

the BREACH

EARLY ACCESS

Seduto alla sua scrivania LTL-M osserva il suo riflesso sul monitor prima di accenderlo. Verifica tutte le impostazioni del suo Avatar Sturm. Nelle ultime settimane ha ripassato le contromisure del Firewall decine di volte, non si farà cogliere di sorpresa.

Con un balzo innaturale Lisk si alza dal letto, dopo che la sua sveglia ha suonato per la sesta volta. Si ripete che oggi, utilizzando il nuovo Avatar Vitruvian, sarà un lavoretto veloce. Altrettanto velocemente si aspetta di vedere l'incasso sul suo conto bancario. Con la mano meccanica si sistema il colletto, si accende una sigaretta ed è pronto per il collegamento.

Questo gioco è una versione introduttiva al gioco da tavolo **THE BREACH** e permette di sperimentare un'esperienza di gioco simile con materiali semplificati.

PREPARAZIONE DEL MATERIALE DI GIOCO

Staccate le 4 pagine centrali dalla rivista. Ritagliate le carte, le pedine ed i segnalini lungo i bordi tratteggiati. Piegarle le pedine lungo le linee per creare le miniature del gioco: gli Avatar Vitruvian e Sturm; gli ICE Tentacle e Echo.

Reperite da casa 3 gruppi di Segnalini Virus di diversi colori: utilizzate qualsiasi materiale a vostra disposizione (cubetti, meeples, segnalini provenienti dalla vostra collezione di giochi o altri materiali di uso comune). Utilizzate **10 Virus Gialli** per Vitruvian, **10 Virus Rossi** per Sturm e **8 Virus Neri** per il Firewall; è possibile utilizzare colori alternativi a vostra discrezione. Reperite da casa **12 Cubi Sviluppo** (trasparenti o bianchi) e **24 Cubi Codice** di 3 colori: **8 Rossi**, **8 Blu** e **8 Gialli**. In alternativa potete usare i segnalini quadrati presenti sulle pagine centrali. Reperite da casa 2 dadi a sei facce: il **Dado Infezione** e il **Dado Firewall**.

SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore rappresenta un **Breacher**, un hacker professionista, che si collega al Database dove sono custodite informazioni di massima importanza; i Breacher sono rappresentati nel mondo virtuale dagli **Avatar**. Ogni Breacher ha i propri buoni motivi personali per voler rubare le Informazioni indicate dal proprio Obiettivo segreto, condizione necessaria per **vincere immediatamente** la partita. Allo stesso tempo il Database è protetto dal **Firewall**, una temibile intelligenza artificiale pronta a schierare gli **ICE** e a manovrarli contro gli Avatar. I Breacher possono ottenere Informazioni nei seguenti modi:

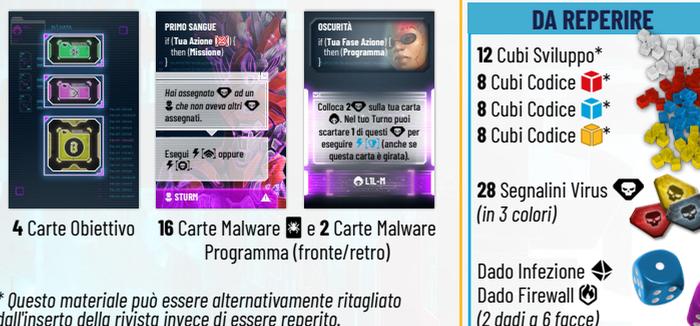
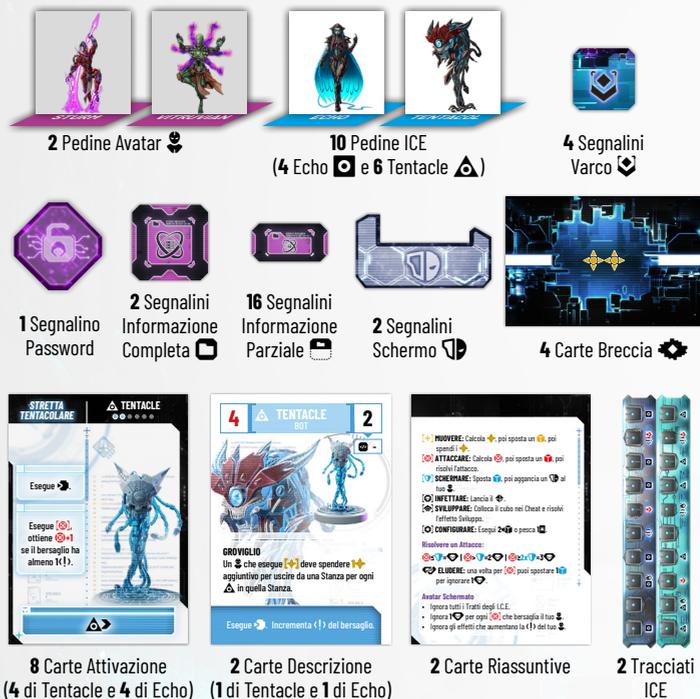
- Raccogliere Informazioni dal Database infettando le Stanze con i propri Virus.
- Copiare le Informazioni dall'Avatar avversario a cui sono assegnati i propri Virus.
- Acquisire Informazioni grazie ai Crediti.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- Aprire la rivista al centro del tavolo in modo da mostrare le Stanze del Database e le Plance Interfaccia. I giocatori possono scansionare il codice QR per avere sempre a disposizione questo regolamento.
- Collocate i **2 Segnalini Informazione Intera** in ciascuno dei Nodi Centrali del Database come raffigurato (in trasparenza) sul tabellone.
- Collocate i **4 Segnalini Informazione Parziale** in ciascuno dei Nodi Laterali del Database come raffigurato (in trasparenza) sul tabellone. Tenere i rimanenti accanto al tabellone.
- Collocate casualmente i Segnalini Varco nel Database, ciascun **Varco** adiacente a una delle quattro Stanze in un angolo **A**. Poi rivelate i Varchi sul lato corretto in modo che sia visibile il loro numero di **Priorità**.
- Collocare i **2 Tracciati I.C.E.** accanto al tabellone; quindi posizionare un Segnalino Virus del Firewall alla sinistra di ciascun Tracciato.
- Collocate le **2 Carte Descrizione ICE** accanto al tabellone. Mescolate le **8 Carte Attivazione** e collocate il mazzo accanto al tabellone.
- Collocate il **Dado Firewall** sul valore **1** nell'apposito spazio.
- Mescolate le **Carte Breccia** e collocate il mazzo in modo che sia visibile il lato chiaro.
- Un giocatore determinato casualmente sceglie un colore di gioco e siede sul lato del tavolo dove sono rappresentati la Carta Breacher e la Scheda Avatar associati a quel colore. L'altro giocatore ottiene il **Segnalino Password**, sarà il primo a giocare il proprio Turno.
- Ogni giocatore guarda i **Cubi colorati iniziali** indicati sulla propria Interfaccia **E** e colloca quei Cubi nei Riquadri Abilità **F** della propria Interfaccia. Ciascun Cubo nel riquadro del suo stesso colore. Un Cubo **Nero** indica un colore a scelta del giocatore.
- Ogni giocatore colloca **6 Cubi Sviluppo** nei 6 spazi **G** in alto sulla propria Interfaccia.
- I giocatori ottengono i seguenti materiali di gioco: **10 Segnalini Virus** del proprio colore, **1 Miniatura** del proprio Avatar, **1 Segnalino Schermo**.
- Ogni giocatore riceve le **9 Carte Malware**: **2 Carte Malware** del Breacher, **6 Carte Malware** dell'Avatar e **1 Carta Malware Programma** (fronte/retro) da collocare nello Spazio Programma **E**. Poi mescola le **8 carte** rimanenti e crea il proprio mazzo di Carte Malware.
- Ogni giocatore pesca **1**, poi colloca un proprio Segnalino Virus su ciascuna casella con valore **0** del Tracciato della **Minaccia** **I** e del Tracciato dei **Crediti** **J**.
- Ogni giocatore riceve **1 Carta Obiettivo** casuale. Non rivelatela all'avversario!

:/MATERIALI DA RITAGLIARE

DA RITAGLIARE



*Questo materiale può essere alternativamente ritagliato dall'inserito della rivista invece di essere reperito.

:/DATABASE

Il Database è formato da **Stanze** che rappresentano l'ambiente virtuale in cui si svolge la partita. Le Stanze posizionate una adiacente all'altra formano degli spazi vuoti in corrispondenza dei loro angoli, detti Nodi. Nei Nodi sono custodite le Informazioni del Database. Ogni lato di una Stanza è chiamato Collegamento e può essere:

- **Aperto**: mostra una linea bianca **interrotta**.
- **Chiuso**: mostra una linea bianca **continua**.

Due Stanze adiacenti che mostrano **entrambe un Collegamento Aperto** sul lato in comune sono considerate **Collegate**. Due Stanze adiacenti che non mostrano entrambe un Collegamento aperto sul lato in comune sono considerate **non Collegate**. Un Collegamento Aperto potrebbe mostrare delle icone Punti Movimento.

:/ABILITÀ

Le Abilità determinano l'efficacia di un **Avatar**. L'Interfaccia di un **Avatar** mostra il Riquadro Cache e i tre Riquadri Abilità, ciascuno identificato dall'icona Abilità corrispondente e dal suo colore. Ogni Abilità ha un **valore** e permette di eseguire una specifica **Azione** associata a quell'Abilità.

Nei Riquadri sono collocati i **Cubi Codice** e ciascun cubo è associato all'Abilità del suo stesso colore. Il **valore** di un'Abilità è determinato dalla somma di **tutti i Cubi Codice** presenti nel Riquadro di quell'Abilità:

- Ogni Cubo Codice dello **stesso colore** del Riquadro Abilità su cui si trova ha **valore 2**.
- Ogni Cubo Codice di **colore differente** del Riquadro Abilità su cui si trova ha **valore 1**.

Il valore di un'Abilità influenza le Azioni a essa associate. Quando un Breacher dichiara di eseguire un'Azione associata a un'Abilità, deve prendere in considerazione il valore di quell'Abilità **prima** di spostare un Cubo Codice dello stesso colore.

Per eseguire un'Azione associata a un'Abilità il Breacher deve scegliere **1 Cubo Codice del colore di quell'Abilità** e che si trovi nel riquadro di quell'Abilità, quindi lo sposta verso il Riquadro successivo come indicato dalle frecce.

I Cubi Codice presenti in un Riquadro Abilità, ma di colore differente da esso, **non possono** essere spostati per eseguire un'Azione associata a quell'Abilità; anche se trovandosi in quel Riquadro ne aumentano il valore.

Il valore di ogni Abilità cambia **dopo** che è stato determinato il valore dell'Abilità per l'Azione svolta. I cubi nel Riquadro Cache  non hanno valore e non sono utilizzati in alcuna Azione, ma sono in attesa di essere spostati altrove. Ogni volta che un Breacher ottiene un Cubo Codice, questo va collocato nel Riquadro Abilità **dello stesso colore**.

:/FLUSSO DI GIOCO

Una partita è formata da più **Round**. In ciascun Round ogni **Breacher**  svolge il proprio Turno a partire dal  che possiede il Segnalino Password. Dopo il Turno di ciascun  si svolge il Turno del Firewall. Se nessun  vince prima che tutti i Varchi sono rimossi il Firewall vince!

TURNO DI UN BREACHER

Al suo primo Turno del **Round 1** il Breacher deve eseguire la **Riconnessione** del proprio **Avatar** . Al costo di **1 Click**  sceglie una Stanza del Database adiacente a un **Varco**  e colloca il proprio  in quella Stanza. Il Breacher esegue la Riconnessione ogni volta che all'inizio del proprio Turno il proprio  è **Disconnesso**  (fuori dal Database). Se un  diventa  durante la sua Fase Azione, la sua Fase Azione termina. Quando esegue la Riconnessione, se il Breacher ha tracciato almeno **1** Nodo, può scegliere una Stanza adiacente a un proprio Nodo tracciato invece che adiacente a un .

Il Turno di un Breacher è formato dalle tre fasi svolte in ordine. Dopo che un Breacher ha svolto il proprio Turno anche il Breacher successivo svolge il proprio Turno.

1) FASE AZIONE

Un Breacher dispone di **3 Click** , indicati sulla propria Carta Breacher **K**, per ciascun Click può svolgere una delle Azioni disponibili:

Muovere : calcolare i Punti Movimento  a disposizione in base ai presenti nel Riquadro Movimento. Poi sposta **1 Cubo Codice**  dal Riquadro Movimento verso il successivo indicato dalle frecce. Se un Cubo non può essere spostato in questo modo l'Azione Muovere non può essere eseguita. Infine spendere i Punti Movimento  disponibili in una qualsiasi combinazione di questi effetti:

- **Muovere il proprio Avatar**: Un Avatar può muovere dalla Stanza in cui si trova, in una Stanza Collegata alla propria. Per farlo deve spendere Punti Movimento pari alla somma delle icone  presenti sui i Collegamenti che deve attraversare o presenti sulla Carta Breccia.
- **Attivare una Stanza**: Ciascuna  mostra in un angolo un costo in  e un effetto. Per attivare la Stanza il proprio  deve trovarsi in quella  e spendere i  indicati. Se lo fa può eseguire quell'effetto. Ogni  può essere attivata **1** volta per Turno. Vedi nel **Glossario** la descrizione degli Effetti rappresentati da icone.

Attaccare : Calcolare il valore di Attacco  in base ai Cubi presenti nel Riquadro Attacco. Poi spostare **1 Cubo Codice**  dal Riquadro Attacco verso il successivo indicato dalle frecce. Se il cubo non può essere spostato in questo modo l'Azione Attaccare non può essere eseguita. Infine

Risolvere l'Attacco, vedi capitolo successivo.

Schermare : Spostare **1 Cubo Codice**  dal Riquadro Difesa verso il successivo indicato dalle frecce. Se il Cubo non può essere spostato in questo modo, l'Azione Schermare non può essere eseguita. Infine agganciare il Segnalino Schermo  al proprio Avatar accostandolo alla base della miniatura. Ora l'Avatar è considerato schermato. Fintanto che un **Avatar è schermato** ottiene i seguenti benefici:

- Può ignorare **1 Virus** ogni volta che è bersaglio di un'Azione .
- Può ignorare qualsiasi effetto che incrementa la **Minaccia** .
- Può ignorare tutti i **Tratti** degli I.C.E.

Un Avatar schermato **deve scartare** il Segnalino  esclusivamente **dopo** che:

- Ha completamente risolto un'Azione Attaccare .
- Ha completamente risolto un'Azione Muovere .
- Ha completamente risolto un effetto Scorrimento .

Infettare : Lanciare il **Dado Infezione** . Poi guardare sulla propria Carta Riassuntiva per convertire il risultato con l'effetto corrispondente. Alcuni I.C.E.

possiedono il **Tratto** Anti-Virus, indicato sulla propria Carta Descrizione. Un Breacher non può eseguire l'Azione Infettare se il proprio  si trova in una Stanza con uno di questi ICE, ma ricordate che un  Schermato ignora tutti i Tratti degli ICE!

ANTI-VIRUS
Gli  nella Stanza dove si trovano **1** o più  non possono eseguire .

Sviluppare : Scegliere **1 Cubo Sviluppo** ancora disponibile dalla parte in alto della propria Interfaccia **G** e risolvere l'Effetto di Sviluppo collegato al cubo scelto. Collocare quel Cubo su un **Cheat** a propria scelta, nella parte in basso della propria Interfaccia **H**. Vedi nel **Glossario** la descrizione degli Effetti rappresentati da icone.

Configurare : Scegliere una delle seguenti opzioni: Eseguire **2 Push**  oppure ottenere **1 Carta Malware** .

Ciascun **Push**  permette al Breacher di spostare **1 Cubo Codice** nella propria Interfaccia di **1** passo, da un Riquadro al Riquadro successivo seguendo la direzione delle frecce.

Se un riquadro presenta più frecce, il Breacher sceglie quale direzione seguire. È consentito spostare più volte lo stesso cubo nello stesso Turno.

2) FASE CONFIGURAZIONE

Un Breacher dispone di **1 Azione Configurare** gratuita , per ogni icona  indicata sulla propria Carta Breacher **K**.

3) FASE DI TRACCIAMENTO

Un Breacher può raccogliere Informazioni dal Database. Per farlo deve scegliere **1 Segnalino Informazione** nel Database e aver collocato **1 Virus**  del proprio colore su ciascuna  adiacente a quell'Informazione. Se rispetta questo requisito scarta tutti i propri  da quelle  e ottiene l'informazione. Collocare uno dei  rimosso al centro del Nodo tracciato.

TURNO DEL FIREWALL

È composto dalle seguenti fasi svolte in ordine:

1) Password: passare il Segnalino Password all'altro Breacher.

2) Attivazione degli ICE e Avanzamento dei Tracciati ICE: a partire dal Breacher con la Password ogni Breacher pesca e risolve **1** Carta Attivazione. Se il  di quel Breacher è  non pesca la carta e salta questo passaggio.

Quando un Breacher risolve una Carta Attivazione deve **Attivare un ICE** della categoria ( o ) indicata dalla carta.

- Se è presente nel Database **un solo ICE** di quella categoria, quel modello **si attiva**.
- Se sono presenti nel Database **più ICE** della stessa categoria deve essere scelto un I.C.E. che con i movimenti forniti dalla Carta Attivazione, può raggiungere una Stanza con almeno un , o che si trova già in essa.
- Se nessun I.C.E. di quella categoria può raggiungere un  scegliere un qualsiasi I.C.E. di quella categoria svolgere la sua attivazione per quanto possibile.
- Se nessun I.C.E. di quella categoria può né raggiungere né muovere verso un  (ad esempio, perché non esiste un percorso di Stanze Collegate che lo permetta) deve essere scelto un qualsiasi I.C.E. di quella categoria. Il modello attivato di Disconnette.
- Se **nessun I.C.E.** di quella categoria è presente nel Database nessun ICE si attiva. Procedere con l'Avanzamento dei Tracciati ICE.

Il modello ICE attivato esegue le **Subroutine** **L** riportate nella carta, una alla volta e nell'ordine dall'alto verso il basso.

- Le Subroutine diverse dal movimento devono essere risolte scegliendo un Avatar bersaglio nella Stanza del modello attivato, tranne se diversamente specificato. Se non è possibile scegliere un bersaglio l'effetto di una Subroutine è ignorato.
- Quando si presentano più scelte possibili, la decisione spetta al Breacher che sta risolvendo l'effetto della Carta Attivazione.
- Un I.C.E. non è obbligato a eseguire tutti i movimenti disponibili fintanto che si trova in una Stanza con almeno **1** Avatar.
- Gli I.C.E. non possono attraversare Collegamenti chiusi, tranne se diversamente specificato.

Le Subroutine più comuni eseguite dagli I.C.E. sono l'Azione Attaccare  e Scorrimento .

- Per risolvere uno Scorrimento  il modello muove in una Stanza adiacente e Collegata.
- Per risolvere un'Azione Attaccare  seguire i passaggi riportati per la medesima Azione di un Avatar, ma gli I.C.E. non devono spostare Cubi eseguire Azioni.
- Ogni volta che un I.C.E. assegna dei **Virus**  a un Avatar utilizza i segnalini del Firewall.

Dopo che l'attivazione ICE è stata risolta il Breacher che ha pescato la Carta Attivazione deve **Avanzare i Tracciati ICE**. Muove il segnalino sui Tracciati ICE in base al numero di icone mostrate **M** in fondo alla Carta Attivazione. Quindi risolve gli effetti di ciascuna icona raggiunta:

- **ICE** ( o ): schierare il modello indicato sulla Stanza del proprio .
- **Minaccia** : avanzare di **1** passo il segnalino sul proprio Tracciato Minaccia .
- **Dado Firewall** : incrementare di **1** il valore del Dado Firewall.
- **Varco** : rimuovere il  con il minore numero di Priorità.

Esegue  al bersaglio, è possibile 

Quando un **Breacher**  deve schierare un ICE, se tutti modelli di quella categoria sono già nel Database, deve risolvere la **Subroutine Rapida** **N** riportata sulla Carta Descrizione di quel ICE.

Questa è risolta contro il che non ha potuto schierare il modello. Per risolvere una Subroutine Rapida il deve **scegliere e attivare** un ICE della categoria che doveva essere schierata e che può bersagliare il suo . Se nessun ICE di quella categoria può bersagliare quel la Subroutine Rapida viene ignorata.

:/RISOLVERE UN ATTACCO

Per risolvere un Attacco il modello attaccante sceglie un modello bersaglio nella sua stessa Stanza. Se l'Attaccante ottiene un modificatore di **Gittata** può scegliere un bersaglio più distante. La Gittata viene conteggiata solo attraverso Stanze Collegate. Poi a partire dall'Attaccante i Breacher possono giocare Carte Malware. Infine confrontare il **valore di Attacco** dell'attaccante (deve essere almeno 1) con il **valore di Difesa** del bersaglio:

- Se è **minore** o uguale a : l'attaccante assegna **1 Virus** al bersaglio.
- Se è **maggiore** a : l'attaccante assegna **2 Virus** al bersaglio.
- Se è **pari o maggiore al doppio** di : l'attaccante assegna **3 Virus** al bersaglio.
- Se = **0** l'attaccante assegna **3 Virus** al bersaglio.
- Se il bersaglio è un Avatar **Schermato**, egli **ignora 1 Virus**.
- Se il bersaglio è un Avatar può decidere di **Eludere** , se lo fa **ignora 1 Virus**. Per farlo sposta **1 Cubo Codice** dal Riquadro Abilità Difesa verso il successivo indicato dalle frecce. Se non ci sono da spostare in questo modo non è possibile Eludere.



I valori di e degli ICE sono pari al valore mostrato sul **Dado Firewall**. Un ICE non può avere valori maggiori della propria **Forza** **0**, indicato in rosso in alto a sinistra sulla Carta Descrizione, a prescindere dal valore mostrato dal dado.

I Virus assegnati a un **Avatar** vanno posizionati sullo Spazio Virus della sua Interfaccia. Quando un ha assegnati sulla propria Interfaccia **3** è **Disconnesso**, la sua pedina va rimossa dal Database. Se il Breacher avversario ha assegnato a quel almeno un del proprio colore può ottenere **1 Credito** o **Copiare un'informazione** da quel . Se sceglie di copiare sceglie un tipo di informazione tra quelle possedute dal Disconnesso e prende dalla riserva **1** dello stesso tipo. Dopo che un viene Disconnesso rimuove dalla propria Interfaccia ogni che aveva assegnato e riporta il segnalino Minaccia all'inizio del Tracciato.

I Virus assegnati a un **ICE** vanno tenuti a mente e sono scartati alla fine di ciascun Turno (sia Turno di un Breacher che Turno del Firewall). Un **ICE è Eliminato** (diventa Disconnesso a causa di un) quando ha assegnati un numero di pari o superiore al proprio valore di **Resistenza** indicato in alto a destra **P** sulla propria Carta Descrizione. Quando un I.C.E. è Disconnesso il suo modello è rimosso dal Database.

:/MINACCIA E CREDITI

Il Firewall attribuisce una minaccia agli **Avatar** connessi nel Database. Ogni volta che la **Minaccia** di un aumenta il Breacher che lo controlla muove il proprio segnalino sul Tracciato Minaccia di **1** passo verso destra. Quando il segnalino viene mosso oltre la casella **2** il Firewall assegna **1** a quel . Poi riportare il segnalino sulla casella **0** del Tracciato Minaccia.

Gli ICE della categoria **Cacciatore** forniscono un **Credito** quando sono eliminati da un . Ogni volta che un Breacher ottiene **1 Credito** muove il proprio segnalino sul Tracciato Crediti di **1** passo verso destra. Quando il segnalino viene mosso oltre la casella **2** quel Breacher può scegliere **1** di qualsiasi tipo dalla riserva, ottiene quel . Poi riportare il segnalino sulla casella **0** del Tracciato Crediti.

:/CHEAT

La parte inferiore dell'Interfaccia mostra le **4 Caselle Cheat** **H**, sui quali può essere posizionato un Cubo Sviluppo. Se un Cubo Sviluppo è presente su una Casella Cheat, quel Cheat è detto **pronto**. I due Cheat sulla parte centrale dell'Interfaccia sono riportati sull'Interfaccia di tutti i giocatori: i loro effetti (**Scorrimento** e **Breccia**) sono descritti nel Glossario. Il Cheat a sinistra è associato alla Carta Breacher, mentre il Cheat a destra determinato dal lato della Carta Programma attualmente visibile. Un Cheat può essere **attivato** solo se è pronto.

Attivare un Cheat non è un'Azione, non consuma **Click** , e può essere fatto nella **Fase Azione** del proprio Turno **prima o dopo** aver eseguito un'Azione. Un Breacher può attivare un Cheat anche se il proprio è , anche se potrebbe non essere possibile applicarne tutti gli effetti.

Quando il **Cheat Programma** viene attivato può essere risolto l'effetto del Programma **visibile**. Dopo che l'effetto è stato completamente risolto la Carta Programma deve essere girata sul lato opposto. Il Cheat Programma può essere attivato in base alla **Temporizzazione** **R** riportata sulla Carta Programma.

Quando un attiva un Cheat ne risolve l'effetto e **scarta il Cubo Sviluppo** dalla Casella Cheat corrispondente. Un Cubo Sviluppo scartato non può più essere utilizzato per il resto della partita.

Vedi nel **Glossario** la descrizione degli Effetti rappresentati da icone.

:/CARTE MALWARE

Le **Carte Malware** rappresentano strumenti informatici peculiari dell'Avatar o del Breacher a cui sono associate. Sono suddivise nei tipi **Tattica**, **Missione** e **Programma**. Un Breacher può possedere un massimo di **4** nella propria mano. Giocare una Carta Malware Tattica non richiede Azioni di per sé, può essere giocata nel momento indicato dalla **Temporizzazione** **R** sulla carta:

- **Tua Fase Azione**: giocala durante la Fase Azione del tuo Turno, prima, dopo o durante la risoluzione di un'Azione.
- **Qualsiasi Momento**: giocala durante un qualsiasi Turno.
- **Qualsiasi Azione [X]**: giocala quando un qualsiasi modello sta risolvendo l'Azione indicata.
- **Tua Azione [X]**: giocala quando stai risolvendo l'Azione indicata.
- **Azione Nemica [X]**: giocala quando un modello nemico sta risolvendo l'Azione indicata.
- **Turno del Firewall**: giocala in qualsiasi momento durante il Turno del Firewall.



Le Carte Malware di tipo **Missione** possono essere giocate allo stesso modo delle Carte Tattica in accordo alla Temporizzazione e nel momento in cui la condizione **S** si verifica.

:/INFORMAZIONI E VITTORIA

I Breacher possono ottenere informazioni in diversi modi (e). Come indicato sul retro di ogni Segnalino Informazione, ogni volta che un Breacher ottiene una esegue un'Azione gratuita **Configurare** . Ogni volta che un Breacher ottiene una esegue **2** Azioni gratuite **Configurare** . Ai fini di un Obiettivo **2** dello stesso tipo sono equivalenti a **1** di quel tipo. Quando un Breacher possiede tutte le informazioni indicate sulla propria Carta Obiettivo (in qualsiasi ordine) la partita termina. **Quel Breacher è il vincitore!**

Se tutti i **4 Varchi** sono rimossi prima che un Breacher abbia completato il proprio obiettivo allora l'incursione termina e il **Firewall vince la partita!**

:/GLOSSARIO

[X] - AZIONE GRATUITA: identificata dal simbolo prima dell'icona di quell'Azione. Un'Azione gratuita non si conteggia per il numero di Azioni che è possibile eseguire nel proprio Turno, e può essere eseguita anche al di fuori del proprio Turno, se indicato. Un'Azione gratuita deve essere eseguita quando ottenuta. Nel caso di Muovere, Attaccare o Schermare, non spostare Cubi Codice.

[Z] - AZZERA MINACCIA: Questo effetto permette di riportare il segnalino sul Tracciato Minaccia sulla casella **0**.

[B] - BRECCIA: Il Breacher prende una **Carta Breccia** dal mazzo e la colloca con il fronte (lato chiaro) rivolto verso l'alto sul bordo tra due qualsiasi Stanze adiacenti. La si sovrappone ai Collegamenti tra le due Stanze. Le due Stanze sono ora considerate **Collegate**. Dopo che un ha speso i e ha attraversato una , col fronte rivolto verso l'alto, la carta viene girata sul retro (lato scuro). Dopo che un ha speso i Punti Movimento e ha attraversato una rivolta sul retro, quella carta è rimossa.

[M] - CARTA MALWARE: permette di pescare **1** dal proprio mazzo. Se è esaurito va rimescolato.

[F] - DADO FIREWALL: Il suo valore indica l'efficienza del Firewall. Ciascun ICE ha valori di e pari al più basso valore tra il Dado Firewall e la Forza di quell'I.C.E.

X: Y - EFFETTO PERICOLOSO: Sono due effetti separati da " : ". L'effetto **X** costituisce una penalità che il Firewall infligge al Breacher prima di poter eseguire l'effetto **Y**. Ad esempio incrementare il valore di Minaccia del proprio Avatar oppure assegnare **1** del Firewall al proprio Avatar. Gli effetti pericolosi sono presenti in vari componenti di gioco.

[E] - ELUDERE: permette al bersaglio di un Attacco di ignorare **1** .

[G] - GITTATA: Indica la distanza massima misurata in Stanze tra cui è possibile scegliere il bersaglio di Attacchi o altri effetti. Se non diversamente specificato la gittata di un Attacco o effetto è **0**, cioè deve essere scelto un bersaglio nella Stanza in cui si trova il modello che esegue l'Attacco. La distanza si conta attraversando Stanze Collegate.

[C] - OTTIENI CUBO CODICE: Il Breacher ottiene **1** Cubo Codice di un colore a scelta, o di un colore specifico se l'icona è colorata e lo colloca sul Riquadro Abilità del colore corrispondente.

[P] - PUSH: permette di eseguire **1** Push, vedi Azione Configurare.

[S] - SCORRIMENTO: il modello che esegue questo effetto muove in una Stanza adiacente e Collegata. Non richiede di spendere .

TRATTO: un Effetto unico proprio di un ICE, indicato sulla propria Carta Descrizione.

