

Stefano Castelli e Diego Cerreti • Tratto da un fumetto di Enzo Troiano

UNEVRA

il gioco



REGOLAMENTO

SOMMARIO

COMPONENTI	1	OGGETTI	12	Condizioni di Fallimento	14
STORIA	2	Consumabili	12	Missione 4: Caccia Grossa	15
SCOPO DEL GIOCO	2	Equipaggiamenti	12	Descrizione	15
PREPARAZIONE	2	FINE DELLA PARTITA	12	Preparazione	15
CONCETTI DI GIOCO	4	LE MISSIONI	12	Regole Speciali	15
Eroi	4	Livelli di Difficoltà	12	Condizioni di Successo	15
Potenziamento degli Eroi	4	Livello Avventuriero	12	Condizione di Fallimento	15
Abilità	5	Livello Eroico	13	Missione 5: Gli Inseguitori	15
Talenti	5	Livello Omegha	13	Descrizione	15
Lo Scorrere del Tempo	5	PROLOGO DELLA CAMPAGNA	13	Preparazione	15
Tipologie di Carte	6	Missione 1: Uscire dal Fango	13	Regole Speciali	15
Nemici	6	Descrizione	13	Condizioni di Successo	15
Luoghi	6	Preparazione	13	Condizione di Fallimento	15
IL ROUND DI GIOCO	6	Regole Speciali	13	Missione 6: Facciamogliela Vedere!	16
Fase di Ripristino	6	Condizioni di Successo	13	Descrizione	16
Fase di Esplorazione	7	Condizioni di Fallimento	13	Preparazione	16
Fase di Risoluzione	8	Missione 2: Roba che Scotta	13	Regole Speciali	16
I COMBATTIMENTI	8	Descrizione	13	Condizioni di Successo	16
Setup dell'Area di Combattimento	8	Preparazione	14	Condizione di Fallimento	16
Nemici Elite	9	Regole speciali	14	Missione 7: Il Signore Oscuro	16
Svolgimento del Combattimento	10	Condizioni di Successo	14	Descrizione	16
Attaccare	10	Condizioni di Fallimento	14	Preparazione	16
Termine del Combattimento	10	Missione 3: Gilet di Alieno	14	Regole Speciali	16
LE SFIDE	10	Descrizione	14	Condizioni di Successo	16
Setup di una Sfida	11	Preparazione	14	Condizione di Fallimento	16
Svolgimento di una Sfida	11	Regole Speciali	14	LA CAMPAGNA	17
LE RICERCHE	11	Condizioni di Successo	14	GIOCO IN SOLITARIO	17



Autori del gioco: Stefano Castelli e Diego Cerreti

Concept e ambientazione: Enzo Troiano

Illustrazioni e colori: Enzo Troiano

Grafica: Mario Barbati

Editing & produzione: Federico Burchianti

Playtesters: Amedeo Abbamondi, Andrea Chiarvesio, Carlo Fiorenzani, Enrico Procacci, Francesca Mazzei, Francesca Mazzotta, Gabriele Gentili, Giovanni Santocchini, Irene Randazzo, Lorenzo Calvi, Luca Ricci, Marco Riccomini, Massimiliano Calimera, Michele Di Maro, Simone Renzetti, Umberto Todini

Le icone di gioco sono utilizzate sotto licenza **CC BY 3.0**

Icône **Bowie knife, Brain, Bullets, Cracked Alien Skull, Fist, Flash Granade, Flying flag, Gooley impact, Hourglass, Padlock, Punch, Rapid Sharing Arrow, Saryu, Sundial** realizzate da **Lorc**

Icône **Hearts, TEC 9, Teller Mine** realizzate da **Skoll**

Icône **Biceps, Crosshair, Direction sign, Habitat dome, Perspective Dice 1,**

Triquetra realizzate da **Delapouite**. Disponibili su <http://game-icons.net>

Giochi Uniti

© 2017 Giochi Uniti srl

Tutti i diritti sono riservati

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata

Omegha Il Gioco è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi 36 - 80134 Napoli

Per qualsiasi informazione su questo prodotto, scrivete a: info@giochiuniti.it

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi:

contiene piccoli pezzi che, se ingeriti, possono provocare soffocamento.

COMPONENTI



4 Schede dell'Eroe



8 Carte Eroe



36 Carte Potenzimento
(contenenti Talenti e Abilità,
suddivise per classe)



30 Carte Nemico



5 Carte Nemico Boss



2 Carte Nemico Inseguitore



24 Carte Luogo



21 Carte Tempo



36 Carte Oggetto



19 Segnalini Danno
(bifronte con valori 1-3)



10 Segnalini Missione



10 Segnalini Esperienza
(bifronte con valori 1-3)



10 Segnalini Carica
(bifronte con valori 1-3)



5 Segnalini Abilità



9 Tasselli Sfida



1 Segnalino Guida



1 Tassello Bloccatempo



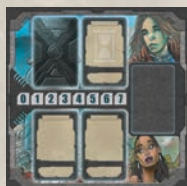
1 Segnalino Iniziativa



1 Segnalino Segnatempo



1 Segnalino Gruppo



1 Plancia del Tempo



6 Dadi speciali a 6 facce



9 Tasselli Nemico Elite



Questo Regolamento

STORIA

Dopo l'attacco degli alieni alla Terra, i sopravvissuti della razza umana lottano per la vita, alla ricerca di quella scoperta tecnologica che possa far volgere in loro favore l'esito del conflitto e delle materie prime per portare avanti la lotta. Devono affrontare gli attacchi degli invasori, gli agguati delle feroci creature con cui è stato ripopolato il pianeta e i rischi portati dalle contaminazioni chimiche e radioattive. Il futuro dell'umanità dipende da un manipolo di eroi pronto a collaborare se vuole sperare nella sopravvivenza... ma può bastare il loro coraggio e abilità a colmare lo strapotere tecnologico degli invasori alieni?

Per chi accetta la sfida, il pericolo è appena oltre le porte della città di Agartha. Alcuni partono a caccia dei temibili serpenti giganti Durango, altri alla ricerca di artefatti tecnologici del passato, altri ancora per unirsi agli ultimi eserciti umani. Molti partono, ma pochi riescono tornare da eroi di *Omegha*.

SCOPO DEL GIOCO

Omegha: Il Gioco è un gioco da tavolo cooperativo in cui i giocatori collaborano fra loro per completare le missioni che gli vengono assegnate. Può essere giocato sia in singole sessioni separate fra loro, semplicemente selezionando una delle missioni disponibili in questo stesso manuale, sia come una lunga campagna che richiede di affrontare le missioni una dopo l'altra, seguendo la trama.

Ciascun giocatore interpreta un Eroe in un gruppo che si muove compatto attraverso un percorso di eventi per completare il capitolo della propria avventura. Ogni turno il gruppo deciderà che direzione seguire, avendo come sola indicazione il tipo di luogo che sta per visitare, affrontando di volta in volta le nuove sfide.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare una partita i giocatori devono selezionare una delle missioni da affrontare e modificare il set di componenti come riportato nel paragrafo "Preparazione" della missione stessa.

NOTA: la seguente preparazione del gioco è relativa al livello di difficoltà Normale. Nel capitolo Le Missioni di questo manuale sono disponibili le indicazioni per applicare i livelli di difficoltà Leggendaria e Omegha.

2

Mescolate il mazzo delle carte Nemico – senza includere Inseguitori e Boss – e tenetelo a faccia in giù a portata di mano.

I SEGNALINI

Omegha: Il Gioco utilizza diverse tipologie di segnalini per varie funzioni. Alcuni segnalini riportano i valori 1 e 3 sulle due facce, così da permettere di indicare diversi totali ribaltandoli all'occorrenza.



Mescolate il mazzo delle carte Oggetto e tenetelo a faccia in giù a portata di mano, lasciando spazio per una pila di scarti.

Tenete a portata di mano le carte Nemico Boss, i segnalini e i dadi.

Dividete il mazzo delle carte Potenzimento a seconda della classe di appartenenza. Mischiate i quattro mazzi ottenuti e poneteli da parte.



Scegliete un giocatore che assumerà il ruolo di prima Guida dell'avventura; il ruolo della Guida è importante perché ha **sempre** l'ultima parola sulle scelte del gruppo in caso di disaccordo fra i giocatori. Per identificare quale giocatore è la Guida, il giocatore scelto prenderà il tassello Guida.

A partire dalla Guida ciascun giocatore sceglie uno degli Eroi disponibili e prende:

- Una Scheda dell'Eroe, da porre di fronte a sé, e dove verranno posti i segnalini Danno e Esperienza accumulati.
- Carta Combattimento, da posizionare sulla Scheda dell'Eroe.

NOTA: Omega: Il Gioco include 8 carte Combattimento degli Eroi, 2 per classe. I giocatori possono scegliere una delle due versioni di una determinata classe, ma non entrambe, essendo il gioco strutturato per essere giocato con eroi di classi differenti e non con più copie della stessa classe.



Le restanti schede e carte Combattimento vengono riposte nella scatola.

Sistamate il Segnatempo nello spazio 1 del tracciato del tempo sulla plancia. Mescolate le carte Tempo e posizionate il mazzo a faccia in giù nello spazio apposito della plancia, lasciando spazio per una pila degli scarti.



Mescolate il mazzo dei Luoghi – facendo attenzione di seguire eventuali indicazioni di preparazione richieste dalla missione in corso – quindi pescate le prime due carte e ponetele coperte l'una accanto all'altra in una zona del tavolo dove tutti possano vederle: quelle saranno i primi due Luoghi a disposizione del gruppo, davanti a essi ponete il segnalino Gruppo. Lasciate spazio al centro del tavolo per inscenare i **combattimenti** e le **sfide**.

Da qui ha inizio la vostra avventura.



CONCETTI DI GIOCO

Eroi

Si tratta dei personaggi impersonati dai giocatori. Ciascun **Eroe** è differente dagli altri per combinazione di caratteristiche e abilità date dalla sua **classe** di appartenenza.

Ogni Eroe ha una scheda, che rimane sempre di fronte al giocatore, e una **carta Combattimento Eroe** che viene utilizzata durante i combattimenti. La **carta Combattimento** ne riporta le caratteristiche:

LE CLASSI DEGLI EROI



Combattente: abile in combattimento e capace di sopportare molti danni, fate affidamento su di lui quando c'è da affrontare i nemici.



Scout: veloce e letale, un personaggio versatile e dotato di buona mobilità, a fronte di una scarsa resistenza.



Tech: specializzato nell'utilizzo della tecnologia sia umana che aliena per trarne il meglio in esplorazione e in battaglia.



Psycho: esposto alle radiazioni e alla contaminazione chimica- batteriologica dell'ambiente, ha sviluppato abilità sovranaturali che possono tornare decisamente utili.

Scaltrezza: a destra, rappresenta la priorità durante il combattimento e la capacità di risolvere enigmi.

Al contempo, una bassa Scaltrezza incarna il coraggio folle sotto il fuoco nemico e la prontezza ad agire in combattimento.

Forza: a sinistra, rappresenta la capacità di infliggere danni in combattimento.

Resistenza: al centro, rappresenta la capacità dell'Eroe di subire danni. Quando un Eroe accumula segnalini Danno (♥) sulla sua carta in quantità pari o superiore alla propria Resistenza perde coscienza e non è più in grado di agire fintanto che non venga curato o rianimato.

Classe: indica la tipologia dell'eroe, ossia la specializzazione da cui può attingere nel guadagnare nuove capacità.

Potenziamento degli Eroi

Durante l'avventura gli Eroi accumuleranno **Punti Esperienza** (★), rappresentati dai segnalini posizionabili nello spazio loro dedicato sulla scheda personale: questi potranno venire spesi **durante la fase di Ripristino** dei round di gioco per ottenere capacità speciali aggiuntive e potenziamenti.

CARTA EROE



Per potenziare un Eroe è innanzitutto necessario spendere tanti Punti Esperienza quanto è il totale delle carte Potenziamento **che si stanno per possedere**. Ad esempio, per ottenere la prima carta Potenziamento basta spendere 1 Punto Esperienza. Per ottenere la seconda bisogna spendere 2 Punti Esperienza e così via.

SEGNALINI ABILITÀ

Per tenere traccia degli effetti di Talenti e Abilità o di specifici effetti di determinati Oggetti o nemici utilizzate i segnalini Abilità forniti col gioco. Analogamente potete usare un segnalino Abilità per marcare temporaneamente il punto da cui si è mosso un Eroe in Combattimento, a indicare da dove riprendere il procedere del round di combattimento.

Una volta pagati i Punti Esperienza necessari – che sono riposti nella riserva generale – il giocatore pesca due carte Potenzimento dal mazzo relativo alla classe del proprio Eroe e ne sceglie una da tenere. L'altra carta torna nel mazzo, che viene mischiato. Le carte Potenzimento ottenute dai giocatori poste sulla sinistra della Scheda dell'Eroe come indicato dalla freccia sulla scheda.

Le carte Potenzimento sono di due tipi: **Abilità** e **Talenti**.

Abilità



Le Abilità sono carte che rappresentano capacità aggiuntive acquisibili dagli eroi della relativa classe. Il loro effetto si considera sempre attivo, a meno che qualche effetto non le renda Esaurite: in tal caso perdono effetto fino a quando i giocatori non le Ripristinano o durante una successiva fase di Ripristino.

Talenti



I Talenti sono carte che rappresentano azioni speciali utilizzabili dagli Eroi in specifiche fasi del round, a seconda di quanto specificato sulle carte stesse. Ogni Talento può essere usato una sola volta durante ciascun round e torna disponibile nuovamente durante la successiva fase di Ripristino. I Talenti possono venire usati anche durante il turno di altri giocatori o per interrompere l'azione dei nemici, a seconda di quanto riportato sulla carta.

Esaurite una carta Talento ruotandola di 90° per indicare che è stata usata. Le carte Talento esaurite si ripristinano durante la successiva fase di Ripristino.

Lo Scorrere del Tempo

In *Omega: Il Gioco* gli Eroi non possono prendersela comoda. Ciascuna loro azione farà trascorrere del tempo e questo causerà il verificarsi di determinate condizioni che ostacoleranno il gruppo, per esempio con l'attivazione di effetti di gioco avversi agli Eroi, e talvolta modificando parte del regolamento.

A tenere traccia dello scorrere del tempo troviamo la **Plancia del Tempo**, una plancia contenente varie caselle su cui un **Segnatempo** avanza ogni volta che viene richiesto dal gioco. Esplorare una carta Luogo e riposare sono azioni che comportano lo scorrere del tempo, rappresentato dalle **unità Tempo** (⌚). Ogni qualvolta il Segnatempo raggiunga la fine della traccia il giocatore Guida pesca una carta tempo coperta e la piazza nello spazio a destra nella Plancia del Tempo, quindi riporta il Segnatempo sulla casella 0 (zero) per far continuare la sua avanzata. Le carte Tempo pescate durante un round vengono rivelate durante la fase di Risoluzione di quel round di gioco, quando i loro effetti saranno immediatamente applicati, nell'ordine che preferiscono i giocatori.

Alcune carte Tempo avranno effetto immediato, venendo poi scartate, mentre altre avranno effetto continuo indicato dalla parola chiave **Permanente**, rimanendo esposte sulla Plancia del Tempo nei due spazi loro dedicati (in basso). Non più di due carte Tempo Permanenti possono essere in gioco nello stesso momento: in caso ne venga svelata una terza sarà il giocatore Guida a decidere quale scartare per fare spazio alla nuova.



Le carte Tempo scartate vanno a formare un mazzo degli scarti nello spazio loro dedicato sulla plancia.

In caso sia necessario pescare carte Tempo ma il relativo mazzo fosse esaurito tutti gli Eroi in gioco ricevono immediatamente 1 ♥ per ciascuna carta da pescare.

Tipologie di Carte

Nemici

Le **carte Nemico** rappresentano gli avversari – umani o meno – che gli Eroi dovranno sconfiggere nel corso della loro avventura.

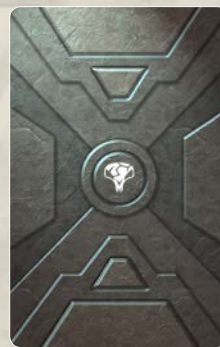
Queste carte indicano a destra la Scaltrezza in combattimento, a sinistra la Forza (ossia i danni inflitti ad ogni turno se non in qualche modo evitati dagli Eroi) e al centro la Resistenza (la quantità di danni che il nemico può subire prima di venire eliminato). Inoltre i nemici mostrano sulla propria carta una freccia, utile a determinare verso quale lato infliggano danni in caso abbiano Eroi su ambo i lati. Alcuni nemici posseggono attributi come **Piccolo**, **Bestia**, **Boss** ed eventuali abilità speciali.

CARTA NEMICO



Luoghi

Le **carte Luogo** rappresentano posti che vengono visitati dagli Eroi durante le proprie avventure e le situazioni in cui s'imbattono. Queste carte vengono mischiate tutte in un unico mazzo (a meno che la missione in corso non indichi diversamente) e pescate ogni round per creare il percorso del gruppo. Ciascuna carta ha un simbolo sul dorso che indica la tipologia di luogo a cui si va incontro: per luogo pericoloso, per spazio aperto e per un riparo (come una città o un rifugio).



Una volta scelto e raggiunto dal gruppo un luogo, quello si scopre rivelando le varie caratteristiche come la difficoltà della sfida e/o del combattimento, il tempo da far scorrere per esservi entrati, il rischio che il gruppo può decidere di correre (lanciando o meno un dado e applicando in caso gli effetti), eventuali effetti speciali e la Ricompensa in caso di successo.

NOTA: alcuni luoghi possono non prevedere la presenza di una sfida da risolvere, di un combattimento da affrontare o addirittura nessuno dei due.

IL ROUND DI GIOCO

Una partita di **Omegha: Il Gioco** è suddivisa in round, che si susseguono fino a quando le condizioni di successo/fallimento della Missione attuale non vengono soddisfatte o quando tutti gli Eroi nel gruppo finiscono *fuori combattimento*.

Un round di gioco si suddivide a sua volta in tre fasi distinte che si susseguono nel seguente ordine:

- Ripristino
- Esplorazione
- Risoluzione

In caso abilità speciali o istruzioni sulle carte facciano riferimento a una specifica fase del round, queste si applicano all'inizio della fase, prima che i giocatori svolgano altre azioni.

Fase di Ripristino

Il gruppo può scegliere di far riposare gli Eroi per rimuovere eventuali segnalini Danno: ogni 2 spese ciascun Eroe può rimuovere 1 . Dopo aver deciso quante unità impiegare per riposare, il Segnatempo viene mosso di conseguenza e i segnalini rimossi dagli Eroi. In caso i giocatori non siano d'accordo sulla quantità di

tempo da impiegare riposando spetta a chi possiede il segnalino Guida prendere la decisione insindacabile. In caso il mazzo delle carte Tempo fosse esaurito gli Eroi non possono più riposare.

Eventuali carte Potenziamento e Oggetto esaurite vengono Ripristinate, tornando nuovamente disponibili (se erano ruotate portatele nuovamente nella posizione verticale).

In questa fase i giocatori possono anche scambiarsi carte Oggetto (senza mai spostare le eventuali Cariche presenti su di esse).

Infine i giocatori possono spendere i propri Punti Esperienza per acquisire carte Potenziamento (vedere il capitolo “Potenziare gli Eroi”).

Fase di Esplorazione

La fase di Esplorazione consiste nello spostare il segnalino Gruppo dalla sua posizione attuale ad una nuova carta Luogo. I giocatori possono vedere la tipologia delle carte Luogo visitabili grazie ai diversi retro che identificano spazi aperti, strutture come villaggi ed edifici oppure zone pericolose.

Il gruppo sceglie quale luogo visitare tra quelli disponibili (ossia le due carte Luogo di fronte alla posizione attuale e quella eventualmente non visitata tra le due precedenti), lo svela, vi pone il segnalino Gruppo e avanza il Segnatempo di tante caselle quanto indicato sulla carta stessa. In caso i giocatori non siano d'accordo su quale carta visitare spetta a chi possiede il segnalino Guida prendere la decisione insindacabile.



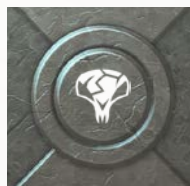
TIPI DI LUOGO



Spazio Aperto: radure, strade e campi, luoghi dove solitamente il tasso di pericolo è ridotto.



Struttura: villaggi ed edifici sono ottimi posti per andare in cerca di rifornimenti, anche se ogni tanto celano brutte sorprese.



Zona Pericolosa: se bisogna andare a cercare guai – ma anche buone ricompense – non c'è niente di meglio di questi luoghi.

Il gruppo decide se lanciare il dado per il Rischio (i cui risultati sono indicati nella tabella al centro del testo) applicando eventualmente il risultato ottenuto, che può essere positivo o meno. Il gruppo poi affronta l'evento previsto (Combattimento, Sfida o Nessun Evento, indicato nella parte iniziale del testo) e in caso di successo riscuote la Ricompensa, ossia tutto ciò che è indicato nella parte finale della carta.

Nota che ♠ e ♥, nel Rischio come nelle Ricompense, vengono sempre dati o rimossi a tutti gli eroi, a meno che non sia diversamente specificato.

Una carta Luogo che viene esplorata può attivare tre differenti effetti:

Evento: la carta Luogo attiva un semplice evento descritto nel testo della carta stessa. Risolto l'evento la carta Luogo si considera completata e la fase Esplorazione termina.

Sfida: il gruppo deve affrontarne un mini-gioco di dadi. Il valore indicato equivale al numero di tasselli Sfida che il gruppo deve risolvere per completare la sfida. Le sfide rallentano la missione degli Eroi, consumando prezioso tempo.

RISCHIARE O NO?

Ogni carta Luogo prevede la possibilità che il gruppo corra un rischio per ottenere vari bonus. Verificate i possibili risultati del lancio di dado e decidete se correre o meno il rischio, valutando attentamente gli effetti dei risultati negativi.



Combattimento: il gruppo incontra dei nemici da sconfiggere per proseguire nella Missione. Il valore che accompagna la parola **Combattimento** indica la quantità di nemici da affrontare. Per calcolare il numero di nemici che i giocatori affronteranno basta prendere il numero di Eroi presenti in gioco e sommare il numero indicato sulla carta. *Ad esempio se in una partita con 4 Eroi viene rivelata una carta Luogo con valore di "+2 Nemici", i giocatori dovranno affrontare 6 nemici.* Eventuali altre indicazioni

sulla carta possono modificare le condizioni del combattimento, magari aggiungendo dei Boss o altri effetti.

Fase di Risoluzione

Risolti gli effetti della carta Luogo il round ha termine e si applicano eventuali effetti di Risoluzione presenti sulle carte in gioco. Si scoprono inoltre una alla volta le carte Tempo pescate nel round applicandone gli effetti nell'ordine deciso dalla Guida (vedere "Scorrere del Tempo").

Si pescano quindi altre due carte Luogo da porre come bivio di seguito a quello appena affrontato, casomai non ve ne fossero, e si scartano quelle eventualmente completamente sorpassate dal segnalino Gruppo.

Il segnalino Guida passa al giocatore alla sinistra di chi lo stava tenendo.

Casomai il mazzo delle carte Luogo fosse esaurito seguite le istruzioni della Missione in corso.

NOTA: le indicazioni presenti sulle carte hanno sempre la priorità rispetto a questo regolamento.

I COMBATTIMENTI

Combattere in *Omegha: Il Gioco* è gestito tramite un mini-gioco: quando il gruppo di Eroi si imbatte in una carta Luogo che prevede un combattimento bisogna seguire le seguenti istruzioni.

Setup dell'Area di Combattimento

La Guida preleva dal mazzo dei Nemici tante carte quante indicato sulla carta che scatena il combattimento (ossia numero dei giocatori più il numero indicato, salvo istruzioni particolari) oltre ad eventuali altre carte Nemico richieste da effetti speciali (come carte Tempo o regole speciali della Missione in corso). Quindi mischia queste carte **assieme** alle carte Combattimento degli Eroi in gioco in un unico mazzetto.

Posizionate in un punto del tavolo il tassello Iniziativa e, a partire da quello, posizionate scoperte tutte le carte del mazzetto, formando il **Cerchio di Combattimento** come illustrato nella seguente immagine.



Nemici Elite

Dopo aver formato un Cerchio di Combattimento è necessario verificare la presenza di eventuali nemici Elite fra quelli schierati. Per farlo lanciate 1 dado per ciascun nemico schierato, per un massimo di 6 dadi. Quindi aggiungete tasselli Elite ai nemici secondo il seguente schema.

Livello di Difficoltà	Risultato per aggiungere un tassello Elite
Avventuriero	
Eroico	
Omegha	

I tasselli Elite sono pescati casualmente dalla loro riserva e vengono assegnati ai nemici in senso orario, uno per nemico, partendo dal segnalino di Iniziativa.

Quando un nemico viene eliminato il relativo tassello Elite è scartato e torna nella relativa riserva.

I tasselli Elite modificano le caratteristiche dei nemici secondo lo schema riportato in questa pagina.

TASSELLI ELITE

CAPOBANDA

Aggiungi 1 Nemico al Combattimento.

Capobanda

Quando questo tassello viene abbinato a un nemico va immediatamente pescato un altro nemico e aggiunto al Cerchio di Combattimento, alla destra del nemico che ha ricevuto il tassello Elite. **Nota:** se qualche effetto rimuove il tassello, il nemico aggiuntivo rimane in combattimento.

CORAZZATO

Ignora gli attacchi con risultato

Corazzato

Il nemico non subisce danni da risultati di dado di tipo . Anche eventuali danni aggiuntivi forniti da abilità, oggetti o equipaggiamento, se legati allo stesso tiro di dado, vengono ignorati.

FRENETICO

Attacca su entrambi i lati.

Frenetico

Il nemico attacca su entrambi i lati se sono presenti bersagli validi (Eroi o altre carte avversarie). L'attacco avviene prima a sinistra e poi a destra.

MIMETICO

Ignora gli attacchi con risultato

Mimetico

Il nemico non subisce danni da risultati di dado di tipo . Anche eventuali danni aggiuntivi forniti da abilità, oggetti o equipaggiamento, se legati allo stesso tiro di dado, vengono ignorati.

MUTATO

+1

Mutato

Il valore di Forza del nemico è aumentato di 1.

RESISTENTE

+2

Resistente

Il valore di Resistenza del nemico è aumentato di 2.

NOTA: in caso il tassello venisse rimosso e a causa di questo il numero di Danni già presenti sul nemico fosse uguale o superiore al nuovo valore di Resistenza, il nemico è immediatamente eliminato.

VELOCE

-1

Veloce

Il valore di Scaltrezza del nemico è diminuito di 1 (minimo: 0).

Svolgimento del Combattimento

A partire dalla carta in corrispondenza del segnalino di Iniziativa si fanno agire Eroi e nemici, procedendo in senso orario. Innanzitutto agiscono gli Eroi e i nemici con Scaltrezza più bassa (solitamente 1), dopodiché ripartendo sempre dal segnalino di Iniziativa vengono fatti agire quelli con Scaltrezza 2 e via dicendo, fino a quando tutti gli Eroi e i nemici coinvolti nel combattimento hanno agito.

Quando ad agire è un Eroe il suo proprietario può scegliere di effettuare una delle seguenti azioni:

1. Attaccare un nemico adiacente (o nel raggio d'attacco dell'Eroe).
2. Usare un'Abilità dell'Eroe, se indicato sulla relativa carta.
3. Usare una carta Oggetto.
4. Muoversi di massimo 2 passi in senso orario o anti-orario, cambiando così posizione all'interno del Cerchio di Combattimento (quando questo avviene esaurite la carta dell'Eroe, così da indicare che ha già effettuato un'azione).

Inoltre per un Eroe è sempre possibile giocare una carta Talento, anche durante il turno di un altro giocatore. Come le carte Abilità, le carte Talento vengono ripristinate durante la fase di Ripristino.

Quando ad agire è una carta Nemico bisogna verificare la direzione del suo attacco controllando le frecce sulla carta stessa: se in quella direzione c'è un Eroe adiacente il nemico lo attacca, altrimenti attacca nello stesso modo l'Eroe adiacente nella direzione opposta. In caso che su nessuno dei lati sia presente un Eroe il nemico passerà il turno senza attaccare (salvo eventuali effetti speciali indicati sulla sua carta o aggiunti da altri elementi del gioco).

Quando un nemico o un Eroe vengono eliminati, ricevendo almeno tanti danni quanto il valore della propria Resistenza, la loro carta viene rimossa dal Cerchio di Combattimento e il cerchio stesso si stringe. Danni che eccedano il valore Resistenza del bersaglio non vengono conteggiati. I segnalini Danno presenti sulle carte Nemico rimosse dal combattimento tornano nella riserva.

I round di combattimento si susseguono fintanto che non rimangano solo Eroi o solo nemici.

Attaccare

Quando un Eroe attacca un nemico (che deve essere adiacente alla propria carta Combattimento, salvo abilità speciali), il giocatore lancia un numero di dadi pari alla Forza dell'Eroe (più eventuali modificatori): ogni risultato  infligge 1 danno al bersaglio dichiarato. Salvo diversamente specificato da effetti speciali non è possibile suddividere i tiri di dado tra differenti bersagli. Piazzate dei segnalini Danno sulle carte Nemico che subiscono ferite, così da tenere il conto.

Quando un nemico attacca infligge all'Eroe bersaglio adiacente danni pari alla propria Forza: l'Eroe bersaglio dell'attacco può difendersi dai danni inflittigli dai nemici lanciando dadi pari al valore di Forza del nemico: per ciascun risultato  l'Eroe evita di subire un segnalino Danno.

I SIMBOLI ROSSI SUI DADI



Termine del Combattimento

Se tutti i nemici vengono eliminati allora gli Eroi hanno vinto il combattimento: il gruppo riceve eventuali Ricompense indicate sulla carta che ha originato il combattimento. In caso nel combattimento fosse presente **almeno un tassello Elite**, ciascun Eroe guadagna un Punto Esperienza aggiuntivo.

Gli Eroi andati *fuori combattimento* rimuovono un segnalino Danno e tornano dunque attivi. I giocatori riprendono le carte Combattimento dei propri Eroi ponendole nuovamente sulla scheda personale mentre le carte Nemico tornano ad essere mischiate nel relativo mazzo, con l'eccezione dei nemici speciali (come i Boss) che vanno nuovamente tenuti da parte.

Se invece tutti gli Eroi sono stati messi *fuori combattimento* la partita ha termine con il Fallimento della Missione.

Le Sfide

Alcune carte Luogo riportano l'indicazione **Sfida**: si tratta di situazioni intricate che richiedono una soluzione da parte del team

di Eroi e ne rallentano l'avanzata nella missione, consumando tempo prezioso: per risolverle i giocatori dovranno affrontare un mini-gioco basato sui dadi.

Setup di una Sfida

All'inizio di ciascuna sfida:

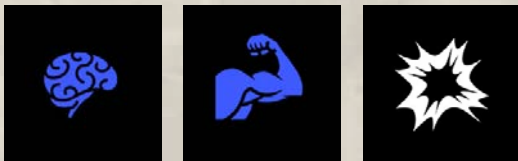
- La Guida scopre tanti tasselli Sfida quanti indicati dalla carta che ha scatenato la sfida stessa e li pone al centro del tavolo, ben visibili al gruppo.
- La Guida prende sei dadi e li lancia, ponendoli ben visibili a tutti al centro del tavolo.

Svolgimento di una Sfida

Ciascun giocatore, partendo dalla Guida e poi in qualsiasi ordine, **può** rilanciare fino a tanti dadi quanto è il valore di Scaltrezza del proprio Eroe (nota che così facendo è possibile rilanciare dadi già lanciati da altri giocatori). Una volta rilanciati eventuali dadi il giocatore deve voltare a faccia in giù la carta Combattimento dell'Eroe che ha appena agito, avanzare il Segnatempo di 1 unità e assegnare almeno 1 dado a un tassello Sfida di sua scelta. Il turno passa quindi al prossimo giocatore in senso orario.

Per assegnare un dado a un tassello Sfida è necessario che il risultato di quel dado sia richiesto per la risoluzione del tassello stesso.

I SIMBOLI BLU E BIANCHI SUI DADI



In caso un giocatore non possa assegnare alcun dado al termine del suo turno la sfida si considera Fallita: i giocatori possono decidere di continuare la sfida, avanzando il Segnatempo di 3 unità e rilanciando tutti i dadi (compresi quelli eventualmente Bloccati).

Quando tutti i giocatori hanno agito girano le proprie carte Combattimento a faccia in su, a indicare che sono pronti per un nuovo round della sfida e la Guida svolge il primo turno.



Quando un tassello Sfida riceve tutti i dadi necessari al suo completamento viene rimosso dalla sfida e i dadi rilanciati per farli tornare nuovamente disponibili. Un eventuale simbolo  su un tassello indica che al suo completamento uno dei dadi rimarrà comunque **Bloccato** su di esso.

Se i giocatori riescono a completare tutti i tasselli presenti nella sfida questa si considera completata ed è possibile ottenere la Ricompensa abbinata alla sfida stessa.

Al termine di ciascun round (cioè quando tutti gli Eroi hanno svolto un turno nella sfida) il gruppo può decidere di abbandonarla, considerandola Fallita. Fallendo la sfida gli Eroi non ottengono alcuna Ricompensa e avanzano il Segnatempo di 3 unità.

LE RICERCHE

Alcune carte Luogo o effetti speciali delle Missioni permettono al gruppo di effettuare dei tiri di Ricerca.

Si tratta di una prova che richiede alla Guida di lanciare un dado: con un risultato  la ricerca ha avuto successo e il gruppo può scegliere **uno** dei seguenti benefici:

- Pescare una carta Oggetto e assegnarlo a un Eroe.
- Prendere un **segnalino Missione** () (nel caso la Missione corrente li richieda).
- Ricaricare completamente un Equipaggiamento.

NOTA: quando un evento concede un segnalino Missione, il gruppo può decidere di rinunciarvi pescando invece una carta Oggetto.

OGGETTI

Le **carte Oggetto** (🌀) vengono guadagnate dagli Eroi in vari modi durante il gioco (tramite ricompense sulle carte Luogo, o risoluzione di un tassello Sfida, ad esempio). Una volta ottenute devono essere prese in carico dai singoli Eroi, secondo la volontà del gruppo. Non c'è limite al numero di carte Oggetto trasportabili da un Eroe.

Le carte Oggetto assegnate ad un Eroe vengono poste sulla destra della Scheda dell'Eroe come indicato dalla freccia sulla scheda.

Durante la fase di Ripristino è possibile per i giocatori scambiare oggetti (con le relative cariche) tra gli Eroi. Non è invece possibile scambiarsi le sole cariche.

Ci sono due tipologie di carte oggetto: **Consumabili** (🔪) ed **Equipaggiamenti** (🛡️).

Consumabili

Servono ad attivare effetti speciali ed eventualmente scartati o esauriti: dopo il loro utilizzo sarà necessario lanciare un dado e confrontare il risultato con quelli indicati sulla carta Oggetto. Alcuni Consumabili si esauriscono comunque con l'uso e questo è indicato dal simbolo 🗑️ presente sulla carta. Usare un oggetto Consumabile in combattimento richiede un'intera Azione dell'Eroe.

Equipaggiamenti

Sono oggetti che vanno assegnati a un Eroe e hanno un numero limitato di Cariche, ma che possono essere tenuti anche una volta scarichi nell'evenienza di poterli ricaricare. Quando un Equipaggiamento viene pescato e assegnato a un Eroe posizionate sopra la carta tante Cariche quanto indicato dal valore Capacità riportato sulla carta stessa.



Il testo sulle carte Equipaggiamento indica quando possono venire utilizzate. L'uso di una carta Equipaggiamento di tipo Arma sostituisce la normale azione di attacco durante un combattimento. Dopo ogni uso di un Equipaggiamento rimuovete dalla carta un segnalino Carica.

FINE DELLA PARTITA

La partita ha termine quando una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- Tutti gli Eroi sono *fuori combattimento* (i giocatori perdono la partita).
- Le condizioni di completamento della Missione attuale sono raggiunte (i giocatori vincono la partita).
- Le eventuali condizioni di Fallimento della Missione attuale sono raggiunte (i giocatori perdono la partita).

Le Missioni

Omegha: il Gioco è strutturato in modo da essere giocato sia in una singola sessione - scegliendo una delle missioni disponibili e affrontandola - sia in una campagna che si sviluppa lungo tutta la trama.

Per ogni missione è presente una sezione narrativa che inquadra gli eventi all'interno della trama del gioco, nonché un set di regole specifico. In caso di differenze tra il regolamento del gioco e le regole specifiche di una missione, **queste ultime hanno la precedenza**.

Livelli di Difficoltà

Prima di iniziare una partita, che si tratti di una singola missione o di una parte della campagna, scegliete il livello di difficoltà con cui volete affrontare la vostra avventura e applicate gli effetti relativi:

Livello Avventuriero

Ciascun Eroe inizia l'avventura con una carta Potenziamiento: i giocatori ne pescano tre per ciascun Eroe e ne tengono una.

Inoltre i giocatori pescano una carta Oggetto per ciascun Eroe, come dotazione iniziale.

I tasselli dei Nemici Elite in combattimento vengono assegnati tramite risultati di 🎲.

Livello Eroico

I tasselli dei Nemici Elite in combattimento vengono assegnati tramite risultati di .

Durante la Preparazione posizionare il tassello Blocca Tempo sulla casella 7 della Plancia del Tempo.

Livello Omega

I tasselli dei Nemici Elite in combattimento vengono assegnati tramite risultati di .

Durante la Preparazione posizionare il tassello Blocca Tempo sulla casella 7 della Plancia del Tempo.

PROLOGO DELLA CAMPAGNA

“Come si diventa eroi? Talvolta per scelta, talvolta per puro caso. Altre volte semplicemente non facendosi i fatti propri. Dei banditi volevano portare via un vecchio dalla taverna dove stava cenando. Il nostro gruppo era lì, per caso, con ben poca voglia di farsi gli affaracci propri e ancora meno di sopportare gente prepotente. Qualche insulto, uno spintone, un bel mucchio di ossa rotte ed eccoci in fuga dall’insediamento di Agarth, portando con noi questo strano vecchietto che blatera di consegnare cose ai suoi amici scienziati, di compiere una missione, di fare la differenza. Ecco, forse nessuno di noi ha davvero mai fatto la differenza. E forse è proprio per questo che ci siamo presi a cuore la faccenda e ci ritroviamo inseguiti da questi rognosi banditi. Come se non bastasse, la fuori, subito oltre le difese di Agarth, c’è qualcosa che aspetta una buona occasione per spazzare via la città. Lo chiamano “L’Oscuro Signore”, questi originaloni, e pensano che sia un alieno particolarmente importante all’interno della loro gerarchia. Il vecchio dice che se ci troverà ci ammazzerà tutti. Noi diciamo che non gli conviene farci arrabbiare, altrimenti saremo noi a trovare lui. Insomma, siamo finiti in un bel macello. Vediamo un po’ se ne usciremo come eroi o come un mucchietto di ossa bruciacchiate.”

Missione 1: Uscire dal Fango

Descrizione

“L’offerta del vecchio è allettante, anche perché rappresenta a tutti gli effetti un’occasione. L’unica che abbiamo mai avuto, in pratica. Difficile lasciarsela scappare. L’idea di affrontare un viaggio nella Valle di Khall non esalta nessuno di noi, ma il vecchio ha fornito le sue rassicurazioni, per quel che possono valere. E la posizione di un deposito di rifornimenti da cui possiamo “attingere” per prepararci

al viaggio. Gli alieni ci sono addosso, forse sarà un massacro ma dobbiamo recuperare quelle armi, altrimenti sarà... peggio. Saremo sotto il tiro nemico, sanno che armati possiamo essere un osso duro; chi ci riesce prenda qualcosa e spari, gli altri tengano giù la testa. Cercheremo di muoverci il più discretamente possibile, appoggiamoci ai pochi villaggi rimasti prima della Valle. Lì c’è gente in gamba: sapranno aiutarci. O almeno speriamo.”

Preparazione

Rimuovete dal mazzo dei Luoghi 4 carte  a caso.

Regole Speciali

Gli Eroi che possiedono almeno un Equipaggiamento ricevono 1  all’inizio di ogni combattimento.

Quando il gruppo possiede almeno 4 carte Oggetto, aggiungete un tassello Elite al primo nemico in ogni combattimento.

Condizioni di Successo

La missione si conclude con successo quando il gruppo possiede 8 carte Oggetto o quando il mazzo dei Luoghi è terminato e ogni eroe possiede almeno una carta Oggetto.

Bonus Campagna: nella prossima missione ogni Eroe inizierà con una carta Oggetto.

Condizioni di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto durante un combattimento o se termina il mazzo delle carte Luogo senza che il gruppo possieda almeno quattro carte Oggetto, la missione è fallita.

Malus Campagna: nella prossima missione ogni Equipaggiamento ottenuto avrà un solo segnalino Carica invece di essere pienamente carico.

Missione 2: Roba che Scotta

Descrizione

“Coi rifornimenti è aumentato anche il morale del gruppo: ci sentiamo pronti per il viaggio. O almeno, ci illudevamo di esserlo, fino al momento in cui il vecchio ci ha informati che senza antidoto contro il gas alieno non andiamo da nessuna parte. Per fortuna un gruppo di ricercatori di sua conoscenza è in grado di sintetizzare la sostanza che ci serve. Il vecchio ci ha premesso che sarà gratis, ma fino a quando non

saremo giunti al laboratorio clandestino non sapremo cosa vorranno in cambio questi disinteressati scienziati. Sarà una passeggiata... non fosse per questi banditi che proprio non vogliono saperne di mollare l'osso. Chissà perché?"

Preparazione

Rimuovete dal mazzo dei Luoghi 2 carte , 2 carte  e 2 carte  a caso.

Rimuovete 2 *Moto Banditi* dal mazzo dei Nemici e teneteli da parte.

Regole Speciali

In ogni combattimento aggiungete i 2 *Moto Banditi* preparati nella fase di Preparazione. Al termine di un combattimento teneteli nuovamente da parte.

Una volta risolta l'ultima carta Luogo i giocatori subiscono un'imboscata dai banditi che vogliono impedirgli di raggiungere gli scienziati. Effettuate un combattimento includendo il *Capo dei Banditi*, due *Moto Banditi* e tanti *Banditi* quanto è il numero dei giocatori. Come Ricompensa per questo combattimento ogni Eroe riceve 1 .

Condizioni di Successo

La missione si conclude con successo quando il mazzo dei Luoghi si esaurisce e il gruppo sopravvive all'assalto dei banditi.

Bonus Campagna: nella prossima missione il gruppo potrà rilanciare il dado di utilizzo delle carte Oggetto (accettando il secondo risultato).

Condizioni di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto durante un combattimento la missione è fallita.

Malus Campagna: nella prossima missione aggiungi sempre 2 Banditi ai combattimenti (tieni le 2 carte Bandito da parte durante la Preparazione della partita).

Missione 3: Gilet di Alieno

Descrizione

"Temevamo peggio: alla fine i simpatici scienziati amici del vecchio non hanno fatto poi delle richieste impossibili. Dobbiamo solo essere gentili e ben

educati con loro. Ah, e anche raccogliere per loro un po' di esemplari di fauna mutata. Di quella che morde, per capirci. Noi gli portiamo le bestiacce, loro inizieranno a prepararci l'antidoto. Hanno detto che dopo dovranno chiederci un altro favore: meglio non sapere di cosa si tratta ora. Concentriamoci sulla caccia: la Valle di Khall ci aspetta!"

Preparazione

Rimuovete dal mazzo dei Luoghi 2 carte  e 2 carte  a caso.

Regole Speciali

Quando in combattimento sconfiggete un nemico di tipo *Gort*, *Brongorr*, *Divoratore* o *Mordiruggine* tenete da parte la carta del primo esemplare eliminato per ciascun tipo, anziché rimischiarla nel mazzo dei Nemici.

Quando superate con successo una sfida potete utilizzare una delle carte Nemico in possesso del gruppo come alleato nel prossimo combattimento. Segnate il nemico relativo con un segnalino Missione. Alla fine del prossimo combattimento, o quando la creatura viene eliminata, rimuovete il segnalino Missione e riponete la carta tra le proprietà del gruppo.

Condizioni di Successo

La missione si conclude con successo quando il gruppo possiede 1 carta di ciascuno di questi quattro nemici: *Gort*, *Brongorr*, *Divoratore* o *Mordiruggine*.

Bonus Campagna: nella prossima missione, ad ogni combattimento dovuto a una carta Luogo, il gruppo potrà decidere di mettere in fuga un nemico (non un Boss) appena formato il Cerchio di Combattimento e sostituirlo con il primo pescato dal mazzo dei Nemici, prima di assegnare i tasselli Elite.

Condizioni di Fallimento

La missione è fallita se il gruppo viene sconfitto durante un combattimento o se termina il mazzo delle carte Luogo senza che il gruppo possieda le 4 carte Nemico richieste.

Malus Campagna: la "roba buona" rimane saldamente nelle mani degli scienziati, le sostanze aliene metteranno a dura prova gli Eroi che, nella prossima missione, inizieranno tutti già con 1 .

Missione 4: Caccia Grossa

Descrizione

“Finché non troveremo il modo di far fuori quei bestioni sarà praticamente impossibile toglierli dai piedi Lord Testanera e il resto dei suoi Sanguesporco. Facciamo un bel respiro e becchiamone uno, rapidamente, un blitz, mettiamogli paura: devono sapere che non ci fermeranno con un paio di vermi ipertrofici. E deve essere così.”

Preparazione

Rimuovete dal mazzo dei Luoghi le due carte **Agguato**, e una carta Luogo per ciascuna delle seguenti tipologie: *Escursione*, *Nascondiglio*, *Sortita* e *Ingresso alla Cittadella*.

Regole Speciali

Il gruppo può utilizzare i tiri di Ricerca per realizzare esche, rappresentati dai segnalini Missione: ogni ricerca avvenuta con successo conferisce al gruppo un'esca. È possibile anche effettuare un tiro di Ricerca aggiuntivo per ogni nemico Elite o Boss eliminato al termine di un combattimento.

All'inizio di ogni combattimento il gruppo può decidere di utilizzare una o più esche, per ogni esca utilizzata lanciate un dado: con un risultato  aggiungete una carta Nemico *Durango* al combattimento, con un risultato  aggiungete invece una carta Nemico al combattimento.

Se il mazzo delle carte Luogo termina, il gruppo può decidere di insistere nella caccia mischiando tutti gli scarti per formare un nuovo mazzo, ma la stanchezza si fa sentire: in ogni fase di Ripristino ciascun eroe deve lanciare un dado e con un risultato  subisce 1 .

Condizioni di Successo

Il gruppo conclude la missione con successo se riesce ad eliminare un *Durango*.

Bonus Campagna: il timore pervade le fila nemiche e nella prossima missione il gruppo potrà rimuovere un tassello Elite da ogni combattimento, a scelta della Guida.

Condizione di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto in combattimento o se il mazzo delle carte Luogo termina per la seconda volta, il gruppo ha fallito.

Malus Campagna: i nemici prenderanno coraggio dal trionfo del grande *Durango*; nella prossima missione aggiungete un tassello Elite in ogni combattimento.

Missione 5: Gli Inseguitori

Descrizione

“Abbiamo assestato un bel colpo a quell'accozzaglia di respiragas, adesso ci dirigiamo con le tasche piene verso Agartha, pronti a unirci ai cittadini e cacciare definitivamente gli invasori da casa nostra a pedate nel sedere. Solo... avete notato niente? Mi è sembrato di vedere qualcosa lì dietro... Che ci stiano inseguendo?”

Preparazione

Rimuovete dal mazzo dei Luoghi le carte *Preparazione* e *Rifornimenti*.

Tenete a portata di mano le carte Nemico *Inseguitore*.

Rimuovete dal mazzo Tempo le carte *Cacciatori di Umani*.

Regole Speciali

Ad ogni combattimento aggiungete un nemico *Inseguitore* (due se il gruppo è composto da almeno tre Eroi).

Condizioni di Successo

Il gruppo conclude la missione con successo se ciascun Eroe riesce ad infliggere almeno 1  fatale a un *Inseguitore* prima del termine del mazzo delle carte Luogo. Quando un Eroe infligge il colpo che causa l'eliminazione di un *Inseguitore* prelevate un segnalino Missione e piazzatelo sulla scheda personale.

Bonus Campagna: nella prossima missione il gruppo potrà rimuovere una carta Nemico *Inseguitore* da ogni combattimento.

Condizione di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto in combattimento o se il mazzo delle carte Luogo termina, il gruppo ha fallito.

Malus Campagna: non siete riusciti a scrollarvi di dosso questi mastini infernali, nella prossima missione aggiungete una carta nemico *Inseguitore* ad ogni combattimento.

Missione 6: Facciamogliela Vedere!

Descrizione

“Eccoci arrivati ad Agartha! E quelli... quelli sono dannatissimi alieni! Ehi! Quella è la nostra città! Preparate l'attrezzatura, si scende ad aprirci una porta per Agartha. E qualche finestra, se ci riesce.

Quel tizio grosso, quello senza nessuno intorno, sì sì, quello che indica e non spara, voglio sapere chi è e voglio scrivere il suo nome sul mio stivale.”

Preparazione

Rimuovete dal mazzo delle carte Luogo le carte *Altrove* e *Preparazione*.

Regole Speciali

Quando il gruppo risolve una carta *Ingresso alla Cittadella* la tiene da parte come una carta Oggetto, che viene passato insieme al tassello Guida.

Dopo che viene risolta la seconda carta *Ingresso alla Cittadella*, o dopo che il mazzo dei Luoghi è terminato, il gruppo affronta un ultimo COMBATTIMENTO +3 a cui viene aggiunto il nemico Boss *Signore Oscuro* e due *Inseguitori*, meno un *Inseguitore* per ciascuna carta *Ingresso alla Cittadella* in possesso del gruppo (nessuna Ricompensa).

Condizioni di Successo

Il gruppo conclude la missione con successo se riesce a mettere in fuga il *Signore Oscuro* vincendo il combattimento in cui questo si presenta, senza che nessun Eroe vada *fuori combattimento*.

Bonus Campagna: se il gruppo conclude con successo questa missione, ciascun Eroe inizia la prossima con 1  aggiuntivo.

Condizione di Fallimento

Se il gruppo viene sconfitto in combattimento o se un Eroe va *fuori combattimento* nell'ultimo combattimento, il gruppo ha fallito.

Malus Campagna: in questo caso il *Signore Oscuro* si esalterà con le sue truppe e nella prossima missione aggiungerete un nemico e un tassello Elite ad ogni combattimento. Inoltre piazzate un tassello Elite sul *Signore Oscuro*.

Missione 7: Il Signore Oscuro

Descrizione

“Non m'interessa se si è allontanato da Agartha, sparate un razzo, mandate un messaggio, usciamo e andiamo a cercarlo. Voglio incontrare quella bestiacca di alieno, voglio colpirlo così forte da rispettarlo a fottutolandia, o dovunque si trovi la madre bastarda di questi maledetti infestatori.

O noi o loro, o gloria o morte! Incideremo i nostri nomi nel futuro di questa terra, i figli di questo popolo porteranno i nostri nomi e probabilmente i nostri geni, oppure spariremo più rapidamente di un escremento di Gort dallo stivale di una bella cacciatrice.”

Preparazione

Ponete una carta Luogo *Sortita* in fondo al mazzo delle carte Luogo.

Tenete il Boss *Signore Oscuro* separato dal mazzo dei Boss e aggiungetelo al combattimento solo quando indicato.

Regole Speciali

Il gruppo deve spendere 1  extra in ogni carta Luogo in cui sceglie di non lanciare sulla tabella Rischio.

Se il gruppo può esplorare l'ultima carta del mazzo Locazioni (la *Sortita*) DEVE farlo.

Al combattimento della carta Luogo *Sortita* aggiungete il nemico Boss *Signore Oscuro* con un tassello Elite.

Nei combattimenti in cui è presente il *Signore Oscuro* aggiungete automaticamente quattro tasselli Elite, due ai primi due nemici a sinistra e due ai primi due nemici a destra del Boss.

Se il *Signore Oscuro* appare prima dell'ultima carta del mazzo Locazioni, il gruppo può tentare la fuga, ossia lanciare un dado e ottenere un risultato  per scartare l'attuale carta Luogo ed esplorare in cambio la prima pescata dal mazzo. Il gruppo può subito decidere di scartare carte Oggetto per aggiungere dadi da lanciare, fino ad un massimo di sei.

Condizioni di Successo

La missione è conclusa con successo se il gruppo sconfigge tutti i nemici nel combattimento in cui è presente il *Signore Oscuro*.

Condizione di Fallimento

La missione è fallita se i giocatori vengono sconfitti in combattimento.

LA CAMPAGNA

Omegha: Il Gioco include una campagna strutturata lungo una serie di missioni consecutive, da affrontare in sequenza. Casomai il gruppo di giocatori decida di confrontarsi con la Campagna partirà dalla prima missione, tenendo traccia di successi e fallimenti per applicare effetti speciali tra una missione e l'altra.

Nella modalità Campagna le missioni vanno svolte in ordine. I giocatori possono decidere di proseguire nella trama anche se una missione è fallita, applicando però eventuali conseguenze indicate nelle regole aggiuntive nella missione seguente (indicate nel riquadro Malus Campagna della missione fallita). Al contrario se una missione ha successo, il suo esito conferisce dei bonus per la missione successiva (indicate nel riquadro Bonus di Campagna della missione completata con successo).

All'inizio di ogni missione della campagna i giocatori ottengono:

- Punti Esperienza pari al numero della missione da affrontare.
- Oggetti pari al numero della missione da affrontare (da condividere con TUTTO il gruppo).

Ad esempio, iniziando la seconda Missione della campagna i giocatori iniziano con 2 Punti Esperienza da spendere e il gruppo pesca 2 carte Oggetto in totale da assegnare agli Eroi.

Eventuali carte Oggetto e Potenziamiento ottenute nelle missioni precedenti vengono scartate.

GIOCO IN SOLITARIO

Omegha: Il Gioco supporta anche partite per singolo giocatore. Il regolamento da utilizzare resta immutato con le seguenti eccezioni:

- A inizio della partita il giocatore sceglie se utilizzare 2, 3 o 4 Eroi (giocare con uno solo è sconsigliato). Quindi assembla il gruppo di Eroi secondo le regole normali, piazzando di fronte a se tante Schede dell'Eroe quanti sono gli Eroi utilizzati.
- Non è necessario utilizzare il segnalino Guida.
- Durante le sfide il giocatore sceglie arbitrariamente l'ordine in cui i suoi Eroi agiscono.

LEGENDA DELLE ICONE

 **Caratteristica Forza:** Rappresenta la capacità di un Eroe e di un nemico di infliggere danni in combattimento.

 **Caratteristica Resistenza e icona Danno:** Rappresenta la caratteristica Resistenza, ovvero la capacità di un Eroe o nemico di subire danni. Sui Segnalini Danno indica invece i Danni stessi.

 **Caratteristica Scaltrezza:** Rappresenta la priorità durante il combattimento e la capacità di risolvere enigmi durante le sfide.

 **Punti Esperienza:** Indica l'esperienza accumulata da un Eroe nel corso delle sue avventure. È rappresentata da segnalini posizionabili sulla Scheda dell'Eroe e spendibili nella fase di Ripristino per ottenere potenziamenti.

 **Risultati Dado:** Indica il colore del dado necessario per ottenere un particolare effetto di gioco. Questa icona è presente in 3 colori diversi come le facce dei dadi speciali di gioco: bianco, rosso e blu.

 **Azione Esaurire:** Indica la necessità di esaurire la carta utilizzata, rendendola indisponibile fino alla prossima fase di Ripristino.

 **Unità Tempo:** Indica lo scorrere del tempo sulla Plancia del Tempo. Il suo movimento è causato, per esempio, dall'esplorazione delle carte Luogo o dal riposarsi.

 **Dado Bloccato:** Durante le Sfide, al completamento del tassello che riporta questa icona, un dado dovrà rimanere su di esso. I dadi bloccati possono essere sbloccati come da regolamento.

 **Carte Oggetto:** Indica le carte Oggetto che gli Eroi possono procurarsi nel corso delle loro avventure. Rappresentano armi, protezioni, veicoli e strumentazioni varie. Si dividono in Consumabili ed Equipaggiamenti.

 **Carta Oggetto (Consumabili):** Indica una tipologia di carte Oggetto che, dopo l'uso, possono finire scartate o esaurite.

 **Carta Oggetto (Equipaggiamento):** Indica una tipologia di carte Oggetto che hanno un numero limitato di Cariche, ma che possono essere tenute e ricaricate.

 **Carica:** Indica il numero di cariche che una carta Oggetto Equipaggiamento può avere. La stessa icona è presente su gli appositi segnalini usati per tenerne traccia.

 **Segnalini Abilità:** Icona presente sui segnalini Abilità che servono per tenere traccia degli effetti di Talenti e Abilità o di specifici effetti di determinati Oggetti o nemici.

 **Icona Luogo (Struttura):** Indica, su una carta Luogo, villaggi o edifici che gli Eroi possono esplorare.

 **Icona Luogo (Zona Pericolosa):** Indica, su una carta Luogo, posti dove è facile incontrare nemici o altri pericoli.

 **Icona Luogo (Spazio Aperto):** Indica, su una carta Luogo, radure, strade o campi che gli Eroi possono esplorare.

 **Segnalino Missione:** Questi segnalini vengono utilizzati nelle missioni che richiedono di registrare determinati obiettivi o stati degli eroi, nonché per segnalare il possesso di eventuali "oggetti missione".

 **Icona Dado Generico:** Indica, sui tasselli Sfida, che può essere messo un qualsiasi dado. Il simbolo = indica che i dadi generici devono avere lo stesso colore e simbolo.

IL TURNO DI GIOCO

RIPRISTINO

- 1) Passare la Guida a sinistra.
- 2) Ripristinare le carte Esaurite.
- 3) Acquisire potenziamenti.
- 4) Riposare (opzionale).
- 5) Scambiare Oggetti tra personaggi (opzionale).

ESPLORAZIONE

- 1) Muovere il gruppo in un Luogo disponibile.
- 2) Applicare gli effetti del Luogo raggiunto:
 - a) Far Avanzare il Tempo.
 - b) Lanciare il Rischio (opzionale).
 - c) Affrontare la Sfida (se richiesto).
 - d) Combattere (se richiesto).
 - e) Ricompensa o Fallimento.

RISOLUZIONE

- 1) Rivelare le carte Tempo pescate.
- 2) Pescare due nuove carte Luogo.

COMBATTIMENTO E SFIDA

COMBATTIMENTO

- Formare il Cerchio di Combattimento a partire dal Segnalino Iniziativa.
- Eroi e Nemici agiscono ciclicamente in ordine di Scaltrezza dal valore più basso al più alto.
- Ogni turno un eroe può eseguire una delle seguenti azioni:
 - a) Attaccare.
 - b) Muoversi (fino a due spazi).
 - c) Utilizzare o scambiare un Oggetto.

In qualsiasi momento può inoltre usare un Talento. I Nemici infliggono automaticamente i Danni, gli Eroi possono difendersi.

SFIDA

- Rivelare i tasselli Sfida indicati.
- La Guida lancia tutti i dadi.
- A turno ogni Eroe può agire spendendo 1  e:
 - a) Rilancia dadi pari alla propria Scaltrezza.
 - b) Piazza uno o più dadi su di un tassello Sfida.
- Eliminare i tasselli Sida completati.
- Il gruppo può spendere 3  per sbloccare tutti i dadi rilanciandoli.