



EDEN

IL GIOCO DI SCHERMAGLIA POST-APOCALITTICO PER MINIATURE IN 30MM

REGOLAMENTO

TABAN



MINIATURES



Un gioco di Pierre 'Jugger' Joanne
Con l'aiuto di Mohamed Ait Mehdi 'Mohand',
Emmanuel 'Sered' Krebs e Frédéric 'Berf'
Maendly

Miniature, concepts e illustrazioni:

Loïc 'Greencat' Muzy e Mohand

Modelli originali: Mohand,

Alan Carasco, Nicolas Nguyen e

Benoît 'Taban' Lopez

Studio di pittura: Sébastien

'Jakovazor' Picque e Mohand

Graphic Design:

Layout del regolamento e

design del logo Eden: El Theo

Simboli delle carte e delle fazioni: Taban e El
Theo

Starter boxes design: Taban.

Website design: Morgan Cousin, Mugen

Viktor Bauer e El Theo

Design dei simboli Stigma: Mugen

Testi e background: Durou Jérôme, Jean-

Christophe Guillou e Jugger

Traduzioni: Andrea Martini

Testers: Sered, Berf,

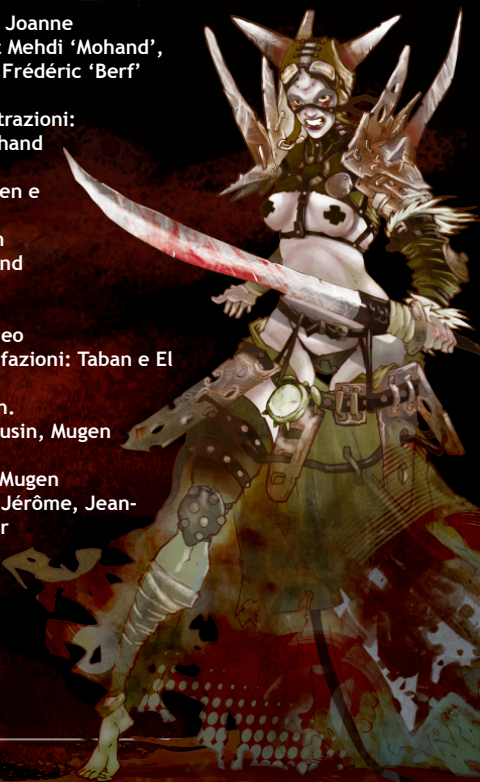
Julien Jaspard, Romain

Mathieu, Jérôme Pinsard e

Julien Veret

Credits: Sylvain Brideron e

Mathieu Freslon



SOMMARIO

Sommario	3
Regolamento Base	6
1 Descrizione del materiale di gioco	6
1.1 Le Miniature	6
1.2 Il Campo Da Gioco	6
1.3 Gli Scenari	6
1.4 Le Carte	7
1.4.1 Carte Profilo	7
1.4.2 Carte Missione	10
1.4.3 Carte Tattiche	11
2 Nozioni Basilari	12
2.1 Tiri Di Dado	12
2.1.1 Tiro Caratteristica	12
2.1.2 Tiro Opposizione	12
2.1.3 Tiro Allocazione Ferite	13
2.2 Linea Di Vista	13
2.3 Gli elementi scenici	13
2.4 Il Movimento	15
2.5 Nozione di contatto	15
2.6 fuori combattimento	16
2.7 misurazioni e turni	16
2.8 contraddizioni tra carte e regolamento	16
2.9 Effetti Simultanei	16
2.10 Segnalini	16
3 Comporre La Vostra Banda	17
4 Fasi Del Gioco E Turni	17
4.1 Fase Di Preparazione	17
4.2 Turno	19
4.2.1 Determinazione Del Primo Giocatore	19
4.2.2 Fase Tattica	20

4.2.3 Fase Di Attivazione Dei Combattenti	20
4.2.4 Fase Di Amministrazione	21
5 Azioni	23
6 Attacco	24
6.1 Attacco In Mischia	24
6.1.1 Reazione Passiva	24
6.1.2 Reazione Di Risposta	25
6.1.3 Reazione Di Schivata	25
6.2 Attacchi A Distanza	25
6.2.1 Attacchi Con Armi Da Tiro	26
6.2.2 Attacchi Con Armi Da Lancio	27
6.2.3 Attacchi Con Armi Ad Area	27
7 Abilità Speciali	28
8 L'equipaggiamento	29
8.1 Categorie Degli Equipaggiamenti	29
8.2 Bonus/Penalità Date Dagli Equipaggiamenti	29
8.3 Effetti Degli Equipaggiamenti	30
9 Condizioni Fisiche E Psicologiche	31
Regole Opzionali	32
10 Gestione Dei Territori	32
10.1 Scenari Con Regole Speciali	32
10.2 Elenco Degli Scenici	34
11 Infestazione	35
11.1 Posizionamento Dei Cng	35
11.2 Attivazione Dei Cng	35
11.3 Attaccare Un Cng	36
12 Condizioni Climatiche	37
Glossario	38
Tabella Riassuntiva	41

Benvenuto sulla terra, visitatore! Benvenuto su un pianeta sterile, sferzato dai venti ghiacciati di un inverno senza fine e cosparso delle ceneri e del sangue degli uomini.

Benvenuto tra i suoi figli, che si nascondono tremanti per sfuggire alle orde barbariche dei sopravvissuti.

Benvenuto nel tuo nuovo paradiso, un nuovo Eden!

Dopo l'Apocalisse molte bande combattono semplicemente per poter respirare una boccata d'aria sporca per qualche ora in più.

Eden propone ai due giocatori di prendere il controllo di queste bande che lottano per la sopravvivenza e combattono l'un l'altra in un gioco di schermaglie.

Il regolamento di questo gioco è diviso in due parti, il Regolamento Base e le Regole Opzionali. Un buon modo per farvi iniziare a familiarizzare con il gioco è provare qualche partita con il Regolamento Base. Poi, una volta che avrete preso confidenza, potrete includere più Regole Opzionali per arricchire la vostra esperienza di gioco.



REGOLAMENTO BASE

1 DESCRIZIONE DEL MATERIALE DI GIOCO

Per giocare a questo gioco sono necessari un certo numero di accessori. Oltre al contenuto di questo Starter Box (miniature, carte e segnalini), avrete bisogno di un pò di dadi a 6 facce (D6), buste trasparenti per proteggere le vostre carte, un pennarello cancellabile, un metro per misurare (calibrato in cm) e un pò di segnalini vari (sfere cinesi, monete, ecc...).

1.1 LE MINIATURE

Per giocare sono necessarie le miniature della gamma Eden per rappresentare i tuoi combattenti sul campo di battaglia. Dovranno essere montate e dipinte per avere un maggiore impatto visivo.

Venite a scoprire suggerimenti ed esempi di pittura delle miniature disponibili sul sito Eden digitando www.eden-the-game.com.

1.2 IL CAMPO DA GIOCO

Il campo da gioco è il luogo dove si evolveranno, combatteranno e spesso moriranno i vostri combattenti. Potrebbe essere semplicemente la superficie di un tavolo, un tappeto da gioco o di un tavolo che si è progettato e creato appositamente per giocare a Eden. Questo campo ha una superficie quadrata di 60 cm per 60 cm.

1.3 GLI SCENARI

Si consiglia di collocare elementi scenici sul campo come, muri, colline, rovine, automobili distrutte o aree paludose, ecc. per migliorare l'impatto visivo del campo di battaglia ma anche per aumentare le variabili tattiche delle vostre partite. La regole opzionali sulla Gestione Del Territorio spiegano gli effetti degli elementi di scenario sul campo.

1.4 LE CARTE

Ci sono 3 tipi di carte in Eden: Profilo, Missione e Carte Tattiche. Le Carte Profilo visualizzano le diverse caratteristiche dei combattenti. Le Carte Missione descrivono gli obiettivi che la tua truppa deve raggiungere per vincere la partita. Infine, le Carte Tattiche consentono di ottenere alcuni vantaggi durante il gioco.

A differenza degli altri 2 tipi di carte, le Carte Profilo contengono anche informazioni sul retro.

I dettagli dei 3 diversi tipi di carte sono elencati di seguito:

1.4.1 CARTE PROFILO

1. **Nome:** Ogni combattente è unico e ha un nome proprio.

Esempio: Il nome del combattente nella foto qui è Yuri.

2. **Simbolo della Fazione:** Questo simbolo indica a quale fazione appartiene il combattente.

Esempio: Il simbolo fazione di Yuri è la Gang Dei Jokers



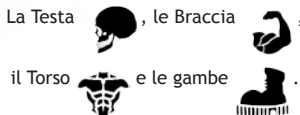
Gli Starter Box ti permettono di scegliere tra diverse fazioni: la Gang Dei Jokers, il Clan Bamaka, i Convoy, l'ISC e il Matriarcato. Altre fazioni sono in arrivo...

3. **Tipo:** Ogni combattente ha uno o più tipologie. La tipologia del combattente è usata per definire alcuni degli effetti di gioco.

Esempio: Yuri è un umano



4. **Arti:** Ogni combattente è composto da 4 parti:



Per convenzione a tutte queste parti del corpo si farà riferimento come **Arti**. Ogni Arto ha i propri Punti Costituzione (vedi punto 5), delle Caratteristiche (vedi punto 6) collegate a un Indice Allocazione Ferite (vedi punto 7).

5. **Punti Costituzione:** I Punti Costituzione di un Arto (chiamati PC) rappresentano il numero di ferite che può subire un Arto di un combattente prima di essere messo Fuori Combattimento. Essi sono rappresentati da una serie di pallini bianchi e rossi.

Esempio: La Testa di Yuri, ha 2 PC bianchi e 2 PC rossi.

Quando l'Arto di un combattente riceve una o più ferite, controlla quanti punti ferite hai partendo dal punto bianco circondato dall'alone verde. Un arto con almeno un PC bianco non barrato è **normale**. Quando tutti i PC bianchi di un determinato arto sono barrati, l'Arto è considerato **ferito**.

Esempio: Yuri perde 1 PC in Testa. Il primo pallino bianco (circondato dall'alone verde) verrà barrato. Poiché egli ha ancora un PC bianco, la testa rimane normale. Se perde quest'ultimo PC bianco, la testa sarà ferita.

A volte un arto non ha PC rossi e in questo caso, non potrà mai essere nella condizione "ferito". Quando un combattente perde l'ultimo PC di una qualsiasi delle sue membra, egli è Fuori Combattimento e viene rimosso dal campo.

6. **Caratteristiche:** Un combattente ha 4 Caratteristiche, ognuna collegata ad un Arto del corpo: Psicologia (PSI) = Testa, Abilità di combattimento (CBT) = Braccia, Vigore (VIG) = Torso e Velocità (VEL) = Gambe.

Esempio: Yuri ha le seguenti Caratteristiche: 4 in PSI, 4 in CBT, 4 in VIG e una VEL di 5.

Ogni Caratteristica ha due valori che sono utilizzati a seconda del livello di danno dell'Arto correlato. Quando l'Arto è normale, il valore della Caratteristica è pari al numero bianco. Se l'arto è ferito, allora il valore della Caratteristica è pari al valore indicato in rosso.

Esempio: Se Yuri viene ferito alla Testa, la sua PSI scende a 3.

Nella maggior parte dei casi, quando un Arto è ferito, la Caratteristica correlata diminuisce, inoltre i valori mostrati in bianco sono generalmente superiori a quelli indicati in rosso. Ne consegue che più ferite un combattente è in grado di sostenere, più sarà efficiente.

7. **Indice Allocazione Ferite:** Durante un combattimento, uno scontro a fuoco o in qualsiasi altro incidente in cui siano riportate delle ferite, il giocatore

determinerà quale Arto è colpito tramite l'Indice Allocazione Ferite. L'Indice Allocazione Ferite è rappresentato dalle diverse facce di un D6.

Esempio: Per Yuri, il risultato di 1 sull'Indice Allocazione Ferite corrisponde alla Testa.

Il giocatore esegue un tiro di allocazione lanciando un D6. Il risultato del dado determina quale Arto è interessato, corrispondente all'Indice Allocazione Ferite.

8. **Equipaggiamento:** Alcuni combattenti hanno equipaggiamenti specifici che sono soggetti a delle regole speciali (Protezione, numero di colpi consentiti, ecc ...). Le diverse regole che governano questi equipaggiamenti sono descritte più approfonditamente in questo documento.

Esempio: Yuri ha i seguenti equipaggiamenti: coltelli da lancio e una bottiglia molotov.

9. **Valore:** Il Valore di un combattente riflette la sua efficienza e potenza nel gioco. Attraverso queste informazioni è facile fissare un monte punti equivalente a quello del vostro avversario.

Esempio: Il Valore di Yuri è 20.

10. **Simbolo Stigma:** Oltre alla sua fazione, ogni combattente ha uno **Stigma** che determina come egli, percepisce il mondo e il ruolo che ha assunto dopo l'Apocalisse. Ci sono cinque tipi di Simbolo Stigma:



Esempio: Yuri ha lo Stigma del Caos.

11. **Abilità Speciali (retro della carta):** Ci sono due tipi di abilità speciali: **Abilità Permanenti 6** e **Abilità Di Azione I**. Entrambi i tipi di abilità sono descritti più avanti in queste regole.

1.4.2 CARTE MISSIONE

1. **Simbolo Missione:** Questo simbolo indica che la carta è una missione.
2. **Nome:** Ogni missione ha un nome univoco.

Esempio: Il nome della carta rappresentata nell'esempio è "Ritirata verso le Aree contaminate"

3. **Tipo Di Missione:** Ci sono due tipi di missione: Missioni Segrete e Missioni Scoperte. Quando un giocatore gioca una carta **Missione Segreta**, non informa il suo avversario del nome o del contenuto della sua Missione e ha la possibilità di lasciare la carta a faccia in giù sul tavolo. Al contrario, quando un giocatore gioca una carta **Missione Scoperta** il suo avversario può consultare in qualsiasi momento le informazioni sulla carta.

Esempio: "Ritirata verso le Aree contaminate" è una Missione Scoperta.

4. **Tipo Di Schieramento:** Ci sono due Tipi Di Schieramento: Scontro Frontale e Imboscata. Queste varianti influiscono su come i combattenti devono essere schierati sul campo durante la Fase Di Preparazione. I due Tipi Di Schieramento sono descritti nel capitolo Fase Di Preparazione.

Esempio: Ritirata verso le Aree contaminate è una Missione con uno schieramento di tipo Scontro Frontale.

5. **Obiettivi Missione:** Indica gli obiettivi da raggiungere e il numero di Punti Vittoria (PV) che si otterranno realizzandoli.
6. **Fazione o Simbolo Stigma:** Indica che solo una truppa composta interamente da combattenti che condividono lo stesso simbolo sarà in grado di soddisfare gli obiettivi di questa Missione. Non potete giocare Carte Missione di una Fazione/ Simbolo Stigma diverso da quello scelto per la composizione della vostra truppa.

Esempio: "Ritirata verso le Aree contaminate" è una Missione riservata a bande composte esclusivamente da combattenti dal Clan Bamaka.



1.4.3 CARTE TATTICHE

7. **Simbolo Tattico:** Indica che la carta è una Carta Tattica.
8. **Nome della Carta Tattica:** Ogni Carta Tattica ha un nome. Durante una partita, non potete giocare due carte tattiche con lo stesso nome.

Esempio: Il nome della carta qui presentata è Area Contaminata.

9. **Regole Speciali:** Indica le restrizioni o le regole da osservare quando giocate una Carta Tattica. Ecco le regole speciali e restrizioni:

Tattica: Questa carta può essere giocata solo durante la Fase Tattica.

Primo turno: Questa carta può essere giocata solo durante il primo turno di gioco.

Cancellazione (X): L'avversario del giocatore che gioca questa carta può pagare un costo X in Punti Strategia per annullare gli effetti della Carta Tattica prima che vengano risolti (i Punti Strategia sono ulteriormente definiti nelle regole di seguito)

Esempio: Area contaminata ha le regole Tattica e Primo Turno.

10. **Effetti Tattici:** Descrive gli effetti generati dalla Carta Tattica. Quando non specificato, gli effetti durano fino alla fine del round durante il quale la Carta Tattica è stata giocata.



2 NOZIONI BASILARI

Prima di iniziare a giocare, è necessario conoscere le regole di base. Queste sono descritte nei paragrafi seguenti.

2.1 TIRI DI DADO

Ci sono 3 tipi di Tiri Di Dado: il Tiro Caratteristica, il Tiro Opposizione e il Tiro Allocazione Ferite.

2.1.1 TIRO CARATTERISTICA

Per eseguire un Tiro Caratteristica, il giocatore tira tanti D6 quanto è il valore della caratteristica utilizzata. Il livello di difficoltà del tiro è indicato nella sua descrizione. Tutti i risultati dei dadi uguali o superiori a tale soglia sono dei successi. Gli altri sono fallimenti e sono scartati.

Esempio: la Gang Dei Jokers di Yuri deve fare un tiro su PSI con un livello di difficoltà pari a 5. Yuri ha uno PSI di 4. Il giocatore tira 4D6 (4 dadi a 6 facce). Ha ottenuto i seguenti risultati: 1, 4, 5 e 6. Dato che il livello di difficoltà è di 5, egli conserva i risultati 5 e 6. Yuri ha ottenuto 2 successi sul suo tiro PSI!.

Se il livello di difficoltà di un tiro è superiore a 6, la sua difficoltà sarà 6. Anche la caratteristica utilizzata per questo tiro sarà ridotta.

Esempio: Abama Grande-Ventre deve fare un tiro di CBT (caratteristica 4) con un livello di difficoltà pari a 7. La soglia è ridotta a 6 (cioè 1 punto), e la sua caratteristica CBT è poi ridotta di 1 punto che porta ad un valore di 3. Per questo tiro, il giocatore tira 3D6, ottiene un 6, un 4 e un 3. Nonostante la penalità, Abama ha ottenuto un successo sul suo tiro di CBT!

Se una caratteristica scende a meno di 0 (naturalmente o a causa di penalità), non c'è possibilità di successo e il tiro è automaticamente un fallimento.

2.1.2 TIRO OPPOSIZIONE

Un Tiro Opposizione coinvolge due combattenti e una caratteristica. Ogni combattente tira un unico D6 e il risultato è aggiunto al valore della caratteristica. Il combattente che ottiene il risultato più alto è il vincitore del Tiro Opposizione. Se entrambi ottengono risultati identici, il combattente con la caratteristica più alta è il vincitore. Se entrambi i combattenti hanno una caratteristica di pari valore, i giocatori tirano i dadi di nuovo.

Esempio: Vlădd della Gang Dei Jokers e Ngobo Braccio-Veloce devono effettuare un tiro CBT in opposizione. Vlădd ha un CBT di 6, mentre Ngobo, che è stato ferito al braccio, un 4-CBT. Ogni giocatore lancia 1D6. Vlădd ottiene un 1, che aggiunto al suo CBT di 6 dà un punteggio di 7. Ngobo ottiene un 4, che gli permette di essere il vincitore del tiro di opposizione con un punteggio di 8.

2.1.3 TIRO ALLOCAZIONE FERITE

Quando un combattente esegue un Tiro Allocazione Ferite, lancia un D6. Il risultato del dado lanciato determina quale arto è colpito attraverso l'Indice Allocazione Ferite.

Quando è indicato che un Tiro Allocazione Ferite può essere modificato, ciò significa che il valore dei dadi può essere diminuito o aumentato (ma non entrambi). Tuttavia, dopo questa modifica, il risultato del dado non può essere inferiore a 1 o superiore a 6.

Esempio: In un attacco contro Elenia, il giocatore fa un tiro e ottiene un 5. Questo tiro indica che il torso di Elenia è stato colpito. Tuttavia Elenia (a causa di un effetto di gioco) ha la possibilità di modificare il risultato del tiro di 1 punto. Il giocatore decide di aumentare il valore nominale del dado di 1. Il risultato del Tiro Allocazione Ferite diventa 6 e il colpo finisce sulle gambe.

2.2 LINEA DI VISTA

La regola principale per stabilire la validità della Linea Di Vista è la seguente:

Un combattente che vuole avere una Linea Di Vista valida su di un punto del campo, un altro combattente o qualsiasi altro elemento deve essere in grado di tracciare un corridoio che colleghi i bordi della sua base ed i bordi della base dell'elemento senza che il corridoio sia interrotto da un altro elemento sul campo (sia esso un combattente o uno scenico). Ogni elemento in parte presente nel corridoio sarà conteggiato come un ostacolo.

Non esitate a guardare direttamente da dove si trova il vostro modello per avere il suo punto di vista. In questo modo è più semplice determinare ciò che un combattente possa effettivamente vedere. Alcune miniature hanno una base larga (40 mm), mentre altre hanno una base di dimensioni più piccole (30 mm). In accordo con la regola della Linea Di Vista, una miniatura di piccole dimensioni può essere completamente nascosta da un altro personaggio con una base dello stesso formato o da una miniatura su una base più ampia.

2.3 GLI ELEMENTI SCENICI

Durante la partita alcuni effetti di gioco richiedono una Linea Di Vista. Ogni elemento in gioco (scenico o miniatura), ha i bordi che definiscono lo spazio che occupa sul campo. Un combattente utilizza i bordi della sua base. Per uno scenico o un edificio saranno usati i bordi dell'elemento (quelli a contatto con il tavolo).

Un elemento scenico può anche essere collocato su una base. In questo caso i bordi di questa base sono utilizzati con le seguenti regole.

Quando un elemento scenico ha caratteristiche sporgenti dalla sua base o bordi

(come i rami di un albero, per esempio), questi saranno ignorati.

Nelle regole di base si ritiene che un elemento scenico (o un combattente) copra completamente la linea di vista, indipendentemente dalla sua altezza, larghezza e lunghezza. Inoltre, considereremo che un elemento di scenario (o un combattente) non può essere interpenetrato da un combattente o costituirne il punto finale del movimento.

Alcuni aspetti particolari possono modificare tali norme o proprietà dell'elemento scenico.

Altezza e/o copertura degli scenici: Alcuni scenici di piccole dimensioni o altri relativamente trasparenti potrebbero permettere ai combattenti di avere una linea di vista valida, anche se il loro corridoio è completamente bloccato da questi elementi. L'ideale è che tu e il tuo avversario vi accordiate per determinare quali scenari possono presentare questa caratteristica (un muretto, alcuni piccoli cespugli, ecc.). Un elemento di questo tipo, che copra completamente la linea di vista, conterà come un ostacolo, invece di bloccare completamente la visuale. Alcuni scenici **piatti** invece non copriranno per nulla le linee di vista (come un lago, una zona paludosa, ecc.). In questo caso, questi elementi non sono nemmeno considerati come ostacoli quando si trovano nella linea di vista di un combattente.

Scenari attraversabili: Alcuni elementi possono essere attraversati dai combattenti. Decidete con il vostro avversario quali di questi elementi potranno beneficiare di questa regola (un muro crollato, collina, palude, ecc.).

È inoltre possibile applicare una penalità al movimento quando un combattente attraversa questo tipo di terreno. Se si decide di applicare questa penalità, ogni cm percorso su questo terreno sarà raddoppiato (Esempio: Si devono spendere 2 cm per ogni 1 cm percorso).

Un elemento di scenario può avere una o più regole speciali di quelle elencate sopra. Decidete con il vostro avversario quali regole si applicano ad ogni elemento. Per sviluppare ulteriormente l'uso di scenari con altre regole speciali, maggiori informazioni possono essere trovate nella sezione **Gestione Dei Territori**.

Nel caso in cui uno scenico possieda entrambe le regole speciali descritte sopra, i giocatori possono applicare la regola «altezza e/o opacità» in modo diverso per i combattenti che si trovano all'interno o all'esterno dell'elemento scenico. Ad esempio, un combattente su una collina non subirà gli stessi effetti sulla sua linea di vista come un combattente che si trova dietro una collina.

2.4 IL MOVIMENTO

Le miniature di Eden sono fornite su basi di varie dimensioni corrispondenti allo spazio occupato dal combattente sul campo. Quando si sposta, la base è utilizzata per determinare se un combattente può passare tra due elementi (come le basi di altri combattenti, scenari intransitabili, ecc.). In caso contrario, il movimento non è consentito.

Questo è il motivo per cui bisogna giocare utilizzando le basi fornite con le miniature. I giocatori possono cambiare la base di un personaggio, ma devono usare una base di dimensioni identiche.

2.5 NOZIONE DI CONTATTO

Un combattente è detto essere **Libero** quando nessun combattente avversario è in contatto con lui.



Un combattente è detto essere **In Contatto** quando la sua base e quella di un avversario si toccano.

2.6 FUORI COMBATTIMENTO

Quando tutti i punti PC di un Arto di un combattente sono barrati, egli è Fuori Combattimento. Ciò significa che la miniatura è rimossa immediatamente dal campo e non può tornare.

2.7 MISURAZIONI E TURNI

In Eden, è possibile misurare tutte le distanze in campo in qualsiasi momento.

Quando si risolvono alcune azioni di gioco o degli effetti, un risultato (come una caratteristica modificata, il totale PV, ecc) non può essere un decimale. Questo valore deve essere arrotondato al numero superiore.

Esempio: Il valore della PSI di Vlædd è 3. A seguito di un evento di gioco, dovrà essere diviso per due ottenendo un valore di PSI di 1,5. Questo valore è automaticamente arrotondato a 2 e quindi Vlædd ha un PSI di 2.

2.8 CONTRADDIZIONI TRA CARTE E REGOLAMENTO

Quando il testo di una carta (effetti, abilità speciali, ecc.) contraddice le regole, si dovrà seguire la carta.

2.9 EFFETTI SIMULTANEI

L'ordine di risoluzione di effetti di gioco che avvengono in contemporanea è determinato dal primo giocatore, se non diversamente indicato nella descrizione di questi effetti.

2.10 SEGNALINI

Alcuni effetti di gioco (Missioni ad esempio), richiedono la presenza di segnalini sul campo di battaglia (segnalini cadaveri, idoli pagani, ecc.). I combattenti non possono completare un movimento sopra un segnalino (anche se in maniera parziale). Tuttavia, i segnalini non interferiscono con le linee di vista. Quando sistemate dei segnalini durante la Fase Di Preparazione (vedete più avanti in questo regolamento), non potranno essere distribuiti entro 5 cm l'uno dall'altro, dai bordi del campo di battaglia o da qualsiasi elemento scenico.

3 COMPORRE LA VOSTRA BANDA

Reclutare i combattenti che si intende utilizzare è un passo importante in Eden. Prima di iniziare ogni giocatore sceglie il suo tipo di truppa. I giocatori possono giocare bande identiche o differenti tipi di truppa. Ci sono due modi per comporre la vostra truppa: per Fazione oppure per Stigma.

Un tipo di truppa di una Fazione deve contenere combattenti che abbiano lo stesso simbolo di Fazione. Una truppa di tipo Stigma deve contenere combattenti che condividano lo stesso Simbolo Stigma.

Nel rispetto di uno o tutti i vincoli di cui sopra, i giocatori possono scegliere i combattenti della loro banda in modo che la somma del valore selezionato dei singoli combattenti non superi i 100 punti. Un combattente non può essere reclutato due volte all'interno della vostra banda (anche se il tuo avversario può ovviamente schierare lo stesso personaggio).

I giocatori possono anche scegliere di giocare con più punti di quanto specificato in queste regole. In questo caso i giocatori devono accordarsi sul monte punti, tuttavia, si consiglia di rimanere sotto i 200 punti.

4 FASI DEL GIOCO E TURNI

Prima di iniziare il gioco, preparate le vostre miniature, carte, scenici e qualsiasi altro equipaggiamento necessario per giocare accanto al Campo Da Gioco. Una volta che questo passaggio è completato, si può iniziare la prima fase del gioco: la Fase Di Preparazione.

4.1 FASE DI PREPARAZIONE

La Fase Di Preparazione è fatta una volta per partita prima del primo turno di gioco ed è suddivisa in diverse parti che i giocatori devono seguire.

1. Ogni giocatore rivela i combattenti che formano la sua banda. Ogni giocatore può così verificare che le restrizioni in base al tipo e il budget massimo siano stati rispettati dal suo avversario.
2. Ogni giocatore calcola la riserva di Punti Strategia (abbreviato PS) che avrà per la partita. Egli può rappresentare questa riserva con alcuni segnalini. La riserva PS di un giocatore è uguale alla somma dei valori PSI di tutti i combattenti nella sua truppa. Questo valore sarà diviso per due nel caso di una banda di tipo Stigma.

Dobbiamo ricordare che i guerrieri che formano una banda di tipo Stigma solitamente non combattono insieme. Sono meno coordinati e effettueranno manovre strategiche meno complicate di quelle di una truppa di tipo Fazione.

3. Ogni giocatore pone nella mano chiusa un numero segreto di PS (a sua discrezione) dal limite della sua riserva di PS. Entrambi i giocatori rivelano contemporaneamente il numero di PS. Il giocatore che ha scommesso più PS sceglie chi giocherà per primo. Se entrambi i giocatori hanno puntato lo stesso valore di PS, si tira un 1D6. Il giocatore con il risultato più alto è quindi il primo giocatore (se il lancio è ancora uguale, i giocatori tirano il dado fino a quando viene deciso un vincitore). I PS spesi per la scommessa di entrambi i giocatori sono ora persi e rimossi dalle loro rispettive riserve.
4. Il primo giocatore designa uno dei suoi combattenti come leader truppa della sua banda, poi il suo avversario fa lo stesso.
5. Il primo giocatore sceglie una Carta Missione dal suo mazzo e la gioca. Se si tratta di una Missione Segreta, può lasciare la carta a faccia in giù vicino al campo di battaglia. In caso contrario, egli rivela la missione al suo avversario. Egli applica gli effetti di questa carta immediatamente. Anche il suo avversario giocherà poi una Carta Missione (che dovrà essere diversa da quella del primo giocatore se si trattasse di un tipo di carta **Missione Scoperta**).
6. I giocatori, a turno, mettono un pezzo di scenografia sul campo di battaglia a partire dal primo giocatore. Ogni giocatore deve piazzare lo stesso numero di elementi del suo avversario. Gli elementi scenici devono essere sistemati a 5 cm o più gli uni dagli altri, dai bordi del campo o da qualsiasi obiettivo della Missione. C'è una regola opzionale che sostituisce questo passaggio (vedi il capitolo Gestione Dei Territori).
- 6a. (**Regola Opzionale**): Determinate la posizione delle creature o dei Combattenti Non Giocanti (CNG) i cui dettagli sono descritti nel capitolo **Infestazione - Regole Opzionali**.
7. Il primo giocatore schiera tutti i suoi combattenti sul campo. Per prima cosa il campo di battaglia va diviso in due parti uguali nel senso della larghezza (se il campo è quadrato, la scelta della larghezza va al primo giocatore). Il primo giocatore sceglie poi una metà e dispiega tutti i suoi combattenti, in base al tipo di schieramento richiesto dalla Missione:

Scontro Frontale: Il giocatore schiera i suoi combattenti a 20 cm o più dalla linea di metà campo del tavolo da gioco, nella propria metà campo.

Imboscata: Il giocatore schiera i suoi combattenti a 20 cm o più dal centro del tavolo da gioco, nella propria metà campo. Poi il tuo avversario fa lo stesso nella sua metà campo seguendo le restrizioni di schieramento della propria Missione.

8. Il primo giocatore sceglie dal suo mazzo un numero di Carte Tattiche equivalente alla caratteristica PSI del leader delle sue truppe. Queste carte sono chiamate **Mano Tattica**. Un giocatore non deve scegliere due carte uguali. Il suo avversario fa lo stesso. In qualsiasi momento, i giocatori sono liberi di rivelare parte o tutto il contenuto della loro Mano Tattica.
9. Ogni combattente sul campo riceve 3 Punti Azione (abbreviato PA), che gli permetteranno di eseguire azioni (movimento, lotta, ecc) durante la Fase Di Attivazione dei combattenti.

Una volta che questi passaggi sono completati, i giocatori possono iniziare il primo turno della partita.

Una partita di Eden dura 5 turni. La partita termina alla fine del quinto turno, poi i giocatori contano i Punti Vittoria (PV) come indicato sulle Carte Missione.

La partita termina alla fine di ogni turno in cui un giocatore non ha più combattenti vivi sul campo.

Alla fine della partita il giocatore che realizza più PV vince la partita. Altrimenti la partita è un pareggio.

4.2 TURNO

Un turno è diviso in diverse fasi che i giocatori devono seguire nel seguente ordine:

Determinazione Del Primo Giocatore.

Fase Tattica.

Fase Di Attivazione Dei Combattenti.

Fase Di Amministrazione.

Questi passaggi sono descritti nei paragrafi seguenti. Una volta che tutte le fasi di un turno sono state completate, inizia un nuovo turno.

4.2.1 DETERMINAZIONE DEL PRIMO GIOCATORE

Ogni giocatore assegna segretamente un numero di PS dal limite delle sue riserve, poi entrambi i giocatori rivelano contemporaneamente il numero di PS che hanno scommesso. Quello che ha utilizzato più PS può scegliere chi è il primo giocatore. Se entrambi i giocatori hanno scommesso lo stesso numero di PS, si deve tirare 1D6 ciascuno. Il giocatore con il più alto risultato è quindi il primo giocatore (se il lancio è ancora un pareggio i giocatori continuano a tirare fino a che non viene determinato un vincitore). I punti PS utilizzati da entrambi i giocatori sono spesi e rimossi dalle loro rispettive riserve.

Se il Leader della banda è stato messo Fuori Combattimento nel turno



precedente, questo passaggio viene ignorato e il suo avversario può liberamente scegliere chi è il primo giocatore. Tuttavia, se entrambi i leader sono stati messi Fuori Combattimento nel corso del turno precedente, questo passaggio avviene normalmente.

4.2.2 FASE TATTICA

Il primo giocatore può giocare una Carta Tattica dalla sua mano. Se sceglie di farlo paga 2 PS dalla sua riserva. Egli non può giocare carte se la sua Riserva Tattica non contiene almeno 2 PS o se il Leader delle sue truppe non è più presente sul campo. L'avversario può a questo punto giocare una carta a sua volta se lo desidera.

Se non specificato diversamente dalla carta, i suoi effetti dureranno solo durante questo turno. La carta viene poi scartata e non può essere giocata nuovamente.

4.2.3 FASE DI ATTIVAZIONE DEI COMBATTENTI

Il primo giocatore sceglie uno dei suoi combattenti che non è stato ancora Attivato durante questo turno. Egli annuncia al suo avversario il nome e il valore di VEL del combattente selezionato. Il suo avversario può quindi **interrompere** il combattente, selezionando uno dei suoi combattenti che possieda una VEL superiore. Il primo giocatore può quindi interrompere di nuovo il suo avversario con lo stesso criterio. I giocatori possono interrompere l'un l'altro, purché abbiano un combattente che non sia già stato Attivato e che possieda una VEL superiore all'ultimo combattente nemico designato.

Quando l'attivazione di un combattente non è interrotta dal suo avversario, il giocatore può quindi attivare ed eseguire le azioni del combattente (vedi Azioni).

Una volta che il combattente selezionato ha eseguito tutte le sue Azioni e se ci sono combattenti che non sono stati ancora Attivati in questo turno, l'avversario diventa il primo giocatore e inizia la fase di attivazione dei suoi combattenti. In caso contrario, i giocatori passano alla fase successiva (Fase Di Amministrazione) e l'ultimo giocatore che ha Attivato un combattente rimane il **primo giocatore** fino all'inizio del prossimo turno.

Se il primo giocatore non può attivare nessun combattente, allora sarà il suo avversario a divenire automaticamente il primo giocatore.

Il primo giocatore può scegliere di non attivare combattenti (eccetto che durante la prima attivazione del turno). Il suo avversario diventa subito il primo giocatore. Tuttavia, se entrambi i giocatori passano la mano, la fase di attivazione dei combattenti finisce immediatamente e i giocatori passano alla fase successiva (Fase Di Amministrazione).

Se il primo giocatore non può attivare un combattente, il suo avversario diventa automaticamente il primo giocatore. Un combattente non può essere Attivato due volte durante lo stesso turno, anche se ha ancora Punti Azione disponibili (PA). Un combattente che non è stato Attivato ma che non possieda più PA a causa di vari effetti del gioco è considerato come già Attivato in questo turno e non può essere più selezionato fino al turno successivo.

4.2.4 FASE DI AMMINISTRAZIONE

La Fase Di Amministrazione è suddivisa anch'essa in diverse fasi che i giocatori devono seguire nel seguente ordine:

1. Il primo giocatore annota tutte le proprietà (Abilità Speciali, Carte Tattiche o Carte Missione, ecc) che sono applicabili ai suoi combattenti durante la Fase Di Amministrazione. Il suo avversario fa lo stesso.
2. Attivazione dei Combattenti Non-Giocanti (CNG). Questo passaggio è facoltativo se non sono presenti CNG in campo. Questo punto è descritto nelle regole di Infestazione.
3. Ogni combattente che ha almeno un segnalino Bruciare, rischia di essere ferito. Ogni giocatore (a partire dal primo) sceglie un combattente con almeno un segnalino Bruciare e lancia $3D6 + 1D6$ per allocare le ferite. Ogni risultato superiore al valore di VIG del combattente fa rimuovere 1 PC ferita all'arto, come indicato dal Tiro Allocazione Ferite (le protezioni sono prese in considerazione per il numero totale delle lesioni subite in questo modo). A questo punto un segnalino Bruciare viene rimosso dal combattente. Un giocatore non può scegliere lo stesso combattente due volte durante questa fase. Una volta che tutti i combattenti con almeno un segnalino Bruciare hanno fatto il tiro, i giocatori passano alla fase successiva.
4. Ogni giocatore, a partire dal primo, sceglie uno dei suoi combattenti con almeno un segnalino Paura. Il combattente esegue un tiro PSI con una difficoltà pari a 5. Per ogni successo, il giocatore rimuove un segnalino Paura. Un combattente può fare questo tiro solo una volta durante questo punto. Una volta che tutti i combattenti con almeno un segnalino Paura hanno fatto il tiro, i giocatori passano alla fase successiva.
5. Ogni combattente che ha almeno un segnalino Veleno rimuove 1 segnalino Veleno.
6. Il primo giocatore può rimuovere un segnalino Rabbia da ogni combattente nella sua banda che ne abbia almeno uno. Il suo avversario può poi fare lo stesso.
7. Ogni PA inutilizzato dai combattenti è perso.
8. Ogni giocatore dà ai suoi combattenti 3 PA.
9. I combattenti che hanno almeno un segnalino Rallentato perdono 1 PA e un segnalino Rallentato.
10. I giocatori contano i Punti Vittoria (PV) ottenuti durante il turno, seguendo le indicazioni delle rispettive missioni. Questi punti si sommano a quelli ottenuti nel corso del turno precedente. Il valore di PV di un giocatore non può mai essere inferiore a 0. Se in qualsiasi momento i punti vanno a un valore negativo, sono automaticamente riportati a 0. I giocatori iniziano il gioco con 0 PV.

Alcune Missioni specificano che i Punti Vittoria verranno calcolati alla fine della partita, quindi non contare i tuoi punti durante la partita. Seguite le regole scritte sulla Carta Missione.

11. **Fine Del Turno:** Qualsiasi cosa che interessi il gioco con scritto **fino alla fine del turno** perde ogni influenza. Ad esempio, le Carte Tattiche utilizzate recentemente vengono rimosse dal gioco.
12. Quando entrambi i giocatori sono d'accordo, inizia un nuovo turno.



5 AZIONI

Quando un combattente non è interrotto da un avversario, si considera Attivato: il giocatore potrà scegliere e svolgere diversi tipi di azioni.

Un'azione è definita dal suo nome, il costo, il tipo e l'effetto.

L'effetto di un'azione sarà applicato solo se il modello paga i costi dell'azione.

Il tipo di azione può essere X / Turni oppure X / Partita o nessuna limitazione a tutti.

Un'azione senza limitazioni può essere ripetuta fino a quando il suo costo può essere pagato dal combattente.

Un'azione di tipo X/ Turno può essere eseguita solo X volte per ogni turno. Ogni utilizzo dell'azione richiede il pagamento del suo costo.

Esempio: Un'azione 2/Turno può essere eseguita due volte per turno dal combattente che la possiede.

Un'azione del tipo X / Partita può essere giocata X volte a partita. Ne consegue che un'azione 1/Partita può essere eseguita una sola volta.

Può accadere che un'azione X / Partita sia anche X / Turno. Per esempio un'azione 3/Partita e 1/Turno è un'azione che può essere utilizzata solo 3 volte nel corso del gioco dal combattente e usata un massimo di 1 volta per turno.

Le varie azioni che un combattente Attivo può eseguire sono:

Movimento (1 PA, 3/Turno): Il combattente può muoversi immediatamente a una distanza massima di 10 cm. Egli non può entrare in contatto con un combattente nemico alla fine di questo movimento.

Se il combattente che esegue quest'azione non è libero, deve compiere una ritirata prima di muoversi. Per questo si esegue un tiro su VEL il cui livello di difficoltà è il più alto valore di VEL dei combattenti in contatto. Se non si riesce a mettere a segno almeno un successo, ogni combattente avversario in contatto con lui può spendere 1 PA e eseguire subito un attacco contro di lui (va conteggiato nei 2 attacchi consentiti per ogni turno). Durante quest'attacco il combattente esegue automaticamente una Reazione Passiva e poi si può muovere. I combattenti che hanno compiuto gli attacchi non sono considerati attivi sempre che non lo fossero stati prima dell'azione.

Carica (2 PA, 1/Turno): Per eseguire quest'azione il combattente deve essere libero. Si muove immediatamente a una distanza massima di 10 cm e deve entrare a contatto con un avversario alla fine del movimento. A questo punto il giocatore sceglie uno dei combattenti avversari in contatto che diventerà **Obiettivo Della Carica**.

Se questo non accade, la Carica non riesce e viene effettuato un Movimento (vedi sopra) che il combattente pagherà come una azione di Movimento invece di una azione di Carica.

Se la Carica non fallisce, viene immediatamente risolto un attacco corpo a corpo (vedi sotto) tra i due combattenti (Attaccante e Obiettivo Della Carica). Quest'azione è libera ma conta nel numero massimo di attacchi che possono essere compiuti in ogni turno dal combattente.

Attacco (1 PA, 2/Turno): Il combattente esegue un attacco in mischia contro un avversario in contatto oppure un attacco a distanza se è libero ed è equipaggiato con un'arma da fuoco, da lancio o esplosiva.

Usare Una Abilità Speciale: L'effetto è indicato nella descrizione dell'abilità.

Una volta che il combattente ha eseguito tutte le azioni desiderate, la sua Attivazione si conclude e il giocatore avversario continuerà la Fase Di Attivazione come descritto sopra.

Non è necessario spendere tutti i PA di un combattente durante la sua Attivazione. Tuttavia, i restanti PA non sono conservati per il prossimo turno.

6 ATTACCO

Un combattente durante la fase di attacco sarà in grado di eseguire attacchi corpo a corpo o attacchi a distanza. Questi attacchi sono descritti di seguito.

6.1 ATTACCO IN MISCHIA

Un'azione di Attacco In Mischia sarà preceduta da un'azione di Attacco o una di Carica. Chi carica sarà l'«Attaccante» mentre l'altro combattente avversario coinvolto sarà il **Bersaglio**.

L'attacco è diviso in diverse fasi che i giocatori devono seguire nel seguente ordine:

1. L'Attaccante seleziona un combattente nemico in contatto con lui come Bersaglio.
2. Il Bersaglio dichiara il suo tipo di Reazione che potrà essere Reazione Passiva, Di Risposta o Schivata.

I passi successivi dipendono dal tipo di Reazione del Bersaglio.

6.1.1 REAZIONE PASSIVA

Se l'obiettivo esegue una Reazione Passiva, le seguenti operazioni sono:

1. L'Attaccante esegue un tiro su CBT dove la difficoltà è il valore di VIG del Bersaglio.
2. L'Attaccante esegue un Tiro Allocazione Ferite.
3. L'Attaccante può utilizzare ogni tiro CBT riuscito per modificare il risultato del Tiro Allocazione Ferite: per ogni risultato di successo che viene speso,

potete aumentare o diminuire di 1 punto il risultato del Tiro Allocazione Ferite (massimo 6, minimo 1). Non è possibile spendere tutti i tiri riusciti in questo modo.

4. Ogni tiro riuscito infligge una ferita sull'Arto determinato. Se il bersaglio perde almeno 1 PC l'attacco ha successo. Altrimenti è un fallimento.

6.1.2 REAZIONE DI RISPOSTA

Una Risposta è considerata un'azione di attacco, quindi è inclusa nel numero massimo di attacchi che possono essere eseguiti da un combattente durante il turno. Il combattente deve spendere il costo di un Azione di Attacco (1 PA).

I passi sono i seguenti:

1. Punto 3: L'Attaccante e il Bersaglio eseguono un tiro di opposizione sulla CBT. Il vincitore poi esegue un attacco contro il suo avversario come se fosse l'Attaccante, cioè il perdente è considerato un **Bersaglio** che esegue una Reazione Passiva (vedi sopra). Se non viene messo fuori combattimento, il Bersaglio può quindi eseguire un attacco con la stessa procedura.

6.1.3 REAZIONE DI SCHIVATA

Per eseguire una Schivata il modello Bersaglio deve spendere 1 PA. Un combattente può ripetere Reazioni Di Schivata fino a quando egli può pagarne il costo.

Se il Bersaglio fa una Reazione Di Schivata, i passaggi sono:

1. L'Attaccante esegue un tiro su CBT dove la difficoltà è il valore di VIG del Bersaglio.
2. L'Attaccante esegue un Tiro Allocazione Ferite.
3. L'Attaccante può spendere i successi dei tiri CBT precedenti per modificare il risultato del Tiro Allocazione Ferite. Per ogni tiro di successo speso, egli può aumentare o diminuire di 1 punto il risultato del Tiro Allocazione Ferite (massimo 6, minimo 1). È da notare che è necessario tenere almeno uno dei tiri successo.
4. Il Bersaglio effettua un tiro di VEL con il valore della CBT dell'Attaccante come difficoltà. Ogni tiro riuscito annulla un tiro di successo di CBT dell'avversario.
5. Ogni tiro riuscito sulla CBT rimasto effettuato dall'Attaccante infligge a questo punto una ferita all'arto selezionato del Bersaglio. Se il bersaglio perde almeno 1 PC l'attacco ha successo. Altrimenti è un fallimento.

6.2 ATTACCHI A DISTANZA

Per eseguire un attacco a distanza, il combattente deve essere libero e avere un'arma da fuoco, esplosiva o un qualche equipaggiamento da lancio. I passaggi per risolvere un attacco a distanza variano a seconda dell'equipaggiamento utilizzato.

6.2.1 ATTACCHI CON ARMI DA TIRO

(pistole, archi, coltelli da lancio e simili)

Il combattente che spara per primo è l'Attaccante e il combattente obiettivo, il Bersaglio.

Per risolvere un'Azione di Attacco a distanza, i giocatori devono seguire questi passaggi in ordine:

6. Selezione del Bersaglio. L'obiettivo deve essere nel raggio d'azione dell'arma da tiro. Inoltre, chi spara, deve avere una linea di vista valida sul Bersaglio. L'obiettivo deve essere il combattente nemico più vicino che soddisfa le condizioni di cui sopra. Quando si sceglie il Bersaglio, il giocatore può ignorare i combattenti che non sono liberi. Se nessun obiettivo può essere individuato, l'attacco non avrà luogo.
7. L'Attaccante effettua un tiro di CBT, tenendo conto del bonus o penalità conferiti dall'arma da tiro con un livello di difficoltà pari a quello di VEL del Bersaglio. Inoltre, per ogni ostacolo nella sua linea di vista, l'Attaccante subisce una penalità di -1 CBT. Se il combattente non ottiene alcun successo, l'attacco non riesce e l'azione termina immediatamente.

La penalità al tiro potrebbe differire se si utilizza la modalità di scenario avanzato (Gestione Del Territorio).

Se il Bersaglio è ingaggiato e si ottiene un numero dispari di successi, è il combattente a contatto con il Bersaglio più vicino al tiratore che subisce il danno. Egli diventa il Bersaglio del tiro.

8. L'Attaccante esegue un Tiro Allocazione Ferite.
9. L'Attaccante può spendere i successi dei tiri CBT precedenti per modificare il risultato del Tiro Allocazione Ferite. Per ogni tiro di successo speso, egli può aumentare o diminuire di 1 punto sul risultato del Tiro Allocazione Ferite (massimo 6, minimo 1).
10. I rimanenti tiri di CBT riusciti aumentano la forza d'impatto dell'arma da tiro (indicata come FOR (X)) nella descrizione dell'equipaggiamento.
11. L'Attaccante poi esegue un tiro su FOR (Forza) dove la difficoltà è indicata dal VIG del bersaglio.
12. Ogni successo del tiro Forza infligge una ferita all'arto. Se il bersaglio perde almeno 1 CP l'attacco ha successo. In caso contrario, è un fallimento.

La potenza di un'arma è indicata nella sua descrizione come FOR (X), dove X è il valore Forza.

6.2.2 ATTACCHI CON ARMI DA LANCIO

Per risolvere un Attacco a distanza effettuato con armi da lancio (bombe a mano, molotov e simili), il giocatore sceglie un punto sul campo. La distanza tra questo punto e il combattente che esegue l'attacco deve essere uguale o inferiore alla gittata dell'arma da lancio. Il combattente che compie l'attacco deve avere una linea di vista valida su questo punto o sui combattenti che si trovano su quel punto.

I combattenti che si trovano su questo punto subiranno gli effetti delle armi (un'esplosione per esempio). Nessun tiro di dado è necessario per eseguire quest'azione di attacco a distanza poiché è un successo automatico.

Si noti che se il Bersaglio è un combattente non ha bisogno di essere il più vicino come nel caso di armi da tiro.

6.2.3 ATTACCHI CON ARMI AD AREA

Per risolvere un attacco con un'Arma Ad Area posizionate l'estremità più stretta della sagoma di esplosione a contatto con la base dell'attaccante. L'altra estremità della sagoma dovrà essere indirizzata verso l'avversario più vicino al vostro combattente. La sagoma può essere spostata in modo da toccare più combattenti avversari a patto che la base dell'avversario più vicino sia parzialmente coperta e che la parte stretta della sagoma rimanga in contatto con la base del combattente



che esegue l'attacco. Ogni combattente la cui base è parzialmente coperta dalla sagoma subisce una ferita a ciascuno dei suoi Arti ignorando gli equipaggiamenti di protezione. Nessun tiro di dado è necessario per eseguire quest'azione. A questo punto i combattenti colpiti dalla sagoma subiscono gli effetti causati da questo tipo di armi (per esempio bruciare).

7 ABILITÀ SPECIALI

Ci sono due tipi di abilità speciali, ciascuna identificabile dal simbolo posto dopo il nome: **Abilità Permanenti** □ e **Abilità Di Azione** ▢. Il costo necessario per utilizzare un'Abilità Speciale è indicato dopo il simbolo. Alcune abilità non hanno costo, il che significa che possono essere usate liberamente.

Un'Abilità Permanente ha un effetto permanente. Alcune di queste abilità possono avere effetti variabili ed essere attivate a seguito di un particolare evento di gioco. Il giocatore non può fare nulla per causare o prevenire gli effetti delle Abilità Permanenti, tranne quando tali capacità hanno un costo (indicato tra parentesi dopo il nome dell'abilità). In questo caso il giocatore può decidere di non pagare il costo in modo da non utilizzare l'abilità.

Un'Abilità di Azione può essere attivata e i suoi effetti risolti solamente durante l'attivazione del combattente che la possiede. Per fare ciò, il giocatore deve annunciare e pagare il costo (se presente). L'effetto dell'abilità viene a questo punto risolto.



8 L'EQUIPAGGIAMENTO

L'Equipaggiamento dei combattenti è elencato in fondo alla loro carta. L'Equipaggiamento è sempre indicato come segue:

Nome (Categoria): Bonus / Penalità - Effetti.

Alcuni equipaggiamenti possono appartenere a 2 categorie. In questo caso, la notazione è la seguente:

Nome (Categoria 1/Categoria 2)

Bonus / Penalità per la Categoria 1 - Effetti sulla Categoria 1.

Bonus / Penalità per la Categoria 2 - Effetti sulla Categoria 2.

In alcuni casi, un equipaggiamento può non avere Bonus / Penalità o nessun effetto.

8.1 CATEGORIE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Tiro: Indica che l'equipaggiamento è di tipo da tiro e usa la corrispondente azione "Attacco A Distanza".

Proiettile : Indica che l'equipaggiamento è di tipo da lancio e usa la corrispondente azione "Attacco A Distanza".

Esplosione: Indica che l'equipaggiamento è di tipo esplosivo e usa la corrispondente azione "Attacco A Distanza".

Pr: Indica che l'equipaggiamento è di tipo protettivo. Il valore di protezione è indicato come un bonus dopo il nome dell'arto(i) protetto. Quest'apparecchio è utilizzato ogni volta che un arto(i) protetto viene ferito. Il numero totale di ferite è ridotto del valore di protezione. Se invece del nome di un arto, è menzionato **Completo**, tutte le parti del corpo del combattente sono protette.

Esempio: Casco (PR): testa + 1 è un equipaggiamento di protezione in grado di ridurre di 1 il numero di ferite inferte alla testa di un combattente che lo indossa.

Tech: Indica attrezzature tecnologiche. Questo attributo non dà effetti di bonus o penalità, come con altre apparecchiature. Verrà utilizzato da alcune Abilità Speciali e da Carte Tattiche o di Missione.

8.2 BONUS/PENALITÀ DATE DAGLI EQUIPAGGIAMENTI

Nella descrizione dei bonus/penalità, il valore X è il valore del bonus o penalità (i bonus saranno valori positivi, le penalità valori negativi).

Esempio: CBT +2 indica un bonus di 2 punti da sommare al valore normale di CBT del combattente, mentre utilizza questo equipaggiamento.

8.3 EFFETTI DEGLI EQUIPAGGIAMENTI

Bruciare (X): Indica che l'utilizzo di questo equipaggiamento incendierà un avversario. X segnalini Bruciare sono assegnati a questo combattente.

Paura (X): Indica che questo equipaggiamento è spaventoso e causa Paura quando è utilizzato contro un combattente. X segnalini Paura sono assegnati a questo combattente.

Esplosivo (X): Indica che questo equipaggiamento esplode quando è utilizzato. Durante l'esplosione il giocatore utilizza la sagoma di scoppio con centro nel punto in cui è avvenuta l'esplosione. Il giocatore esegue un test per ogni combattente la cui base è coperta, anche parzialmente, dalla sagoma. Per questo test si lancia XD6 con un livello di difficoltà pari al valore VIG di ogni combattente colpito. Se si ottiene almeno un successo, ogni arto del combattente subisce 1 ferita. Queste ferite ignorano gli effetti delle protezioni.

Tutti i combattenti all'interno della sagoma, feriti o meno, automaticamente subiscono gli effetti causati dall'equipaggiamento (Bruciare o Paura, ad esempio).

Gittata (X): In alcuni casi, l'equipaggiamento (a volte armi da attacco a distanza) ha una gittata in cm. Ciò indica la distanza massima in cui è possibile bersagliare qualcuno. Questa gittata è pari a X cm.

For (X): Indica che l'equipaggiamento ha una forza di X quando viene utilizzato.

X / Partita: L'equipaggiamento può essere utilizzato X volte a partita.

X / Turno: L'equipaggiamento può essere utilizzato X volte per ogni turno.



9 CONDIZIONI FISICHE E PSICOLOGICHE

Durante il gioco, un combattente può essere influenzato da una o più condizioni. Finché il combattente ha almeno un segnalino associato ad una data condizione, soffre i suoi effetti. Qui di seguito trovate le diverse condizioni a cui un combattente può essere sottoposto ed i loro effetti:

Bruciare: Durante la fase di Mantenimento, ogni combattente che ha un segnalino Bruciare può venire ferito (vedi Fase Di Mantenimento). Durante la sua attivazione, un combattente è in grado di rimuovere uno dei suoi segnalini Bruciare spendendo 1 PA.

Paura: Finché il combattente ha almeno un segnalino Paura egli non può intraprendere alcuna azione, tranne azioni di Movimento. Egli non può utilizzare Abilità Di Azione. Quando è vittima di un attacco corpo a corpo egli non può rispondere. Durante la Fase Di Mantenimento il combattente effettua un tiro PSI per rimuovere un singolo segnalino Paura (vedi Fase Di Mantenimento).

Veleno: Il combattente subisce una penalità di 1 punto a tutte le sue caratteristiche fintanto che possiede almeno 1 segnalino veleno. Durante la Fase Di Mantenimento un singolo segnalino Veleno viene rimosso da ogni combattente che ne abbia almeno uno.

Rabbia: Il combattente riceverà un bonus alle sue caratteristiche CBT e VEL e una penalità alle sue caratteristiche di VIG e PSI fintanto che possiederà almeno 1 segnalino Rabbia. Il valore di questo bonus e la penalità sono pari al numero di segnalini Rabbia. Durante la Fase Di Mantenimento si può decidere di rimuovere un singolo segnalino Rabbia da ognuno dei vostri combattenti che ne hanno almeno uno.

Rallentato: Un combattente che ha almeno un singolo segnalino Rallentato perde 1 PA. Durante la Fase Di Mantenimento un singolo segnalino Rallentato viene rimosso da ogni combattente che ne abbia almeno uno.

REGOLE OPZIONALI

10 GESTIONE DEI TERRITORI

La Gestione Dei Territori è una regola opzionale che sostituisce il piazzamento dello scenico durante la Fase Di Preparazione. Questa regola si propone di gestire l'interazione dei combattenti con lo scenico in campo.

Ogni pezzo di scenico è caratterizzato da tre parametri, il nome, il costo in punti e delle regole speciali.

All'inizio del gioco ogni giocatore ha 8 punti scenico. Egli deve usarli per comprare e mettere gli elementi in campo. Un giocatore deve spendere tutti i suoi punti di scenico e metterli in campo.

A differenza del regolamento base, utilizzando queste regole opzionali, gli scenici non bloccano completamente le linee di vista. Alcuni elementi conterranno come trasparenti (anche se coprono completamente il corridoio che va dall'attaccante al bersaglio) mentre altri potranno contare come degli ostacoli multipli (meno trasparenti) per rappresentare la difficoltà dello spararci attraverso (un rottame di un'auto senza finestrini, un piccolo muro: Ostacolo (1), cespugli e bosco: Ostacolo (3), vedi sotto).

10.1 SCENARI CON REGOLE SPECIALI

Queste regole speciali descrivono le proprietà di alcuni elementi scenici sul campo. Molte regole sono standardizzate e rappresentate da un nome nella descrizione del paesaggio. Segue un elenco di tali regole e dei loro effetti.

Alcune delle regole speciali hanno un valore indicato tra parentesi dopo i loro nomi. Questo valore predefinito è 1.

Distruzione (X): Un elemento di scenico con questa regola speciale potrebbe essere il bersaglio di un'Azione Di Attacco. Se l'elemento viene bersagliato, l'attacco ha successo automaticamente. L'elemento è distrutto se subisce X attacchi durante il gioco. Potete contare il numero degli attacchi inflitti allo scenico tramite dei segnalini. Quando l'elemento viene distrutto, rimuovetelo dal campo e sostituitelo con uno scenico di Area devastata (vedi l'elenco degli scenici) di dimensioni equivalenti.

Nascondersi: Alcuni elementi scenici consentono di nascondere all'interno dei combattenti. Per fare ciò, il combattente deve essere in contatto con questo scenico, essere a più di 15 cm da ogni altro combattente nemico e svolgere Azioni Di Movimento. Nessun avversario può avere come Bersaglio questo combattente se si trova a più di 5 cm da lui.

Posizione Elevata: Lo scenico è un punto elevato da terra. Un combattente che si trova su questo punto ha un bonus di +2 in CBT per gli attacchi corpo a corpo contro qualsiasi avversario che si trovi più in basso. In posizione elevata

la gittata di armi ed equipaggiamenti da tiro aumenta di 5 cm.

Arrampicabile (X): Un elemento scenico che possiede la regola Posizione Elevata può avere anche questa regola speciale. Per raggiungere un punto elevato su un elemento del paesaggio, un combattente deve essere in contatto con un passaggio e completare un'azione di movimento che costa 2 PA. Inoltre, il combattente esegue un tiro di VEL con una difficoltà di X. Se il tiro non va a buon fine, il movimento non riesce (si rimane nello stesso punto) e il combattente deve poi effettuare un tiro VIG con una difficoltà di X. Se il giocatore fallisce il tiro tutti i suoi arti sono feriti (1 ferita) senza tener conto degli effetti di qualsiasi equipaggiamento di protezione. Se il tiro è un successo, posizionate il combattente in posizione elevata sull'elemento scenico.

Attraversabile: I combattenti possono attraversare questo scenico senza alcuna penalità.

Impenetrabile: Lo scenico con questa regola speciale impedisce ogni linea di vista.

Inflammabile: Questo scenico può ricevere segnalini Bruciare. Un combattente che comincia la sua attivazione o completa un movimento in contatto con un elemento infiammabile che possiede almeno un segnalino Bruciare, riceve immediatamente a sua volta un segnalino Bruciare. Durante la Fase Di Mantenimento, aggiungete un segnalino Bruciare se lo scenico ne ha già almeno uno. Ogni segnalino Bruciare conta come un attacco speciale con la regola Distruzione (X). Quando tale scenico ha almeno un segnalino Bruciare, perde le altre regole speciali che possiede come Attraversabile, Occupazione e Ostruzione, e ottiene la regola Ostacolo (1) (se ha già questa regola, aggiungete 1 al valore dell'ostacolo).

Ostacolo (X): Lo scenico conta come X ostacoli. Questo riguarda in particolare la penalità per effettuare attacchi a distanza.

Ostruzione (X): Per attraversare 1 cm su questo tipo di terreno un combattente deve spendere X.

Esempio: Un combattente vuole attraversare una zona paludosa che ha la regola speciale Ostruzione (2). Ogni centimetro camminato attraverso questo scenico gli costerà 2 cm. Con un potenziale movimento di 10 cm questo combattente percorrerà non più di 5 cm su questo terreno durante uno spostamento.

Occupazione: Il combattente può attraversare e/o fermarsi in questo elemento scenico.

Nuotare (X): Un elemento scenico che ha questa regola speciale può essere attraversato a nuoto. Per fare questo, il combattente deve essere in contatto con un bordo di questo scenico e fare un'azione di movimento che costerà 2 PA. Il combattente deve eseguire un tiro VIG con una difficoltà di X. Se non ci riesce, subisce una ferita alla testa senza prendere in considerazione il suo equipaggiamento protettivo. La prova deve essere ripetuta fino a che il combattente ottiene almeno un tiro riuscito. Questa prova subisce una penalità pari al numero degli equipaggiamenti che il combattente porta con sé e dove un equipaggiamento **Piena Protezione** conta come 2. Quando si ottiene almeno

un successo, collocate il combattente dove desiderate ai margini dello scenico entro 20 cm dalla sua posizione originale.

Presenza Ostile (X): I combattenti che iniziano o terminano la loro attivazione a contatto o all'interno di uno scenico con questa regola speciale subiscono X ferite ignorando gli equipaggiamenti protettivi. Il giocatore effettua un Tiro Allocazione Ferite per ogni ferita causata da questo effetto.

Saltare (X): Alcuni terreni potranno essere attraversati solo saltando. Quando un combattente vuole saltare su un elemento del paesaggio che ha questa regola, deve essere in contatto con esso e fare un'Azione Di Movimento. Poi si esegue un tiro su VEL con una difficoltà di X. Se il tiro non va a buon fine (ottenendo almeno un successo), il combattente è automaticamente fuori gioco.

10.2 ELENCO DEGLI SCENICI

Ecco un elenco degli elementi scenici che potranno essere posizionati sul campo di battaglia. Il costo di ciascun elemento viene indicato dopo il nome dello scenico e deve essere sottratto dalla riserva dei punti scenico del giocatore quando egli sceglie e colloca questo elemento.

Albero (1 punto): Infiammabile, Distruzione (3), Ostacolo (1).

Cespugli (1 punto): Infiammabile, Distruzione (3), Ostruzione (2), Ostacolo (1), Attraversabile.

Rottame di automobile (1 punto): Distruzione (8), Ostacolo (1).

Muro (1 punto): Distruzione (4), Ostacolo (1), Attraversabile.

Muro sgretolato (1 punto): Distruzione (4), Ostacolo (1).

Bosco oscuro (2 punti): Infiammabile, Distruzione (6), Ostruzione (2), Presenza Ostile (1), Ostacolo (3), Occupazione.

Stagno (2 punti): Ostruzione (2), Presenza Ostile (1), Occupazione.

Area devastata (2 punti): Ostruzione (2), Occupazione.

Faro Energetico (3 punti): Distruzione (3), Ostacolo (1). Ogni combattente situato a 5 cm ottiene l'equipaggiamento **Campo Giromagnetico (Pr): completo +2** efficace solo contro attacchi a distanza. Questo equipaggiamento è aggiunto alla dotazione di protezione già di proprietà del combattente.

Idolo Quarterista (3 punti): Distruzione (2), Ostacolo (1) Infiammabile. Un combattente dal Matriarcato di Sibilla non può attaccare questo scenico. I combattenti del tipo Sorelle guadagnano 1 punto PSI quando si trovano a 10 cm o meno da questo scenico.

Mucchi Di Rifiuti (3 punti): Ostacolo (1), Infiammabile, Distruzione (4), Ostruzione (2), Occupazione.

Lago (4 punti): Presenza Ostile (1), Nuotare (4).

Fiume profondo (5 punti): Nuotare (5).

11 INFESTAZIONE

Le regole che seguono spiegano come gestire i combattenti che non sono direttamente controllati dai giocatori cioè i Combattenti Non-Giocanti (CNG). Un CNG è un combattente che ha proprie motivazioni e non può essere reclutato dai giocatori per le loro bande. I CNG hanno le loro carte profilo che sono simili a quelle usate dai combattenti delle bande. L'unica differenza è che sulle carte viene riportato il valore in punti del CNG al posto del valore in punti del combattente. I CNG hanno anche un simbolo CNG specifico e alcuni possono recare il simbolo Stigma.

11.1 POSIZIONAMENTO DEI CNG

In questa fase è il **Livello Di Infestazione** che determina il numero di CNG che saranno presenti sul campo. Quando il Livello Di Infestazione è ad esempio 3, ogni giocatore avrà 3 punti dedicati al posizionamento dei CNG. Il primo giocatore inizia mettendo un CNG di sua scelta sul campo.

I passi necessari per posizionare i CNG sul campo sono i seguenti:

13. I giocatori concordano su un Livello Di Infestazione (in genere da 1 a 10). Questo livello può essere determinato anche in modo casuale.
14. Ogni giocatore riceve un numero di punti corrispondente al Livello Di Infestazione.
15. Il primo giocatore spende X punti di Infestazione dalla sua riserva e posiziona sul campo un CNG di livello X. Poi il suo avversario fa lo stesso. I giocatori si alternano fino a quando i due giocatori esauriscono i punti. Un CNG non può essere collocato a meno di 15 cm da un altro CNG.

Una volta eseguiti questi passaggi la Fase Di Preparazione procede normalmente.

11.2 ATTIVAZIONE DEI CNG

I CNG vengono attivati durante il secondo punto della Fase Di Amministrazione: **Attivazione Dei CNG**.

Ecco come si divide questo punto:

Il primo giocatore sceglie un CNG sul campo e lo attiva. Un CNG può eseguire una sola delle tre azioni seguenti durante il suo turno:

A Caccia: Il CNG si muove di 5 cm in una direzione a scelta del giocatore.

Carica: Questa azione è obbligatoria se il CNG è libero, se almeno un combattente è presente entro 10 cm e in linea di vista con il CNG. Il CNG muove immediatamente

di 10 centimetri per portarsi a contatto con questo combattente. A questo punto si esegue un attacco corpo a corpo seguendo le regole di una normale mischia.

Attacco: Questa azione è obbligatoria se almeno un combattente è in contatto con il CNG. Il CNG esegue un attacco contro un combattente in contatto con lui (a discrezione del giocatore se più di 1 combattente è in contatto con il CNG) seguendo le regole di una normale mischia.

I giocatori si alternano nell'attivare i CNG fino a quando non saranno stati attivati tutti.

11.3 ATTACCARE UN CNG

Quando un combattente attacca un CNG in corpo a corpo si esegue automaticamente una Reazione Di Risposta come descritto nel regolamento delle Azioni di Attacco. Sarà il vostro avversario che effettuerà i tiri di attacco per il CNG.

Quando un combattente elimina un CNG il giocatore che lo controlla guadagna subito un numero di punti vittoria pari al livello del CNG.

Alcuni CNG hanno abilità speciali che devono essere prese in considerazione durante il gioco.



12 CONDIZIONI CLIMATICHE

Le condizioni climatiche possono avere un impatto significativo sui combattenti e le strategie durante una partita di Eden. Prima di iniziare il gioco, i giocatori determinano quali saranno le condizioni climatiche tramite il lancio di 2D6. La somma di questi due dadi definisce quali condizioni climatiche prevarranno durante la partita (vedi sotto).

- 2 **Tempesta Ionica:** Alla fine di ogni turno, ogni combattente esegue un tiro su VIG con una difficoltà di 6. Se un combattente non riesce a realizzare nemmeno un successo egli subisce un danno immediato al torso ignorando gli equipaggiamenti di protezione. I CNG sono immuni a questa regola.
- 3 **Tempesta:** Tutte le azioni di spostamento dei combattenti sono limitate a 8 cm (invece di 10 cm)
- 4/5 **Nebbia Fitta:** Nessun combattente è in grado di visualizzare gli obiettivi più lontano di 15 cm dalla sua posizione.
- 6/7 **Tempo Normale:** Nessun effetto speciale.
- 8/9 **Nebbia:** I giocatori schierano i loro combattenti uno per uno, in maniera alternata. Il primo giocatore inizierà mettendo un combattente seguito dal suo avversario e così via fino a che tutti i combattenti sono stati schierati.
- 10/11 **Pioggia Acida:** Alla fine di ogni turno, ogni combattente libero esegue un tiro su VIG con una difficoltà pari a 5. Se un combattente non riesce a realizzare nemmeno un successo egli riceve un segnalino Veleno.
- 12 **Tempesta Di Neve:** Il costo per giocare una Carta Tattica è di 3 PS anziché di 2 PS.

Se i giocatori desiderano, possono combinare varie condizioni (effettuando 2 o 3 tiri sulla tabella).

GLOSSARIO

Attivato : Un combattente **Attivato** è un combattente la cui attivazione è stata effettuata nel turno in corso o che non possiede più PA. Per rappresentare questo stato, i giocatori possono ruotare la carta profilo di questo combattente di 90°.

Punti Azione (PA): I punti di azione consentono a un combattente di eseguire azioni durante un turno.

Ostacolo: Un elemento in campo (scenico o miniatura) che interferisce con le linee di vista.

Bonus: Un bonus è un valore che si aggiunge a una caratteristica al fine di aumentarla. Quando si fa riferimento ad un bonus vi è necessariamente un valore positivo aggiunto al valore di caratteristica.

Punti Costituzione (PC): Ogni arto di un combattente ha diversi punti di costituzione (PC). Ci sono due tipi di PC, bianchi e rossi.

Contatto: Si considera che vi sia un contatto tra due miniature quando le loro basi si toccano. Ovviamente due miniature appartenenti alla stessa banda che si toccano sono considerate libere.

Costo: Il costo di un'abilità o di qualsiasi effetto di gioco è il numero di risorse (PS, PA, ecc ...) che si devono spendere per attivare la capacità o l'effetto.

Campo Da Gioco: Il campo è un piano su cui si possono far giocare le miniature. La sua dimensione è libera ed è a discrezione dei giocatori. Per una partita è consigliabile giocare su un campo quadrato con una larghezza minima di 60 cm di lato e un massimo di 120 cm. Si consiglia inoltre di decorare il vostro campo con elementi scenici.

Combattente: Un combattente è rappresentato da una miniatura sul Campo Da Gioco. Egli è anche rappresentato da una scheda di profilo. Un giocatore controlla, in generale, molti combattenti all'inizio del gioco che sono le sue truppe. Questa banda deve, attraverso i suoi combattenti, realizzare gli obiettivi della sua missione per ottenere una vittoria sul suo avversario.

Libero: Un combattente è considerato Libero se nessun combattente avversario è in contatto con lui.

Curare : Curare una ferita significa che una ferita (1 PC), viene rimossa dall'arto interessato. Se non è presente una ferita sull'arto, il trattamento è inefficace. Per risolvere tale azione è necessario cancellare dalla scheda di profilo il numero di ferite guarite all'arto. L'uso di buste protettive per le carte e una penna cancellabile facilita questa operazione!

Fuori Combattimento: Un combattente Fuori Combattimento non può più combattere a causa di gravi ferite o per qualche effetto in gioco. Questa miniatura è rimossa dal campo e la scheda del combattente viene riposta.

Arto: Ogni combattente ha diversi Arti (in genere testa, braccia, busto e gambe).

Indice Allocazione Ferite: L'Indice Allocazione Ferite ti permette di capire quale Arto del combattente viene attaccato o è vittima di armi da fuoco/lancio. Ogni Arto ha il suo numero di localizzazione, indicato da uno o più simboli che rappresentano le facce di un D6.

Penalità: Una Penalità è un valore che diminuisce una caratteristica. Quando si fa riferimento a una Penalità è necessariamente un valore positivo che viene sottratto alla caratteristica colpita dalla sanzione. (Il contrario di un Bonus).

Carta Del Profilo: La carta mostra il profilo del combattente e le sue informazioni chiave (caratteristiche, abilità speciali, ecc ...).

Punti Strategia (PS): I Punti Strategia sono una risorsa che permette ai giocatori di attivare alcuni effetti in gioco.

Carte Tattiche: Durante il gioco, i giocatori possono usare le Carte Tattiche per attivare un evento o un effetto particolare. Queste carte sono descritte nella relativa sezione.

Truppa/Banda: Una Truppa/Banda è composta da tutti i combattenti di un giocatore.

Ferito: Quando un arto non ha più pallini PC bianchi ma solo quelli rossi è considerato **Ferito**. Il valore della caratteristica collegata diventa uguale al valore in rosso.

Ferita: Se un effetto di gioco infligge una ferita a un combattente, i giocatori barrano un pallino per PC sull'arto interessato. Nel momento in cui viene barrato l'ultimo PC di un'arto, il combattente viene messo automaticamente Fuori Combattimento.

X / Partita: Un effetto di tipo X /Partita può essere utilizzato X volte a partita dal combattente.

X / Turno: Un effetto di tipo X /Turno può essere utilizzato X volte a turno dal combattente.



TABELLA RIASSUNTIVA

A / FASE DI PREPARAZIONE

01. I giocatori scommettono i loro PS per determinare chi inizia questa fase.
02. Selezionate il leader della vostra banda.
03. Selezionate la vostra Carta Missione.
04. Posizionare gli elementi scenici.
05. Schierate la truppa.
06. Selezionate le vostre Carte Tattiche.

B / FASI DEL TURNO

01. Determinazione del primo giocatore (scommettete i vostri PS).
02. Fase Tattica (potete giocare una Carta Tattica).
03. Fase Di Attivazione dei combattenti.
04. Fase Di Amministrazione.

C / AZIONI

01. **Movimento (1PA, 3/turno):** il combattente muove di 10 cm.
01. **Attacco (1PA, 2/turno):** il combattente effettua attacchi da tiro o da corpo a corpo.
02. **Carica (2PA, 1/turno):** il combattente muove fino a 10 cm per portarsi a contatto con un avversario ed effettua un attacco corpo a corpo.
03. Uso di una Abilità Speciale.

D / ATTACCHI IN MISCHIA E A DISTANZA

01. **Attacco In Mischia:** l'Attaccante effettua un tiro su CBT (lancia un numero di D6 pari al suo valore di CBT) la cui difficoltà è il valore di VIG del Bersaglio. Ogni successo infligge all'avversario 1 PC di danno all'arto determinato dal tiro sull'Indice Allocazione Ferite.
02. **Reazione:** il Bersaglio in combattimento può effettuare una:
Risposta (1PA): il modello Bersaglio può rispondere a sua volta ai colpi dell'Attaccante.
Schivata (1PA): il Bersaglio effettua un tiro di VEL la cui difficoltà è il valore di CBT dell'Attaccante. Ogni successo cancella un attacco riuscito del vostro avversario.
Passiva: il Bersaglio non fa nulla.
03. **Attacchi Con Armi Da Tiro:** il combattente effettua un tiro di CBT contro il valore di VEL del Bersaglio e successivamente un Tiro Allocazione Ferite. L'Attaccante può spostare l'allocazione o aumentare la forza dell'arma grazie ai successi ottenuti con i dadi. L'Attaccante effettua un tiro su FOR con difficoltà del VIG del bersaglio. Ogni successo infligge un danno di 1 PC al bersaglio sull'arto precedentemente designato.
04. **Attacchi Con Armi Da Lancio:** Il giocatore seleziona un punto entro la gittata della sua arma e applica gli effetti. Necessita di Linea Di Vista.
05. **Attacchi Con Armi Ad Area:** Il giocatore posiziona la sagoma di esplosione a contatto con il suo combattente e la dirige verso l'avversario più vicino. Ogni combattente toccato dalla sagoma subisce un danno da 1PC per ogni arto.

E / SEGNALINI

01. **Veleno:** -1 a tutte le caratteristiche.
02. **Paura:** il combattente non può effettuare attacchi, cariche, reazioni o usare abilità.
03. **Rabbia:** -1, al VIG e alla PSI e +1 in CBT e VEL per ogni segnalino.
04. **Rallentato:** il combattente recupera solo 2 PA invece di 3 nella Fase Di Amministrazione.
05. **Brucciare:** 3D6 + Tiro Allocazione Ferite. Ogni risultato maggiore al VIG del combattente infligge un danno da 1 PC.



SOPRAVVIVERE ALL' APOCALISSE

Il gioco di EDEN e le miniature sono prodotte da:



www.taban-miniatures.com

33 rue de Mulhouse, 94700 Maisons Alfort France

SIRET 433.253.598.00026

Tel : +33 1 4375 9099

Informazioni: sales@taban-miniatures.com

Potete acquistarle dal nostro negozio online all'indirizzo:

shop.taban-miniatures.com

o dal vostro rivenditore locale (controllate il sito
taban-miniatures.com per vederei punti di vendita disponibili)

Per informazioni e aiuti di gioco:

www.eden-the-game.com

e il blog:

www.eden-blog.com

Stampato in Francia da Montligeon - Imprimerie catonnages - www.montligeon.fr

EDEN / TABAN MINIATURES 2009 - ALL RIGHTS RESERVED