

Scenario Speciale 1

REGOLE DI SCENARIO

Regole generali

Questo Scenario Speciale verrà giocato **a squadre**:

- si scontreranno *due squadre* da massimo *tre giocatori* ciascuna;
- ogni giocatore avrà a disposizione *un TAG* e *uno Spec-ops*;

Ogni squadra giocherà così un *totale* di 3 TAG e 3 Spec-ops.

Ogni squadra ha di base *1 ordine regolare* e tutti i TAG sono dotati dell'abilità *Tactical Awareness*, cosicché ogni squadra partirà con un totale di *7 ordini regolari* e *3 ordini irregolari*.

In questo scenario non viene designato il Lieutenant. Non si applica quindi la regola *Loss of Lieutenant*, e non viene generato alcun *Lieutenant Order*.

In questo scenario la regola *Retreat!* non viene applicata.

La partita dura 3 turni.

Le zone di schieramento misurano 12" e vanno posizionate a lati opposti del tavolo.

Non è utilizzabile alcun tipo di Bonus di Campagna.

Immunity (Fire): essendo progettati appositamente per resistere alle condizioni ostili presenti all'interno del vulcano, tutti i TAG sono immuni agli effetti speciali della munizione *Fire*, ovvero la considerano come *Normal*.

Formazione delle squadre

Identificare quante squadre servono:

- da 2 a 6 giocatori, due squadre;
- da 7 a 12 giocatori, quattro squadre;
- da 13 a 18 giocatori, sei squadre;

Vengono nominati tanti Capitani, quante sono le squadre, selezionando tra quelli con il Punteggio Campagna più basso, all'interno del Gruppo di Gioco.

A partire dal giocatore col Punteggio Campagna più basso, a rotazione ogni Capitano sceglie un compagno di squadra, fin quando tutti i giocatori del gruppo saranno stati scelti.

Nota: non tutte le squadre avranno lo stesso numero di giocatori.

Gestione casi dispari e mancanza giocatori

In caso la partita debba essere disputata da un **numero inferiore** di giocatori e in caso di **disparità** tra le due squadre, ciascuna squadra dovrà aggiungere il numero di modelli necessario a raggiungere il *totale* sopraindicato.

I giocatori della squadra dovranno accordarsi se definire di comune accordo l'utilizzo dei modelli aggiuntivi durante la partita, o se tali modelli verranno affidati a un giocatore specifico.

Nota: in caso di disaccordo, si consiglia di risolvere la questione con un lancio di dadi o rivolgendosi al coordinatore.

Composizione lista e dei modelli

I giocatori potranno scegliere i TAG tra le Classi indicate nel paragrafo seguente, con un limite massimo di *due TAG per classe*, per ogni squadra.

Gli Spec-Ops vengono creati con 25pt da distribuire tra modello di Spec-Ops e punti EXP, scelti tra quelli a disposizione della Fazione generica del giocatore.

Questi Spec-Ops saranno creati ad hoc per la missione e non coincidono con quelli che i giocatori schierano nella Campagna regolare.

“Ad esempio: un giocatore si è iscritto con gli Assassini (Hassassin Bahram). Gli Spec-Ops disponibili alla sua Fazione (Haqqislam) sono il Ghulam (13 pt), il Muiyb (25 pt) e l'Hafza (17 pt).

Il giocatore potrà quindi scegliere tra:

- *un Ghulam con 12 EXP, oppure*
- *un Muiyb con 0 EXP, oppure*
- *un Hafza con 8 EXP.”*

Profili dei TAG

Heavy

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
4-4	13	13	17	13	7	9	3	6 / 7 / 8

Equip: AP HMG, Pistol, Knife

Skills: Immunity (Fire), G: Remote presence

Scout

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
6-4	15	12	14	14	5	6	3	6 / 7 / 8

Equip: Spitfire, Heavy Flamethrower, Knife

Skills: Climbing Plus, Mimetism, Immunity (Fire), G: Remote presence

Sniper

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
6-4	12	14	15	13	5	3	3	6 / 7 / 8

Equip: Feuerbach, Heavy Pistol, Knife, Multispectral Visor LV1

Skills: Immunity (Fire), G: Remote presence

Assault

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR	S
6-6	20	12	16	14	6	6	3	6 / 7 / 8

Equip: Combi Rifle, Heavy Shotgun, Explosive CCW

Skills: Martial Arts LV2, Kinematika LV1, Immunity (Fire), G: Remote presence

Proxy

Per agevolare la fattibilità della missione, la scelta del modello che rappresenterà il TAG speciale e della relativa *silhouette* è lasciata al giocatore che lo controllerà in campo.

“Ad es. per un giocatore Ariadna, il TAG speciale potrebbe essere rappresentato da un enorme Dog Warrior sotto (più) steroidi.”

Regole dei terreni

In un range di 8" di raggio dall'Obiettivo Centrale, vengono applicate le seguenti regole:

- *Low visibility zone*
- *Saturation zone*

In un range di 12" di raggio dall'Obiettivo Centrale, vengono applicate le seguenti regole:

- per gli Spec-Ops si applica la regola *Hostile Environment* a livello *Dangerous*, con un danno 11 e *Fire special ammunition*.

Manufatto alieno

Al centro del campo viene posizionato un manufatto alieno, rappresentato da una basetta da 40mm, per il quale vale la seguente regola speciale:

Incandescente: solo i TAG possono raccogliere il Manufatto. Ciò può essere fatto spendendo una *short skill* di azione e superando un normale WIP roll, una volta che il TAG sia a contatto di base con esso.

Questa azione è un Attacco.

Superato il test, il Manufatto rimarrà a contatto di base col TAG e si muoverà con esso (il TAG *controlla* il Manufatto), ma verrà posizionato e lasciato a terra laddove si trova nel momento in cui un TAG dovesse entrare in un qualunque *null state*.

Un TAG potrà ripetere un WIP roll fallito, in caso ci sia uno Spec-Ops della propria squadra entro 8" da esso.

Missioni

Il totale massimo di Punti Obiettivo per questa partita è 15.

I Punti Obiettivo vengono calcolati a fine partita e si ottengono nei seguenti modi:

- *Annientamento*: distruggere TAG speciali della squadra avversaria → 2 Punti Obiettivo per ogni TAG della squadra avversaria che sia in *null state*;
- *Eliminazione*: uccidere gli Spec-ops avversari → 2 Punti Obiettivo alla squadra che ha il maggior numero di Spec-ops in campo (non in *null state*);
- *Controllo*: raccogliere e controllare il Manufatto → 2 Punti Obiettivo alla squadra il cui TAG *controlla* il Manufatto;
- *Estrazione*: portare il Manufatto nella propria zona di schieramento (più di metà della basetta deve essere all'interno della zona di schieramento) → 2 Punti Obiettivo alla squadra in questione;
- *Analisi*: avere il Manufatto all'interno della Zona di Controllo dei propri modelli → 3 Punti Obiettivo alla squadra che ha fine partita ha il maggior numero di modelli (TAG o Spec-ops) entro 8" dal Manufatto.

Punteggio

- Capitani: i Capitani prendono 1PC, e 1PC addizionale se la loro squadra vince. Guadagnano inoltre un numero di Punti Obiettivo pari al numero di Punti Obiettivo totalizzati dalla Squadra, validi per gli Spec-Ops regolari e per la Classifica Giocatori.
- Compagni di Squadra: i giocatori di ogni Squadra vincitrice guadagnano 1PC per la Classifica Giocatori; prendono poi 1 Punto Obiettivo, 1 Punto Obiettivo per ogni TAG nemico ucciso dalla propria squadra, validi per l'EXP degli Spec-Ops regolari e per la Classifica Giocatori.