



THE HUNT BEGINS



Regole: Jarosław Ewertowski & Grzegorz Oleksy

Art Work: Darek Zabrocki & Mariusz Siergiejew & Michał Pawlaczyk

Design dei Modelli: Prodos Games Studio

Grafica & Layout: Antonina Leszczyszyn & Michał Pawlaczyk

Fotografia: Antonina Leszczyszyn

Prodos Games ringrazia:

Kraig Koranda, Roland Berberich, Rob Alderman, Marshall Jones, Craig

Thompson, Matthew Edgeworth and Mark Rapson

Traduzione italiana: Alessandro Pironi

1.1 V

PRODOS
GAMES



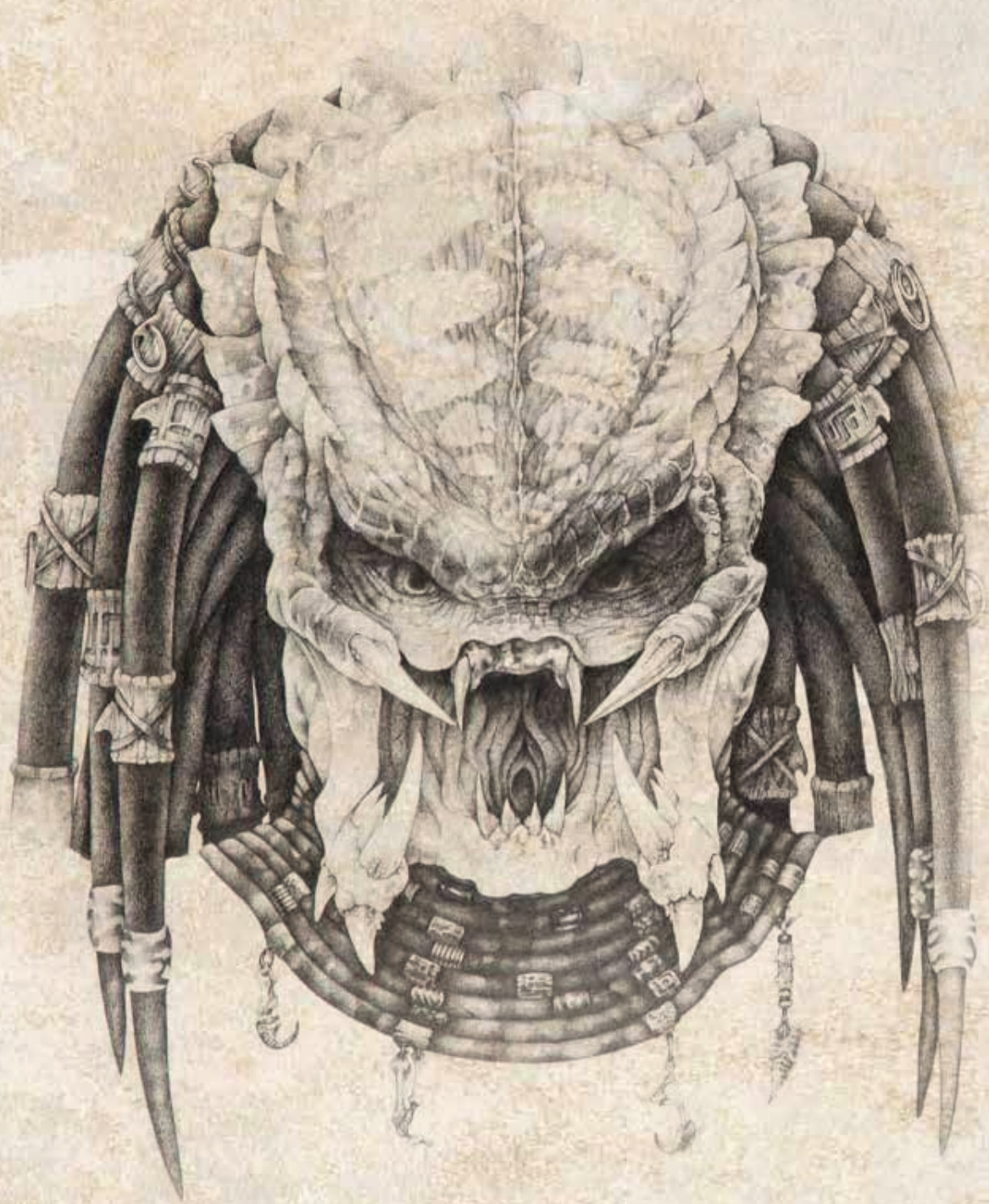
AVP: Alien vs. Predator TM & © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

Produced by Prodos Games Limited.

© Prodos Games Ltd. 2015

SOMMARIO

| | |
|---|-------|
| Introduzione..... | 4 |
| Contenuto della Scatola..... | 5 |
| Assemblaggio..... | 6 |
| Definizioni delle Miniature | 6 |
| Regole Introduttive..... | 6 |
| Nascosti nelle Ombre – <i>Gettoni Ping!</i> | 6 |
| Concetti Generali di Gioco..... | 7 |
| Statistiche delle Unità..... | 8 |
| Valori Statistica delle Armi..... | 9 |
| Carte | 9 |
| Tavolo da Gioco..... | 11 |
| Come Giocare..... | 18 |
| Iniziare una Partita..... | 18 |
| Linea di Vista..... | 19 |
| Regole Occupazione Tessera..... | 21 |
| Movimento..... | 22 |
| Trasportare un Gettone Obiettivo..... | 23 |
| Azioni..... | 23 |
| Azioni Base Generiche..... | 23 |
| Azioni Estese Generiche..... | 24 |
| Combattimento..... | 26 |
| Armatura..... | 26 |
| Ferite..... | 27 |
| Combattimento a Distanza..... | 27 |
| Combattimento Corpo a Corpo..... | 28 |
| Azioni Speciali di Combattimento..... | 29 |
| Ingaggiare per Dislocamento..... | 32 |
| Abilità..... | 35 |
| Lista Abilità Passive dei Marine..... | 35 |
| Lista Abilità Passive degli Alien..... | 35 |
| Lista Abilità Passive dei Predator..... | 36 |
| Riferimenti..... | 37 |
| Statistiche dei Marine..... | 37 |
| Statistiche e Armi degli Alien..... | 39 |
| Statistiche dei Predator..... | 40 |
| Missioni Campagna..... | 42 |
| Regole di Gioco Avanzate..... | 52 |
| Liste delle Forze..... | 52 |
| Esperienza e Livelli..... | 53 |
| Creare il tuo Eroe..... | 54 |
| Condizioni di Vittoria Specifiche..... | 57 |
| Modalità Arena di Sopravvivenza | 59 |
| | |



INTRODUZIONE

Cos'è Alien vs Predator: The Hunt Begins?

Alien vs Predator: The Hunt Begins è un dinamico gioco da tavolo tattico per uno o più Giocatori che vi permette di prendere il controllo di una delle tre forze: Alien Xenomorfi, Predator o Marine Coloniali Umani!

Il gioco da tavolo AvP: THB descrive uno scontro, fra fino a tre delle diverse fazioni, che si svolge sul relitto di una nave spaziale chiamata USCSS Theseus.

Dagli Alien Xenomorfi nascosti nell'ombra, in attesa di un momento di debolezza per balzare fuori e catturare nuovi ospiti per la covata, ai Marine Coloniali ben addestrati ed equipaggiati con le più moderne attrezzature e, per finire, ad una razza misteriosa di brutali cacciatori extraterrestri che gli umani chiamano Predator.

Ogni Forza offre un set unico di abilità che ne differenzia lo stile di gioco in Alien vs Predator: The Hunt Begins. Sia che tu preferisca prendere il controllo di uno sciame di terrificanti Alien che inondando a frotte i bui corridoi o comandare coraggiosi Marine Coloniali in lotta contro i terrore dell'oscurità o imbarcarti in una caccia al trofeo guidando un piccolo e potente gruppo di Predator, trascorrerai molte ore di emozionante divertimento con AvP:THB.

Il senso di suspense e tensione è esaltato dalla meccanica dei *Gettoni Ping!*; questi gettoni celano l'identità di ogni modello fino a quando non viene avvistato da un avversario. Ogni Forza utilizza i *Gettoni Ping!* in maniera un po' diversa, questo è il primo modo col quale AvP:THB offre un bilanciamento di gioco asimmetrico e unico.

AvP:THB offre molti tipi di gioco impegnativo, per uno o più giocatori. La campagna principale consiste di 10 Missioni legate insieme in una storia che narra i drammatici eventi che si svolgono a bordo della USCSS Theseus. Ogni Missione può essere comunque giocata separatamente. Un altro tipo di gioco è la Missione Arena di Sopravvivenza, che contrappone un gruppo di sopravvissuti a un'orda di nemici. Questo tipo di gioco può essere giocato come Missione singola o in una mini-campagna multi-round durante la quale sia le Forze dell'Orda che i Sopravvissuti possono ottenere esperienza e migliorare da un round all'altro. Ci sono anche singoli scenari pre-costruiti, per permetterti di testare le tue forze da solo o contro gli amici e vedere chi ha il miglior senso strategico e può guidare la sua squadra alla vittoria.

Il gioco da tavolo AvP:THB è adatto a diversi tipi di giocatori, offrendo due set di regole: Base e Avanzato. Il set di regole Base offre un gioco molto veloce ma coinvolgente ed emozionante. Queste regole rendono il gioco più breve e più semplice omettendo le regole più complesse per garantire che anche i principianti e i giocatori occasionali si possano sentire coinvolti e gratificati dall'oscura e terrificante ambientazione di AVP:THB. Le regole Avanzate offrono agli aspiranti comandanti da tavolo l'intera gamma di possibilità tattiche. Queste regole sono state create pensando ai giocatori più esperti, cercando di influenzare ogni aspetto del loro gioco, a cominciare dalla organizzazione delle proprie forze, con una moltitudine di nuove Carte e nuove Regole Speciali. Questo set di regole incrementa la complessità del gioco e, in ultima analisi, ne migliora l'esperienza. A parte i due set di regole, il gioco offre una varietà di Missioni, a partire da Missioni di sopravvivenza in solitaria con scenari pre-costruiti o casuali per finire con massicce campagne narrative multi-battaglia.



1.1 CONTENUTO DELLA SCATOLA

AvP: THB include:

Modelli:

- 10 Giovani Guerrieri Alien
- 5 Stalker Alien
- 3 Predator
- 5 Marine Coloniali

Dadi:

3 Dadi D20

Carte:

- 2 Carte Statistica Alien
- 3 Carte Statistica Predator
- 5 Carte Statistica Marine Coloniale
- 20 Carte Ambientali
- 20 Carte Missione (gioco Avanzato)
- 60 Carte Strategia (20 per ciascuna Fazione)(gioco Avanzato)

Tessere del gioco da tavolo:

- 32 Corridoi rettilinei
- 8 Incroci
- 8 Sezioni a T
- 8 Sezioni a L
- 10 Vicoli ciechi
- 8 Tessere Condotto di Aerazione
- 7 Stanze (Laboratorio, Armeria, Capsula di Salvataggio, Ponte, Camera Criogenica, Sala Macchine e Capsula dei Predator)

Altri Accessori:

- 1 Sagoma Fiammata/Sputo Acido (ideata per AvP)
- 151 Gettoni Ferita, Ping!, Attivato, Guardia, Nascosto e Obiettivo.
- 20 Porte



1.2 ASSEMBLAGGIO

Prima di poter iniziare a giocare, i Modelli vanno assemblati. Le istruzioni di assemblaggio si trovano dentro la scatola delle miniature. Le miniature dovrebbero essere assemblate usando colla cianoacrilica e attrezzi da hobbista, con l'assistenza di un adulto (colla cianoacrilica e attrezzi non sono inclusi).

Le miniature incluse in AvP:THB sono state specificamente disegnate dalla Prodos Games LTD.

1.3 DEFINIZIONI DELLE MINIATURE

BASETTE

Le regole di AvP:THB sono state scritte assumendo che i Modelli utilizzati siano montati sulle basette che vi abbiamo fornito. La dimensione della basetta dei Modelli ha diversi scopi nelle regole di gioco.

Noi usiamo tre tipi di basette:

- Basette Piccole da 30mm di diametro.
- Basette Medie da 40mm di diametro che sono usate, per esempio, da HQ/Anziani e Guerrieri Alien.
- Basette Grandi da 50 mm o più di diametro che sono usate per Modelli Grandi e Veicoli Leggeri.

I Mostri spesso non hanno una basetta o hanno una basetta speciale (come i Crusher Alien). A meno che diversamente specificato, nelle Regole di Gioco questi sono considerati come Basette Grandi.

2. REGOLE INTRODUTTIVE

Il gioco da tavolo AvP:THB nasce con due diversi set di regole che possono essere usate insieme ai Modelli e alle Tessere fornite.

A meno che diversamente specificato, le regole Base e le Statistiche si applicano a tutti i Modelli in gioco. Queste comprendono le regole per movimento, sparo e combattimento corpo a corpo e sono tutto ciò che serve per giocare. Le regole Base sono adatte per partite veloci e dinamiche.

Le regole Avanzate introducono la possibilità di creare una forza personalizzata, migliorando enormemente lo spessore tattico che il gioco offre.

2.1 NASCOSTI NELLE OMBRE - GETTONI PING!

Un aspetto essenziale del gioco da tavolo AvP:THB è che nessuno può essere sicuro di cosa si cela dietro l'angolo; tuttavia, ogni Fazione è equipaggiata con dispositivi o abilità naturali per individuare forme di vita. Questi dispositivi o abilità gli forniscono anche una qualche idea della disposizione della nave spaziale e gli permettono di individuare ogni minima vibrazione nell'aria. Ciononostante, perfino le abilità più sviluppate e gli equipaggiamenti più sofisticati non sono in grado di distinguere con precisione la dimensione o il tipo di un oggetto in movimento. Per rappresentare ciò, ogni Modello in AvP:THB inizia il gioco schierato come *Gettone Ping!*.

Gettoni Ping!:



Marine
Coloniale



Alien



Predator

I giocatori piazzano e muovono i *Gettoni Ping!* a faccia in giù, finché decidono di sostituire il *Gettone Ping!* col Modello o non appena un *Gettone Ping!* e un Modello o *Gettone Ping!* avversario ottengono la Linea di Vista (LdV) l'un l'altro.

Ogni regola in AvP:THB, se non specificato altrimenti, che si riferisce ai Modelli vale anche per i *Gettoni Ping!*.

I giocatori possono guardare sotto i loro *Gettoni Ping!* in qualsiasi momento per controllare la posizione dei loro Modelli non rivelati. Non devono memorizzare le posizioni delle loro forze!

2.2 CONCETTI GENERALI DI GIOCO

In questa sezione introdurremo alcuni concetti generali usati nel gioco da tavolo AvP:THB. Troverete una breve descrizione dopo ciascun concetto/idea/regola che spiega come questo si inserisce nel resto del gioco e permette di acquisire familiarità con i concetti di base rendendo molto più facile comprendere le regole.

D20 - AvP:THB usa dadi a 20 facce, indicati nel regolamento come D20. Se c'è un numero di fronte al D20, quello è il numero di dadi a 20 facce che deve essere tirato (p.e. 2D20 = tira due dadi a 20 facce). Tutti i Test, i tiri e i ritiri del gioco si eseguono tirando il dado D20.

Ritiro - Un Giocatore può ritirare un dado solo una volta (i ritiri non possono essere ritirati). Se il Giocatore è in grado di ritirare e sceglie di farlo, poi deve accettare il secondo risultato, anche se è peggiore del primo.

Fuori dal Tavolo! - I tiri D20 valgono solo se finiscono sul tavolo di gioco. Se un D20 rotola fuori dal tavolo, deve essere ritirato; il risultato vale solo se atterra sul tavolo. (Questa è la sola eccezione alla regola che vieta di ritirare i ritiri, cioè i ritiri che finiscono fuori dal tavolo devono essere tirati ancora.)

Successo Perfetto - I tiri di dado con un risultato di un 1 naturale (cioè non modificato) sono sempre un successo. Se il risultato del tiro per Colpire è un 1 naturale, non possono essere eseguiti tiri Armatura o Cura.

Catastrofe - I tiri di un 20 naturale sono sempre un fallimento. Ogni Modello che tira un 20 naturale per qualsiasi Test Abilità non può spendere ulteriori Punti Azione nel Turno di Gioco. Inoltre, un giocatore non può usare i bonus del Livello d'Esperienza del suo Modello per ritirare un tiro di 20.

Per Esempio: Un Marine Coloniale usa il suo 1° Punto Azione per un'Azione Sparare. L'Arma a Distanza del Marine ha RdA 2. Il Giocatore assegna tutte le RdA a un Modello nemico, quindi il Giocatore tira 2D20. Uno dei tiri è un 20, significa che il Marine perde il suo 2° Punto Azione ma può ancora completare l'Azione che ha iniziato risultante in un colpo e in un fallimento.

Attivato/Disattivato - Un Modello che è Attivato può spendere Punti Azione per eseguire Azioni Base o Avanzate ed usare le sue Abilità Speciali Attive. I Modelli Disattivati sono Modelli che sono stati attivati oppure sono considerati come già attivati nel Turno di Gioco. I Modelli Disattivati non possono effettuare nessuna Azione nel relativo Turno di Gioco.

Colpo Automatico - Se un Attacco a Distanza o Corpo a Corpo è descritto come un 'Colpo Automatico', significa che i Test AT o CC sono sempre un successo.

Punti Azione - Punti che permettono ai Modelli di eseguire molte Azioni diverse. Ogni Modello inizia la sua attivazione con 2 Punti Azione. Ogni Azione costa almeno 1 Punto Azione, se non diversamente specificato. Riferimento a pagina 23

Attacco a Distanza - Ogni tipo di Azione che richiede al Modello di fare un Test AT è un Attacco a Distanza. Riferimento a pagina 27

Attacco Corpo a Corpo - Ogni tipo di Azione che richiede al Modello di fare un Test CC è un Attacco Corpo a Corpo. Riferimento a pagina 28

Pila degli Scarti - Una pila di Carte per le Carte usate/scartate di un certo tipo. Per Esempio: Pila degli Scarti delle Carte Strategia.

Mazzo - Un mazzo di Carte di un certo tipo.

LV - Un'abbreviazione per Livello.

Per Colpire/Colpo - Ogni Test per un Attacco a Distanza o Corpo a Corpo viene anche detto Per Colpire. Ogni Attacco a Distanza o Corpo a Corpo eseguito con successo viene anche detto Colpo.

Dislocato - Un Modello è Dislocato quando due o più Modelli scambiano le loro rispettive posizioni per mantenere la Tessera Ingaggiata completamente occupata. Altre informazioni sul Dislocamento sono riportate nella Sezione 5.2.1 del Manuale. Riferimento a pagina 29

Gettone - Un segnalino di cartone che rappresenta una fra molte diverse cose, come oggetti, unità, abilità, effetti e Obiettivi Missione, a seconda del contesto. Ad Esempio: Gettone Danno Acido, Gettone Ferite del Predator, Gettone Guardia e *Gettone Ping!*.

Test Abilità - Per superare un Test Abilità, tira con un D20 un numero minore o uguale al valore della pertinente abilità del Modello.

Per Esempio: Un Modello con un'Abilità nel Tiro di 12 (AT 12) ha bisogno di un tiro di 12 o meno con un D20 per superare il Test AT (Abilità nel Tiro).

Valore Test - Il numero, pari o inferiore, che deve essere tirato sul D20 per superare con successo il test.

Modificatore - Un numero da aggiungere o sottrarre al Valore Test prima di effettuare il tiro.

Abilità Attiva o (A) - (A) dopo il nome di un'Abilità indica che questa è un'Abilità Attiva. Un'Abilità Attiva richiede almeno 1 Punto Azione per essere usata.

Abilità Passiva o (P) - (P) dopo il nome di un'Abilità indica che questa è un'Abilità Passiva. Un'Abilità Passiva è sempre attiva, se non diversamente specificato. Queste spesso modificano o influenzano altre Abilità (Attive).

Tessera Ingaggiata - Ogni Tessera del gioco si considera Ingaggiata in una delle seguenti condizioni:

- La Tessera è occupata da almeno 2 Modelli di Fazioni opposte.
- La Tessera è adiacente a una Tessera totalmente occupata da Modelli da almeno due Fazioni.

Tessera Totalmente Occupata - Tessera nella quale non rimangono Punti da Occupare.

2.3 STATISTICHE DELLE UNITÀ

In AvP:THB, ogni miniatura ha una serie di statistiche che rappresentano le sue varie abilità. I valori di queste statistiche variano da 1 a 20, con 1 che indica che la creatura è a malapena in grado di capire il compito affidatogli e con 20 che rappresenta un professionista ben addestrato o l'apice dello sviluppo evolutivo.

Ogni abilità può essere temporaneamente o permanentemente influenzata nel corso del gioco. La maggior parte sono usate come punto di partenza per calcolare il Valore Test da tirare col D20:

M



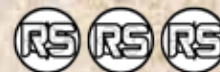
Movimento. Determina la velocità di movimento di un Modello. Questo numero indica di quante tessere il Modello può muovere dopo aver speso 1 Punto Azione per un'Azione Muovere.

CC



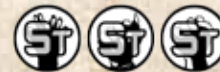
Corpo a Corpo. Più alto è il valore di questa abilità, migliore è il Modello come combattente. Questa abilità determina l'efficacia del Modello nel combattimento corpo a corpo tanto quanto la familiarità con le condizioni di combattimento e l'abilità di effettuare altre Azioni mentre Ingaggiato in mischia. Questo è il Valore Test richiesto col tiro di un D20 per superare un Test Abilità di Combattimento Corpo a Corpo.

AT



Abilità di Tiro. Questa abilità determina quanto buona è la mira del Modello. I valori più alti di questa abilità sono il frutto di un intenso allenamento, dell'ausilio di tecnologie avanzate o di adattamenti evolutivi sviluppati nel corso di generazioni. Questo è il Valore Test richiesto col tiro del D20 per superare un Test di Combattimento a Distanza.

Fo



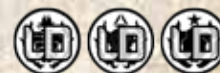
Forza. Questa abilità determina quanto forte e potente è il Modello. La Statistica Forza può essere usata per Testare gli atti di forza del Modello. La forza del Modello è uno dei fattori che contribuiscono alla potenza delle sue armi da corpo a corpo. Questo è il Valore Test richiesto col tiro del D20 per superare un Test di Forza.

Cos



Costituzione. Questa abilità determina quanto robusto e resistente è il Modello. Può essere usata per Testare le performance di un Modello in condizioni di scarsità di aria o la sua resistenza a fattori esterni. Questo è il Valore Test richiesto col tiro del D20 per superare un Test di Costituzione.

LD



Leadership. Questa abilità determina la capacità di agire come un'unità coesa, un membro di un squadra o la forza dell'ego del Modello e degli istinti naturali. Questo è il Valore Test richiesto col tiro del D20 per superare un Test Leadership.

Fe



Ferite. Questo è un modo di tener traccia di quanto danno un Modello può subire prima di soccombere per le sue ferite. Tutti i comuni Modelli di dimensioni umane o più piccole hanno normalmente una sola Ferita. Se le Ferite del Modello sono ridotte a zero o meno, questi è rimosso dal tavolo come perdita.

A



Valore Armatura. Questo numero determina l'abilità naturale di un Modello di respingere i danni. Può essere fornita da un'armatura personale avanzata, da una pelle inumanamente robusta o da strati di esoscheletro. Più alto è il valore, migliore è la protezione del Modello contro la maggior parte dei danni. È il Valore Test richiesto, pari o inferiore, dal tiro di un D20 per un Test Armatura per ignorare un Colpo. Occasionalmente, un valore Armatura può includere un secondo numero fra parentesi, p.e. A: 18(12), che è il Valore Armatura Impenetrabile. L'Armatura non può essere ridotta sotto il valore fra parentesi.

PUNTI AZIONE

Ogni Modello nel gioco ha due Punti Azione (salvo diversamente specificato). Per semplicità, questo valore non è riportato nella linea Statistiche. Una volta che un Modello ha speso tutti i suoi Punti Azione, è disattivato fino alla fine del Turno di Gioco.



Carte Statistiche



Queste Carte contengono tutte le informazioni necessarie per usare ciascuna unità o Modello del gioco. Il fronte fornisce i valori numerici per ciascuna delle statistiche che descrivono un dato Modello, con le armi che usa e le Abilità Speciali alle quali ha accesso. Il retro della Carta Statistiche contiene la descrizione delle Abilità Speciali e le Regole Speciali del Modello. Le Carte Statistiche forniscono un accesso facile e veloce alle caratteristiche del Modello senza doverle scrivere da qualche parte o andarle a cercare sul Manuale. Le Carte Statistiche di ogni unità o Modello sotto il controllo del giocatore, vengono poste su un lato del tavolo prima dell'inizio della partita, così da poter essere velocemente consultate.

Carte Ambientali

Esempio di Carta Statistiche di Marine Coloniale.

Simboli Armi a Distanza



Simboli Armi da Corpo a Corpo



2.4 VALORI STATISTICA DELLE ARMI

| M56 SMART GUN | | |
|---------------|-----|-----|
| Fo | RdA | VAV |
| 14 | 3 | 1 |

Fo - Forza. La Forza dell'Arma di un Modello andrà a Modificare il Valore Armatura del suo bersaglio.

RdA - Rapidità d'Attacco. L'ammontare di test Abilità che può essere fatto durante un Attacco a Distanza o Corpo a Corpo.

VAV - Valore Anti Veicolo. Questo valore Modificherà l'Armatura Veicolo (AV) dei bersagli con PS (Punti Struttura). (Le regole per i Veicoli non sono state ancora pubblicate).

2.5 CARTE

Durante una partita di AvP:THB si possono utilizzare fino a quattro diversi tipi di Carte:



Questo tipo di Carte simula eventi casuali che avvengono sui ponti della USCSS Theseus. Le Carte Ambientali influenzano la nave e chiunque si trova a bordo, a meno che diversamente specificato. Una Carta Ambientale viene pescata dall'apposito mazzo e giocata dal giocatore che ha vinto l'iniziativa all'inizio di ciascun Turno di Gioco. In qualsiasi momento può esserci in gioco solo una Carta Ambientale.

Carte Strategia



Carte Strategia Predator



Carte Strategia Alien



Carte Strategia Marine

Le Carte Strategia sono Carte Specifiche della Fazione che simulano i vantaggi, le tattiche o le manovre speciali per ciascuna Forza. Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore pesca 5 Carte Strategia dal suo mazzo. Ogni giocatore può scartare l'intera mano iniziale ponendola nella pila degli scarti, prima dell'inizio del

primo Turno di Gioco e sostituirla con una nuova mano dalla cima del suo mazzo. Deve tenere la seconda mano. Le mani del giocatore vanno tenute segrete. All'inizio di ogni Turno di Gioco, ciascun giocatore pesca tante Carte Strategia quante ne servono per averne esattamente 5 in mano. Ogni giocatore può giocare fino a due Carte Strategia in ciascun Turno di Gioco. Nessun giocatore può avere più di 5 Carte nella sua mano in ogni momento del gioco; se ciò avviene, deve scartare immediatamente fino a tornare a 5 Carte. Le Carte Strategia possono essere giocate solo fra le attivazioni dei singoli Modelli di qualsiasi giocatore, a meno che diversamente specificato sulla Carta. Il giocatore cui spetta attivare il Modello successivo può scegliere di giocare una Carta Strategia prima dell'avversario. Se non specificato altrimenti, le Carte strategia sono rimosse dal gioco, e poste nella pila degli scarti del proprietario, subito dopo che hanno avuto effetto.

Carte Missione



Le Carte Missione forniscono un interessante aspetto casuale al gioco, facendo sì che non ci siano due Missioni che giocherete nella stessa maniera. Le Carte Missione contengono una moltitudine di obiettivi diversi, iniettando boccate d'aria fresca nelle vecchie, familiari mappe e permettendo ai giocatori di creare mappe personalizzate completamente nuove ed eccitanti con condizioni di vittoria casuali. Le Carte Missione possono essere usate con Mappe Missione ideate dai giocatori per molte innumerevoli sfide, offrendo ore di gran divertimento. Ogni Carta Missione contiene una serie di tre Condizioni di Vittoria - una per ogni Fazione - ma solo quella della Fazione scelta dal giocatore deve essere completata, mentre le restanti sono ignorate. Prima dell'inizio del gioco, il giocatore con l'iniziativa pesca una Carta, legge il suo obiettivo agli altri giocatori e piazza i suoi Obiettivi Missione seguendo le regole riportate nella sezione Regole del Gioco Avanzato del Manuale. Quindi la Carta Missione è rimescolata nel Mazzo Missioni e il prossimo giocatore pesca una carta e piazza i suoi Obiettivi Missione. Una volta che gli obiettivi di tutti i giocatori sono stati determinati, la partita può avere inizio.

2.6 TAVOLO DA GIOCO

Il gioco si svolge a bordo di un vascello Scientifico e da Trasporto, la USCSS Theseus. Il tavolo da gioco di AvP:THB è variabile e può essere predisposto in molti modi diversi per rappresentare i diversi livelli della nave. Ogni Missione presente in AvP:THB ha una mappa diversa, creata con le tessere incluse nel gioco. Utilizzando le Regole Missioni del Gioco Avanzato che sono incluse in AvP:THB, potrete ideare una varietà illimitata di mappe differenti. Il solo limite è la vostra immaginazione!

2.6.1 Tessere Pavimento

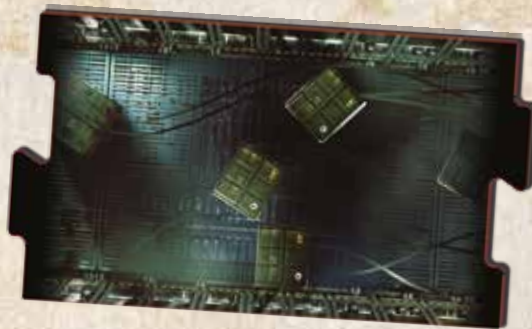
I singoli pezzi che compongono le mappe sono detti Tessere. I loro bordi sono tagliati in modo da permetterne l'incastro l'un l'altro, come i pezzi di un puzzle per non farle scivolare via nel bel mezzo della partita. Le singole Tessere hanno anche specifiche funzioni. AvP:THB usa 5 diversi tipi di Tessere:

- Corridoio Infestato



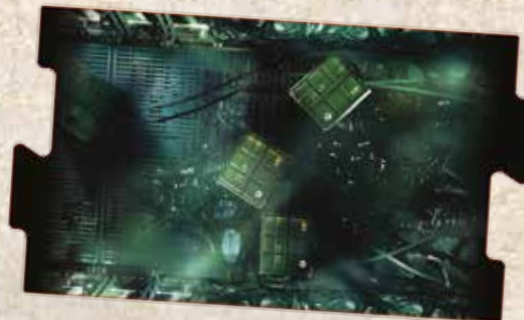
Ogni Modello che effettua un'Azione Sparare contro un Modello della fazione Alien piazzato dentro un Corridoio Infestato riceve un modificatore -4 all'Abilità di Tiro (AT) dovuto all'abilità naturale degli Xenomorfi di confondersi negli ambienti da loro infestati.

- Corridoio Normale



Ogni Modello che effettua un'Azione di Combattimento Corpo a Corpo contro un Modello della fazione USCM riceve un modificatore -4 al Corpo a Corpo (CC) dovuto all'allenamento al combattimento dei Marine Coloniali, che gli permette di utilizzare ogni cassa, angolo o nicchia per ottenere un vantaggio tattico.

- Corridoio Semi Infestato

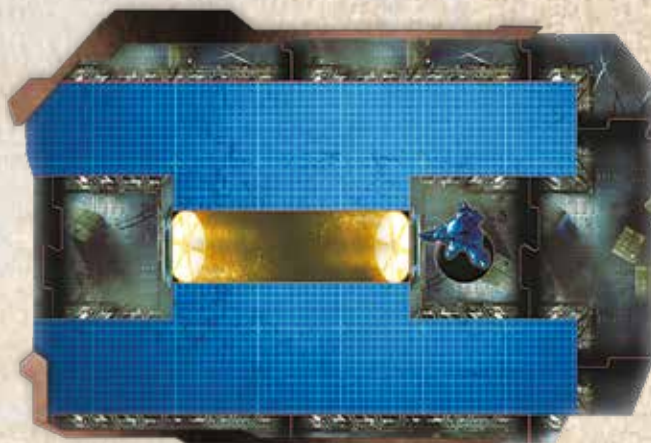


Conta sia come Tessera Infestata che Normale, fornendo i modificatori sia ai Marine che agli Alien, così come descritto sopra.

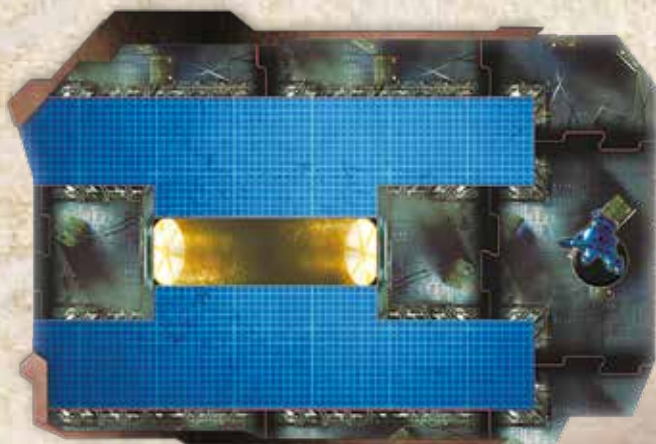
- **Condotto di Aerazione**



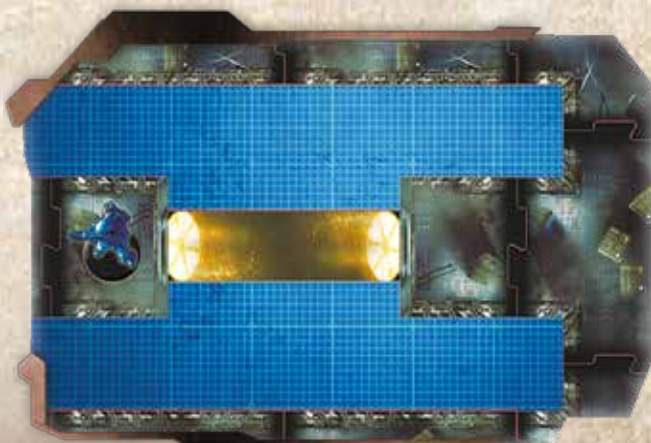
I Condotto di Aerazione contano come ogni altro corridoio, con due eccezioni: solo Modelli su Basetta Piccola possono muovere attraverso queste Tessere e non si possono usare per tracciare la LdV su e attraverso di loro. I Condotto contano come normali Tessere per il movimento. Solo Modelli con l'Abilità Speciale Minuto (P) possono finire l'attivazione in un Condotto di Aerazione. Un Modello deve spendere un Punto Azione per attraversare un Condotto d'Aerazione, come nell'esempio seguente:



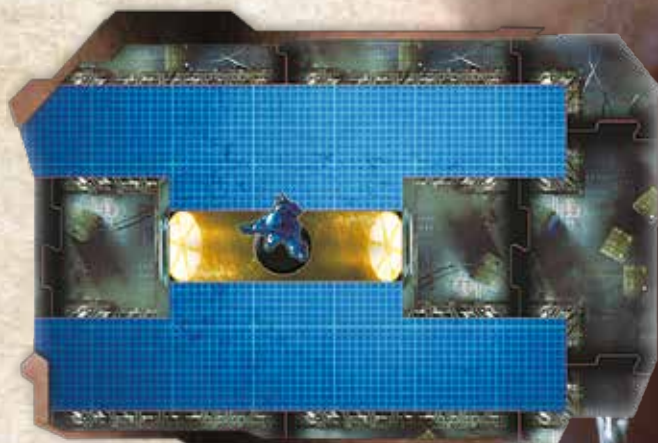
3. ...quindi il Modello arretra all'ultima Tessera che gli è permesso occupare.



1. Il Modello Marine è pronto per strisciare attraverso il Condotto d'Aerazione.



4. Nella successiva attivazione, il Modello usa un'Azione Correre e riesce facilmente a raggiungere l'altro lato del Condotto d'Aerazione.



2. Poi usa l'Azione Correre per muovere di due Tessere. Questo movimento termina nel Condotto di Aerazione, quindi non è permesso...

- Stanze

Le Stanze seguono le stesse regole delle Tessere Corridoio Normale, come descritto sopra, a meno che non siano Stanze Infestate, nel qual caso seguono le regole delle Tessere Corridoio Infestato. A meno che diversamente specificato, le Tessere Stanza non hanno nessuna Regola Speciale.

Sala Macchine



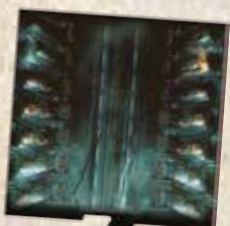
Armeria



Ponte



Camera Criogenica



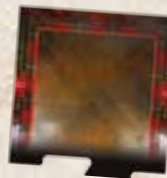
Capsula di Salvataggio



Laboratorio



Capsula dei Predator



Ancoraggio della Capsula dei Predator. Punto di ingresso della Fazione Predator.

- Gettoni

Gettoni Ping! inclusi nella scatola del gioco.



Stalker Alien



Stalker Alien Retro



Giovane Guerriero Alien



Giovane Guerriero Alien Retro



Soldato Marine



Soldato Marine Retro



Guerriero Predator con Bastone Combinato



Guerriero Predator con Bastone Combinato Retro



Cacciatore Predator



Cacciatore Predator Retro



Guerriero Predator con Intelli-Disco



Guerriero Predator con Intelli-Disco Retro

Gettoni Obiettivo



Alien



Predator



Marine

2.6.2 Porte

Le Porte rappresentano i portelli e le paratie della USCSS Theseus. Le lastre di acciaio ad apertura idraulica che separano le sezioni della nave possono essere spesso le sole cose che vi separano dalla morte. Le pesanti paratie sono fatte per resistere ad improvvise perdite di pressione, schegge, esplosioni e al fuoco delle armi leggere. I meccanismi che controllano le porte sono piuttosto semplici e facili da utilizzare da Marines e Predator, mentre gli Xenomorfi possono solo fare affidamento sui loro artigli affilati e sulla forza brutta per attraversarle.

Un Marine o un Predator devono spendere un Punto Azione per attivare una porta; per farlo, il Modello deve essere sulla Tessera adiacente alla porta che intende attivare.

Sigillare la Paratia (A) (Azione Unica della Fazione Marine) - Ogni Marina può spendere due Punti Azione per creare una porta chiusa. Per fare ciò, il Modello deve spendere due Punti Azione e superare un Test Abilità CC. Se il Test è un successo, piazza un nuovo elemento porta sul bordo a incastro della Tessera occupata dal Modello attivo che ha eseguito l'Azione Estesa Sigillare la Paratia e verso una qualsiasi altra Tessera corridoio o stanza adiacente. Se il Test fallisce, il Modello perde le sue Azioni restanti ed è immediatamente disattivato. In questo modo possono essere create fino a tre porte per partita. Sigillare la Paratia non può essere effettuata su Tessere Ingaggiate. *Nota: un uso accorto di Sigillare la Paratia (A) può dare al Marine abbastanza tempo per sfuggire all'avanzata del nemico, raggrupparsi e preparare una linea di difesa.*



1. Il Modello non può tentare di attivare le porte dalla sua attuale posizione, perché non è posizionato sulla Tessera incrocio che queste occupano.



1. Un Marine isolato è a portata del Movimento degli Alien, ma ha ancora due Punti Azione. I suoi due alleati hanno già mosso in questo Turno. Se il gruppo di Alien contenesse degli Stalker Alien, la sua squadra rischierebbe di essere Ingaggiata in questo turno.



2. Le porte sono adiacenti alla Tessera occupata dal Marine, quindi questi può attivarle entrambe.

Una volta attivata la porta, questa si apre ed è perciò rimossa permanentemente dal gioco.

A seconda delle Fazioni, i Modelli possono interagire con le porte nei seguenti modi:



2. Il Marine solitario decide di usare entrambi i suoi Punti Azione e tira un D20, superando un Test CC e riuscendo così a chiudere le porte dietro di sé, tagliando fuori gli Alien e proteggendo la sua squadra, almeno per questo turno.

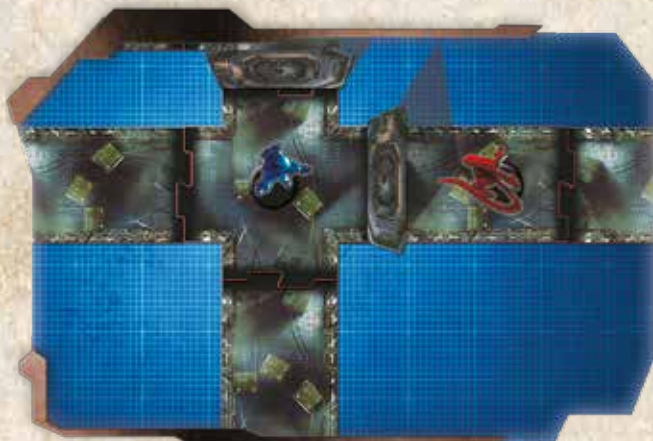
Forzare le Porte (A) (Abilità Unica della Fazione Alien) - Ogni Modello Alien può tentare di forzare una porta spendendo un'Azione di Combattimento Corpo a Corpo e ci riesce se il tiro del D20 è pari o inferiore al seguente Valore Test.

| BASETTA MODELLO | VALORE TEST |
|-----------------|---------------------|
| Piccola | 5 o meno sul D20 |
| Media | 10 o meno sul D20 |
| Grande | 15 o meno sul D20 |
| Senza Basetta | successo automatico |

Assistere nella Forzatura delle Porte (A)

(Regola Unica della Fazione Alien)

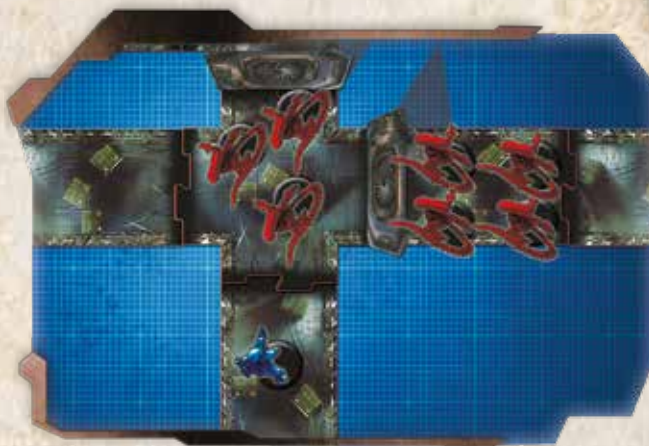
Ogni Modello Alien, tranne quelli con l'Abilità Speciale Minuto (P), che occupa una Tessera adiacente alla porta, mentre questa viene forzata, conta come assistente, perfino se è già stato attivato nel Turno in corso. I Modelli alleati posizionati su entrambi i lati della porta contano come assistenti. I Modelli che tentano di abbattere la porta ricevono un modificatore +1 al Valore Test per ogni Modello Assistente. I Modelli in Tessere Ingaggiate adiacenti possono assistere nell'Azione di Forzatura delle Porte (A).



1. In questa situazione, la porta è la sola barriera fra il Marine e lo Xenomorfo. In base alla dimensione della Basetta del Giovane Guerriero Alien, il giocatore Alien deve tirare 1-5 sul D20 per Forzare la Porta (A).



2. Ora con più di un assistente, le sue possibilità di successo migliorano sensibilmente. Nell'esempio sopra, ogni Alien che userà un'Azione di Combattimento Corpo a Corpo riceverà un modificatore +3 al Valore Test richiesto.



3. I Modelli su entrambi i lati della porta contribuiscono a supportare lo sforzo unitario. In questa situazione, ogni Alien che tenta di abbattere le porte riceve un modificatore +6 al Valore Test, così le porte verranno abbattute con un tiro di 1-11 sul D20.



4. Perfino i Modelli su Tessere Ingaggiate possono assistere alla forzata delle porte. Tutti i tiri per Forzare la Porta (A) che separa i due gruppi Alien ricevono un modificatore +5 al Valore Test.



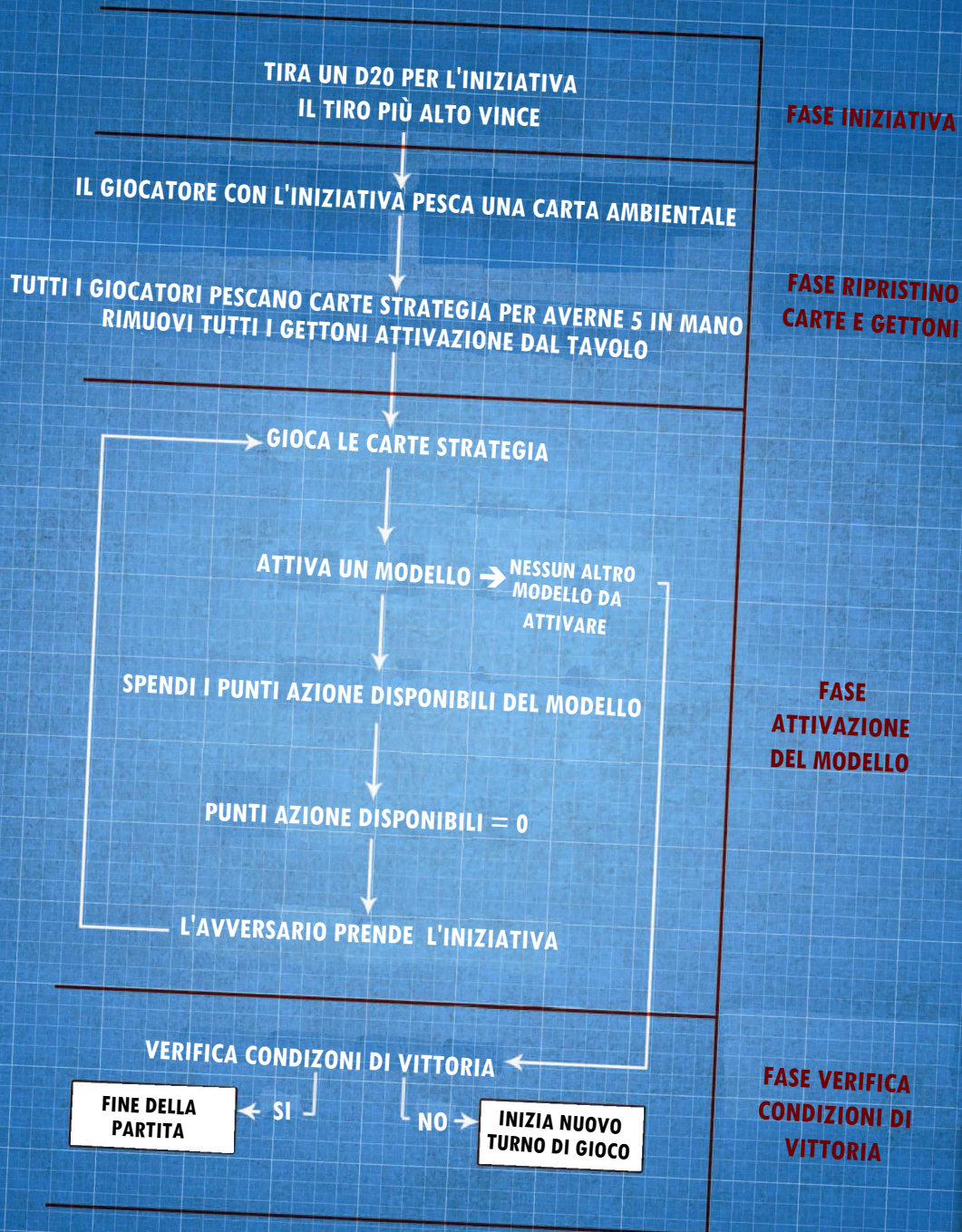
Powerloaded

dipinto dallo Studio Prodos Games.

Questo Modello è disponibile separatamente e non è incluso in AvP:THB



SEQUENZA TURNO



3. COME GIOCARE

In questo capitolo, verrà descritto nel dettaglio il Turno di gioco e tutte le fasi che lo compongono.

AvP:THB si gioca in uno o più giocatori su un tavolo di gioco formato da Tessere in cartoncino. I giocatori prendono il controllo della fazione scelta e tentano di raggiungere la vittoria, sterminando tutti i nemici o completando gli obiettivi della Missione. Completare la propria Missione e, al contempo, impedire all'avversario di completare la sua richiede l'abilità di prevedere i movimenti nemici, di fare piani a lungo termine e un po' di fortuna.

Durante ogni Turno di Gioco, i giocatori attiveranno i loro modelli in ordine di iniziativa: un modello alla volta. I giocatori possono usare i Punti Azione del modello per:

- Muovere i loro modelli
- Combattere con un modello nemico
- Aprire una porta
- Usare le Abilità Speciali

Inoltre, i giocatori possono usare le loro Carte Strategia per aggiungere complessità al gioco e sorprendere i loro avversari quando meno se lo aspettano.

Le Carte Ambientali sono giocate ogni turno ed influenzano il campo. Queste non sono giocate da un singolo giocatore, ma fanno sì che le condizioni della nave cambino, richiedendo a ciascun giocatore di aggiustare la sua strategia in tempo reale. Una volta che tutte le condizioni di vittoria di una Fazione sono state soddisfatte, la partita termina, tale vittoria può essere raggiunta in molti modi, eliminando o aggirando gli altri giocatori!

Una volta che tutti i modelli sul tavolo sono stati attivati, inizia un nuovo Turno di Gioco.

In questa sezione del manuale troverete tutte le informazioni necessarie per preparare un tavolo e giocare una partita di AvP:THB.

3.1 INIZIARE UNA PARTITA

AvP:THB può essere giocato in due modalità di gioco. La prima scelta da compiere quando si gioca a AvP:THB è decidere se giocare una partita Base o Avanzata usando le espansioni di AvP:THB.

Il gioco Base utilizza tutti i Modelli forniti con la scatola del gioco. Le partite Base sono bilanciate per un certo numero e tipo di modelli partecipanti a missioni predefinite e, pertanto, evitano l'aspetto della creazione della forza. Le partite di questo tipo tendono ad essere più brevi e sono il modo migliore per familiarizzare con le regole delle unità più comuni prima di addentrarsi nel gioco Avanzato.

La modalità gioco Avanzato è per i giocatori che hanno espanso la lista della loro forza con modelli aggiuntivi offerti dalle espansioni di AvP:THB. Le regole Avanzate rendono la partita più lunga ed intensa e richiedono diverse tattiche d'approccio, così come i modelli disponibili in questa modalità aggiungono abilità nuove e uniche alla partita.

Indipendentemente dalla scelta, il modo in cui si svolge la sequenza del turno di gioco una volta preparato il campo, è la stessa sia per la modalità di gioco Base che Avanzato.

3.1.1 Preparazione del gioco Base

Per giocare una partita Base, devi completare i seguenti passaggi.

1. Per prima cosa scegli la fazione che vuoi controllare nel corso della partita.
2. Scegli una Missione. Ogni giocatore può scegliere o tirare un D20/2 per selezionare una mappa da usare per la partita. Le Missioni Campagna, se giocate nell'ordine riportato, copriranno gli eventi che si sono svolti sui ponti della USSC Theseus.
3. Disponi le Tessere, le Porte e i Gettoni Missione a seconda della descrizione della Missione.
4. Piazza i *Gettoni Ping!* sulle Tessere a seconda della descrizione della Missione.
5. Ogni giocatore pesca cinque Carte Strategia dal mazzo della propria fazione.

3.1.2 Preparazione del gioco Avanzato

1. Concorda con l'avversario il limite in punti per la partita. Ogni giocatore crea un esercito usando i modelli supplementari di AvP:THB e quelli della scatola base fino a raggiungere il limite in punti.
2. Prepara il piano di gioco. Tira D20/2, copia la mappa dalla corrispondente Missione (come descritto nella sezione Missione) e usa le relative Tessere per preparare il campo. In alternativa, se entrambi i giocatori concordano, piazza le Tessere di gioco come preferisci. Quindi ogni giocatore pesca una Carta Missione e piazza i Gettoni Missione in accordo con le regole di piazzamento della Missione.
3. Piazza tutti i *Gettoni Ping!* sulle Tessere a seconda della descrizione della Missione.
4. Ogni giocatore pesca cinque Carte Strategia dal mazzo della propria fazione.

3.1.3 Sequenza del Turno

AvP:THB si gioca in turni, che sono divisi in fasi di Attivazione. Se non specificato altrimenti nella descrizione della Missione, ogni Turno di Gioco inizia con un tiro iniziativa.

1. FASE INIZIATIVA
2. FASE RIPRISTINO CARTE E GETTONI
3. FASE ATTIVAZIONE DEL MODELLO
4. FASE VERIFICA CONDIZIONI DI VITTORIA
5. FINE DEL TURNO DI GIOCO

Ogni sequenza del Turno di Gioco consiste di 5 fasi. Segui le istruzioni relative ad ogni fase fino a che uno dei giocatori completa le condizioni di vittoria o fino a che tutti i modelli di un qualsiasi giocatore sono stati rimossi dal gioco come perdite.

FASE INIZIATIVA

Ogni giocatore tira un D20. Il tiro più alto vince. In caso di parità, ritira finché un giocatore non vince. Il vincitore può scegliere di dare l'Iniziativa a un avversario.

FASE RIPRISTINO CARTE E GETTONI

Il giocatore con l'Iniziativa pesca una Carta Ambientale dal mazzo, la rivela e la mette in gioco. Tutti i giocatori pescano tante Carte dai rispettivi mazzi Strategia quante ne servono per avere 5 Carte in mano. Inoltre, rimuovi tutti i Gettoni Attivato dal tavolo.

FASE ATTIVAZIONE DEL MODELLO

Il giocatore con l'Iniziativa può iniziare per primo la Fase Attivazione del Turno di Gioco in corso. Il giocatore attivo deve scegliere un modello da attivare in ognuna delle sue Fasi Attivazione. Il modello scelto deve usare almeno un Punto Azione per Attivazione.

Una volta che questi è stato attivato e ha usato i Punti Azione disponibili, il gioco passa al giocatore successivo, che attiverà un suo modello a scelta nello stesso modo. Una volta che un modello ha finito la sua attivazione, piazzagli vicino un Gettone Attivato per mostrare che è già stato attivato nel Turno di Gioco in corso.

Gettoni Attivato:

Marine, Predator, Alien



I giocatori continuano questo procedimento finché tutti i loro modelli sono stati attivati una volta per Turno di Gioco. Se un giocatore ha più modelli dell'avversario, deve attivare i modelli extra in qualsiasi ordine alla fine della Fase di Attivazione del Turno di Gioco. L'ultimo modello attivato nel Turno di Gioco precedente di ciascun giocatore non può essere attivato per primo nel nuovo Turno di gioco. Ignora questa regola se il giocatore ha rimasto solo un modello. Ogni giocatore può usare fino a due Carte Strategia in qualsiasi momento durante ciascun Turno di gioco. Una volta che non ci sono più modelli da attivare da ambo le parti, i giocatori possono scegliere di usare fino a tutti i Gettoni Guardia rimasti in gioco. I giocatori agiranno in accordo con l'Iniziativa ed useranno i Gettoni Guardia dei loro modelli per Azioni consentite. Una volta che tutti i Gettoni Guardia sono stati rimossi o i giocatori decidono di non usarne più, il Turno termina.

FASE VERIFICA CONDIZIONI DI VITTORIA

Una volta terminata la Fase di Attivazione, tutti i modelli sono disattivati e i Gettoni Guardia rimossi. I giocatori dovrebbero controllare se hanno raggiunto le loro condizioni di vittoria per la Missione corrente. Se ciò avviene per un qualsiasi giocatore, la partita finisce immediatamente e il giocatore che ha completato la Missione è il vincitore.

FINE DEL TURNO DI GIOCO

Una volta che tutti i Modelli sono disattivati e i Gettoni Guardia rimossi, comincia un nuovo Turno di Gioco. Inizia il nuovo Turno di Gioco con la Fase Iniziativa.

3.2 LINEA DI VISTA (LdV)

Un *Gettone Ping!* o un modello ha la Linea di Vista (LdV) su un *Gettone Ping!* o modello avversario se ognuno dei giocatori può tracciare una linea retta e ininterrotta fra i centri delle due Tessere occupate da un *Gettone Ping!* o modello. Nel cuore della battaglia la posizione esatta di un modello sulla Tessera è irrilevante, si assume che i modelli schivino e si abbassino, muovendosi nella Tessera, non appena scorgono qualcosa o mentre combattono i nemici.

Le Tessere Condotta d'Aerazione non possono essere usate per tracciare la LdV.

Convertire il Gettone Ping! in un Modello.

Ci sono due modi di convertire i Gettoni Ping! nel relativo Modello:

- **Volontario** - Il giocatore può decidere in qualsiasi punto del gioco di rimpiazzare un suo Gettone Ping! con il relativo Modello, seguendo le seguenti regole sulla conversione dei gettoni.
- **Obbligatorio** - Entrambi i giocatori rivelano i loro *Gettoni Ping!* una volta che i gettoni sono in LdV. Se i *Gettoni Ping!* non sono ancora stati attivati durante questa fase, i Modelli piazzati possono essere attivati normalmente. Se il *Gettone Ping!* era già stato attivato, il Modello non potrà essere attivato fino al successivo Turno di Gioco.



1. I Modelli sono rappresentati come Gettoni Ping! in quanto non c'è LdV diretta fra le due opposte Fazioni.



2. Una volta attivato, il Marine si muove nella Tessera d'angolo. Ora, una linea retta può essere tracciata fra la Tessera occupata dal Marine e la Tessera occupata dagli Xenomorfi, quindi gli Alien vengono individuati.



3. I Gettoni Ping! Xenomorfi in LdV col Marine devono essere istantaneamente girati e rimpiazzati con i relativi Modelli.

Ciascuna fazione in AvP:THB ha le sue Regole Speciali per convertire i gettoni in Modelli:

Alien:

Una volta rivelato, il gettone deve essere sostituito con il Modello Alien mostrato sul gettone. Tuttavia, se il *Gettone Ping!* non è stato ancora attivato ed è localizzato in una Tessera Infestata, il giocatore Alien può decidere di Nascondere ogni Modello in LdV con i Modelli avversari, sacrificando la loro attivazione per il turno in cui sono stati individuati. Piazza un Gettone Nascondito sopra il *Gettone Ping!* dei Modelli che decidono di usare Nascondersi come reazione alla loro individuazione; ognuno di questi conta come Disattivato per il Turno in corso. Mentre è Nascondito, un *Gettone Ping!* Alien non viene rivelato quando individuato.

Marine Coloniali:

Tattiche di Squadra (P) - Grazie al loro addestramento tattico, una volta che un Gettone Marine Coloniale viene rivelato, deve essere rimpiazzato con un qualsiasi Modello Marine Coloniale non ancora rivelato, che è scelto dal giocatore che controlla la fazione Marine Coloniale. Inoltre, quando un qualsiasi Modello Marine di Tipo Truppa perde una Ferita, questa può essere tolta ad un qualsiasi altro Modello Marine di Tipo Truppa che occupi la stessa Tessera.

Nota: Tattiche di Squadra (P) - Questo è il nome di un'abilità disponibile per tutti i Marine Coloniali.

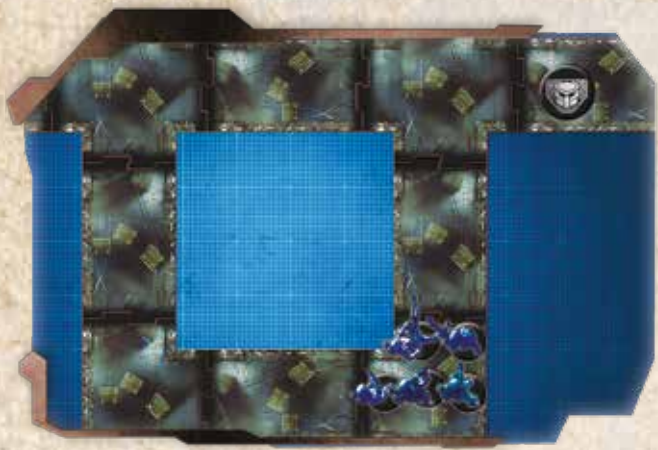
Predator:

Stagione di Caccia (P) - I Predator sono maestri cacciatori, che usano una serie di abilità altamente specializzate ed equipaggiamento hi-tech nelle loro cacce. Quando un *Gettone Ping!* con l'Abilità Speciale Stagione di Caccia viene rivelato, il Modello del rispettivo Predator può essere piazzato ovunque entro una Tessera dal punto in cui è stato rivelato; però, il Modello non può essere piazzato su una qualsiasi Tessera posta verso un qualsiasi Modello nemico in LdV con il Predator.

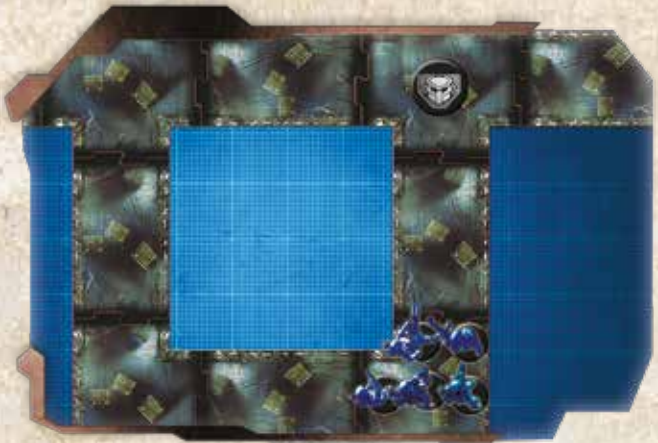
Eco Vocale (P) - I Predator usano le loro tecnologie avanzate per ingannare e adescare i nemici portandoli esattamente dove vogliono che siano. Per rappresentare questo, una forza Predator inizia sempre ogni Missione con due *Gettoni Ping!* extra. Le sole Azioni disponibili per questi Gettoni sono Muovere e Correre. Quando uno qualsiasi dei Gettoni con Eco Vocale (P) viene rivelato o è costretto a ricevere un danno da una qualsiasi fonte, rimuovilo immediatamente dal gioco.



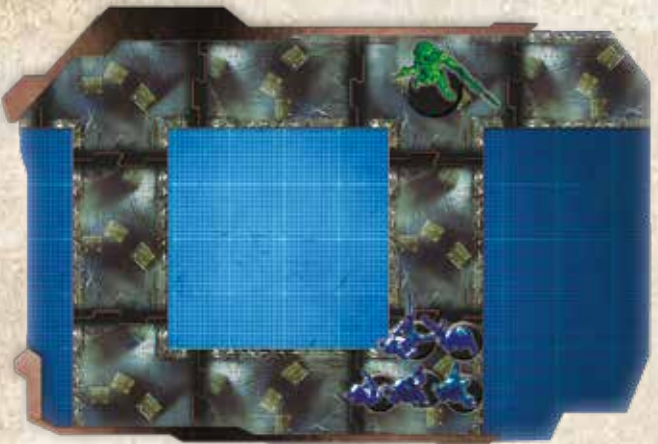
Gettone Eco Vocale Predator



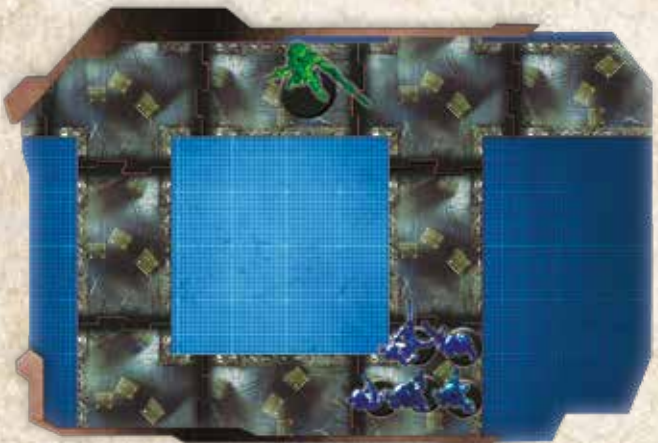
1. I Marine sono pronti per i Predator ed assumono una formazione difensiva.



2. Il Gettone Ping! Predator entra in LdV coi Marine.



3. Essendo in LdV con i Marine, il Gettone Ping! viene girato e il modello Predator rivelato.



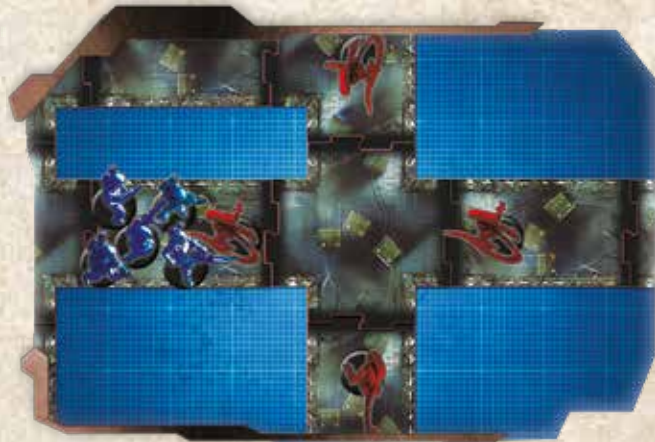
4. Usando le regole di conversione dei Gettoni Ping! Predator, al giocatore è permesso piazzare il Modello appena rivelato in qualsiasi Tessera adiacente a quella in cui è stato individuato, tranne nella Tessera posta verso i nemici che lo hanno individuato. Grazie a questo, il Predator lascia i Marine nel dubbio: hanno visto qualcosa o l'oscurità ha ingannato i loro occhi?

3.3 REGOLE OCCUPAZIONE TESSERA

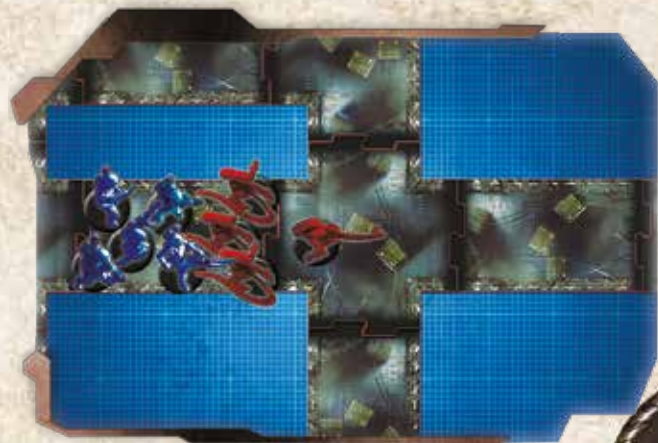
Ogni Tessera ha il suo proprio limite di Modelli che possono occuparla, ciò è detto Occupazione Tessera. Ogni Tessera in gioco ha una capacità di otto Punti Occupazione. A seconda della dimensione della basetta, ogni Modello riduce il numero di Punti Occupazione sulla Tessera di un dato ammontare. Una volta che i Punti Occupazione sono ridotti a zero, nessun altro Modello può attraversare o essere piazzato nella Tessera.

A seconda della dimensione della basetta dei Modelli o dei Gettoni Ping!, i Punti Occupazione sono i seguenti:

| DIMENSIONE BASETTA | VALORE PUNTI OCCUPAZIONE |
|-----------------------|--------------------------|
| Piccola (30mm) | 1 |
| Media (40 mm) | 2 |
| Grande (50mm) | 3 |
| Modelli senza basetta | 6 |
| Gettone Danno Acido | 1 |



1. I Marine stanno combattono un singolo Alien mentre altri stanno arrivano (la Tessera è occupata dai Marine ed un Alien per 6 Punti Occupazione).



2. Una volta che il giocatore Alien ha mosso due suoi Modelli con un'Azione Correre portandoli nella Tessera occupata dai Marine, non c'è più spazio per sistemare l'ultimo Alien. Tutti gli 8 Punti Occupazione della Tessera sono pieni.

GETTONE DANNO ACIDO

Gettone Danno Acido - Questo gettone rappresenta un danno strutturale subito dal ponte della nave. Quando un Modello con l'Abilità Speciale Sangue Acido perde una ferita, tira un D20. Con un tiro di 1-5, la ferita persa è accompagnata da un getto di acido estremamente pericoloso. Se possibile, piazza un Gettone Danno Acido sulla Tessera occupata dal Modello che ha perso la ferita. Inoltre, anche se il gettone non può essere piazzato, un Modello (amico o nemico) su tale Tessera, scelto dal giocatore della fazione Alien, riceve un Colpo Automatico a F010. I Punti Occupazione della Tessera sono ridotti di uno per ogni Gettone Danno Acido. Su ogni Tessera possono esserci fino a due Gettoni, a meno che diversamente specificato, e i loro effetti sono cumulativi.



Gettone Danno Acido

Nota: I Gettoni Danno Acido richiedono Punti Occupazione ed impediscono il movimento attraverso di loro! Ricordati di loro quando pianifichi di muovere dei Modelli su basette medie o grandi.

4. MOVIMENTO

Movimento e posizione sono fattori importanti e spesso garantiscono il successo in AvP:THB. L'abilità di prevedere i movimenti dell'avversario, preparare trappole e creare le condizioni favorevoli allo scontro è un segno di buona capacità di comando. Tenere le tue unità un passo avanti e fuori dalla portata del nemico è il modo migliore per assicurarsi la vittoria. Il Movimento delle unità sui ponti della USSC Theseus è rappresentato dai movimenti dei Modelli sul ripiano delle Tessere.

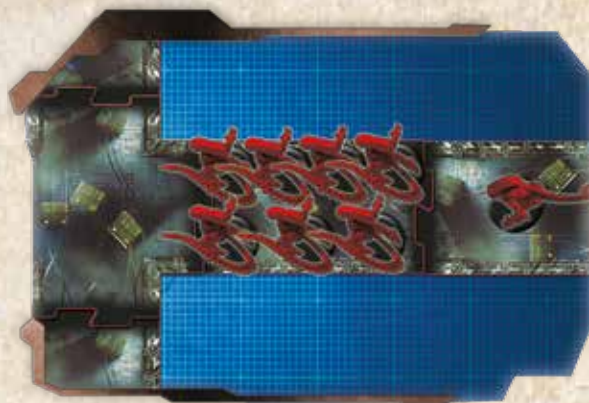
Nel gioco ci sono due Azioni di Movimento che i giocatori possono usare:

Azione Base - Muovere (A)

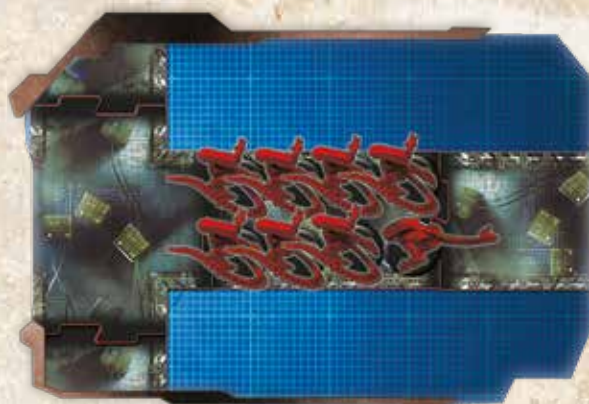
Un Modello può spostarsi fino ad un numero di Tessere pari al suo valore Movimento. Il Modello può essere posizionato ovunque entro la sagoma della Tessera.

Un Modello non può spostarsi attraverso una Tessera che sia totalmente occupata (senza Punti Occupazione rimasti) da Modelli amici o nemici, se non altrimenti specificato.

Ogni Modello può eseguire solo un'Azione Muovere (inclusa l'Azione Correre) per Turno di Gioco, salvo che diversamente specificato.



1. Lo Stalker Alien vorrebbe attraversare il gruppo di Guerrieri Alien.



2. C'è un Punto Occupazione ancora libero sulla Tessera occupata dai Guerrieri Alien ed è esattamente il numero di Punti Occupazione di cui lo Stalker ha bisogno per muoversi attraverso di essa...



3. ... e lo Stalker può attraversarla.



1. Una Guardia Reale Alien non può attraversare la Tessera occupata dai suoi alleati più piccoli, non ci sono abbastanza Punti Occupazione liberi per farla passare. La Tessera è occupata da 5 Modelli di alieni piccoli, ognuno richiede un Punto Occupazione così come il Gettone Danno Acido. Tutti assieme generano 6 Punti Occupazione sulla Tessera, che ha un limite di 8 Punti Occupazione, quindi, la Guardia Reale (creatura su basetta grande che richiede 3 Punti Occupazione) deve aspettare che i suoi soldati si spostino e le lascino abbastanza spazio per passare.

Azione Estesa - Correre (A)

Correre segue le stesse regole dell'Azione Base Muovere (A) con un modificatore +1 addizionale al massimo numero di Tessere di cui il Modello può Muovere.

Una volta che il Modello termina le Azioni Muovere o Correre, non potrà essere mosso fra le Tessere se non nel Turno di Gioco seguente, con un'altra Azione Muovere o Correre, o venendo Dislocato da un Modello ingaggiato o per effetto di Carte Strategia.

4.1 TRASPORTARE UN GETTONE OBIETTIVO

Portare a termine una Missione spesso comporta trasportare un oggetto, un Marine ferito, un Uovo Alien o un Dispositivo Nucleare. Questi oggetti sono voluminosi e richiedono sforzi per spostarli attraverso i corridoi. Perciò, ogni Modello che vuole, o è considerato, trasportare un Gettone obbedisce alle seguenti regole:

TRASPORTARE UN GETTONE - Ogni Modello può raccogliere un Gettone appropriato usando un'Azione Interagire mentre occupa la stessa Tessera del Gettone. Piazza il Gettone a contatto col Modello che esegue l'Azione Interagire. Il Gettone si muove con il Modello che lo trasporta. Se questo Modello è rimosso dal gioco, lascia il Gettone sulla Tessera dove il Modello che lo trasportava è stato rimosso. I Gettoni possono essere lasciati in qualsiasi momento dal Modello che li trasporta con un'altra Azione Interagire. Lascia il Gettone sulla Tessera occupata dal Modello che lo ha lasciato. Ogni Gettone può essere raccolto solo una volta per Turno.

Un Modello che trasporta un qualsiasi tipo di Gettone è appesantito e, pertanto, non può muovere per più di due Tessere in ciascuna delle sue attivazioni, queste non possono essere incrementate in nessun modo.

5. AZIONI

Ogni Modello in gioco ha due Punti Azione (a meno che diversamente specificato). Per eseguire una qualsiasi Azione il Modello deve spendere uno o più Punti Azione, a seconda dell'Azione. Per semplicità i Punti Azione non sono inclusi nelle Statistiche o nelle Carte Statistica. Quando un Modello ha usato tutti i suoi Punti Azione, conta come disattivato per il resto del Turno di Gioco.

Le Azioni si dividono in due gruppi - Base o Estese - e ogni Azione può essere usata da un Modello solo una volta per Turno, a meno che diversamente specificato.

5.1 AZIONI BASE GENERICHE (UN PUNTO AZIONE)

Richiedendo solo una dose minima di energia, le Azioni Base sono le più comuni in AvP:THB.

Azione Muovere (A) - I Modelli possono muoversi fino al loro Valore Movimento in numero di Tessere.

Azione Sparare (A) - Un Modello può spendere un Punto Azione per fare un Attacco a Distanza. Quando esegue l'Azione Sparare, il Modello farà un numero di test AT pari alla RdA dell'arma con la quale fa fuoco. Il bersaglio deve essere in LdV con il Modello che esegue l'Azione Sparare.

Azione Combattere Corpo a Corpo - Un Modello può spendere un Punto Azione per eseguire un Attacco Corpo a Corpo. Quando esegue l'Azione Combattere Corpo a Corpo, il Modello farà un numero di test CC pari alla RdA dell'arma. Il bersaglio deve essere ingaggiato con il Modello per Combatterci Corpo a Corpo.

Azione Passare (A) - Il Modello può spendere un Punto Azione per terminare la sua Attivazione.

Azione Interagire (A) - Il Modello può spendere un Punto Azione per interagire con obiettivi/porte o usare Abilità Speciali descritte nella Carta Statistiche del Modello, se non diversamente indicato. Le Azioni Interagire non possono essere eseguite su Tessere Ingaggiate.

Azione Guardia (A) - Un Modello può usare un'Azione per mettersi in Guardia. Piazza un Gettone Guardia vicino al Modello per indicare il suo status. I Modelli in Guardia possono conservare un Punto Azione (che non può essere incrementato in alcun modo) da usare come reazione durante la Fase di Attivazione del nemico. Durante l'Azione Guardia si possono usare le seguenti Azioni Base: Sparare, Combattere Corpo a Corpo e Muovere. Le Azioni Guardia possono essere usate fra le attivazioni o Azioni dei Modelli nemici. I Gettoni Guardia non utilizzati per reagire al nemico, si possono usare prima della fine del Turno di Gioco. L'Azione Guardia rimane fine alla fine del Turno di Gioco.

Per esempio: Mark attiva il suo Modello. Chris può usare un Modello in Guardia prima che Mark possa usare un qualsiasi Punto Azione del Modello attivato. Per esempio: Mark attiva il suo Modello. Chris decide di non usare i suoi Modelli in Guardia in quel momento, quindi Mark esegue un'Azione Muovere, Ingiaggiando un Modello in Guardia. Chris può scegliere di usare ora l'Azione Guardia dei Modelli.

Gettoni
Guardia



5.1.1 Azioni Base Uniche per la Fazione Marine:

Mirare (A) - Un Modello può spendere un Punto Azione per ottenere un modificatore +4 all'AT. Se l'arma del Modello ha un RdA maggiore di uno, il modificatore si aggiunge solo al suo primo Attacco a Distanza.

Inferno Ardente (A) (Requisiti: Modelli con Lanciafiamme o Powerloader) - Ogni Modello sulla Tessera bersaglio, entro una gittata fino a due Tessere, riceve un Colpo Automatico per ogni RdA dell'arma con la Fo e/o il VAV dell'arma. Un Marine armato con Lanciafiamme può usare la sua Azione Sparare per bersagliare una Tessera posta dietro un angolo senza necessitare della LdV se la Tessera bersaglio è entro tre Tessere da un Modello Marine con l'Abilità Speciale Ping!. Inferno Ardente (A) conta come Azione Sparare.

Pallettoni! (A) (Requisiti: Modelli con Fucile a Pompa) - Scegli una Tessera bersaglio in LdV ed entro la gittata di due Tessere dal Modello Marine che usa l'Abilità Speciale Pallettoni! (A). Fai un test AT per ogni Modello nemico sulla Tessera bersaglio e per tutti i Modelli nemici posizionati sulla Tessera fra la Tessera bersaglio e quella occupata dal Modello che usa l'Azione Pallettoni!. Ogni Modello colpito riceve un Colpo a Fo8. Pallettoni! (A) conta come Azione Sparare.

A Bruciapelo (A) (Requisiti: Modelli con Fucile a Pompa) - Un Modello armato con fucile a pompa può eseguire l'Azione Speciale A Bruciapelo (A). Scegli fino a tre Modelli nemici Ingaggiati con il Modello che usa A Bruciapelo. Tali Modelli ricevono un Colpo Automatico con Fo e VAV pari a quella dell'arma. A Bruciapelo conta come Azione Combattere Corpo a Corpo.

5.1.2 Azioni Base Uniche per la Fazione Alien

Nascondersi (A) (Requisiti: Tessera Infestata) - Ogni Modello Alien su una Tessera Infestata non ingaggiata può spendere un Punto Azione per Nascondersi. Il Modello è immediatamente sostituito con un *Gettone Ping!* e un *Gettone Nascosto* è piazzato sopra il *Gettone Ping!* per indicarne lo status; tuttavia, il Modello può ancora essere bersagliato con un Attacco a Distanza con un modificatore -10 all'AT. Ogni Azione successiva eseguita dal Modello o l'essere Ingaggiato rimuove lo status Nascosto e il *Gettone Ping!* è subito rimpiazzato dal corrispondente Modello. Il modificatore -10 all'AT prevale sul modificatore -4 per sparare a Modelli

della Fazione Alien in Tessere Infestate. Le sole Azioni che il Modello può eseguire restando Nascosto sono Avanzata Furtiva (A) e Passare.

Gettoni
Nascosto



5.2 AZIONI ESTESE GENERICHE (DUE PUNTI AZIONE)

Effettuare compiti complessi o difficili richiede spesso più tempo, preparazione o assistenza. Alcune Azioni richiedono totale concentrazione o diverso tempo per essere completate e, pertanto, più di un Punto Azione. Prendersi del tempo sul campo di battaglia può essere il solo modo per essere sicuri che un lavoro sia svolto correttamente con effetti significativi e duraturi.

Azione Correre (A) - I Modelli possono Muovere fino al loro Valore Movimento in Tessere +1.

5.2.1 Azioni Estese Uniche per la Fazione Marine:

Movimento Tattico (A) - Ogni Modello Marine può spendere due Punti Azione per eseguire un Movimento Tattico (A). Quando un Modello completa un'Azione Movimento Tattico (A), prima poni un Gettone Guardia in contatto di basetta e poi muovi il Modello di una Tessera. Il Modello attivo può usare subito l'Azione Guardia dopo aver mosso, ma prima che un qualsiasi altro Modello possa rispondere al Movimento Tattico (A) con una sua Azione Guardia.

Saldalo! (A) - Ogni Modello Marine può spendere due Azioni per rimuovere permanente una Tessera Condotto d'Aerazione dal gioco. La Tessera Condotto d'Aerazione deve essere adiacente alla Tessera occupata dal Modello che usa questa Azione. L'Azione Saldalo! (A) non può essere effettuata su Tessere Ingaggiate. I Modelli con l'Abilità Speciale Minuto posti sulla Tessera Condotto d'Aerazione rimossa sono rimossi dal gioco come perdite. In tal modo possono essere rimosse fino a 4 Tessere Condotto d'Aerazione per partita.

Lanciagranate (A) - I Modelli equipaggiati con il Fucile a Impulsi M41A possono spendere due Azioni per sparare con il Lanciagranate abbinato M40 invece che con il Fucile a Impulsi M41A. Usa le statistiche dell'M40 per questo attacco. Se l'Azione Speciale Lanciagranate (A) infligge una ferita, il Modello bersaglio riceve due ferite invece di una. Lanciagranate (A) conta come Azione Sparare.

Fuoco Rapido (A) (Requisiti: Modello con Fucile a Impulsi o Smartgun) - Un Modello che completa un'Azione Sparare Fuoco Rapido ottiene un modificatore +1 alla RdA delle sue Armi a Distanza e un modificatore -4 alla sua AT per questa Azione. Le armi a Sagoma non possono usare Fuoco Rapido. Fuoco Rapido (A) conta come Azione Sparare.

AZIONE SPARARE E COMBATTERE CORPO A CORPO

L'AZIONE COMBATTERE CORPO A CORPO PUÒ ESSERE ESEGUITA SE UN MODELLO È INGAGGIATO

L'AZIONE SPARARE PUÒ ESSERE ESEGUITA SE UN MODELLO È IN LDV

SPENDI UN PUNTO AZIONE PER ESEGUIRE UN'AZIONE COMBATTERE CORPO A CORPO O SPARARE

SCEGLI UN MODELLO BERSAGLIO

FAI UN TEST CC O AT CON I DOVUTI MODIFICATORI

SE FALLISCE E NON CI SONO ALTRI RDA DA ASSEGNARE

SE SI TIRA UN 20

SE HA SUCCESSO

SE FALLISCE E CI SONO ALTRI RDA DA ASSEGNARE

IL MODELLO CHE HA ESEGUITO IL TEST NON PUÒ FARE NESSUN ALTRA AZIONE

SE SI TIRA UN 1

ASSEGNA UN ALTRO RDA

IL MODELLO BERSAGLIO NON PUÒ FARE TEST ARMATURA O CURA

IL MODELLO TERMINA LA SUA AZIONE

IL MODELLO BERSAGLIO DEVE SUPERARE UN TEST ARMATURA CON I DOVUTI MODIFICATORI O PERDE UNA FERITA

NESSUN RDA DA ASSEGNARE

5.2.2 Azioni Estese Uniche della Fazione Alien:

Avanzata Furtiva (A) - Ogni Modello della fazione Alien può effettuare una Avanzata Furtiva spendendo due Punti Azione. Il Modello viene sostituito dal suo *Gettone Ping!* e ottiene lo status Nascosto, nello stesso modo di un Modello che usa l'Abilità Speciale Nascondersi (A), ed il Gettone è piazzato su una Tessera Infestata adiacente non ingaggiata. Il Modello non perde il suo status Nascosto durante un movimento Avanzata Furtiva. Avanzata Furtiva (A) e Passare sono le sole Azioni che un Modello può eseguire senza perdere il suo status.

5.2.3 Azioni Estese Uniche della Fazione Predator:

Medicazione da Campo (A) - Un Modello Predator può usare due Azioni per tirare un D20. Con un tiro di 1-10 il Modello recupera una ferita persa precedentemente nel gioco. Con un tiro di 11-20 la ferita non viene recuperata e i Punti Azione sono persi. Medicazione da Campo non può essere eseguita su Tessere Ingaggiate. Ogni Modello Predator può recuperare con questa Azione solo una ferita per partita.



6. COMBATTIMENTO

Quando tre gruppi di creature, tutte formidabili macchine da guerra, si trovano bloccati assieme sui ponti della stessa nave spaziale, il conflitto è inevitabile e tutti gli attori di questo gioco della guerra sono più che adatti a prendersi il centro della scena.

I Marine, armati con le migliori armi da fuoco ed addestrati nelle più avanzate tattiche di squadra, sono disposti a sacrificarsi per i loro commilitoni se la situazione lo richiede e se ciò li avvicina al completamento della loro Missione.

I parassiti Xenomorfi sono l'essenza degli incubi. Nati nella fredda oscurità dello spazio profondo, sono le macchine da guerra più terribili della galassia. Armati con straordinaria velocità, artigli affilati come rasoi e code uncinati, sono pronti a catturare ogni creatura imprudente e portarla nelle camere d'incubazione per perpetuare la loro specie.

I temibili cacciatori Yautja, conosciuti come Predator, sovrastano perfino il più alto degli uomini e sono supportati da avanzate tecnologie che usano come armi e utensili di caccia. Fisicamente molto potenti e resistenti, seguono il Codice d'Onore della Caccia, che li guida ad ergersi all'interno del loro clan mediante la ricerca di trofei guadagnati con le loro abilità di cacciatori.

Il conflitto sfocia inevitabilmente in combattimento e le regole per simulare la lotta fra i migliori guerrieri della galassia sono descritte in questa sezione del manuale.

6.1 ARMATURA

Quando un Modello è stato colpito, sia come risultato di un test CC o At superato o per un Colpo Automatico, deve superare un Test Armatura per vedere se l'armatura del Modello è abbastanza resistente da evitare il danno. Il Valore Armatura rappresenta l'efficacia dell'Armatura indossata e l'abilità di ignorare il danno. Più alto è il valore Armatura, migliore è l'Armatura. Alcuni valori Armatura hanno un secondo numero fra parentesi che rappresenta il numero minimo a cui il Valore Armatura può essere modificato dalla forza dell'Arma, ed è detto Armatura Impenetrabile.

Il Valore Armatura viene modificato dalla Forza dell'attacco, come mostra la seguente tabella:

Berserker Predator

Modello dipinto dallo Studio Prodos Games

Questo Modello è disponibile separatamente e non è incluso in AvP:THB

Forza dell'Arma e rispettivo modificatore Test Armatura:

| FORZA ARMA | MODIFICATORE |
|------------|--------------|
| 1... | +9 |
| 7 | +3 |
| 8 | +2 |
| 9 | +1 |
| 10 | 0 |
| 11 | -1 |
| 12 | -2 |
| 13 | -3 |
| 14 | -4 |
| 15 | -5 |
| 16 | -6 |
| 17 | -7 |
| 18 | -8 |
| 19 | -9 |
| 20 | -10 |

Esempio: il Valore Armatura del Predator è 18 (14), significa che se il Predator deve fare un Test Armatura non modificato, gli è richiesto un tiro di 18 o meno sul D20. Se ci sono modificatori, il loro valore cumulato non può mai ridurre il Valore Armatura del Predator al di sotto di 14.

Salvo diversamente specificato, se un attacco non consente di eseguire il Test Armatura, il Modello non può fare nessun Test Armatura, sia che abbia o meno un'Armatura Impenetrabile.

6.2 FERITE

Quando un Modello fallisce un Test Armatura, perde una ferita (salvo diversamente specificato). Quando un Modello è ridotto a zero Ferite, è istantaneamente rimosso dal gioco.



Gettone Ferita dei Predator

Alcune Missioni richiedono ai giocatori Predator e Alien di collezionare Trofei. Nelle Missioni dove collezionare trofei è una delle condizioni di vittoria, non rimuovere i Modelli con zero ferite; invece ponili sul fianco o vicino alla Tessera in cui sono morti. Questo indica che i trofei possono essere raccolti da Modelli appropriati.

6.3 COMBATTIMENTO A DISTANZA

Ogni tipo di combattimento che permette ai Modelli di attaccarne altri oltre una Tessera di distanza è detto Combattimento a Distanza e richiede di superare un Test d'Abilità di Tiro (AT). Più alto è il Valore AT, migliore è la mira del Modello. Il Valore AT può essere modificato da diversi fattori, come il tipo di Tessera in cui è posto il bersaglio, abilità attive e passive usate dai Modelli attaccanti o difensori e Carte Ambientali e Strategia.

Salvo diversamente specificato, ogni Modello deve avere un'arma a distanza e la LdV sul bersaglio per usare una qualsiasi Azione Sparare.

La gittata delle Arma a Distanza dei Modelli è illimitata, a meno che diversamente specificato.

L'Attacco a Distanza può essere diviso in cinque step:

1. Il Modello Attivato deve spendere un Punto Azione per effettuare l'Azione Sparare.
2. Bersaglia un Modello nemico. Il Modello bersaglio deve essere nella LdV del Modello che esegue la Azione Sparare.
3. Per colpire il Modello bersaglio, il tiratore deve superare un Test AT con tutti i relativi modificatori o il Modello bersaglio viene colpito automaticamente nel caso delle armi che causano Colpi Automatici.
4. Se il Test AT fallisce, il colpo è mancato. Se il Modello attivo supera il Test AT, il Modello bersaglio deve superare un Test Armatura con i relativi modificatori o perdere una ferita.
5. Se l'arma del Modello Attivato ha una RdA maggiore di uno, ripeti i passaggi dal punto 2 finché tutti i punti RdA del Modello sono stati usati.



1. Un Marine armato con Fucile a Impulsi ha 4 Modelli Alien in LdV. Il giocatore Marine decide di sparare al gruppo di Alien. La RdA del Fucile a Impulsi è uno, così il giocatore sceglie un Modello Alien a cui tirare e lancia un D20. Il risultato è otto, confrontato con il Valore AT di 14 del Marine, gli permette di colpire l'Alien.



2. Dopo essere stato colpito dal Marine, l'Alien deve fare un Test Armatura. La Forza del Fucile a Impulsi

del Marine è 12, il che riduce l'Armatura dell'Alien di due. Il valore Armatura del Giovane Guerriero Alien è 13 che, ridotto di due punti dalla Forza del Fucile a Impulsi, darà un Valore Test finale per questo Test Armatura di 11. Il giocatore Alien tira un dado, ottiene 14 e, come risultato, il Giovane Guerriero Alien perde una ferita ed è rimosso dal gioco.

Eseguire un Attacco a Distanza su Modelli Ingaggiati

Un Modello può tirare a un Modello avversario Ingaggiato in Corpo a Corpo. Se lo fa, riceve un modificatore -10 al Valore Test AT.

Tirare attraverso Tessere Ingaggiate

Quando esegue un Attacco a Distanza, l'attaccante riceve un modificatore -2 al Test AT per ogni Tessera Ingaggiata occupata da almeno un Modello nemico posta fra il tiratore e la Tessera bersaglio.

6.4 COMBATTIMENTO CORPO A CORPO

Ogni tipo di combattimento che permette ai Modelli di attaccarne un altro mentre sono Ingaggiati, è detto Combattimento Corpo a Corpo e richiede di superare un Test sull'abilità Corpo a Corpo (CC). Più è alto il valore CC, più il Modello è un buon combattente. Il valore CC può essere modificato nel gioco da molti diversi fattori, come il tipo di Tessera in cui è posto il bersaglio, abilità attive e passive usate dai Modelli attaccanti o difensori e Carte Ambientali e Strategia. Per eseguire un Attacco Corpo a Corpo, il Modello attivo e il bersaglio devono contare come Ingaggiati.

Modelli Ingaggiati - I Modelli contano come Ingaggiati se questi occupano una Tessera Ingaggiata.

Tessera Ingaggiata - Ogni Tessera di gioco si considera Ingaggiata se si verifica una delle seguenti condizioni:

- Una Tessera è Ingaggiata se è occupata da almeno due Modelli di fazioni opposte.
- Una Tessera è Ingaggiata se è adiacente a una Tessera Totalmente Occupata e Ingaggiata contenente Modelli da almeno due Fazioni.
- I Modelli senza basetta Ingaggiano automaticamente le Tessere occupate e tutte le circostanti.

L'Attacco Corpo a Corpo procede nel seguente modo:

1. Il Modello attivato deve spendere un Punto Azione per fare un'Azione Combattere Corpo a Corpo.
2. Il Modello bersaglio nemico deve essere Ingaggiato col Modello che esegue l'Attacco Corpo a Corpo.
3. Per Colpire il Modello bersaglio, l'attaccante deve superare un Test Corpo a Corpo con i relativi modificatori o il Modello è automaticamente colpito in caso di armi che causano Colpi Automatici.
4. Se il Test CC fallisce, l'attacco è mancato. Se il Modello del giocatore supera il Test CC, poi il

Modello bersaglio deve superare un Test Armatura con i relativi modificatori o perde una ferita.

5. Se l'arma del Modello attivato ha una RdA (Rapidità d'Attacco) maggiore di uno, ripeti i passaggi dal punto 2 finché tutti i punti RdA del Modello sono stati usati.

Dadi Veloci - per giocatori esperti

Non è sempre necessario assegnare le RdA una alla volta. Puoi scegliere di assegnare tutte le RdA del modello ad un qualsiasi numero di modelli ingaggiati e tirare i dadi simultaneamente, come mostra l'esempio sottostante.



1. Un Guerriero Predator è stato raggiunto da un gruppo di Alien. Armato col letale Bastone Combinato, decide di attaccare prima di tentare di allontanarsi dai nemici. La RdA del Bastone Combinato è 4, ciò significa che il Predator può tirare quattro dadi quando Attacca Corpo a Corpo. Il valore CC del Predator è 17, così il giocatore tira il dado, attaccando una volta ciascuno nemico e ottiene 4, 12, 15 e 18, colpendo tre volte.



2. Il giocatore Alien effettua i tiri dei Test Armatura richiesti. La Forza del Bastone Combinato è 14, quindi il valore Armatura 13 dei Giovani Guerrieri Alien è modificato di -4 fino a un Valore Test di 9. Il giocatore della fazione Alien tira un 13 e un 10. L'esoscheletro non ancora sviluppato non è abbastanza duro da proteggere gli Alien dal colpo ed entrambi i Giovani Guerrieri perdono una ferita. Il giocatore testa per lo Spruzzo Acido e tira 7 e 19, fallendo nel generare Gettoni Danno Acido. L'ultimo Alien Ingaggiato, lo Stalker, riceve anch'esso un colpo dal Predator e testa la sua Armatura con un valore Test di 6 ($10 - 4 = +6$) e fallisce, diventando poltiglia (il Test Spruzzo Acido ha un risultato di 16).

6.5 AZIONI SPECIALI DI COMBATTIMENTO

Alcune armi specializzate hanno un proprio ruolo unico in combattimento. Come regola generale, le regole sulle armi di seguito riportate prevalgono sempre sulle regole generali. Lanciafiamme, Fucili a Pompa, Intelli-Dischi Predator e il letale abbraccio dei Facehugger - tutte queste armi hanno un modo unico di portare distruzione ai nemici e, pertanto, tutte hanno proprie Regole Speciali di combattimento. Ogni Azione, se non diversamente specificato, costa al Modello un Punto Azione.

Lanciafiamme

I Lanciafiamme sono armi veramente devastanti, che spruzzano una miscela infiammata su tutto quello che si trova sul lato sbagliato dell'ugello ed entro una breve portata. I Lanciafiamme non sono armi di precisione - e non hanno bisogno di esserlo; tutto ciò che serve è puntare l'ugello nella direzione del bersaglio e premere il grilletto per colpire lui e tutti quello che gli sono vicini. Quando esegue un attacco a distanza, un lanciamme può riempire di fiamme una grossa porzione di corridoio e colpire più bersagli con una Azione.



1. Il Marine con Lanciafiamme ha una buona occasione per coprire di gel ardente un gruppo di nemici. Il giocatore Marine sceglie una Tessera bersaglio occupata da Alien. Ogni Modello nella Tessera bersaglio riceve un Colpo Automatico a Forza 12.

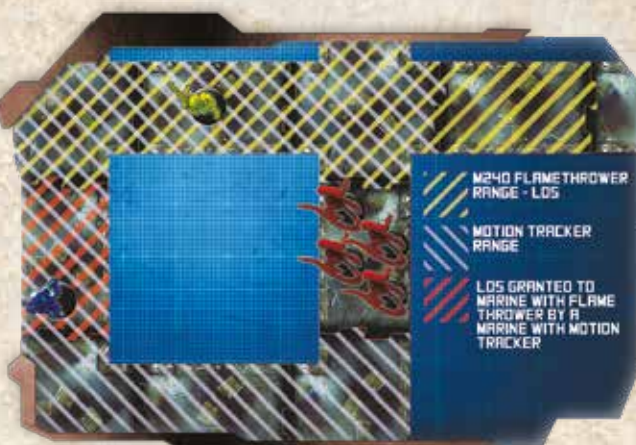


2. Ognuno dei Giovani Guerrieri Alien deve tirare 11 o meno ($13-2=11$) per evitare una ferita e ogni Stalker Alien, invece, necessita di un tiro di 8 o meno per evitare il danno. I dadi vengono lanciati, un Giovane Guerriero

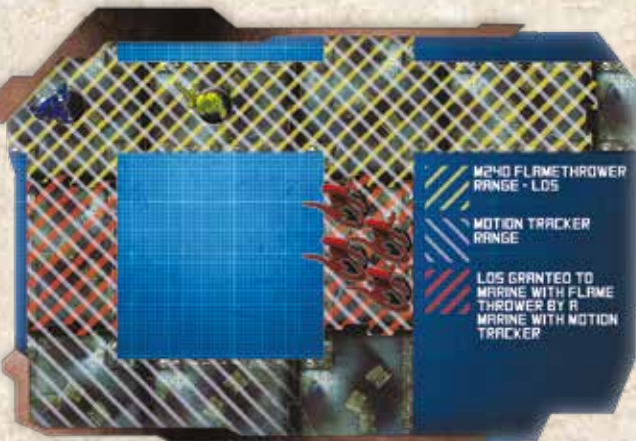
Alien e uno Stalker muoiono. Vengono tirati i Test Spruzzo Acido e nessuno ottiene un risultato 1-5.

Inferno Ardente (A) - (Requisito: Modelli Marine con Lanciafiamme o Powerloader) - Ogni Modello sulla Tessera bersaglio, entro una gittata fino a due Tessere, riceve un Colpo Automatico per ogni RdA dell'arma con la Fo e/o il VAV dell'arma. Un Marine armato con Lanciafiamme può usare la sua Azione Sparare per bersagliare una Tessera posta dietro un angolo senza necessitare della LdV se la Tessera bersaglio è entro tre Tessere da un Modello Marine con l'Abilità Speciale Ping!. Inferno Ardente (A) conta come Azione Sparare.

Interazione fra Inferno Ardente (A) e Ping!



1. Il Marine armato con Lanciafiamme (giallo) non ha LdV sul gruppo di Alien in agguato dietro l'angolo e, pertanto, non può bersagliarli con l'Abilità Speciale Inferno Ardente (A).



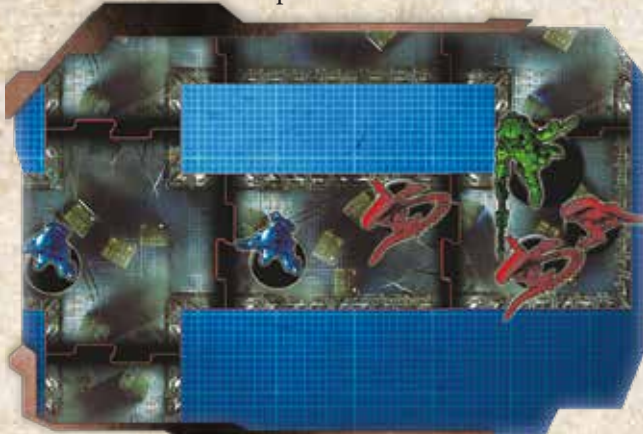
2. Un membro della sua squadra (blu) equipaggiato con Rilevatore di Movimento si sposta per assisterlo. Il gruppo di Alien è ora entro la portata dell'Abilità Speciale Ping! e conta come fosse in LdV per l'utilizzo dell'Azione Speciale Inferno Ardente e della Carta Strategia Granata!.

- Fucile a Pompa

Un'arma usata da secoli dai Marine, benché non versatile come il loro Fucile a Impulsi, non va sottovalutata perché ha il vantaggio di essere in grado di fermare gruppi di nemici posti lungo la sua traiettoria.

I diversi ambienti in cui combattono gli USCMC richiedono armi diverse. I Fucili a Pompa danno il meglio quando le azioni militari avvengono in aree urbane. Le nuvole di pallini, potenzialmente in grado di coprire l'intera larghezza di un corridoio, sparate con ogni colpo del Fucile a Pompa sono veramente distruttive in spazi ristretti. Mortali a breve raggio, la loro efficacia si abbassa rapidamente con la distanza. Scambiare la precisione dei fucili d'assalto con pura forza distruttiva condensata è spesso ciò che molti Marine Coloniali preferiscono quando si imbarcano in Missioni all'interno di navi spaziali o in claustrofobiche installazioni planetarie.

Pallettoni! (A) (Requisiti: Modelli Marine con Fucile a Pompa) - Scegli una Tessera bersaglio in LdV ed entro la gittata di due Tessere dal Modello Marine che usa questa Azione. Fai un test AT per ogni Modello nemico sulla Tessera bersaglio e per tutti i Modelli nemici posizionati sulla Tessera fra la Tessera bersaglio e quella occupata dal Modello che usa l'Azione Pallettoni!. Ogni Modello colpito riceve un Colpo a Fo8. Pallettoni! (A) conta come Azione Sparare.



1. Il Sergente Marine sulla sinistra spara col fucile a pompa mirando alla Tessera con il Predator, coprendo di pallini anche la Tessera intermedia. Ogni Modello nemico su queste due Tessere è soggetto all'attacco Pallettoni.



2. Il giocatore Marine tira il dado per colpire (Valore Test = AT di 16) per ogni Modello nemico in queste Tessere, riuscendo a colpire tutti gli Alien, ma solo un Giovane Guerriero e uno Stalker falliscono i loro seguenti Test Armatura e sono rimossi dal gioco.

A Bruciapelo (A) (Requisiti: Modelli Marine con Fucile a Pompa) - Un Modello armato con fucile a pompa può eseguire l'Azione Speciale A Bruciapelo (A). Scegli fino a tre Modelli nemici Ingaggiati con il Modello che usa A Bruciapelo. Tali Modelli ricevono un Colpo Automatico con Fo e VAV pari a quella dell'arma. A Bruciapelo conta come Azione Combattere Corpo a Corpo.

● Intelli-Disco

L'Intelli-Disco Predator è un'arma da taglio circolare estremamente affilata che viene tipicamente lanciata come un disco e ritorna al tiratore come un boomerang. Ha anche un'impugnatura per poterla utilizzare come arma da taglio in mischia. Dei giroscopi controllati dal computer garantiscono il ritorno dell'Intelli-Disco al proprietario quando viene lanciato e danno all'arma una sorta di pilota automatico che gli permette di modificare la traiettoria a mezz'aria e seguire i movimenti del bersaglio se necessario. È anche in grado di agganciare bersagli multipli durante un lancio, risultando efficace contro gruppi numerosi di nemici più di molte altre armi Yautja. Questo devastante rasoio è in grado di tagliare con facilità la maggior parte dei materiali - un Intelli-Disco è stato visto recidere, in successione e senza sforzo, una mezza dozzina di carcasse e un uomo.

Lanciare l'Intelli-Disco (A) (Requisiti: Modello Predator con Intelli-Disco) - Scegli una tessera bersaglio entro la gittata di due Tessere; non è richiesta la LdV per questa Azione Speciale. Tira 2D20 per ogni Tessera occupata posta fra la Tessera bersaglio (compresa) e la Tessera occupata dal Modello che usa l'Azione Speciale Lanciare l'Intelli-Disco (A). Ogni tiro di 1-10 infligge una ferita, per la quale non è permesso il test Armatura, ad un qualsiasi Modello nemico su questa Tessera. Le ferite sono assegnate dal giocatore Predator. Un Modello può ricevere al massimo una ferita per ogni Azione Lanciare l'Intelli-Disco (A). Lanciare l'Intelli-Disco (A) conta come Azione Sparare.



1. Visti i molti bersagli, il Predator decide di lanciare il suo mortale Intelli-Disco, scegliendo la Tessera occupata dai due Alien. In questo modo l'Intelli-Disco influenzerà anche la Tessera occupata dai Marine, causando potenziale distruzione sia alle forze Umane che Alien.



2. Il giocatore Predator tira 2D20 per ogni Tessera occupata attraversata dall'Intelli-Disco. Ottenendo 3 e 8 per la prima Tessera, il giocatore Predator assegna la prima ferita alla Fazione Marine (e il giocatore Marine sceglie quale Modello rimuovere) e la seconda ferita ad un Giovane Guerriero Alien, che perde una ferita, rimuovendo entrambi i Modelli dal gioco. I tiri del D20 per la seconda Tessera sono 8 e 12, che infliggono una ferita che il Predator assegna a un Giovane Guerriero Alien occupante la seconda Tessera.

- **Facehugger**

I Facehugger sono la forma parassitoide delle specie Xenomorfe XX121 che nascono dalle uova. Questi sono il secondo stadio del ciclo vitale degli Xenomorfi ed esistono solo per impiantare un embione Chestbuster dentro una creatura ospite attraverso la sua bocca. Pertanto non hanno vere capacità offensive e per effettuare l'impianto devono fare affidamento su mimetismo, sorpresa o su vittime precedentemente immobilizzate da altri Xenomorfi. Una volta che la vittima è afferrata con successo, solo la sua immediata reazione o un aiuto esterno può dargli la possibilità di levarsi di dosso la creatura prima di essere inseminata.

Stretta Facciale (P) - Il Modello colpito Corpo a Corpo deve superare un Test Cos, invece del Test Armatura o diventa infettato ed è di conseguenza rimosso dal gioco. Per ogni Modello rimosso dal gioco dall'Abilità Speciale Stretta Facciale (P), il giocatore Alien può immediatamente piazzare un Modello della propria fazione, purché abbia a disposizione il Modello appropriato. I Modelli schierati in questo modo vanno piazzati su una qualsiasi Tessera Infestata e non Ingaggiata e contano come già attivato per questo Turno di Gioco. Dopo aver rimosso dal gioco un qualsiasi Modello mediante Stretta Facciale (P), rimuovi il Modello Facehugger come perdita.

1. Un Facehugger trova un Marine isolato e, senza indugio, balza su di lui! Il giocatore Alien esegue un tiro per Colpire col Facehugger. Il suo valore CC è 10, modificato di -4 (per attaccare un Modello della Fazione Marine in una Tessera Corridoio Normale) diventa 6. Il giocatore Alien tira un dado e ottiene quattro. Il Facehugger ha la meglio sullo sfortunato Marine!



2. Ora, per sfuggire ad un orribile destino, il Marine deve fare un test Cos. Il suo Valore Cos è 9, quindi questo è il Valore Test. Il giocatore Marine tira un dado e fallisce! Il Modello Marine è rimosso dal gioco come perdita e il giocatore Alien può piazzare istantaneamente il suo nuovo Modello Alien su qualsiasi Tessera Corridoio Infestato, dopo di che il Modello Facehugger è a sua volta rimosso dal gioco.

- **Sputo Acido**

Il sangue acido Xenomorfo è principalmente un meccanismo di difesa passivo; pur non essendo una minaccia diretta, uccidere o ferire un Alien con un attacco che penetra la sua pelle causa una spruzzo d'acido, che può potenzialmente ferire l'attaccante o, come nel caso di una nave spaziale, danneggiare lo scafo del vascello. Malgrado la sua natura tipicamente passiva, certe caste di Xenomorfi hanno evoluto l'uso del loro sangue acido in maniera offensiva. I Fuchi, per esempio, hanno sviluppato un getto di sangue ad alta pressione che può consentirgli di espellerlo inondando l'area circostante di acido. I Guerrieri hanno la capacità di sputare il loro sangue sul bersaglio, benché in piccole quantità; di conseguenza, questo attacco è normalmente usato per ferire e debilitare il bersaglio piuttosto che per ucciderlo.

| MODELLO RIMOSSO DA STRETTA FACCIALE | MODELLO ALIEN SCHIERABILE |
|---|---------------------------|
| Modello Marine di Tipo Truppa su base piccola | Giovane Guerriero Alien |
| Segugio Infernale Predator | Stalker Alien |
| Ogni Predator | Predalien |

Sputo Acido (A) - Quando usi lo Sputo Acido (A), scegli una Tessera bersaglio adiacente alla Tessera occupata dal Modello che esegue l'attacco. Per ogni Modello nemico sulla Tessera bersaglio fai un test AT. Se riesce, il Modello bersaglio riceve un colpo con Fo e VAV dell'arma. Sputo Acido (A) conta come Azione Sparare.



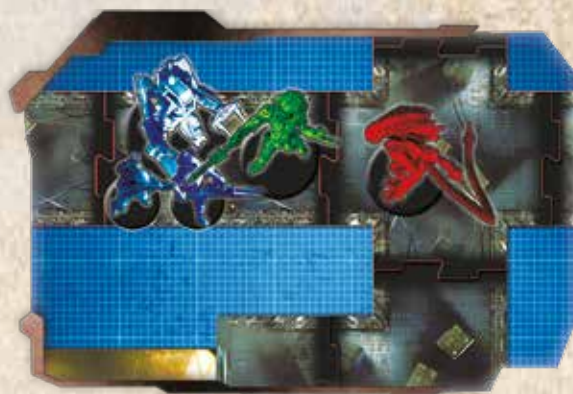
1. Invece di impegnarsi in un incerto combattimento con tre Marine, un Guerriero Alien sceglie di sputare acido sulla Tessera che occupano.



2. L'AT del Guerriero Alien è 10, ora il giocatore Alien tira 3D20 - uno per ogni potenziale bersaglio. Ogni tiro di 10 o meno indica che un Modello Marine è stato colpito e deve fare un Test Armatura o perde una ferita. Il giocatore Alien tira 3, 9 e 12, mettendo a segno due colpi a Fo12 contro l'Armatura 13 dei Marine. Il valore finale del Test Armatura è 11 ($13-2=11$). Il giocatore Marine tira 14 e 17, fallendo entrambi i Test Armatura e perdendo due Modelli.

6.6 INGAGGIARE PER DISLOCAMENTO

Se, in qualsiasi momento, un Modello attivo su basetta media, grande o senza basetta vuole unirsi all'ingaggio di una Tessera che è già occupata e nella quale non ci sono abbastanza Punti Occupazione per permettere al Modello di entrarci e la Tessera non è totalmente occupata, il Modello attivo può scambiare la sua posizione con tanti Modelli quanti ne servono per occupare totalmente la Tessera Ingaggiata. Il giocatore deve scegliere di Dislocare per primi i suoi Modelli e poi, solo se non ci sono Modelli alleati rimasti, può dislocare i Modelli nemici. Il proprietario del Modello Ingaggiato sceglie quale fazione Dislocare. Il proprietario della Fazione scelta decide quale Modello sarà Dislocato.



1. La Tessera occupata dai Marine e dal Predator non è totalmente occupata (2 punti per i Marine, 2 per il Predator e 3 per il Power Loader fanno sette) e non conta come Tessera Ingaggiata, non può essere attaccata da Tessere adiacenti. Allo stesso tempo, non ci sono abbastanza Punti Occupazione rimasti per far entrare la Guardia Reale (resta un Punto Occupazione, ma il Modello Guardia Reale ne richiede tre). Per farlo combattere, alcuni Modelli devono essere Dislocati.



2. La Guardia Reale può muovere dentro la Tessera Dislocando il Predator. Quindi scambia la Guardia Reale con il Modello Predator. Ora, la Tessera occupata dai Marine è totalmente occupata e, pertanto, può essere Ingaggiata dalle Tessere adiacenti. Come risultato, ognuno dei Modelli coinvolti, incluso il Predator, contano come Ingaggiati e possono partecipare al Combattimento Corpo a Corpo.



3. La Guardia Reale può scegliere di Dislocare le forze Marine. Il giocatore Marine sceglie di Dislocare i due Marine Coloniali. La Tessera attaccata principale conta ancora come Ingaggiata perché è totalmente occupata e può essere Ingaggiata da tutte le Tessere Adiacenti. Pertanto, tutti i Modelli coinvolti possono ancora partecipare al Combattimento Corpo a Corpo.



4. Un esempio di mossa illegale. Il giocatore Marine vorrebbe Dislocare il Power Loader. I Punti Occupazione sulla Tessera nella quale si sposta la Guardia Reale rimangono a sette (due per i Marine, due per il Predator e tre per la Guardia Reale) e la Tessera non conterebbe ancora come Ingaggiata. Come risultato di questa mossa, il Power Loader non sarebbe in grado di partecipare al Combattimento Corpo a Corpo.

6.6.1 Disimpegnarsi dall'Ingaggio

Un Modello può tentare di disimpegnarsi dal combattimento e per farlo deve spendere un Punto Azione e superare un Test Abilità Corpo a Corpo. Se il Test è un successo, il Modello può essere mosso lontano dal nemico in una Tessera adiacente a patto che non sia occupata da un Modello nemico.

Se il Test fallisce, il Modello perde la sua Azione e deve continuare a combattere.

Disimpegnarsi conta come Azione Muovere.



7. ABILITÀ

Ogni Modello disponibile in AvP:THB è dotato di un set unico di abilità di gioco. Queste abilità sono ciò che rende un Modello diverso da ogni altro, rappresentano le azioni speciali che un Modello può eseguire, date da addestramenti speciali, tecnologie avanzate o adattamenti evolutivi.

Ci sono quattro modi con cui un Modello può ottenere un'abilità:

- Un Modello ottiene le abilità indicate per il suo tipo di unità nella relativa sezione del Manuale.
- Un Modello ottiene le abilità indicate per l'equipaggiamento che sta usando.
- Un Modello ottiene abilità acquistandole durante la creazione del proprio Eroe usando le regole della sezione 11.3 "Creare il Tuo Eroe".
- Un Modello può ricevere abilità come risultato di una Carta Strategia.

Le Abilità si dividono in due categorie:

Abilità Attiva o (A) - (A) dopo il nome di un'Abilità indica che questa è un'Abilità Attiva. Salvo diversamente specificato, un'Abilità Attiva richiede almeno 1 Punto Azione per essere usata.

Nota: la descrizione dell'Abilità prevale su questa regola.

Abilità Passiva o (P) - (P) dopo il nome di un'Abilità indica che questa è un'Abilità Passiva. Un'Abilità Passiva è sempre attiva, se non diversamente specificato nella sua descrizione, e spesso modifica o influenza altre Abilità o Azioni.

7.1 LISTA ABILITÀ PASSIVE DEI MARINE

Guardia Automatica (P) - I Modelli con l'Abilità Guardia Automatica ricevono sempre un Gettone Guardia all'inizio di un nuovo Turno prima che sia attivato qualsiasi altro Modello.

Schivare (P) - Dopo che un Modello con Schivare (P) viene colpito da un attacco tira il D20, con un tiro di 1-5 il Modello schiva e l'attacco non ha effetto. Con 6-20 la schivata è fallita. Il Modello deve poi continuare come se fosse stato colpito normalmente. I tiri Schivare non possono essere fatti per evitare i colpi dei Lanciafiamme.

Shock Elettrico (P) - I Modelli colpiti con Attacchi Corpo a Corpo di un Modello equipaggiato con uno Storditore devono superare un Test Cos, invece di un Test Armatura, o ricevono una Ferita.

Fuoco Guidato (P) - Permette al Modello di ritirare ogni Test AT fallito.

Appostamento (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Appostamento possono usare solo Azioni Base Guardia e Sparare.

Cura (X) (P) - Quando un Modello con l'Abilità Speciale Cura (X) (P) perde una ferita, esegue un Test Cura (X) dove X è il Valore Test. Se lo supera, ignora la ferita. I tiri Cura non possono essere eseguiti contro ferite subite come risultato di un Successo Perfetto.

Medico! (P) - Un Modello con l'Abilità Speciale Medico! (P) fornisce Cura (4) a ogni Modello alleato nella stessa Tessera e in quelle adiacenti.

Perimetro in Sicurezza! (P) - Per ogni porta aperta con successo da un qualsiasi Modello delle fazioni Alien e/o Predator, mentre hai almeno un Modello con Perimetro in Sicurezza! (P) alleato in gioco, tira un D20, con un tiro di 1-5 tutti i Modelli posizionati sulla Tessera adiacente alla porta ricevono un Colpo Automatico a Fo8 VAV2.

Ping! (P) - Fornisce la LdV su tutte le Tessere, entro una portata fino a 3 Tessere, solo per l'Abilità Speciale Inferno Ardente (A) o per la Carta Strategia Granata!

7.2 LISTA ABILITÀ PASSIVE DEGLI ALIEN

Artigli da Arrampicata (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Artigli da Arrampicata possono muovere attraverso Tessere totalmente occupate non ingaggiate. Il Modello non può terminare il suo movimento su una Tessera totalmente occupata.

Schivare (P) - Dopo che un Modello con Schivare (P) viene colpito da un attacco tira il D20, con un tiro di 1-5 il Modello schiva e l'attacco non ha effetto. Con 6-20 la schivata è fallita. Il Modello deve poi continuare come se fosse stato colpito normalmente. I tiri Schivare non possono essere fatti per evitare i colpi dei Lanciafiamme.

Iniettare l'Uovo (P) - I Modelli rimossi dal gioco con un Attacco Corpo a Corpo devono fare un Test Cos. Per ogni Modello che fallisce il Test, il giocatore Alien può subito piazzare un Modello della propria fazione purché abbia a disposizione quello appropriato. I Modelli così schierati contano come già attivati per questo Turno.

| MODELLO RIMOSSO DA INIETTARE L'UOVO | MODELLO ALIEN SCHIERABILE |
|--|------------------------------|
| Modello Marine su base piccola | Giovane Guerriero Alien |
| Segugio Infernale Predator | Stalker Alien |
| Ogni Predator | Predalien |

Segugi dell'Alveare (P) - I Modelli con questa Abilità Speciale ricevono +1 al loro valore Movimento quando usano un'Azione Correre.

Schivare Migliorato (P) - Dopo che un Modello con Schivare Migliorato (P) viene colpito da un attacco tira il D20, con un tiro di 1-10 il Modello schiva e l'attacco non ha effetto. Con 11-20 la schivata è fallita. Il Modello deve poi continuare come se fosse stato colpito normalmente. I tiri Schivare non possono essere fatti per evitare i colpi dei Lanciafiamme.

Nascondersi Migliorato (P) - I Modelli con questa Abilità Speciale, mentre si trovano su una Tessera Infestata all'inizio del Turno di Gioco, sono piazzati Nascosti come per l'Abilità Speciale Nascondersi (A) prima di effettuare la prima attivazione. I Modelli con l'Abilità Speciale Nascondersi Migliorato (P) non devono spendere un Punto Azione per Nascondersi e possono essere attivati normalmente.

Resiliente (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Resiliente (P) non ricevono mai più di una ferita per aver fallito un Test Armatura o Cos.

Ferormoni Reali (P) - Tutti i Modelli Alien alleati entro un raggio di due Tessere da un Modello con l'Abilità Speciale Ferormoni Reali ricevono un modificatore +2 al loro valore Corpo a Corpo. Questo effetto non è cumulativo.

Minuto (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Minuto (P) non possono mai prendere parte al Test Assistere nella Forzatura delle Porte (A). I Modelli con l'Abilità Speciale Minuto (P) possono finire la loro attivazione in una Tessera Condotto d'Aerazione.

Inarrestabile (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Inarrestabile (P) superano sempre il Test per Forzare le Porte (A).

7.3 LISTA ABILITÀ PASSIVE DEI PREDATOR

Carica! (P) - I Modelli che eseguono un attacco Corpo a Corpo in un Turno di Gioco dove hanno fatto un'Azione Muovere di almeno una Tessera ricevono un modificatore +2 al loro Valore Corpo a Corpo per tutti i loro Test Corpo a Corpo.

Plasma Bollente (P) - I Test Armatura superati contro i colpi causati da un arma con l'Abilità Speciale Plasma Bollente (P) devono essere ritirati.

Branco di Caccia (P) - I Modelli con l'Abilità Speciale Branco di Caccia (P) ricevono un modificatore +1 ai Test Combattimento Corpo a Corpo e Sparare per ogni altro Modello con l'Abilità Speciale Branco di Caccia entro il raggio di una Tessera.

Rabbia! (P) - Un Modello può usare l'Abilità Speciale Rabbia! all'inizio della sua attivazione prima di spendere un qualsiasi Punto Azione. Un Modello che usa l'Abilità Speciale Rabbia! può ritirare ogni Test Combattere Corpo a Corpo nel Turno di Gioco e riceve un modificatore +2 al Corpo a Corpo e alla Forza dell'arma. Alla fine della sua attivazione il Modello perde una ferita per la quale non è permesso il Test Armatura.

Dispositivo di Auto-distruzione (P) - Quando un Modello con il Dispositivo di Auto-distruzione è rimosso dal gioco, tira un D20. Con un risultato di 1-3, ogni Modello nella stessa tessera del Modello rimosso riceve un Colpo Automatico a Fo15 VAV10.

8.0 RIFERIMENTI

8.1. STATISTICHE DEI MARINE

| NOME | TIPO | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | TIPO | NOME ARMA | Fo | RdA | VAV | ABILITÀ |
|--|------|---|----|----|----|-----|----|----|---------|------|---------------------------|----|-----|-----|--|
| Marine Coloniale - Fucile a Impulsi | T | 1 | 12 | 14 | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | CC | Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Lanciagranate (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Fucile a Impulsi M41A1 | 12 | 1 | 0 | |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciagranate M40 | 16 | 1 | 0 | |
| Marine Coloniale - Smart Gun | T | 1 | 12 | 14 | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | CC | Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Fuoco Guidato (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Smart Gun M56 | 14 | 3 | 1 | |
| Marine Coloniale - Lanciafiamme | T | 1 | 12 | 14 | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | CC | Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Inferno Ardente (A), Medico! (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciafiamme M240 | 12 | 1 | 0 | |
| Marine Coloniale - Rilevatore di Movimento | T | 1 | 12 | 14 | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | CC | Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Ping! (P), Lanciagranate (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Fucile a Impulsi M41A1 | 12 | 1 | 0 | |
| | | | | | | | | | | RS | Lanciagranate M40 | 16 | 1 | 0 | |
| Marine Coloniale - Sergente | T | 1 | 14 | 16 | 9 | 9 | 19 | 2 | 13 | CC | Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Pallettoni! (A), A Bruciapelo (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Fucile a Pompa M37A2 | 12 | 1 | 0 | |
| Commando Weyland - Yutani - Fucile a Impulsi | T | 1 | 14 | 16 | 11 | 11 | 19 | 1 | 13 (10) | CC | Coltello da Combattimento | 11 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Perimetro in Sicurezza! (P), Lanciagranate (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Fucile a Impulsi M41A1 | 12 | 1 | 0 | |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciagranate M40 | 16 | 1 | 0 | |
| Commando Weyland - Yutani - Smart Gun | T | 1 | 14 | 16 | 11 | 11 | 19 | 1 | 13 (10) | CC | Coltello da Combattimento | 11 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Perimetro in Sicurezza! (P), Fuoco Guidato (P) |
| | | | | | | | | | | RS | Smart Gun M56 | 14 | 3 | 1 | |
| Commando Weyland - Yutani - Lanciafiamme | T | 1 | 14 | 16 | 11 | 11 | 19 | 1 | 13 (10) | CC | Coltello da Combattimento | 11 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Perimetro in Sicurezza! (P), Inferno Ardente (A), Medico! (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciafiamme M240 | 12 | 1 | 0 | |
| Commando Weyland - Yutani - Rilevatore di Movimento | T | 1 | 14 | 16 | 11 | 11 | 19 | 1 | 13 (10) | CC | Coltello da Combattimento | 11 | 1 | 0 | Tattiche di Squadra (P), Ping! (P), Perimetro in Sicurezza! (P), Lanciagranate (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Fucile a Impulsi M41A1 | 12 | 1 | 0 | |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciagranate M40 | 16 | 1 | 0 | |
| Power Loader | S | 1 | 14 | 14 | 9 | 9 | 19 | 4 | 14 (12) | CC | Morsa Idraulica | 16 | 2 | 2 | Inferno Ardente (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Lanciafiamme M240 | 12 | 1 | 0 | |
| Cannoncino Sentry | S | - | - | 14 | - | - | - | 1 | 10 | CC | - | - | - | - | Guardia Automatica (P), Appostamento (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Cannone Automatico M30 | 14 | 4 | 1 | |

8.1.1 Armeria Marine

8.1.1.1 Armi da Corpo a Corpo

Coltello da Combattimento

| STATISTICS | | | |
|---------------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Coltello da Combattimento | 9 | 1 | 0 |

Il Coltello da Combattimento è l'arma da combattimento ravvicinato standard degli USCM.

Storditore Sovralimentato

| STATISTICS | | | |
|---------------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Storditore Sovralimentato | * | 1 | 0 |

Gli Storditori sono normalmente usati dai Marine in Missioni riguardanti disordini dei coloni o pacificazioni. Lo shock elettrico dello strumento è spesso abbastanza forte da confondere il sistema nervoso di uno Xenomorfo.

Morsa Idraulica

| STATISTICS | | | |
|-----------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Morsa Idraulica | 16 | 2 | 2 |

La Morsa Idraulica è il principale strumento di lavoro del Power Loader. Questa massiccia chela d'acciaio è abbastanza agile per essere utilizzata per caricare sia le normali merci che le attrezzature più delicate. Questa morsa a movimento idraulico è abbastanza forte da schiacciare con la stessa facilità le casse rinforzate per le munizioni o gli esoscheletri più robusti.



8.1.1.2 Armi da Tiro

Fucile a Impulsi M41A1/Lanciagranate M40

| STATISTICS | | | |
|------------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Fucile a Impulsi M41A1 | 12 | 1 | 0 |
| Lanciagranate M40 | 16 | 1 | 0 |

Il fucile standard degli USCM è il Fucile a Impulsi M41A1 con Lanciagranate M40 abbinato. Quest'arma è usata comunemente in ogni teatro di guerra, grazie alla sua affidabilità. Il Lanciagranate M40 ne incrementa la versatilità e il potere distruttivo quando la situazione lo richiede.

Lanciafiamme M240

| STATISTICS | | | |
|-------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Lanciafiamme M240 | 12 | 1 | 0 |

Il Lanciafiamme M240 è una delle armi di supporto standard degli USCM. Capace di sparare un gel ardente fino a 30 metri di distanza, questo è uno dei più formidabili strumenti di guerra a disposizione dei Marine.

Fucile a Pompa M37A2

| STATISTICS | | | |
|------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| M37A2 | 12 | 1 | 1 |

Lo M37A2 è un'altra arma standard degli USCM. Questo Fucile a Pompa è portato comunemente come arma dai sergenti USMC e, grazie alle sue piccole dimensioni, è spesso preferita al M41A1 nel combattimento ravvicinato.

Smart Gun M56

| STATISTICS | | | |
|---------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Smart Gun M56 | 14 | 3 | 1 |

Lo M56 è la principale arma di supporto pesante dei Marine Coloniali. Grazie a suo sistema di autopuntamento high-tech, le sue implacabili raffiche di proiettili non mancano quasi mai il bersaglio.

Cannone Automatico M30

| STATISTICS | | | |
|------------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Cannone Automatico M30 | 14 | 4 | 1 |

I Cannoni Automatici M30 sono le armi principali montate sui Cannoncini Sentry. Queste armi sono usate in postazioni fisse sul campo e sono lo strumento principale degli USCM per impedire l'accesso a un'area e mettere in sicurezza un perimetro.

8.2 STATISTICHE E ARMI DEGLI ALIEN

| NOME | TIPO | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | TIPO | NOME ARMA | Fo | RdA | VAV | ABILITÀ |
|--|------|---|----|----|----|-----|----|----|--------|------|----------------------|----|-----|-----|---|
| Face Hugger | T | 1 | 10 | - | 5 | 5 | 19 | 1 | 10 | CC | Stretta Facciale | * | 1 | 0 | Stretta Facciale (P), Schivare Migliorato (P), Minuto (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Stalker Alien | T | 1 | 10 | - | 10 | 10 | 19 | 1 | 10 | CC | Artigli | 10 | 1 | 0 | Segugi dell'Alveale (P), Artigli da Arrampicata (P), Schivare (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Giovane Guerriero Alien | T | 1 | 15 | - | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | CC | Giovani Artigli | 10 | 2 | 0 | Nascondersi Migliorato (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Guerriero Alien | S | 1 | 17 | 10 | 13 | 13 | 19 | 2 | 15(12) | CC | Artigli da Guerriero | 16 | 4 | 2 | Sputo Acido (A), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Guardia Reale | S | 1 | 17 | - | 13 | 13 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Artigli da G.Reale | 16 | 4 | 2 | Ferormoni Reali (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Crusher | S | 1 | 13 | - | 20 | 20 | 19 | 7 | 14 | CC | Artigli da Crusher | 16 | 4 | 10 | Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Pretoriano (avanzamento Guardia Reale) | HQ | 1 | 17 | - | 13 | 13 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Artigli da Guerriero | 16 | 4 | 2 | Ferormoni Reali (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Predalien | HQ | 1 | 17 | - | 14 | 14 | 19 | 4 | 15(12) | CC | Artigli da Predalien | 16 | 5 | 3 | Iniettare l'Uovo (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |
| Regina | HQ | 1 | 19 | - | 19 | 19 | 19 | 6 | 15(14) | CC | Artigli da Regina | 16 | 5 | 3 | Ferormoni Reali (P), Inarrestabile (P), Resiliente (P), Sangue Acido (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | | |



8.3 STATISTICHE DEI PREDATOR

| NOME | TIPO | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | TIPO | NOME ARMA | Fo | RdA | VAV | ABILITÀ |
|--|------|---|----|----|----|-----|----|----|--------|------|-----------------------|----|-----|-----|---|
| Guerriero Predator con Intelli-Disco | P | 1 | 17 | 12 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Intelli-Disco CC | 15 | 3 | 3 | Stagione di Caccia (P), Lanciare l'Intelli-Disco (A) |
| | | | | | | | | | | AT | Intelli-Disco AT | * | * | 3 | |
| Guerriero Predator con Bastone Combinato | P | 1 | 17 | 12 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Bastone Combinato | 14 | 4 | 3 | Stagione di Caccia (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Polsiera a Dardi | 12 | 1 | 0 | |
| Cacciatore Predator | P | 1 | 12 | 17 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Lama da Polso | 14 | 2 | 0 | Stagione di Caccia (P), Plasma Bollente (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Plasma Caster | 12 | 3 | 3 | |
| Femmina Predator | P | 1 | 17 | 12 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | CC | Bastone Combinato | 14 | 4 | 3 | Stagione di Caccia (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Polsiera a Dardi | 12 | 1 | 0 | |
| Giovani Fratelli Predator | P | 1 | 15 | 15 | 12 | 12 | 19 | 2 | 13(11) | CC | Lama da Polso | 14 | 2 | 0 | Stagione di Caccia (P), Branco di Caccia (P), Plasma Bollente (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Plasma Caster | 12 | 3 | 3 | |
| Segugi Infernali Predator | P | 1 | 13 | 13 | 10 | 10 | 15 | 1 | 12 | CC | Morso | 12 | 2 | 0 | Carica! (P), Schivare (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | - | |
| Berserker Predator | P | 1 | 17 | 10 | 14 | 14 | 19 | 4 | 14(12) | CC | Bastone Combinato | 14 | 5 | 3 | Stagione di Caccia (P), Rabbia! (A), Plasma Bollente (P) |
| | | | | | | | | | | AT | Gatling Plasma Caster | 14 | 3 | 3 | |
| Guerriero Predator Anziano | HQ | 1 | 17 | 12 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | CC | - | - | - | - | Stagione di Caccia (P) |
| Cacciatore Predator Anziano | HQ | 1 | 12 | 17 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(2) | CC | - | - | - | - | Stagione di Caccia (P) |
| | | | | | | | | | | AT | - | - | - | - | |
| Berserker Predator Anziano | HQ | 1 | 17 | 10 | 14 | 14 | 19 | 4 | 14(12) | CC | - | - | - | - | Stagione di Caccia (P), Rabbia! (A) |

8.3.1 Armeria Predator

8.3.1.1 Armi da Corpo a Corpo Predator

Lama da Polso

| STATISTICS | | | | |
|---------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Lama da Polso | 14 | 2 | 0 | |

Fin dalla giovane età, le Lama da Polso sono le armi principali da Corpo a Corpo dei Predator.

Intelli-Disco

| STATISTICS | | | | |
|-------------------------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Intelli-Disco (Corpo a Corpo) | 15 | 3 | 3 | |

L'Intelli-Disco Predator è un potente dispositivo a medio raggio e una formidabile arma da corpo a corpo.

Bastone Combinato

| STATISTICS | | | | |
|-------------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Bastone Combinato | 15 | 4 | 3 | |

La spaventosa versione Predator della lancia. Fatta di leghe sconosciute, totalmente resistente al Sangue Acido degli Alien e capace di penetrare con facilità l'acciaio più spesso.

Morso del Segugio Infernale

| STATISTICS | | | | |
|-----------------------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Morso del Segugio Infernale | 12 | 2 | 0 | |

I Segugi Infernali Predator, allevati specialmente per le loro dimensioni e aggressività, sono avversari formidabili. Le loro fauci massicce e le spine ossee che si protendono dal loro corpo rendono tali creature talmente mortali che sono spesso usate come cani da caccia dai Predator.

8.3.1.2 Armi da Tiro Predator

Polsiera a Dardi

| STATISTICS | | | | |
|------------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Polsiera a Dardi | 12 | 1 | 0 | |

Pistola a Dardi a corto raggio montata sul polso. Capace di perforare con la stessa facilità l'armatura di un Marine e il cranio di uno Xenomorfo.

Plasma Caster

| STATISTICS | | | | |
|---------------|----|-----|-----|--|
| NOME | Fo | RdA | VAV | |
| Plasma Caster | 12 | 3 | 3 | |

Capace di lanciare sfere di plasma teleguidate in grado di penetrare le armature, il Plasma Caster è forse il più potente e tecnologicamente avanzato strumento offensivo a disposizione dei Predator. La sfera sparata dall'arma esplose in uno scoppio di schegge di plasma colpendo il bersaglio, causando gravi ferite e danneggiando potenzialmente gli altri nemici vicini al punto d'impatto.

Gatling Plasma Caster

| STATISTICS | | | |
|-----------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Gatling Plasma Caster | 14 | 3 | 3 |

Design leggermente modificato del Plasma Caster che impiega un meccanismo ad azione rotante per sparare sfere di plasma multiple contemporaneamente, in modo simile a una Mitragliatrice Gatling.

Cannone al Plasma

| STATISTICS | | | |
|-------------------|----|-----|-----|
| NOME | Fo | RdA | VAV |
| Cannone al Plasma | 16 | 1 | 3 |

Una versione più grande del Plasma Caster standard del Predator. Spara colpi al Plasma più grandi e distruttivi al costo di una ricarica più lenta fra ogni colpo.



Cacciatore Predator con Plasma Caster dipinto dallo Studio Prodos Games

9.0 MISSIONI CAMPAGNA

Presentiamo di seguito le 10 Missioni che descrivono gli eventi che avvengono sulla USCSS Theseus. Se giocate nell'ordine, narrano di tre gruppi di creature che lottano per sopravvivere e distruggere i loro nemici. Le Missioni possono essere giocate in qualsiasi ordine, ma ricorda che le ultime Missioni aumentano in dimensioni e complessità relativamente agli obiettivi richiesti per il completamento. Consigliamo di partire con la Missione 1, specialmente se siete all'inizio delle vostre avventure in AvP:THB.

Nota: sentitevi liberi di cambiare, modificare e prendere ispirazione dalle Mappe della Campagna quando giocare a partire personalizzate!

9.1 Missione 1

Mentre esplora una parte dei ponti inferiori, la squadra di Charlie si trova bloccata dietro una spessa paratia che impedisce il ritorno agli scompartimenti dell'equipaggio, mentre il rilevatore di movimento segnala qualcosa tutto attorno a loro.

Briefing:

Marine:

La paratia che porta verso i ponti principali si è sigillata automaticamente. Il tuo obiettivo è condurre la tua squadra verso la console del computer posizionata dentro la stanza computer, annullare le procedure di emergenza e prendere l'ascensore verso i livelli inferiori della nave.

Alien:

Dopo lungo tempo a bordo, gli Xenomorfi si accorgono che qualcosa si è svegliato. Poco fa i Marine Coloniali si sono svegliati e ora loro non sono più i soli abitanti della USCSS Theseus... Poco dopo essersi liberati dall'Alveare, i fuchi avvistano due gruppi separati di intrusi nelle vicinanze della sezione della nave appena trasformata. Elimina la minaccia ed evolviti ottenendo abbastanza campioni biologici dagli ospiti indesiderati.

Predator:

Dopo aver individuato segnali multipli di Xenomorfi sulla nave degli umani, recupera informazioni sull'origine di questa particolare specie e ritorna alla capsula d'attracco.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Annulla il comando della paratia usando una Azione Interagire dentro la CAPSULA DI SALVATAGGIO.
- Almeno un Modello Marine deve raggiungere lo ascensore posto nella SALA MACCHINE.

Alien:

- Uccidi 5 Modelli delle forze Marine o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli.

Predator:

- Scansiona PONTE, SALA MACCHINE e CAMERA CRIOGENICA o scarica tutti gli schemi della nave dalla CAPSULA DI SALVATAGGIO. La scansione di una stanza richiede di eseguire un'Azione Interagire dentro le stanze elencate sopra.
- Almeno un Modello Predator deve tornare alla Tessera CAPSULA DEI PREDATOR.



9.2 Missione 2

Le luci della camera criogenica vibrano sinistramente mentre le ombre degli Xenomorfi si allungano sui tubi criostatici che contengono gli umani ancora addormentati. Un tacito comando si trasmette fra le creature e queste si muovono come un tutt'uno, cercando di esporre gli umani all'infezione dei Facehugger o trascinarli al loro nido.

Briefing:

Marine:

Il tuo obiettivo è spegnere gli incendi spendendo una Azione Interagire in ognuna delle seguenti stanze: SALA MOTORI, ARMERIA e CAMERA CRIOGENICA.

Alien:

Le forze degli intrusi sono ben armate e preparate a resisterti. Ma soprattutto, si stanno spingendo in profondità nella nostra nuova casa. Non possiamo permettere che accada. Il tuo obiettivo è aumentare i numeri dell'alveare infettando tutti gli umani che dormono nella CAMERA CRIOGENICA spendendo un'Azione Interagire mentre ci sei dentro. Collezione i trofei per rafforzare l'alveare.

Predator:

L'alveare è ancora debole e gli umani non sono pienamente consapevoli della nostra presenza. Questa è una grande occasione di colpire e collezionare alcuni trofei per il clan.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione Predator:

COLLEZIONARE TROFEI - I Trofei possono essere collezionati solo da Modelli uccisi in Corpo a Corpo. Invece di rimuovere il Modello dal gioco, mettilo di lato alla Tessera in cui è morto. In un qualsiasi turno seguente, un Modello può spendere un'Azione Interagire per rimuovere uno dei Modelli disponibili per COLLEZIONARE TROFEI che è già sul lato della scheda e prendere un Gettone TROFEO.

COLLEZIONARE TROFEI non può essere eseguito su Tessere Ingaggiate o Contese.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Spegni gli incendi nelle seguenti stanze spendendo un'Azione Interagire dentro ciascuna di esse: SALA MACCHINE, ARMERIA e CAMERA CRIOGENICA.

Alien:

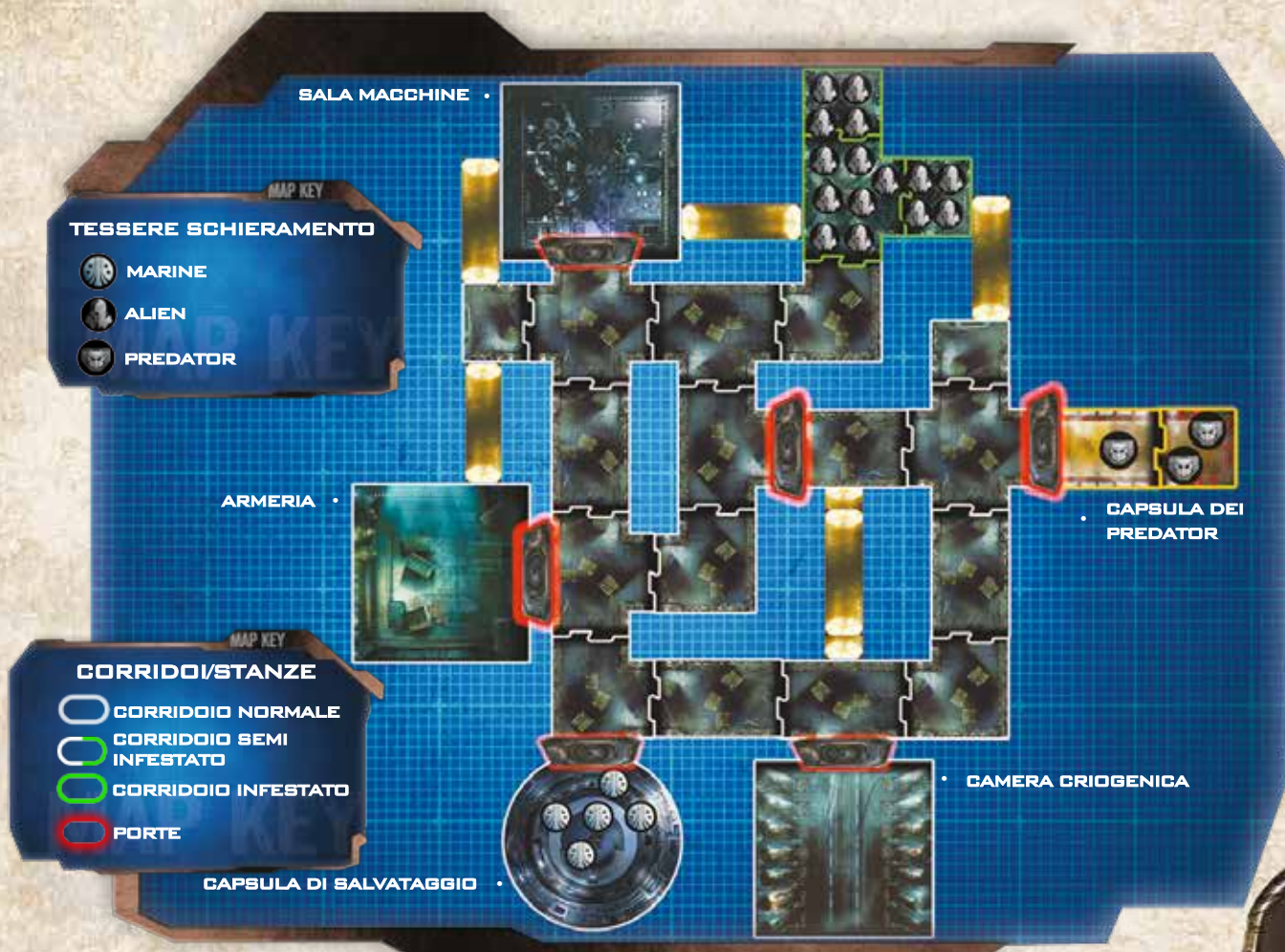
- Apri la strada fino alla CAMERA CRIOGENICA e infettala spendendo tre Azioni Interagire mentre sei al suo interno.

- Uccidi e colleziona trofei da tre Modelli qualsiasi (usa la Regola Speciale COLLEZIONARE TROFEI descritta sopra).

- Porta almeno tre Gettoni TROFEO in una qualsiasi Tessera Condotto d'Aerazione.

Predator:

- Uccidi e colleziona trofei da cinque Modelli qualsiasi (usa la Regola Speciale COLLEZIONARE TROFEI descritta sopra)



9.3 Missione 3

Scansionando la grande stanza buia, il Predator puntò il suo visore termico sui grandi serbatoi che tenevano gli umani in animazione sospesa. Tutti loro erano stati infettati e diventeranno gli ospiti di nuovi mostri. "Eccellente, più prede da cacciare" pensò fra sé e sé. Quindi scongelò gli umani per attivare i Chestbuster all'interno degli ospiti. Poi si diresse verso la sala di controllo.

Briefing:

Marine:

Bisogna agire immediatamente per ridare energia alla nave o diventerà una carcassa fredda e buia alla deriva nello spazio. Il tuo obiettivo è recuperare i pezzi di ricambio dall'ARMERIA e procedere con la riparazione del generatore posizionato nella SALA MACCHINE.

Alien:

Gli esseri umani fanno troppo affidamento sui muri d'acciaio della nave e sui sistemi che la rendono abitabile. L'Alveare non si preoccupa di questi dettagli. Il tuo obiettivo è danneggiare l'ARMERIA, la SALA MACCHINE e il PONTE.

Predator:

Gli Xenomorfi hanno infettato gli umani nella criocamera. Dozzine di nuove crisalidi aspettano di emergere dai loro ospiti. Il tuo obiettivo è creare un diversivo dietro le linee nemiche e procedere alla CAMERA CRIOGENICA per iniziare la procedura di scongelamento spendendo un'Azione Interagire al suo interno. Poi collezioni trofei per ottenere prestigio per il Clan.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione dei Marine:

TRASPORTARE UN GETTONE - Ogni Modello può raccogliere un Gettone appropriato spendendo un'Azione Interagire mentre si trova sulla stessa Tessera del Gettone. Piazza il Getto-

ne sulla basetta del Modello che ha eseguito questa Azione. Il Gettone si muove con il Modello che lo trasporta. Se il Modello che trasporta il Gettone è rimosso dal gioco, lascia il Gettone sulla Tessera sulla quale il Modello è stato rimosso. Il Gettone può essere lasciato dal Modello che lo trasporta se spende un'Azione Interagire. Lascia il Gettone sulla Tessera occupata dal Modello che lo ha lasciato. Ogni altro Modello può raccogliero spendendo un'Azione Interagire. Ogni Gettone può essere raccolto solo UNA VOLTA per Turno di Gioco.

Regole Missione degli Alien:

DANNEGGIARE STANZA (ALIEN) - La stanza è considerata danneggiata se ci sono 2 Gettoni Danno Acido al suo interno. Ogni Modello Alien, esclusi FACEHUGGER, può spendere una Azione Interagire e tirare un D20. Con un tiro di 1-10, poni un Gettone Danno Acido nella stanza in cui il Modello ha eseguito l'Azione. Con un tiro di 11-20, l'Azione è persa.

Regole Missione dei Predator:

COLLEZIONARE TROFEI - Come descritto nella Missione 2.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Recupera pezzi di ricambio dall'ARMERIA usando un'Azione Interagire mentre sei al suo interno. Quando il Modello prende il Gettone/pezzi di ricambio deve portarlo alla SALA MACCHINE (usando la Regola Speciale TRASPORTARE UN GETTONE) e spendere un'Azione Interagire per riparare il generatore.

Alien:

- Poni due Gettoni Danno Acido in ognuna delle seguenti stanze: ARMERIA, SALA MACCHINE e PONTE. Una volta che tutti i Gettoni sono stati piazzati, la Missione è completata.

Predator:

- Scongela gli umani infettati che dormono nella CAMERA CRIOGENICA spendendo un'Azione Interagire mentre sei al suo interno.
- Uccidi e collezioni trofei da 5 Modelli qualsiasi (usa le Regole Speciali COLLEZIONARE TROFEI).



9.4 Missione 4

Controllando l'Infermeria, i Marine notarono una spia che lampeggiava insistentemente su una delle vicine console. Il medico dell'unità osservò lo schermo e la sua faccia diventò bianca. Il personale in criostasi era stato infettato da qualcosa di biologico. C'era solo una cosa da fare prima che la situazione diventasse critica.

Briefing:

Marine:

Il computer medico indica funzioni vitali anomale in alcune Criovasche nella CAMERA CRIOGENICA. Le nostre peggiori paure sono vere. Gli umani infettati daranno origine a una nuova generazione di Xenomorfi. Il tuo obiettivo è raggiungere la CAMERA CRIOGENICA e distruggere le Criovasche infette.

Alien:

La Regina brama nuovi genotipi! L'alveare necessita di nuovi ospiti per diventare più forte e diversificato. L'Alveare necessita di nuovi tipi di guerrieri per proteggere i suoi corridoi e nuovi fuchi per trasformare l'intera nave in un grembo per una nuova generazione. Il tuo obiettivo è catturare tre intrusi.

Predator:

Il bio-scanner della tua nave ha individuato uno Xenomorfo con una morfologia molto strana che si sta sviluppando in una delle uova. Potrebbe essere la nuova Regina! Non puoi permettere che gli umani la distruggano. È troppo preziosa per il clan. Apri la strada fino alla camera d'incubazione e recupera l'uovo.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione dei Marine:

DANNEGGIARE STANZA (MARINE) - La stanza è considerata danneggiata se ci sono 4 Gettoni Danno Acido al suo interno. Ogni Modello Marine può spendere una Azione Interagire e tirare un D20. Con un tiro di 1-10, poni un Gettone Danno Acido nella stanza in cui il Modello ha eseguito l'Azione. Con un tiro di 11-20, l'Azione è persa.

Regole Missione degli Alien:

COLLEZIONARE TROFEI - Come descritto nella Missione 2.

Regole Missione dei Predator:

TRASPORTARE UN GETTONE - Come descritto nella Missione 3.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Genera 4 Gettoni Danno Acido nella CAMERA CRIOGENICA (usa la Regola Speciale DANNEGGIARE STANZA (MARINE) descritta sopra).

Alien:

- Cattura tre Modelli qualsiasi. Catturare i Modelli segue le Regole Speciali COLLEZIONARE TROFEI descritte sopra. Sposta tutti i Gettoni Trofeo nelle Tessere Condotto di Aerazione (usa le Regole Speciali TRASPORTARE UN GETTONE descritte sopra). Una volta che tutti i tre trofei sono stati portati dentro le Tessere Condotto d'Aerazione, la Missione è completata. Gettoni intrappolati in Condotto d'Aerazione sigillato sono persi.

Predator:

- Localizza e porta il Gettone Uovo (usando le Regole Speciali TRASPORTARE UN GETTONE) alla Tessera della CAPSULA DEI PREDATOR.



9.5 Missione 5

Le uova sono in pericolo mentre gli umani intensificano gli attacchi. Un comando della Regina si spande nell'alveare, portare le uova appena deposte dentro al nido, dove i Guerrieri possono proteggerle. Chi si oppone all'alveare verrà ucciso o trascinato dentro per essere infettato.

Briefing:

Marine:

Il numero di Xenomorfi è cresciuto di ora in ora mentre l'alveare diventa più forte; se non si prendono provvedimenti, i Marine saranno sopraffatti. Il tuo obiettivo è posizionare le Torrette Sentry nei punti chiave lungo il perimetro.

Alien:

Gli intrusi sono arrivati pericolosamente vicini alle camere delle uova. L'alveare non può permettere che accada. Le uova vanno trasportate nei livelli più profondi della nave. La nuova generazione deve essere salvata a tutti i costi! Il tuo obiettivo è raccogliere e trasportare tre delle quattro uova nel pozzo dell'ascensore posizionato dentro la SALA MACCHINE.

Predator:

Uno dei fratelli del nostro Clan è stato assalito e ferito seriamente vicino a una camera delle uova. Ciò che è peggio, è stato infettato dagli Xenomorfi. Nella nostra nave manca un'infermeria attrezzata per estrarre il parassita; quindi, siamo costretti a usare il LABORATORIO degli umani per eseguire la procedura. Il tuo obiettivo è scortare il Predator ferito al LABORATORIO (per liberarlo dall'infezione) e scortarlo indietro alla CAPSULA DEI PREDATOR.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione degli Alien:

TRASPORTARE UN GETTONE - Come da Missione 3.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Ogni Modello Marine può spendere un'Azione Interagire per posare un Gettone Missione (Torretta Sentry) in ciascuna delle 4 tessere mostrate nella mappa. I Gettoni Missione possono essere piazzati solo sulla Tessera occupata dal Modello che ha eseguito l'Azione Interagire. Quando 3 dei 4 Gettoni sono stati piazzati sulle Tessere designate, la Missione è completata.

Alien:

- Trasporta i Gettoni Uovo (usando la Regola Speciale TRASPORTARE UN GETTONE) nella SALA MACCHINE. Quando 3 dei 4 gettoni sono nella SALA MACCHINE, la Missione è completata.

Predator:

- Prendi nota di quale dei tuoi Modelli è quello scortato. Il Modello scortato inizia con una ferita che rappresenta lo Xenomorfo dentro il suo corpo. Il Modello scortato deve raggiungere il LABORATORIO e spendere un'Azione Interagire che rappresenta il suo prepararsi alla procedura d'estrazione. Una volta che l'Azione Interagire è stata usata dal Modello scortato, un qualsiasi altro Modello Predator nel LABORATORIO deve spendere un'Azione Interagire per effettuare la procedura d'estrazione. Quando il Modello scortato raggiunge la CAPSULA DEI PREDATOR, la Missione è completata.



9.6 Missione 6

Il Predator tagliò la testa di uno dei Guerrieri Alien, il suo corpo senza vita cadde a terra mentre il sangue si spandeva sul ponte di metallo. "Ce ne sono troppi," pensò tra sé e sé. Esaminando lo schema olografico della nave, identificò i luoghi che gli Alien avevano adottato come camere d'incubazione. Avrebbe dovuto distruggerle per impedire che la nave venisse inondata da queste creature.

Briefing:

Marine:

L'infestazione si diffonde ad un ritmo allarmante. È chiaro che gli Xenomorfi utilizzano il sistema di ventilazione per muoversi rapidamente all'interno della nave, evitando le nostre posizioni fortificate. Per proteggere il nostro vantaggio tattico, abbiamo bisogno di sigillare i condotti d'aerazione lungo il perimetro.

Alien:

Gli intrusi continuano a minacciare l'alveare. Il loro numero deve essere ridotto se la covata vuole sopravvivere. Il vostro obiettivo è decimare le forze nemiche.

Predator:

Dopo aver recuperato l'uovo della Regina, alla restante infestazione non può essere consentito di espandersi in modo incontrollato al di fuori delle zone di caccia. Il vostro obiettivo è quello di garantire che nessun Xenomorfo lascerà la nave posizionando armi nucleari tattiche in tre camere d'incubazione su quattro.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- La Missione è completata quando 4 Tessere Condotta d'Aerazione sono state rimosse dal gioco. Per rimuovere una Tessera Condotta d'Aerazione, un Modello Marine deve usare l'Azione Estesa Saldalo! (A).

Alien:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli.

Predator:

- Ogni Modello Predator può spendere un'Azione Interagire per piazzare un Gettone Missione (Testata Tattica) in ciascuna delle quattro Tessere indicate in mappa. I Gettoni Missione possono essere piazzati solo sulla Tessera occupata dal Modello che ha eseguito l'Azione. Una volta che i Gettoni sono stati piazzati su tre delle Tessere designate, la Missione è completata.



9.7 Missione 7

"Sergente! Dovete vedere questo", esclamò il soldato indicando uno schermo. Il sergente sbirciò nel monitor e vide un paio di figure in uno dei depositi di stoccaggio. Una era una donna vestita in tuta da carcerato, ed era gravemente ferita. L'altro, che dall'aspetto sembrava essere uno degli androidi della nave, aveva il braccio sinistro mancante con un liquido bianco che traspirava dalla sua tuta. "Marine" disse, masticando il suo tabacco, "prepararsi per una missione di salvataggio."

Briefing:

Marine:

Il computer mostra una coppia di segnali vitali umani nel cuore della parte infestata della nave. Questi membri dell'equipaggio, se ancora vivi, possono fornire informazioni utili sull'origine degli Xenomorfi della nave. Il tuo obiettivo è trovare e recuperare informazioni da due membri dell'equipaggio sui quattro catturati dagli Xenomorfi e trasferirli sul PONTE.

Alien:

Gli umani si stanno spingendo sempre più in profondità nel territorio dell'alveare. Prepara un agguato per tagliar loro la via di fuga. Il tuo obiettivo è quello di uccidere cinque intrusi e danneggiare i corridoi che portano al loro punto d'estrazione.

Predator:

Le tue prede sono occupate a combattere fra loro.

Fai buon uso del caos nelle loro fila e ricomincia a collezionare Trofei per il Clan.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione dei Marine:

TRASPORTARE UN GETTONE - Come descritto nella Missione 3.

Regole Missione degli Alien:

DANNEGGIARE STANZA - Come descritto nella Missione 3.

Regole Missione dei Predator:

COLLEZIONARE TROFEI - Come descritto nella Missione 2.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Ogni Modello Marine può spendere un'Azione Interagire mentre si trova sulla Tessera indicata in Mappa per recuperare informazioni, sotto forma di Gettone, da un membro dell'equipaggio catturato. Una volta che due dei quattro Gettoni sono stati portati sul PONTE (usando la Regola Speciale TRASPORTARE UN GETTONE), la Missione è completata.

Alien:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli. Poni due Gettoni Danno Acido in due delle tre Tessere indicate nella Mappa Missione (usando la Regola Speciale DANNEGGIARE STANZA).

Predator:

- Uccidi e colleziona trofei da cinque Modelli qualsiasi (usa le Regole Speciali COLLEZIONARE TROFEI).



9.8 Missione 8

Creature mai viste stanno danneggiando l'alveare. Noi li distruggeremo. Li intrapperemo qui con noi. Romperemo la loro macchina in modo che non possono fuggire. Sciameremo su di loro, li infetteremo e li uccideremo. Mostreremo loro che non possono danneggiare l'alveare senza pagarne il prezzo.

Briefing:

Marine:

L'attività aliena sul ponte della nave sta raggiungendo un livello terrificante. I loro attacchi premono inesorabilmente sul nostro perimetro. Dobbiamo spazzarne via il maggior numero possibile prima che le nostre posizioni siano sopraffatte dallo sciame.

Alien:

I cacciatori stanno diventando un problema. L'alveare sta perdendo sempre più fuchi per il loro divertimento. Devono essere fermati! Potranno aver invaso la nostra casa, ma non la lasceranno!

Predator:

L'alveare sta diventando irrequieto e gli umani si sono trincerati all'interno di un loro perimetro di sicurezza.

Nessuna sfida così grande si è mai presentata finora ad un cacciatore. Lasciamoci andare al brivido della caccia!

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione degli Alien:

DANNEGGIARE STANZA - Come descritto nella Missione 3.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Alien o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli. Inoltre, raggiungi l'ARMERIA con almeno due Modelli Marine.

Alien:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli. Inoltre, genera due Gettoni Danno Acido in ognuna delle Tessere indicate nella Mappa (usa la Regola Speciale DANNEGGIARE STANZA).

Predator:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Alien. Inoltre, almeno un Modello Predator deve raggiungere la CAPSULA DEI PREDATOR.



9.9 Missione 9

Gli Alien si sono dimostrati più intraprendenti di quanto si potesse pensare. Il Predator esaminò il danno al ponte d'ormeggio della sua cannoniera. Mentre il Cacciatore stava per andarsene il suo sguardo cadde su un monitor. Un rapido controllo gli confermò che gli umani avevano attivato l'auto-distruzione! Doveva agire in fretta se voleva scendere dal vascello condannato.

Briefing:

Marine:

Attiva il sistema di auto-distruzione del reattore che si trova in Sala Macchine. Ritorna nell'ascensore dell'hangar per raggiungere la Capsula di Salvataggio

Alien:

Gli umani pensano di essere al sicuro dopo aver invaso i diversi livelli della nostra casa. Tagliamoli fuori dalla loro unica via di fuga! Il tuo obiettivo è quello di distruggere i corridoi che conducono alla Capsula di Salvataggio.

Predator:

Gli umani sono impotenti. Queste gracili creature stanno tentando disperatamente di distruggere gli Xenomorfi, anche a costo della propria vita. Vogliono distruggere tutta la nave! Con la nostra nave danneggiata dal recente attacco dello sciame, non possiamo permettere che questo accada prima che le riparazioni siano terminate. Il tuo obiettivo è quello di raccogliere i pezzi di ricambio necessari per riparare l'astronave dalla Sala Macchine.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Missione degli Alien:

DANNEGGIARE STANZA - Come descritto nella Missione 3.

Regole Missione dei Predator:

TRASPORTARE UN GETTONE - Come descritto nella Missione 3.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Un qualsiasi Modello Marine deve spendere un'Azione Interagire mentre si trova nella SALA MACCHINE per inserire i codici di sicurezza nel terminale dell'autodistruzione. Inoltre, almeno un Modello Marine deve tornare vivo sul PONTE.

Alien:

- Uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Predator. Un Modello Predator conta come due Modelli. Inoltre, genera due Gettoni Danno Acido in ognuna delle Tessere indicate nella Mappa (usa la Regola Speciale DANNEGGIARE STANZA).

Predator:

- Un qualsiasi Modello Predator deve spendere un'Azione Interagire mentre si trova nella Tessera SALA MACCHINE. Inoltre, uccidi 5 Modelli dalle fazioni Marine o Alien.



9.10 Missione 10

I corridoi stavano crollando intorno a loro mentre i restanti marine facevano a gara per trovare una capsula di salvataggio. Un inquietante bagliore rosso illuminava il macchinario alieno davanti a loro e il caporale fu il primo a commentare: "Che diavolo è questo?" Senza fermarsi, il sergente valutò attentamente la situazione: "Non lo so caporale, ma so una cosa: ce ne andiamo!"

Briefing:

Marine:

Lo scafo della nave sta cedendo! Il computer segnala un'improvvisa perdita di livelli di potenza e ossigeno. Dobbiamo evacuare ORA! La strada che porta all'hangar è stata interrotta, i camminamenti bruciati dagli Alien, quindi l'unico modo con cui lasciare questa carcassa in rovina è attraverso la Capsula dei Predator.

Alien:

Le uova! Le preziose uova! Fiamme ed esplosioni! L'alveare è crollato! Almeno tre uova devono essere salvate! I fuchi si sono presi cura dell'hangar degli umani, il solo mezzo per fuggire è la Capsula dei Cacciatori.

Predator:

La nave umana non resisterà a lungo. Le prede sono spaventate; il profumo della loro paura riempie i ponti. Lasciali venire. Lasciali venire e accetta l'ultima sfida, l'ultima occasione per mostrare che grande Cacciatore sei e per diventare il leader del vostro Clan.

REGOLE SPECIALI DELLA MISSIONE

Regole Generali Missione:

LANCIARE CAPSULA - Per lanciare una Capsula, qualsiasi Modello che si trova nella Tessera Capsula dei Predator, mentre questa non conta come Tessera Ingaggiata, deve spendere un'Azione Interagire per premere un bottone e lanciare la capsula lontano dalla nave che sta esplodendo. Nota che Lanciare Capsula non può essere eseguito quando la Capsula Predator conta come Tessera Ingaggiata.

DISTRUZIONE IMMINENTE - A partire dall'inizio del Turno 2, il giocatore che ha vinto l'Iniziativa tira un dado per ogni Tessera Collassata. Con un tiro di 1-10, il giocatore rimuove questa Tessera dal gioco; con un tiro di 11-20, non succede nulla alla Tessera in questo Turno di Gioco. Sia la Tessera CAPSULA DI SALVATAGGIO che la Tessera LABORATORIO contano come Tessere Collassate finché sono in gioco. Ogni Tessera non completamente collegata su ogni lato praticabile conta come Tessera Collassata. Ognuna delle Tessere adiacenti ad una che è appena collassata deve fare un identico Test all'inizio del successivo Turno di Gioco.

TESSERA COLLASSATA - All'inizio del Turno il giocatore che ha vinto l'Iniziativa tira un dado per ogni Tessera Collassata. Con un tiro di 1-10, il giocatore rimuove questa Tessera dal gioco; con un tiro di 11-20, non succede nulla alla Tessera in questo Turno di Gioco. Ogni Tessera non completamente collegata su ogni lato praticabile conta come Tessera Collassata. Ogni Modello in una Tessera che è collassata è rimosso dal gioco.

Regole Missione degli Alien:

TRASPORTARE UN GETTONE - Come descritto nella Missione 3.

Regole Missione dei Predator:

COLLEZIONARE TROFEI - Come descritto nella Missione 2.

Condizioni di Vittoria:

Marine:

- Lancia una Capsula (usa la Regola Speciale LANCIARE CAPSULA) con almeno un Marine dentro la Tessera CAPSULA DEI PREDATOR.

Alien:

- Lancia una Capsula (usa la Regola Speciale LANCIARE CAPSULA) con almeno un Gettone Uovo dentro la Tessera CAPSULA DEI PREDATOR.

Predator:

- Uccidi e colleziona trofei da cinque Modelli (usa le Regole Speciali COLLEZIONARE TROFEI).



10. REGOLE DI GIOCO AVANZATE

La sezione Regole di Gioco Avanzate spiega come creare la propria Forza Personalizzata per combattere pericolosi nemici sui ponti della USSCS Theseus.

Organigramma

Il gioco Avanzato consente ai giocatori di scegliere esattamente le loro forze per ciascuna Missione. Tu decidi quali Modelli userai e se la situazione richiede specialisti, come un Sergente o un Eroe o se servono semplicemente più squadre regolari. L'uso delle liste personalizzate conferisce al gioco un aspetto tutto nuovo. Le potenziali varianti sono enormi. Puoi ripetere ogni scenario diverse volte, provando ogni volta squadre e combinazioni di armi diverse. Se vieni battuto con una forza, scegline una diversa la volta successiva e prova ancora!

Quando pianificano di giocare al gioco Avanzato, i giocatori dovrebbero accordarsi sul livello in punti che desiderano usare. Per le prime partite, consigliamo di usare una piccola forza da 300 punti. Ogni Modello ha un Valore in Punti che dipende dalla sua efficacia nel gioco. Costruisci la tua forza, personalizza il tuo contingente e massimizza il divertimento!

Per assicurare una partita bilanciata, AvP:THB utilizza un approccio a Organigramma. Ogni Fazione ha il suo proprio organigramma.

10.1 LISTE DELLE FORZE

In questa sezione del Manuale troverai tutto quello che ti serve per creare la tua forza personalizzata per ciascuna Fazione usando le Espansioni di AvP:THB, insieme ai Valori in Punti di ogni unità/Modello e alla lista degli equipaggiamenti disponibili e delle Abilità Speciali che puoi acquistare per loro.

10.1.1 Lista Forze Marine

1. **Organigramma:** Composizione del Gruppo di Battaglia: da 1 a 2 HQ, da 2 a 5 squadre di tipo Truppa, da 0 a 3 Supporti.

2. **Massimo numero di Modelli per tipo di squadra:**

Tipo Truppa: 5-8 Modelli

Tipo Supporto: 1-3 Modelli

HQ: 0-1 Modelli

3. **Massimo livello della squadra (LV):** 4 (ogni Modello della squadra deve essere dello stesso LV, eccetto per gli avanzamenti di squadra (HQ o Sergente).

Tipo Truppa:

Marine Coloniale: 10 punti a Modello per LV 1 + 10 punti a Modello per LV addizionale.

Fino a una squadra di LV 2 o superiore per Gruppo di Battaglia.

Composizione libera di squadra: fino a un'Arma Pesante (Smart Gun) e fino a due Armi Speciali (Lanciafiamme, Rilevatore di Movimento).

Avanzamento a Sergente: 35 punti per Modello di LV 1 + 15 punti per LV addizionale.

Fino a un Sergente di LV 2 o superiore per Gruppo di Battaglia. Solo i Marine Coloniali possono avere un avanzamento Sergente e una squadra non può contenere più di un Sergente.

Commando Weyland-Yutani: 35 punti a Modello (iniziano il gioco sempre al LV1).

Composizione libera di squadra: fino a tre Armi Pesanti (Smart Gun) e fino a due Armi Speciali (Lanciafiamme, Rilevatore di Movimento).

Esempio: sette Marine a LV 1 = 70 pt. + Sergente a 50 pt. (LV 2) e cinque Commando Weyland-Yutani a 175 pt. = 295 pt. in totale.

Tipo Supporto:

Power Loader: 75 punti per LV 1 + 35 per LV addizionale (limitato a una sola squadra di LV 2 o superiore).

Cannoncino Sentry: 35 a Cannoncino (non può ottenere Esperienza o LV), che può essere trasportato da un Power Loader con le regole di gioco Avanzate o posizionato usando le regole Infiltrato durante la Fase di Schieramento in AvP:THB Scatenato.

Tipo HQ:

Capitano: (regole Creare il Tuo Eroe - fra 75 e 100 pt. a seconda del tipo di Eroe).

Maggiore: (regole Creare il Tuo Eroe - fra 110 e 185 pt. a seconda del tipo di Eroe).

Colonnello: (regole Creare il Tuo Eroe - fra 195 e 250 pt. a seconda del tipo di Eroe).

10.1.2 Lista Forze Alien

1. **Organigramma:** Alveare: tipo Truppa - almeno 50% del totale punti dell'alveare, 0-50% Supporti, 1-2 HQ.

2. **Massimo numero di Modelli per tipo di squadra:** nessuna restrizione.

Esempio: una squadra può essere composta da: tre Facehugger, due Giovani Guerrieri Alien e tre Stalker.

3. **Massimo livello della squadra (LV):** 4

Esperienza Alveare: Gli Alien iniziano sempre il gioco al LV 1. Per ogni 10 Uccisioni realizzate, l'Alveare (ogni Modello Alien alleato) avanza di Livello.

Tipo Truppa:

Facehugger: 5 pt. a Modello

Giovane Guerriero Alien: 12 pt. a Modello

Stalker: 15 pt. a Modello

Tipo Supporto:

Guerrieri Alien: 22 pt. a Modello

Crusher Alien: 175 pt. a Modello

Guardia Reale: 100 pt. a Modello

Tipo HQ:

Guardia Reale (con avanzamento Pretoriano): 120 pt. a Modello

Predalien: 175 pt. a Modello
Regina: 275 pt. (massimo una per Alveare)

Guerriero Alien: (regole Creare il Tuo Eroe - fra 75 e 100 pt.)

10.1.3 Lista Forze Predator

1. **Organigramma:** Branco di Caccia: 1-2 Anziani + 2-6 Branchi di Caccia

2. **Massimo numero di Modelli per tipo di squadra:** un Modello per Branco di Caccia (se non diversamente specificato), 0-1 per HQ.

3. **Massimo livello del Branco di Caccia (LV):** 4

Branco di Caccia:

Guerriero Predator - 65 punti a Modello per LV 1 + 45 pt. per LV addizionale

Cacciatore Predator - 55 punti a Modello per LV 1 + 40 pt. per LV addizionale

Femmina Predator - 55 punti a Modello per LV 1 + 40 pt. per LV addizionale

Giovane Fratello (puoi prendere fino a 3 Giovani Fratelli per Branco di Caccia) - 30 punti a Modello + 20 pt. a Modello per LV addizionale

Segugio Infernale Predator (puoi prendere fino a 6 Segugi Infernali per Branco di Caccia) - 20 punti a Modello (non può ottenere Livelli)

Berserker - 125 pt. a Modello per LV 1 + 60 pt. per LV addizionale

Anziani:

Berserker (con avanzamento Anziano) (regole Creare il Tuo Eroe - fra 150 e 200 pt. a seconda del tipo di Eroe ed equipaggiamento).

Guerriero Predator (con avanzamento Anziano) (regole Creare il Tuo Eroe - fra 100 e 250 pt. a seconda del tipo di Eroe ed equipaggiamento).

Cacciatore Predator (con avanzamento Anziano) (regole Creare il Tuo Eroe - fra 100 e 250 pt. a seconda del tipo di Eroe ed equipaggiamento).

Esempio di creazione delle Forze:

Michele e Stefano vogliono giocare una partita veloce ed hanno concordato di giocare un gioco Avanzato con un limite di 200 punti. Michele decide di prendere due grosse squadre di Marine, una della quali guidata da un Sergente di LV 2.

Lista della Forza Marine di Michele:

Tipo Truppa:

squadra con 1 x 7 Marine (uno con Arma Pesante, uno con Lanciafiamme, uno con Rilevatore di Movimento) - 70 pt.

squadra con 1 x 8 Marine (uno con Arma Pesante, uno con Lanciafiamme, uno con Rilevatore di Movimento) - 80 pt.

*1 x Avanzamento Sergente di LV 2 - 50 pt.
Totale = 200 pt.*

Stefano sceglie i seguenti Modelli per la sua Forza Alien:

Lista della Forza Alien di Stefano:

Tipo Truppa:

Facehugger 6 x 5 pt. = 30 pt.

Stalker Alien 6 x 15 pt. = 90 pt.

Giovani Guerrieri Alien 3 x 12 pt. = 36 pt.

Tipo Supporto:

Guerriero Alien 2 x 22 pt. = 44 pt.

Totale = 200 pt.

10.2 ESPERIENZA E LIVELLI

Ogni squadra nel gioco Avanzato inizia con un Livello d'Esperienza (LV). Il livello di partenza di una squadra è 1 e il giocatore può aumentare il livello della squadra spendendo più punti prima che la partita inizi, fino al limite massimo in punti concordato per la partita. Ogni squadra (o Modello Indipendente HQ) ottiene Esperienza nel corso della partita.

Per ogni Modello nemico rimosso dal gioco, il Modello o la squadra ottiene un numero di Uccisioni. Prendi nota delle Uccisioni ottenute per ogni squadra della tua Forza nelle apposite schede.

Il numero di Uccisioni assegnate alla squadra dipende dalla dimensione della Basetta del Modello rimosso dal gioco come perdita.

Per Modelli su Basetta Piccola (30 mm), una Uccisione x LV del Modello rimosso.

Per Modelli su Basetta Media (40 mm), due Uccisioni x LV del Modello rimosso.

Per Modelli su Basetta Grande (50 mm) o superiore, cinque Uccisioni x LV del Modello rimosso.

Esempio: un Modello Marine attivo esegue un Attacco a Distanza, rimuovendo dal gioco un Facehugger di LV 1. La squadra Marine ottiene immediatamente un'Uccisione (Modello su basetta Piccola x LV del Modello rimosso). Un altro Marine della stessa squadra esegue un Attacco a Distanza e rimuove dal gioco un Guerriero Alien (LV 2) e la sua squadra ottiene immediatamente quattro Uccisioni.

Per ogni 10 Uccisioni, il LV della squadra aumenta di 1.

L'aumento di Livello significa che la squadra ha ottenuto abbastanza esperienza e quindi la sua efficacia in combattimento aumenta. I Veterani combattono meglio e sopravvivono più facilmente indipendentemente dalla prossima minaccia che dovranno affrontare.

Il massimo numero di LV disponibili per la squadra è riportato nelle relative Regole di Fazione.

Il Livello fornisce ai Modelli i seguenti benefici:

| LV SQUADRA | RITIRI/TURNO DI GIOCO | VALORE CURA |
|------------|-----------------------|-------------|
| 2 | 1 | . |
| 3 | 1 | Cura (6) |
| 4 | 2 | Cura (8) |

10.3 CREARE IL TUO EROE

Questa sezione del Manuale ti consentirà di progettare il tuo Eroe che guiderà la Fazione da te scelta negli scuri corridoi della USCSS Theseus.

1. Scegli la Fazione e il tipo di Eroe che desideri creare.

A. Dalle tabelle sottostanti, scegli il tipo di squadra sulla quale basare il tuo Eroe. Il tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali della Fazione e della squadra elencate nella voce scelta.

B. Promuovi la basetta del Modello da 30mm a 40mm. (I Modelli su basetta da 40mm o più grande rimangono con la dimensione della basetta prevista per la squadra. Se non hai una basetta da 40mm a disposizione, marca il Modello in qualche modo per ricordare a tutti che lo si considera Modello su basetta da 40mm).

C. Il costo totale dell'Eroe Personalizzato (compresi tutti gli avanzamenti ed equipaggiamenti) non può superare il 50% del costo totale della tua Forza.

10.3.1 Marine

10.3.1.1 Scegli un Tipo Truppa che vuoi promuovere a HQ ed annota le Statistiche iniziali e il valore in punti.

| USCM | CAPITANO | COLONNELLO | MAGGIORE |
|-------------------------|----------|------------|----------|
| Marine | 75 Pt. | 110 Pt. | 195 Pt. |
| Commando Weyland-Yutani | 100 Pt. | 185 Pt. | 250 Pt. |

Statistiche di base:

| USCM | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ABILITÀ SPECIALI |
|-------------------------|---|----|----|----|-----|----|----|--------|---|
| Marine | 1 | 12 | 14 | 9 | 9 | 19 | 1 | 13 | Tattiche di Squadra (P) |
| Commando Weyland-Yutani | 1 | 14 | 16 | 11 | 11 | 19 | 1 | 13(10) | Tattiche di Squadra (P), Perimetro in Sicurezza (P) |

10.3.1.2 Modifica le statistiche iniziali in accordo con la Tabella dei Modificatori sottostante:

| USCM | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A |
|------------|---|----|----|----|-----|----|----|--------|
| Capitano | - | 0 | 0 | - | +1 | - | +1 | 14(10) |
| Colonnello | - | +1 | +1 | +1 | +1 | - | +2 | 15(11) |
| Maggiore | - | +2 | +2 | +2 | +2 | - | +3 | 15(12) |

10.3.1.3 Modifica le Statistiche

Ogni punto statistica costa 5 punti (eccetto le Ferite, che costano 15 punti). Puoi aggiungere o rimuovere fino al massimo indicato nella corrispondente casella (p.e. +2/-1 significa che la Statistica dell'Eroe può essere aumentata fino a +2 per un totale di 10 pt. o ridotta di 1, riducendo il costo di 5 pt.). Un Eroe non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale in Sezione 10.3.1.1

Per esempio, un HQ Capitano Marine non può essere ridotto al di sotto di 75 punti.

| USCM | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A |
|------------|---|-------|-------|-------|-------|----|------|-------|
| Capitano | - | 0/-1 | +1/-1 | -/- | -/- | / | +1/0 | +1/-1 |
| Colonnello | - | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | / | +1/0 | +1/-1 |
| Maggiore | - | +2/-1 | +2/-1 | +2/-1 | +2/-1 | / | +1/0 | +1/-1 |

10.3.1.4 Scegli un'arma a distanza per il tuo Eroe per i punti indicati sotto.

| USCM | FUCILE A IMPULSI M41A1/LANCIAGRANATE M40 | LANCIAFIAMME M240 | SMART-GUN M56 | FUCILE A POMPA WEYLAND-YUTANI MK221 | FUCILE A POMPA DI ARMATA M37A2 |
|-------------------------|--|-------------------|---------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| Marine | 0 Pt. | 30 Pt. | 50 Pt. | - | 20 Pt. |
| Commando Weyland-Yutani | 0 Pt. | 30 Pt. | 50 Pt. | 20 Pt. | - |

L'Arma a Distanza del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma scelta.

Ogni Arma a Distanza fornisce al Modello le seguenti Abilità Speciali:

Fucile a Impulsi M41A1/Lanciagranate M40 - Lanciagranate (A)

Lanciafiamme M240 - Inferno Ardente (A)

Smart-Gun M56 - Fuoco Guidato (P)

Fucile a Pompa Weyland-Yutani Mk221/Fucile a Pompa d'Armata M37A2 - Pallettoni! (A), A Bruciapelo (A)

10.3.1.5 Modifica le Statistiche dell'Arma a Distanza.

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Il costo dell'Arma a Distanza non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale dell'arma in Sezione 10.3.1.4. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +2/-2 | +1/-1 | +2/-2 |

10.3.1.6 Scegli un'arma da corpo a corpo per il tuo Eroe per i punti indicati sotto.

L'Arma da Corpo a Corpo del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma scelta.

| USCM | COLTELLO DA COMBATTIMENTO | STORDITORE |
|------------------|---------------------------|------------|
| Marine | 0 Pt. | 10 Pt. |
| Commando Weyland | 0 Pt. | 10 Pt. |

Ogni Arma da Corpo a Corpo fornisce al Modello le seguenti Abilità Speciali:

Storditore - Shock Elettrico (P)

10.3.1.7 Modifica le Statistiche dell'Arma da Corpo a Corpo

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Il costo dell'Arma da Corpo a Corpo non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale dell'arma in Sezione 10.3.1.6. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +1/-2 | +1/-1 | +1/-2 |

10.3.1.8 Puoi aggiungere fino a tre Abilità Speciali al tuo HQ per il costo indicato sotto.

Schivare (P) - 20 pt.

Perimetro in Sicurezza! (P) - 30 pt.

Cura (4) - 20 pt.

10.3.2 Alien

10.3.2.1 Scegli un Tipo Truppa che vuoi promuovere ad HQ ed annota le Statistiche iniziali e il valore in punti.

| Alien | Costo HQ |
|--|----------|
| Guerriero Alien | 75 Pt |
| Pretoriano (Avanzamento Guardia Reale) | 120 Pt |
| Predalien | 175 Pt |
| Regina | 275 Pt |

Statistiche di base:

| Alien | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ABILITÀ SPECIALI |
|--|---|----|----|----|-----|----|----|--------|---|
| Guerriero Alien | 1 | 17 | 10 | 13 | 13 | 19 | 2 | 15(12) | Sputo Acido (A), Sangue Acido (P) |
| Pretoriano (Avanzamento Guardia Reale) | 1 | 17 | - | 13 | 13 | 19 | 3 | 15(12) | Feromoni Reali (P), Sangue Acido (A) |
| Predalien | 1 | 17 | - | 14 | 14 | 19 | 4 | 15(12) | Iniettare l'Uovo (P), Sangue Acido (A) |
| Regina | 1 | 19 | - | 19 | 19 | 19 | 6 | 15(14) | Feromoni Reali (P), Inarrestabile (P), Resiliente (P), Sangue Acido (P) |

10.3.2.2 Modifica le Statistiche del tuo Eroe

Ogni punto statistica costa 5 punti (eccetto per le Ferite, che costano 15 punti). Puoi aggiungere o rimuovere fino al massimo indicato nella corrispondente casella (p.e, +2/-1 significa che la Statistica dell'Eroe può essere aumentata fino a +2 per un totale di 10 pt. o ridotta di 1,

riducendo il costo dell'Eroe di 5 pt.). Un Eroe non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale in Sezione 10.3.2.1.

Per esempio, un HQ Guerriero Alien non può essere ridotto al di sotto di 75 punti.

| Alien | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A |
|--|---|-------|-------|-------|-------|----|------|-------|
| Guerriero Alien | - | +1/-1 | +2/-1 | 0/-1 | - | - | +1/0 | +1/-1 |
| Pretoriano (Avanzamento Guardia Reale) | - | +2/-0 | -/- | +2/-0 | +1/-1 | - | +1/0 | +1/-1 |
| Predalien | - | +2/-0 | -/- | +2/-0 | +1/-1 | - | +1/0 | +1/-1 |
| Regina | - | +2/-0 | -/- | +2/-0 | +1/-1 | - | +1/0 | +1/-1 |

10.3.2.3 Scegli un'arma a distanza per il tuo Eroe per i punti indicati sotto.

| Alien | Nessuna | Sputo Acido |
|--|---------|-------------|
| Guerriero Alien | - | 0 Pt |
| Pretoriano (Avanzamento Guardia Reale) | 0 Pt | 30 Pt |
| Predalien | 0 Pt | 30 Pt |
| Regina | 0 Pt | 10 Pt |

L'Arma a Distanza del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma scelta.

Ogni Arma a Distanza fornisce al Modello le seguenti Abilità Speciali:

Sputo Acido - Sputo Acido (A)

10.3.2.4 Modifica le Statistiche dell'Arma a Distanza.

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +2/-2 | +1/-1 | +1/-2 |

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Il costo dell'Arma a Distanza non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale dell'arma in Sezione 10.3.2.3. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

10.3.2.5 Annota le Statistiche dell'arma da Corpo del tuo Eroe

| Nome Arma | Fo | RdA | VAV |
|--------------------------|----|-----|-----|
| Artigli da Guerriero | 16 | 4 | 2 |
| Artigli da Guardia Reale | 16 | 4 | 4 |
| Artigli da Predalien | 16 | 5 | 3 |
| Artigli da Regina | 16 | 5 | 3 |

L'Arma da Corpo a Corpo del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma stessa.

10.3.2.6 Modifica le Statistiche dell'Arma da Corpo a Corpo

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +3/-2 | +2/-1 | +2/-2 |

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

10.3.2.7 Puoi aggiungere fino a tre Abilità Speciali al tuo HQ per il costo indicato sotto.

Schivare (P) - 15 pt.

Segugi dell'Alveare (P) - 25 pt.

Nascondersi Migliorato (P) - 10 pt.

Ferormoni Reali (P) - 30 pt.

Inarrestabile (P) - 20 pt.

Resiliente (P) - 20 pt.

10.3.3 Predator

10.3.3.1 Scegli un Tipo Truppa che vuoi promuovere ad HQ ed annota le Statistiche iniziali e il valore in punti.

| Predator | Costo HQ |
|-----------------------------|----------|
| Guerriero Predator Anziano | 100 Pt. |
| Cacciatore Predator Anziano | 100 Pt. |
| Berserker Anziano | 150 Pt. |

Statistiche di base:

| Predator | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ABILITÀ SPECIALI |
|-----------------------------|---|----|----|----|-----|----|----|--------|------------------------------------|
| Guerriero Predator Anziano | 1 | 17 | 12 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | Stagione di Caccia (P) |
| Cacciatore Predator Anziano | 1 | 12 | 17 | 14 | 14 | 19 | 3 | 15(12) | Stagione di Caccia (P) |
| Berserker Predator Anziano | 1 | 17 | - | 14 | 14 | 19 | 4 | 14(12) | Stagione di Caccia (P), Rabbia (A) |

10.3.3.2 Modifica le Statistiche del tuo Eroe

Ogni punto statistica costa 5 punti (eccetto per le Ferite, che costano 15 punti). Puoi aggiungere o rimuovere fino al massimo indicato nella corrispondente casella (p.e. +2/-1 significa che la Statistica dell'Eroe può essere aumentata fino a +2 per un totale di 10 pt. o ridotta di 1, riducendo il costo dell'Eroe di 5 pt.). Un Eroe non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale in Sezione 10.3.3.1.

Per esempio, un HQ Guerriero Predator Anziano non può essere ridotto al di sotto di 100 punti.

| Predalien | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A |
|-----------------------------|---|-------|-------|-------|-------|----|------|-------|
| Guerriero Predator Anziano | - | +2/-1 | +1/-1 | +2/-1 | +1/-1 | 0 | +1/0 | +1/-1 |
| Cacciatore Predator Anziano | - | +1/-1 | +2/-1 | +1/-1 | +1/-1 | 0 | +1/0 | +1/-1 |
| Berserker Predator Anziano | - | +2/0 | +1/-2 | +3/-1 | +1/-2 | 0 | +1/0 | +1/-1 |

10.3.3.3 Scegli un'arma a distanza per il tuo Eroe per i punti indicati sotto.

L'Arma a Distanza del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma scelta.

| Predator | Polsiera a dardi | Plasma Caster | Gatling Plasma Caster | Cannone al Plasma |
|-----------------------------|------------------|---------------|-----------------------|-------------------|
| Guerriero Predator Anziano | 10 Pt. | 30 Pt. | 40 Pt. | 20 Pt. |
| Cacciatore Predator Anziano | 10 Pt. | 30 Pt. | 40 Pt. | 20 Pt. |
| Berserker Predator Anziano | - | - | - | - |

Ogni Arma a Distanza fornisce al Modello le seguenti Abilità Speciali:

Plasma Caster - Plasma Bollente (P)

Gatling Plasma Caster - Plasma Bollente (P)

Cannone al Plasma - Plasma Bollente (P)

10.3.3.4 Modifica le Statistiche dell'Arma a Distanza

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Il costo dell'Arma a Distanza non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale dell'arma in Sezione 10.3.3.3. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +3/-2 | +2/-1 | +2/-2 |

10.3.3.5 Scegli un'arma da corpo a corpo per il tuo Eroe per i punti indicati sotto

L'Arma da Corpo a Corpo del tuo Eroe avrà tutte le Abilità Speciali indicate per l'arma stessa.

| Predator | Lama da Polso | Bastone Combinato | Intelli-Disco |
|-----------------------------|---------------|-------------------|---------------|
| Guerriero Predator Anziano | 0 Pt. | 30 Pt. | 40 Pt. |
| Cacciatore Predator Anziano | 0 Pt. | 30 Pt. | 40 Pt. |
| Berserker Predator Anziano | 0 Pt. | 30 Pt. | 40 Pt. |

10.3.3.6 Modifica le Statistiche dell'Arma da Corpo a Corpo

| Fo | RdA | VAV |
|-------|-------|-------|
| +3/-2 | +2/-1 | +2/-2 |

All'arma possono essere applicati al massimo tre avanzamenti e due depotenziamenti. Il costo dell'Arma da Corpo a Corpo non può essere ridotto al di sotto del costo iniziale dell'arma in Sezione 10.3.3.5. Ogni punto in Fo costa 15 pt., in RdA costa 10 pt. e in VAV costa 15 pt.

10.3.3.7 Puoi aggiungere fino a tre Abilità Speciali al tuo HQ per il costo indicato sotto.

Carica! (P) - 20 pt.

Rabbia! (A) - 30 pt.

Dispositivo di Auto-Distruzione (P) - 30 pt.

10.4 CONDIZIONI DI VITTORIA SPECIFICHE

Definire Specifiche Condizioni di Vittoria è un processo semplice in tre passaggi, che assicurano che non ci siano due Missioni identiche. Questo è definito solo da poche regole, che sono descritte nel dettaglio dopo ogni tipo di Condizione di Vittoria sotto riportata.

Definire una Condizione di Vittoria Specifica:

1. Predisponi una Mappa Missione.
2. Scegli una Tessera Schieramento per ogni Fazione (vedi sotto)
3. Pesca una Carta Missione dal Mazzo Missioni.
4. Ripeti il punto 3 finché ogni giocatore partecipante ha scelto le Condizioni di Vittoria per la sua fazione, segna gli obiettivi con i Gettoni Obiettivo quando richiesto.

1. Predisponi una Mappa Missione - Sentiti libero di usare ogni Mappa Missione dal Manuale o, se tutti i giocatori concordano, creane una procedendo a turno (ogni giocatore tira un D20 e si procede in ordine discendente) e aggiungendo Tessere su un qualsiasi bordo Tessera disponibile. Iniziano sempre da una sezione a croce, i giocatori riusciranno a costruire una mappa in ciascuna delle quattro direzioni e le mappe complete, per essere giocabili, dovranno avere tutti i bordi incastrabili chiusi da una Tessera.

2. Scegli una Tessera Schieramento - dipende dalla Fazione, scelta o determinata, del giocatore.

- Forza Marine - I Marine devono sempre schierare in una Tessera Stanza. I Marine scelgono sempre la loro Tessera Schieramento prima delle altre fazioni.

- Forza Alien - Gli Alien schierano sempre in una Tessera Corridoio Infestato scelta dal giocatore Alien. Se l'obiettivo Missione per gli Alien è "Riportare alla posizione di partenza", l'avversario (nel caso di partite con 3 Fazioni partecipanti, viene tirato un D20, il tiro più alto sceglie) sceglie quale Tessera Corridoio Infestato considerare come Tessera Schieramento Alien.

- Forza Predator - I Predator schierano sempre sulla Tessera Capsula dei Predator.

3. Pesca una Carta Missione dal Mazzo Missioni - Leggi che tipo di Condizione di Vittoria richiede la tua Missione, segui le indicazioni relative alla Condizione di Vittoria sotto riportate e segna le Tessere appropriate con il Gettone Obiettivo della tua fazione dove richiesto.

Gettoni Obiettivo:



Alien



Predator



Marine

Riporta alla Posizione di Partenza - Questo Gettone Obiettivo deve essere recuperato e riportato indietro (seguendo la Regola Speciale Trasportare un Gettone descritta nella sezione Missioni del Manuale (9.3)) alla Tessera Schieramento della Fazione.

Consegnare - Uno o più Modelli alleati di tipo truppa o supporto inizia(no) il gioco in possesso di un Gettone Obiettivo che deve essere consegnato ad una Tessera Obiettivo specifica. Una volta che il Modello in possesso del Gettone Obiettivo entra nella Tessera Obiettivo, il Gettone Obiettivo è rimosso. Quando i Gettoni Obiettivo sono stati rimossi su tutte le Tessere Obiettivo, questa Condizione di Vittoria si considera soddisfatta.

Danneggiare - Per completare questa Missione, 2 Gettoni Danno Acido devono essere piazzati sulla Tessera Obiettivo (usa la Regola Speciale Danneggiare Stanza descritta nella Sezione Missioni del Manuale (9.3)).

Evacuare - Quando almeno il 50% (arrotondato per eccesso) dei Modelli della forza iniziale del giocatore raggiunge la Tessera Bersaglio e la Tessera Bersaglio non è occupata da un qualsiasi Modello avversario, questa Condizione di Vittoria si considera soddisfatta.

Guadagna X Uccisioni - Quando sono state ottenute un ammontare totale di X Uccisioni dai Modelli della fazione che ha pescato la Carta Missione con questo Obiettivo, questa Condizione di Vittoria si considera soddisfatta.

Guadagna X Trofei - Quando sono stati ottenuti un ammontare totale di X Trofei dai Modelli della fazione che ha pescato la Carta Missione con questo Obiettivo, questa Condizione di Vittoria si considera soddisfatta.

Interagire - A un Modello è richiesto di spendere un'Azione Interagire mentre si trova sulla Tessera Bersaglio. Ricorda che un'Azione Interagire non può essere eseguita su Tessere Ingaggiate.

Una Stanza Obiettivo - Scegli una Tessera Stanza. Un avversario scelto casualmente indica una Tessera Stanza. Questa stanza diventa l'obiettivo di questa Missione. La Stanza obiettivo non può trovarsi più vicina di cinque Tessere dalla Tessera Schieramento della Fazione che ha pescato la Carta Missione con questo obiettivo.

Stanze Obiettivo - Scegli due Tessere Stanza. Un avversario scelto casualmente indica una Tessera Stanza. Questa Tessera diventa uno degli obiettivi di questa Missione. Una seconda Tessera Stanza obiettivo viene scelta dal giocatore che ha pescato la Carta Missione con questo Obiettivo. Le Stanze Obiettivo non possono trovarsi più vicine di cinque Tessere dalla Tessera Schieramento della Fazione che ha pescato la Carta Missione con questo obiettivo.

Una Tessera Obiettivo - Scegli una Tessera Corridoio. Un avversario scelto casualmente indica una Tessera Corridoio. Questa Tessera diventa l'obiettivo di questa Missione. La Tessera obiettivo non può trovarsi più vicina di cinque Tessere dalla Tessera Schieramento della Fazione che ha pescato la Carta Missione con questo obiettivo.

Tessere Obiettivo - Scegli due Tessere Corridoio. Un avversario scelto casualmente indica una Tessera Corridoio. Questa Tessera diventa uno degli obiettivi di questa Missione. Una seconda Tessera Corridoio obiettivo viene scelta dal giocatore che ha pescato la Carta Missione con questo Obiettivo. Le Tessere Obiettivo non possono trovarsi più vicine di cinque Tessere dalla Tessera Schieramento della Fazione che ha pescato la Carta Missione con questo obiettivo.

Rimuovi Tessera(e) - Rimuovi una o più Tessere Obiettivo dal gioco usando la Regola Speciale Saldalo!

Nota: Se entrambi i giocatori desiderano giocare una partita più lunga e strategica, specialmente quando giocano con Modelli addizionali, può essere una buona idea pescare due Carte Missione per giocatore. Ciò aumenterà la complessità del gioco.

10.5 MODALITÀ ARENA DI SOPRAVVIVENZA

Prendere il controllo di una delle tre forze e guidarla attraverso gli eventi che avvengono a bordo della USCSS non è il solo modo con cui giocare e divertirsi in AvP:THB. A parte le singole Missioni della campagna, che vi immergeranno in una storia che può essere rigiocata con il punto di vista di ogni Fazione, e le Missioni casuali completamente impostate dai giocatori, il gioco offre un ulteriore tipo di partita: l'Arena di Sopravvivenza, modalità che rappresenta una sfida perfino per il miglior comandante. La modalità Arena di Sopravvivenza può essere giocata come una singola Missione Arena di Sopravvivenza o come una più complessa Arena di Sopravvivenza Progressiva, da uno o più giocatori.

Nel caso di un solo giocatore, le forze antagoniste sono controllate da un semplice set di regole che simulano il comportamento istintivo dell'avversario, chiamato

Istinto dell'Orda. Nel caso di più giocatori, i giocatori possono decidere liberamente chi prenderà il controllo dell'orda e chi tenterà di rimanere vivo. Il gioco tiene conto di ogni configurazione dei giocatori, il solo requisito è che uno o più giocatori controlli i sopravvissuti.

La modalità Arena di Sopravvivenza funziona meglio con le Regole di Gioco Avanzato, che permettono ai giocatori di personalizzare le loro forze, fornendo alle partite una varietà pressoché illimitata. Le Forze, bilanciate dal valore in punti, vi permetteranno di ricreare molti epici scontri, dando ad ogni fazione coinvolta la possibilità di vincere. Riuscirà un manipolo di Marine, col supporto di un Power Loader, a resistere contro una Regina Alien e la sua covata? Possono tre Predator sopraffare un massiccio Crusher Alien? Potranno due Guardie Reali Alien proteggere la camera delle uova dall'incursione delle Forze di Xeno-recupero della Weylan-Yutani? È tempo di scoprirlo!

10.5.1 Arena di Sopravvivenza

Arena di Sopravvivenza - Una squadra di Sopravvissuti cerca di rimanere viva attraverso round multipli, resistendo agli attacchi di un'Orda di Alien mentre ottiene esperienza e ripristina equipaggiamento, Carte e Modelli caduti fra i round della partita. In questo tipo di partita l'Orda aumenta in forza da round a round, in funzione della durata della battaglia. Questo tipo di gioco permette ai grandi Eroe di emergere, guadagnare livelli e abilità riducendo i loro nemici in polvere. Quando giochi all'Arena di Sopravvivenza, tieni nota del LV e delle Uccisioni collezionate da ogni squadra in gioco. I veterani saranno veramente duri da battere perfino per le orde più spaventose!

Nota: l'Arena di Sopravvivenza è stata ideata considerando i Marine nel ruolo dei Sopravvissuti e con gli Alien che agiscono come orda, ma sentiti libero di provare ogni combinazione di forze, includendo clan di potenti Predator, che combattono per il dominio fra due alveari di mostruosi Alien o di ogni combinazione che ti può venire in mente!

10.5.2 Impostare una partita all'Arena di Sopravvivenza

1. Scegli quali forze prenderanno parte alla Missione. Solo due forze possono partecipare alla Missione Arena di sopravvivenza.

2. Decidi quale giocatore controllerà ciascuna forza. Solo i sopravvissuti devono essere controllati da un giocatore e l'orda può essere controllata da un giocatore o da una serie di regole generali di comportamento, chiamate Istinto dell'Orda.

Nota: Ogni cosa è più divertente con gli amici! Trovane un po' e vedi chi di loro è un vero Sopravvissuto e chi è il Signore dell'Orda definitivo.

3. Scegli quale mappa di gioco utilizzare.

4. Una volta che la mappa è stata impostata, i giocatori concordano il numero di punti concessi alle loro Forze e creano le loro liste usando l'Organigramma del gioco Avanzato descritto nella Sezione 10 del Manuale.

5. I Giocatori posizionano i loro Modelli sulle rispettive Tessere di partenza. I Sopravvissuti iniziano sempre nella Tessera centrale. L'Orda può mettere i suoi Modelli su qualsiasi Tessera Infestata rispettando il limite di Punti Occupazione.

6. I giocatori tirano per l'Iniziativa e iniziano i turni come descritto nella sezione 3 "Come giocare" del libro.

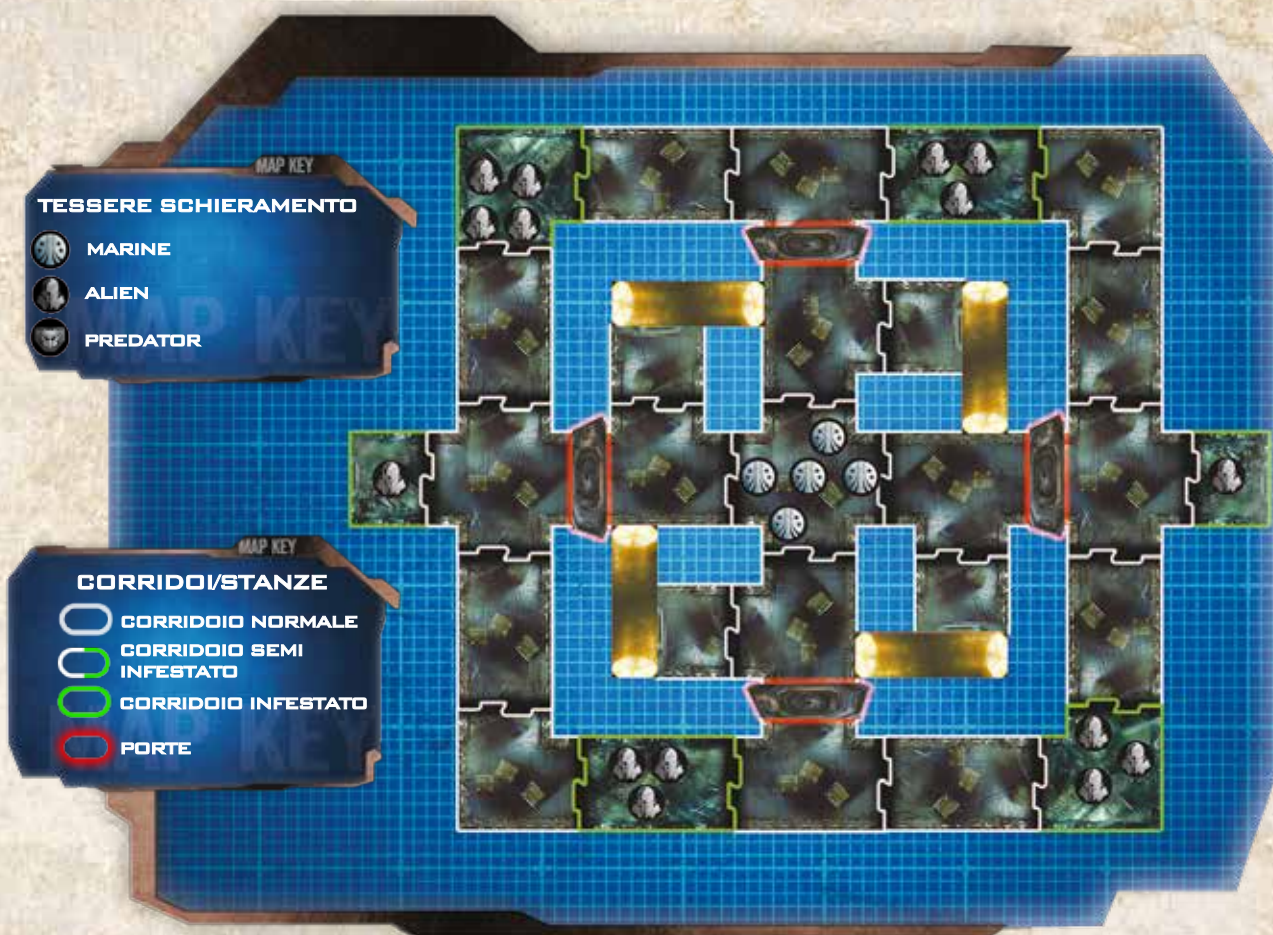
7. Il round finisce una volta che tutti i Modelli di una fazione sono rimossi. I giocatori possono decidere di giocare un altro round, mantenendo il LV dei Modelli e le Uccisioni collezionate nei precedenti Round.

10.5.3 Mappe Modalità Arena di Sopravvivenza

Le partite Arena di Sopravvivenza possono essere giocate su molti differenti tipi di mappe, dalle Mappe Arena di Sopravvivenza alle Mappe Missioni Campagna fino a Mappe Personalizzate create dai giocatori.

Nota: tieni a mente che i ponti confinati della USSCS Theseus non sono il posto migliore per combattere contro orde senza fine di nemici, ma esse possono dare ai giocatori diversi vantaggi tattici. Usa la mappa a tuo vantaggio!

Un esempio di Arena di Sopravvivenza - Mappa Piccola



Un esempio di Arena di Sopravvivenza - Mappa Media



Un esempio di Arena di Sopravvivenza - Mappa Grande



10.5.4 Istinto dell'Orda

L'Istinto dell'Orda è un semplice set di regole che automatizza le azioni dell'orda, permettendo perfino a un singolo giocatore di godersi la sfida della Modalità Sopravvivenza. Segui la lista e controlla se le condizioni per ogni particolare Azione (attivazione, movimento, interazione) sono soddisfatte. Se ciò avviene, seguendo la descrizione, il Modello attacca, muove in una particolare direzione o esegue un'altra Azione, p.e. interagire con le Tessere; altrimenti, scorri la lista finché tutti i Modelli sono stati considerati e le Azioni idonee sono state eseguite.

A. Attivazione dell'Orda - Questa sezione descrive l'ordine con cui i Modelli dell'Orda vanno attivati.

I Modelli dell'Orda si attivano nel seguente ordine:

1. Modelli Ingaggiati, iniziando con il Modello con la RdA più alta.
2. Modelli vicini a Tessere Ingaggiate, iniziando con il Modello con la RdA più alta.
3. Modelli che possono raggiungere una Tessera Ingaggiata con un movimento (normale o corsa), iniziando dai Modelli più vicini ai Sopravvissuti.
4. Modelli che possono eseguire un Attacco a Distanza contro i Sopravvissuti.
5. Modelli che sono più distanti dai Sopravvissuti.

B. Movimento dell'Orda: Questa sezione descrive come i Modelli dell'Orda decidono se e dove muovere.

Il Movimento dell'Orda è descritto alle seguenti regole:

1. I modelli si muovono verso il Modello Sopravvissuto più vicino. "Più vicino" vuol dire separato dal minor numero di Tessere. Se due Tessere equidistanti sono occupate da Modelli di Sopravvissuti, i Modelli dell'Orda si muoveranno verso la Tessera con più Punti Occupazione riempiti dai Sopravvissuti. Se due Tessere equidistanti sono occupati dallo stesso ammontare di Sopravvissuti, allora il percorso dell'Orda deve essere deciso casualmente da un tiro del D20.
2. Se il Modello Attivato è accanto a una porta che blocca la strada più breve verso i Sopravvissuti, il Modello spenderà un'Azione per cercare di Forzare le Porte (A), invece di fare un'Azione Muovere o Correre.

C. Attacchi dell'Orda - Questa sezione descrive che tipo di Azioni l'Orda userà quando ingaggia e combatte i Sopravvissuti.

Gli Attacchi dell'Orda sono descritti dalle seguenti regole:

1. I Modelli Ingaggiati con i Sopravvissuti attaccheranno in ogni attivazione in cui possono farlo.
2. I Modelli con capacità di Attacco a Distanza attaccheranno una volta durante l'attivazione se hanno LdV e non subiscono nessun modificatore negativo all'AT. Se non c'è la possibilità di fare un Attacco a Distanza senza modificatori negativi, il Modello continuerà ad avvicinarsi per Ingaggiare. Se un Modello dell'Orda esegue un Attacco a Distanza, allora si fermerà e continuerà ad attaccare ad ogni attivazione finché ha bersagli vivi entro la gittata.

Seguire queste semplici regole dovrebbe garantirvi un gioco piacevole, con l'orda che caccia incessantemente i sopravvissuti. Niente batte il duello d'ingegno che solo un vero avversario è in grado di fornire, quindi trova un amico o due per affrontare insieme le sfide offerte dalle fredde ed oscure profondità della USCSS Theseus!

Nota: Se in una qualsiasi occasione non puoi decidere cosa l'Orda dovrebbe fare, tira un dado o una moneta - lascia decidere al fato!



*Stalker Alien
dipinto dallo Studio Prodos Games*

SCHEDE FAZIONE MARINE

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

SCHEDE FAZIONE PREDATOR

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

| HQ | GRADO: | NOME: | | | | | | | | | | | | | VALORE PUNTI: |
|-----------|-----------|-------|-----------|----|-----------|-----|-----------|----|---|--------------|------|----|-----|-----|---------------|
| MODELLO | N° | M | CC | AT | Fo | Cos | LD | Fe | A | ARMI SQUADRA | TIPO | Fo | RdA | VAV | NOTE: |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| UCCISIONI | Livello 1 | | Livello 2 | | Livello 3 | | Livello 4 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| RITIRI | - | | 1 | | 1 | | 2 | | | | | | | | |
| CURA (X) | - | | - | | Cura (6) | | Cura (8) | | | | | | | | |

RIFERIMENTI RAPIDI

Convertire i Gettoni Ping!:

Marine: Un qualsiasi modello scelto dal giocatore.

Alien: Modelli indicati sul Gettone Ping!, se non attivato e con LdV su un modello nemico può stare Nascosto.

Predator: Eco Vocale: I gettoni Eco Vocale rivelati sono rimossi dal gioco. I gettoni Eco Vocale non rivelano i Gettoni Ping! nemici.

Bonus Tessere:

Marine in Corridoi Normali: -4 al CC quando attaccati.

Alien in Corridoi Infestati: -4 alla AT quando attaccati.

Predator: nessun bonus.

Punti Occupazione Tessera:

Limite massimo di Punti Occupazione Tessera = 8

| DIMENSIONE Basetta | VALORE PUNTI OCCUPAZIONE |
|-----------------------|--------------------------|
| Piccola (30mm) | 1 |
| Media (40mm) | 2 |
| Grande (50mm) | 3 |
| Modelli senza basetta | 6 |
| Gettone Danno Acido | 1 |

Azioni

- Ogni modello ha 2 Punti Azione
- Nessuna Azione può essere eseguita due volte per attivazione

Azioni Base (1 PA ciascuna)

- **Muovere.** Il modello può muovere fino al suo Movimento in Tessere.
- **Mirare.** (solo Marine) +4 alla AT al primo RdA.
- **Nascondersi.** (Alien solo su Tessere Infestate) Gettone Ping! non rivelato, -10 alla AT quando attaccato.
- **Sparare.** Il modello effettua test AT pari alla RdA della sua arma.
- **Combattere Corpo a Corpo.** Il modello effettua test CC pari alla RdA della sua arma.
- **Passare.** L'attivazione del modello termina.
- **Inferno Ardente** (Marine con Lanciafiamme). Azione Sparare, Gittata 2, bersaglio 1 Tessera, Colpo Automatico con Fo e VAV dell'arma.
- **Interagire.** Interagisce con un obiettivo missione, non può essere usato su Tessere Ingaggiate.
- **Azione Guardia.** Conserva un Punto Azione, il punto azione può essere usato fra le azioni degli altri modelli o prima della fine del turno di gioco.

Azioni Estese (2 PA ciascuna)

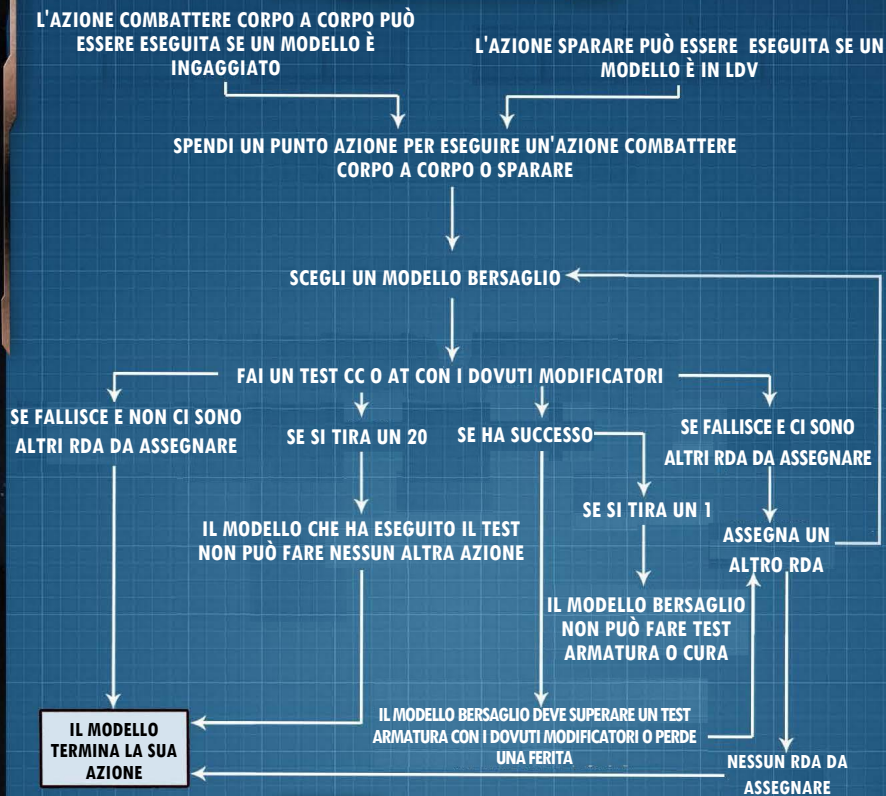
- **Correre.** Il modello può muovere fino al suo Movimento +1 in Tessere.
- **Movimento Tattico** (solo Marine). Combina Movimento + Guardia, ha la priorità nell'uso dell'azione Guardia.
- **Saldalo!** (solo Marine). Rimuove una Tessera Condotto d'Aerazione dal gioco, fino a 4 possono essere rimosse, i Modelli intrappolati all'interno della tessera sono rimossi.
- **Fuoco Rapido** (solo Marine). La RdA dell'arma a distanza ottiene +1. Ogni attacco subisce -4 alla AT.
- **Lanciagranate** (solo Marines con M41A). Un attacco a distanza, infligge 2 ferite invece di 1.
- **Avanzata Furtiva** (solo Alien). Converte un modello in Gettone Ping! e ottiene lo status Nascosto + muovi il gettone di 1 Tessera (solo tessera infestata).
- **Medicazione da Campo** (solo Predator). Tira un D20, con un tiro 1-10 il modello recupera una ferita persa. Solo una ferita può essere recuperata durante la partita. Non può essere usata su tessere Ingaggiate.

Armatura

- Un modello riceve una Ferita per ogni attacco a Distanza o Corpo a Corpo subito. Per ogni Ferita, il modello deve superare un test Armatura o ridurre di 1 le sue Ferite rimanenti.
- Se un modello ha rimasto o Ferite, è rimosso dal gioco.
- Il test Armatura è modificato dalla Fo dell'attacco come segue:

| Fo DELL'ATTACCO | MODIFICATORE |
|-----------------|--------------------------|
| Meno di 10 | Bonus Armatura = 10 - Fo |
| 10 | Nessun modificatore |
| Più di 10 | Mod. Armatura = Fo - 10 |

AZIONE SPARARE E COMBATTERE CORPO A CORPO



SEQUENZA TURNO

