTE INCONTRO

[210] Quando incontri il **Ricercato**, hai due opzioni: scartalo, scarta 1 carta Oggetto e perdi 1 punto Fama per aumentare di 3 la velocità della Motrice nel prossimo movimento; oppure puoi pagare 1 Munizione e scartarlo per guadagnare 1 Oggetto, 1 punto Fama e aggiungere al tuo Convoglio una carta Motrice, Rimorchio o Dispositivo.

Nota: Conserva la carta come promemoria per ricordarti dei punti velocità ottenuti e scartala dopo il movimento.

CARTE OGGETTO

[233, 234] L'**Anti-rad** permette al giocatore di rimuovere 1 segnalino Contaminazione ciascuno da un massimo di 3 dei tuoi Sopravvissuti presenti in una singola zona a tua scelta (Zona Attiva, Zona Riposo o Zona Esausti).

[231, 232] Il **Carburante Instabile** permette al giocatore di aggiungere 2 punti Velocità alla sua Motrice aggiungendo 2 segnalini Danno al suo Convoglio oppure di aggiungere 3 punti Velocità al suo Convoglio aggiungendo 4 segnalini Danno al suo Convoglio.

[223, 224] Quando un giocatore usa il **Cibo in Scatola**, aggiunge immediatamente 2 pedine Cibo nel suo Convoglio, ma deve anche aggiungere 1 segnalino Contaminazione su 1 dei suoi Sopravvissuti.

[225, 266] Il **Dispositivo di Occultamento** permette al giocatore di ignorare tutti gli effetti degli agguati e gli attacchi dei Nemici durante la Fase Fuoco corrente.

Nota: il giocatore può attaccare normalmente i nemici quando gioca questo oggetto.

[229, 230] Quando un giocatore usa la **Granata Fumogena**, sceglie 1 Nemico presente nella sua regione e, se possibile, rimuove 1 segnalino Bersaglio avversario da quel Nemico. In seguito, aggiunge un suo segnalino Bersaglio su quel Nemico nel primo spazio Bersaglio libero, partendo da sinistra.

[227, 228] Il **Missile Anticarro** permette al giocatore di infliggere 2 Danni a un Nemico presente nella sua regione e di guadagnare 1 punto Fama. Dato che non è considerato come un normale Attacco, il giocatore non aggiunge il segnalino Bersaglio sul Nemico.

CARTE SOPRAVVISSUTO

[208] Quando l'**Addestratore di Cani** raccoglie risorse, il suo giocatore pesca anche 1 carta Oggetto.

[209] Il giocatore che possiede il **Cecchino** può pagare 1 Munizione per infliggere direttamente 3 Danni a un Nemico nella sua regione senza rivelare una carta Esito. Poiché questo è considerato un normale attacco, il giocatore guadagna 1 punto Fama e aggiunge un segnalino Bersaglio sul Nemico che ha colpito.

[207] Quando il giocatore rivela un MANCATO durante un normale attacco, l'**Osservatore** gli permette invece di infliggere 2 Danni. Poiché questo è considerato un normale attacco, il giocatore guadagna 1 punto Fama e aggiunge un segnalino Bersaglio sul Nemico che ha colpito.

Nota: puoi usare la carta oggetto Munizioni Incendiarie per attivare l'abilità del Cecchino.

CARTE EVENTO

[221] **BUFERA DI NEVE.** Quando questa carta viene rivelata, tutti i Convogli vengono rallentati nel prossimo movimento in base alla loro posizione sulla Tabella Ordine di Turno: il primo giocatore (quello più a destra) perde 2 velocità, il secondo e il terzo 1 velocità, mentre il quarto non perde alcun punto velocità.

[222] **TRASMISSIONE DI EMERGENZA.** Quando questa carta viene rivelata, obbliga i giocatori a compiere una scelta: seguendo l'Ordine Diretto di Turno, ogni giocatore può rimuovere 1 Cibo dal proprio Convoglio per guadagnare immediatamente 1 punto Fama per ogni Cibo rimosso. Se meno di 2 pedine Cibo vengono rimosse in totale, l'Aurora deve essere mossa sulla tappa Rossa.

Nota: Seguendo l'Ordine Diretto di Turno, ogni giocatore può rimuovere Cibo anche se i giocatori precedenti hanno già rimosso un totale di 2 pedine Cibo.

MODULO 2 - Clan Nemico di Asgaror COMPONENTI

- 6 carte Nemico
- 6 carte Bottino

PREPARAZIONE

Per includere il Clan di Asgaror in partita, sostituisci il clan Nemico base (6 carte Nemico e 6 carte Bottino) con queste nuove carte.

NUOVE ICONE:

Casella Corazza Asgardiana: Casella Corazza Asgardiana: questa casella viene considerata come una classica Corazza (può contenere solo segnalini). Durante la Fase di Fine Round, questo metallo si ripara automaticamente: puoi, quindi, rimuovere il da questa casella (se presente).

RIQUADRO DIFESA ASGARDIANO:

Il Clan di Asgaror è molto difficile da sconfiggere, dato che le loro armature di metallo alieno possono ripararsi automaticamente.

Quando un giocatore danneggia uno di questi Nemici, deve posizionare i segnalini Danno partendo da un qualsiasi Riquadro Difesa contrassegnato dalla Corazza Asgardiana.

Alla fine di ogni round, rimuovi TUTTI i segnalini Danno presenti sui Riquadri Difesa Asgardiani da ogni Nemico ancora in gioco.



PRIMI RIQUADRI DIFESA DA DANNEGGIARE



RIMOSSI ALLA FINE DEL ROUND

APPENDICE CARTE NEMICO

[235] **TYR (AGGUATO)** infligge 1 Danno nella prima colonna dei primi Convogli nella regione (a tutti i Convogli in testa, anche in caso di pareggio) e infligge 1 Danno nelle carte indicate a ogni altro Convoglio nella regione.

[236] **ULLR (AGGUATO)** infligge 1 Danno nella prima colonna dei primi Convogli nella regione (a tutti i Convogli in testa, anche in caso di pareggio) e infligge 1 Danno nelle carte indicate a ogni altro Convoglio nella regione.

[237] **HEIMDALLR (AGGUATO)** obbliga ogni giocatore nella sua regione ad aggiungere 1 segnalino Danno su una delle Armi più forti del suo Convoglio. In caso di pareggio (per quanto riguarda il livello dell'Arma),

ogni giocatore sceglie quale Arma danneggiare.

[238] **HEL (AGGUATO)** obbliga ogni giocatore nella sua regione ad aggiungere 1 segnalino Contaminazione su ogni Sopravvissuto presente nella sua Zona Riposo.

[239] **THOR (AGGUATO)** obbliga ogni giocatore nella regione ad aggiungere 1 Danno ciascuno su 3 diverse carte del suo Convoglio.

[240] **LOKI (AGGUATO)** infligge 1 Danno nella riga superiore dei primi Convogli nella regione (a tutti i Convogli in testa, anche in caso di pareggio) e infligge 2 Danni nelle carte Convoglio indicate. Ogni altro Convoglio nella regione riceve 2 Danni nella riga superiore.

CARTE BOTTINO

[243] Il **Container Asgardiano** è un Rimorchio contenente una Casella Corazza Asgardiana e una Casella Speciale che fornisce un 1 punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata.

[244] Il **Distruttore Asgardiano** è un Dispositivo che possiede un'Arma Lancia Rifiuti di livello 4, un'Arma di livello 4, e una Casella Speciale che fornisce 1 punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata.

[246] La **Fonte di Energia Asgardiana** possiede una Casella Speciale che fornisce un 1 punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata, e una seconda Casella che fornisce 1 punto Fama per Ogni Corazza Asgardiana presente nel Convoglio del giocatore alla fine della partita (fino a un massimo di 2 punti Fama) se non è danneggiata.

[245] Le **Piastre Metalliche Asgardiane** sono un Dispositivo che consiste in 2 Caselle Corazza Asgardiane e 1 Casella Speciale che fornisce 2 punti Fama alla fine della partita se non è danneggiata.

[241] Il **Portapacchi Asgardiano** è un dispositivo che possiede una Casella Corazza Asgardiana e una Casella Speciale che fornisce 1 punto Fama alla fine della partita se non è danneggiata.

[242] Il **Radio Operatore** è un Sopravvissuto che obbliga ogni avversario più avanti sul percorso (anche in una regione diversa) ad aggiungere 1 segnalino Danno nelle carte Convoglio indicate per ogni Nemico presente in quella regione.

Nota: Ogni Convoglio nello stesso spazio del giocatore che possiede l'Operatore Radio non riceve alcun danno.

Nota: L'abilità del Radio Operatore viene attivata durante il turno del suo giocatore.

MODULO 3 - Equipaggio Iniziale Asimmetrico COMPONENTI:

- 8 carte Sopravvissuto (con la S sul retro)

PREPARAZIONE

Per includere l'equipaggio asimmetrico nella partita, sostituisci l'equipaggio iniziale (costituito dal Leader e dal Copilota) con queste carte.

APPENDICE

EQUIPAGGIO DEL BRANCO

[247] Il **Lupo Artico** permette al suo giocatore di risolvere l'Azione Bonus riportata nello slot a destra (se presente) e l'Azione Bonus riportata nello slot a sinistra (se presente) dello slot della Zona Esplorazione che ha scelto di esplorare, in aggiunta all'Azione della carta e all'Azione Bonus dello spot scelto, nell'ordine che preferisce.

Nota: Il potere del Lupo Artico non permette al giocatore di effettuare due volte la stessa azione bonus.

ESEMPIO 1: ESPLORARE CON IL LUPO ARTICO



In questo esempio, il Lupo Artico deve migliorare il Convoglio prendendo la Lancia Rifiuti. Può anche scegliere di risolvere l'Azione Bonus relativa e le due Azioni Bonus adiacenti alla zona esplorata in qualsiasi ordine (anche prima di risolvere l'Azione della carta).

[248] Il **Lupo Inseguitore** aumenta la velocità della Motrice del giocatore di 3 se almeno un Convoglio avversario si trova più avanti sul percorso (ignorando i Convogli nello stesso spazio dove si trova il Convoglio del suo giocatore).

Nota: Se il Convoglio del giocatore che possiede il Lupo Inseguitore è in testa, il suo Convoglio non riceve alcun bonus velocità da questa carta.

EQUIPAGGIO MUTANTE

[249] Quando il **Mutante Alfa** termina l'azione di esplorazione, viene messo direttamente nella Zona Riposo se il suo giocatore rimuove 1 segnalino Contaminazione da lui.

Nota: Un segnalino Contaminazione, aggiunto sul Mutante Alfa durante un'azione di esplorazione, può essere immediatamente rimosso per pagare il costo della sua abilità.

Nota: Se il Mutante Alfa riceve il terzo segnalino Contaminazione, muore come un normale Sopravvissuto (completa l'azione corrente ma non può sopravvivere grazie alla sua abilità).

Nota: Se il Mutante Alfa effettua un'azione Bonus o un'azione su una Carta che lo obbliga a rimuovere 1 Segnalino Contaminazione, deve rimuovere quel segnalino.

[250] Prima di muovere il Convoglio, il giocatore può rimuovere 1 segnalino Contaminazione dal **Ghoul** per aumentare di 2 la velocità della sua Motrice per il movimento corrente.

Nota: Se il Ghoul riceve il secondo segnalino Contaminazione, muore come un normale Sopravvissuto (completa l'azione corrente ma non può sopravvivere grazie alla sua abilità).

Nota: Se il Ghoul effettua un'azione Bonus o un'azione su una Carta che lo obbliga a rimuovere 1 Segnalino Contaminazione, deve rimuovere quel segnalino.

EQUIPAGGIO ASGARDIANO

[251] La **Valchiria** aumenta la velocità della Motrice del suo giocatore di 1, 2 o 3 punti se il suo Convoglio è composto da almeno 3, 5 o 7 carte (considerando le carte Motrice, Rimorchio e Dispositivo).

[252] Durante la Fase Fuoco, la **Figlia di Guerra** aumenta il danno inflitto dal primo attacco riuscito a un Nemico di 1,2,3 punti se il suo Convoglio è composto da almeno 3, 5 o 7 carte (considerando le carte Motrice, Rimorchio e Dispositivo).

EQUIPAGGIO ANDROIDE

[253] Il **Prototipo Sintetico** aumenta la velocità della Motrice del suo giocatore di 2 se ogni carta del Convoglio è priva di segnalini Danno.

Il Prototipo Sintetico può essere sfamato con 1 Oggetto o 1 Risorsa di qualsiasi tipo.

[254] Il **Drone di Supporto** permette al suo giocatore di scartare 1 carta Oggetto per aumentare di 2 la velocità della sua Motrice.

Il Drone di Supporto può essere sfamato con 1 Oggetto o 1 Risorsa di qualsiasi tipo.

MODULO 4 - Carte Storia COMPONENTI

- 40 carte Storia (con I, II, III sul retro).

PREPARAZIONE

Seguite la preparazione di una partita standard. In seguito, dividete le carte Storia in tre mazzi in base al Periodo riportato sul retro (I, II, III) e mescolateli separatamente. Mettete il mazzo di Periodo I accanto alla Zona Esplorazione. Mettete gli altri due mazzi da parte per adesso: entreranno in gioco più avanti durante la partita.

CONDIZIONE DI ATTIVAZIONE

Il retro di ogni carta Storia riporta la fase del round in cui la carta può essere attivata. Il testo in basso descrive l'azione specifica, l'evento o la situazione che deve avere luogo per attivare quella storia. Dove non specificato altrimenti, una carta Storia deve sempre essere risolta prima della risoluzione dell'evento che l'ha attivata.

ESEMPIO 1: ATTIVARE UNA CARTA STORIA



Questa carta di Periodo I viene attivata durante la fase Esplorazione, quando un giocatore effettua l'azione Raccogliere Risorse. Quando questo accade, il giocatore che ha fatto l'azione deve affrontare questa carta Storia PRIMA di effettuare l'effettiva azione Raccogliere Risorse.

CARTE STORIA ATTIVABILI

Soltanto una carta Storia **visibile** può essere attivata. Una carta Storia è visibile se:

- è la carta in cima al mazzo Storia corrente;
- è una carta Storia Archiviata sotto una carta nella Zona Esplorazione

(gli effetti di alcune carte Storia obbligano il giocatore a posizionare la stessa sotto una specifica carta).

Un giocatore può risolvere soltanto una carta Storia durante un singolo turno in qualsiasi fase del gioco. Di conseguenza, dopo aver risolto una carta Storia, il giocatore deve ignorare tutte le altre carte Storia visibili (incluso la carta Storia ora in cima al mazzo) per il resto del suo turno.

Alcune carte Storia vengono attivate al di fuori del turno di un giocatore (per esempio: "All'inizio della fase, prima che un nemico risolva il proprio agguato"). Se ciò accade, il primo giocatore in Ordine Diretto di Turno deve risolvere quella carta. Dopo averla risolta, ignora tutte le altre carte Storia visibili che potrebbero essere attivate in quello stesso momento della partita (esempio: se attivi e risolvi una carta attivata all'inizio della Fase Fuoco, devi ignorare tutte le altre carte Storia visibili attivabili all'inizio della Fase Fuoco).

AFFRONTARE UNA CARTA STORIA

Quando un giocatore attiva una carta Storia, deve "affrontarla". Il giocatore alla sua sinistra pesca la carta e legge ad alta voce il suo titolo e l'introduzione. In seguito, legge anche tutte le opzioni riportate sulla carta, in modo che il suo avversario possa scegliere come affrontare la situazione, senza però leggere le conseguenze delle varie opzioni.

ESEMPIO 2: AFFRONTARE UNA CARTA STORIA



Davide attiva una carta Storia. **Francesco** , il giocatore alla sua sinistra, pesca la carta e, senza rivelarla, legge ad alta voce il nome, l'introduzione e, in questo caso, le 2 opzioni (opzione A e opzione B), senza leggere il testo riportato per il successo (✓) e per il fallimento (✗).

Davide deve quindi scegliere l'opzione con cui vuole affrontare questa carta (A o B).

Una volta che il giocatore ha deciso l'opzione che preferisce, deve determinare se la sua decisione porta a un successo o a un fallimento. Ci sono 3 possibili casi:

- Non ci sono condizioni particolari: il giocatore ha successo automaticamente e deve leggere il testo relativo al successo (✓).
- Una **PROVA**: un test immediato che il giocatore deve provare a superare.
- Una **MISSIONE**: un compito specifico che il giocatore deve portare a termine per ottenere un beneficio.

Dove non specificato altrimenti, dopo la risoluzione di una carta Storia, il giocatore che l'ha affrontata deve continuare a giocare normalmente (se la condizione di attivazione fosse, ad esempio, un'azione, il giocatore dovrebbe portare a termine quell'azione).

TENTARE UNA PROVA

Una Prova ha una dicitura simile a **PROVA [A,B]**. Questo significa che, per poter tentare una prova, il giocatore deve rivelare una carta Esito e guardare la prima lettera in basso, partendo da sinistra. Se quella lettera è elencata nel testo della Prova, il giocatore ha successo e legge immediatamente il testo relativo al successo (✓). In caso contrario, la Prova fallisce e deve leggere il testo relativo al fallimento (✗).

Alcune Prove permettono al giocatore di aumentare le proprie probabilità di successo permettendo Risorse o ritrovandosi in condizioni particolari.

ESEMPIO 3: TENTARE UNA PROVA

A Prova a colpire l'uomo: **PROVA [A,B] + [C]** se paghi **1 Munizione**. In questa opzione, il giocatore può scegliere di pagare 1 Munizione per aumentare la sua probabilità di successo aggiungendo la lettera C alla Prova.

SVOLGERE UNA MISSIONE

Una Missione è un compito specifico che il giocatore deve portare a termine per guadagnare un determinato beneficio, come descritto sulla carta.

Dove non specificato altrimenti, quando un giocatore accetta una Missione, la deve posizionare nella propria Zona Attiva come promemoria.

Quando un giocatore completa la Missione, deve leggere immediatamente il testo relativo al successo (✓).

Se, invece, fallisce la Missione, deve leggere il testo relativo al fallimento (✗).

Nota: Un giocatore può accettare e avere un qualsiasi numero di Missioni "attive" nella propria zona Attiva.

GLOSSARIO

Le carte Storia hanno diversi "termini chiave", che hanno i seguenti effetti:

- **PROVA:** Un test che il giocatore deve immediatamente affrontare rivelando una carta Esito.
- **ARCHIVIA:** Indica al giocatore di mettere questa carta in una Zona specifica o sotto una carta specifica. Se una carta Storia viene Archiviata sotto una carta Convoglio, le eventuali Caselle di Carico in basso su quella carta devono essere considerate per ogni regola di gioco come estensione della carta Convoglio stessa. Se quella carta Convoglio viene scartata in qualsiasi modo, la carta Archiviata.
- **SCARTA:** Indica al giocatore di scartare una carta Storia nella pila delle Storie scartate (create questa pila accanto alla plancia di gioco).
- **FALLIMENTO:** Indica che il giocatore ha fallito la missione o la prova e che deve leggere il testo relativo al fallimento (✗).
- **MISSIONE:** Indica una prova che il giocatore deve portare a termine e descrive le condizioni di risoluzione e fallimento.
- **RISOLVI:** indica che il giocatore ha completato la Missione e che deve leggere il testo relativo al successo (✓).
- **SUCCESSO:** indica che quel giocatore è riuscito nel tentativo e deve leggere il testo relativo al successo della Storia.

FINE DEL ROUND

Alla fine di ogni round, scartate la carta Storia in cima al mazzo Storie, in modo da rivelare la successiva.

CAMBIO DEL MAZZO

Durante la partita, quando la prima carta di Periodo II appare in cima al mazzo Esplorazione, rimuovete dal gioco il mazzo Storie di Periodo I, senza rimuovere le storie Archivate e le Missioni "attive" in gioco. Da questo momento, usate le carte Storia di Periodo II.

Svolgete la stessa procedura per il mazzo Storia di Periodo III quando la prima carta di Periodo III appare in cima al mazzo Esplorazione.

LAST AUTOMA CON LE CARTE STORIA

Se giocate una partita in solitario contro l'Automa, applicate queste regole:

- L'Automa attiva le carte Storia come un normale giocatore. Se l'Automa effettua un'azione che attiverebbe normalmente una carta Storia visibile, questa azione attiva quella carta anche se l'azione dell'Automa ha come effetto quello di scartare quella carta. Per esempio, se l'Automa scarta un Incontro come risultato di una sua azione, deve attivare la carta Storia se essa riporta "Quando un giocatore risolve un Incontro".
- Quando l'Automa attiva una carta Storia, non la affronta. La carta viene, invece, messa nella sua Zona Oggetti/Bottini senza girarla.
- Durante il suo turno, il giocatore può scartare 1 carta Storia dalla Zona Oggetti/Bottini per prevenire TUTTI gli effetti presenti sulla carta Azione dell'Automa. Questo non può impedire all'Automa di esplorare. Il giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte Storia dell'Automa nello stesso turno per annullare gli effetti di 1 carta Azione per ogni carta Storia scartata.
- Quando un giocatore attiva una carta, la deve pescare e leggerla per se stesso.

Importante: In una partita in solitario, il giocatore deve leggere per se la carta Storia, senza però leggere anticipatamente il testo dei risultati delle opzioni prima di averle portate a termine.

Nota: Le carte attivate in una particolare situazione (per esempio, "alla fine della fase") sono sempre risolte dal giocatore e non scartate.

Nota: Alla fine della partita, tutte le carte Storia nella Zona Oggetti/Bottini dell'Automa vengono scartate senza effetto e senza fornire alcun punto Fama.

ESEMPIO 4 - USARE UNA CARTA STORIA DELL'AUTOMA



Durante la fase Movimento, **Davide** decide di scartare la carta Storia dalla Zona Oggetti/Bottino dell'Automa per ignorare tutti gli effetti della carta Azione giocata dall'Automa: l'Automa non guadagna quindi il Sopravvissuto e **Davide** non deve aggiungere 1 al suo Convoglio.

MODULO 5 - GIOCATORE CONTRO GIOCATORE

COMPONENTI

- 4 carte PVP
- 12 carte Esito

PREPARAZIONE

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

- quando preparate i Nemici per la partita, rimuovete casualmente 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 tracciato 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 proprio segnalino Fama nella casella del tracciato Fama di valore -1 (la cella con ★);



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 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 Evazione 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



Davide decide di attaccare **Andrea** con (A). Spende 1 Munizione e rivela la prima carta Esito: l'attacco inflige 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 proprio tracciato Aggressione; quindi sposta il segnalino Aggressione sul primo spazio del tracciato;
- **Andrea** muove il proprio segnalino Schiavata di 1 spazio verso sinistra (inizierà il prossimo round con una riduzione danno pari a 2).

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 giocate con questo modulo, dovete scartare le carte in eccesso se sono presenti più di 4 carte nella Zona Esplorazione (3 carte in una partita a due giocatori) prima di riempire la Zona Esplorazione (invece di scartare l'eccesso quando ci sono più di 3 carte).

A game by: Mauro Chiabotto

Graphic & Layout: Davide Corsi

Cover Illustration: bimawithpencil

Illustrations: Davide Corsi, Khuseyn Khutugov, Raja Nandepu, Vincenzo Praticò, Wahtari studio

English Revision: William Nahtari

Production: Silvio Negri-Clementi

Published by: Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 - Milano 20122 - Italy

www.pendragongamestudio.com
Info@pendragongamestudio.com

Last Aurora Frozen Steel is™ & ©2021 Pendragon Game Studio srl
All rights are reserved.

Keep these instructions for future reference.

Made in China