

REGOLE DELLA CAMPAGNA

REGOLE DI GIOCO

Regole ufficiali

Le regole riguardanti le campagne applicabili a Siren's Call sono solo e unicamente quelle elencate in questo documento, pertanto sono escluse quelle previste da Campaign: Paradiso e Daedalus Fall, specialmente per quanto riguarda gli Spec-Ops.

Inoltre ogni aggiornamento alle regole fornito dalla Corvus Belli sarà applicabile dallo scenario successivo rispetto a quello corrente (cioè dal mese successivo), salvo diversa comunicazione da parte degli Organizzatori di "Siren's Call".

Svolgimento della Campagna

La campagna verrà svolta in **due stagioni**, ciascuna delle quali durerà sei mesi e sarà composta da **5 scenari "standard"** (scelti dal manuale ITS per la stagione 10, Xenotech, eventualmente modificati per renderli più interessanti anche dal punto di vista narrativo) e **1 scenario "speciale"**; i due scenari Speciali saranno giocati a metà e a fine Campagna.

All'inizio di ogni mese i giocatori troveranno le istruzioni per giocare lo scenario del mese in corso alla pagina web della Campagna (<http://www.mandmdesign.it/infinity>) e riceveranno dal *coordinatore* le informazioni circa gli abbinamenti con i rispettivi avversari.

Ogni giocatore giocherà 1 sola partita al mese, salvo considerare la regola logistica "I Cattivi", ma tale partita sarà considerata nei limiti di quanto indicato da tale regola speciale.

Punti Campagna

I **Punti Campagna (PC)** funzionano esattamente come i *Tournament Point* descritti a pagina 7 di Xenotech (3 per Vittoria Totale, 2 per Vittoria, 1 per Pareggio, 0 per Sconfitta). Al termine della campagna, il giocatore e la Fazione con più Punti Campagna saranno i vincitori nelle rispettive Classifiche.

Gli spareggi vengono decisi da (nell'ordine):

- I. vittoria nell'ultimo Scenario;
- II. numero di Territori con controllo assoluto;
- III. Punti Obiettivo totali;
- IV. Punti Vittoria totali;

Classifica Generale delle Fazioni

La **Classifica Generale** delle Fazioni è costruita in modo da mantenere rilevante l'apporto di ogni giocatore e da non sbilanciare il risultato a favore o sfavore delle Fazioni che possono vantare rispettivamente più o meno giocatori

Sarà il risultato delle seguenti operazioni:

1. ogni fazione ottiene +3PC per vittoria totale, +1 per vittoria, 0 per pareggio, -1 per sconfitta e -3 per sconfitta totale di ogni suo giocatore (subirà sconfitta totale il giocatore che perde con una differenza di 5 o più obiettivi);
2. ogni fazione ottiene un ammontare di Punti Obiettivo e Punti Vittoria pari alla differenza tra i Punti Obiettivo e i Punti Vittoria tra i due giocatori;

"Questo metodo permette di bilanciare eventuali disparità nel numero di giocatori tra Fazioni e impegna tutti i giocatori a giocare con il massimo impegno, con l'impareggiabile vantaggio aggiuntivo del non dover eseguire alcun calcolo, perché se ne occuperanno gli onnipotenti Organizzatori della Campagna".

I giocatori della stessa Fazione potranno e/o dovranno scontrarsi tra loro, se questo sarà necessario durante la Campagna (potrebbe non rendersi necessario se il numero di giocatori in un gruppo permette di evitare questi abbinamenti, essendoci "solo" 10+2 partite).

"Su Neo Tenggara, le diserzioni, i contrasti sulla leadership e le situazioni "accese" sono all'ordine del giorno."

Consistenza

Un giocatore si iscrive alla Campagna scegliendo se giocherà principalmente una Fazione con la Lista Generica o con una Settoriale, e dovrà comunicare tale scelta al proprio *coordinatore* di gruppo all'inizio della Campagna.

Durante la campagna, ciascun giocatore deve continuare a giocare la stessa Fazione (PanOceania, Ariadna, Yu Jing, ...) in ogni partita. Se gioca tutte le partite con la stessa Lista Settoriale, o con la Lista Generica della sua Fazione, al termine della campagna ottiene un bonus di +1PC per la "Consistenza".

"Nella tragica situazione di Paradiso, ogni cambio di strategia o richiesta di supporto al Comando Centrale della propria Fazione non può che presentare complicazioni".

Nel corso della Campagna, ogni giocatore potrà variare la propria scelta iniziale e così utilizzare una lista proveniente da una Settoriale diversa o dalla lista generica, purché mantenga la scelta all'interno della propria Fazione principale: tuttavia il giocatore subirà -1PC per ogni volta in cui avrà effettuato la variazione, fino a un massimo di 4 partite, e conseguentemente un totale di -4PC (oltre all'eventuale perdita del +1PC per la Consistenza).

Il cambio di lista (da Generica a Settoriale, o viceversa, o il cambio tra Settoriali), che comporta le penalità indicate alla regola Consistenza, è rilevante solo per la specifica partita in cui viene effettuato il cambio. Per le partite successive, il giocatore tornerà ad utilizzare la Lista Generica o la Settoriale indicata in sede di iscrizione, salvo usufruisca nuovamente del cambio indicato in regola Consistenza, ed entro i limiti permessi.

Nota: la Consistenza rientra tra le informazioni che il coordinatore di gruppo dovrà registrare nel template da inviare agli Organizzatori.

NA2 è da considerarsi un'unica Fazione con diverse Settoriali, ma priva di un roster da "Lista Generica" (o "Vanilla").

Controllo dei territori

L'isola di Neo Tenggara è divisa in dieci territori, corrispondenti ad altrettanti scenari.

I *giocatori* che vincono in un determinato Scenario ottengono il **controllo parziale** del relativo territorio e guadagnano la possibilità di sfruttare il Bonus che esso fornisce nelle partite successive.

Tra di essi, il *giocatore* che totalizza più PC, PO e PV (in quest'ordine) ne avrà il **controllo assoluto**: ciò significa che la regola "Cattura" non potrà avere effetto contro quel *giocatore*, in quel territorio.

***Nota:* il numero di territori sui quali un giocatore ha il controllo assoluto rientra tra le informazioni che il coordinatore di gruppo dovrà registrare nel template da inviare agli Organizzatori.**

Inoltre un giocatore potrà avvalersi del bonus fornito da un territorio conquistato dalla propria Fazione; ciò avviene quando la Fazione si posiziona al primo posto di una Classifica Mensile.

In ogni caso, un giocatore non potrà mai utilizzare più di due bonus alla volta, né due bonus con lo stesso nome (può accadere quando un giocatore ha conquistato un territorio nello stesso mese in cui lo ha conquistato la sua Fazione di appartenenza).

"Nessuna Fazione ha abbastanza truppe sull'Isola per mantenere efficacemente l'occupazione su un così ampio territorio e coordinare le attività militari di fronte a così tante forze in gioco allo stesso tempo".

Una volta a conoscenza dei risultati del mese precedente, ogni giocatore dovrà comunicare al coordinatore i bonus dei quali intende avvalersi durante lo scenario del mese, senza comunicarli all'avversario; questi poi dovranno essere annotati e indicati in Lista di Cortesia, di modo che l'avversario ne sia a conoscenza durante la partita.

***Nota:* in caso l'avversario sia lo stesso coordinatore del gruppo, il giocatore potrà comunicarli ad altro giocatore, all'interno del proprio gruppo di partecipanti alla Campagna.**

Cattura

Se un *giocatore* con il **controllo parziale** su più di due territori viene sconfitto in uno scenario, il suo avversario (vincitore in quell'ultimo scenario) potrà sottrargli *uno* di tali territori. La scelta del territorio spetta al vincitore e può essere fatta tra quelli di cui NON è stato utilizzato il bonus nella partita del precedente Scenario mensile.

Non è possibile sottrarre a un giocatore un territorio su cui esercita **controllo assoluto**.

"La sinergia tra le truppe presenti sull'Isola ha garantito alla Fazione la possibilità di stabilire un solido avamposto in quel terreno e le forze avversarie non hanno sufficienti risorse da dedicare alla conquista di tale posizione di vantaggio".

La *cattura* di un territorio avversario non esclude la regolare conquista del territorio corrispondente allo Scenario mensile, avvenuta con la vittoria della partita.

La regola Cattura si applica solo internamente a un gruppo di gioco e non nella gestione dei territori a livello nazionale.

Spec-Ops

"In ogni situazione critica si distinguono soldati dotati di particolari abilità e tempra, caratteristiche fondamentali per sopravvivere nella guerra in corso: ogni Spec-Ops rappresenta un prezioso strumento nelle mani di ogni stratega ed è in grado di ribaltare le sorti di Neo Tenggara".

Alla fine di ogni partita, ciascun giocatore riceverà 1 punto EXP per ogni punto Punto Obiettivo guadagnato in partita. Tali punti possono essere accumulati e/o spesi per acquistare abilità, equipaggiamento o caratteristiche per un modello Spec-Ops (vedi *Infinity Army*).

È permesso avere UN solo Spec-Ops per volta. Non è possibile vendere o barattare abilità, equipaggiamento o caratteristiche; si può però sostituirle con un livello successivo (es. Martial Arts L3 con Martial Arts L4).

Il giocatore deve comunicare al coordinatore gli acquisti di armi, abilità ed equipaggiamenti per lo Spec-Ops *prima* dell'estrazione degli obiettivi classificati della partita del mese o, quando non richiesti dalla missione, *prima* del Tiro per l'Iniziativa (WIP del tenente). Sarà compito del coordinatore controllare che in partita sia stato giocato correttamente lo Spec-Ops, qualora richiesta una verifica dall'avversario.

***Nota:* in caso l'avversario sia lo stesso coordinatore del gruppo, il giocatore potrà comunicarli ad altro giocatore, all'interno del proprio gruppo di partecipanti alla Campagna.**

Se, al termine di una partita, lo Spec-Ops è nello stato Unconscious, il giocatore che lo controlla dovrà effettuare un tiro MedEvac (influenzato dalla presenza in campo di modelli alleati con le abilità Doctor o Paramedic, vedi Tabella 1): se lo supera, potrà essere schierato normalmente nella partita successiva.

Se, al termine di una partita, lo Spec-Ops è nello stato Dead o ha fallito il tiro MedEvac, il giocatore che lo controlla dovrà effettuare un tiro CubEvac (influenzato dalla presenza in campo di modelli alleati con le abilità Doctor o Baggage, vedi Tabella 1): se lo supera, potrà essere schierato normalmente nella partita successiva, altrimenti lo Spec-Ops muore definitivamente e il giocatore dovrà crearne uno nuovo da zero.

In tutti i casi, il giocatore avrà a disposizione i punti Exp ottenuti in quella partita, oltre a quelli non utilizzati per la creazione del precedente Spec-Ops.

Ogni Spec-Ops inizia a 0XP e non deve essere presente in partita per poter guadagnare i punti XP forniti dagli obiettivi raggiunti in partita. I Punti vengono guadagnati dall'armata e lo Spec-Ops potrà spenderli, per essere schierato con potenziamenti durante le partite successive.

"Inferno sulla Terra: le condizioni di estrema precarietà sull'Isola, nonché la contaminazione messa in atto dalle forze Combined Army, indeboliscono anche i soldati più resilienti."

Gli Spec-Ops in Siren's Call non potranno acquisire Total Immunity .

Tabella 1 - Abilità da acquistabili per gli Spec-ops

Abilità	MedEvac		Abilità	CubEvac
Doctor	16		Doctor + Baggage	16
Paramedic	13		Doctor	13
--	10		Baggage	10
			--	4

Do ut des

“Ricchezza, prestigio, rispetto, potere: tutte le Fazioni della Sfera Umana, ma sicuramente anche alieni infiltrati con fattezze umanoidi e la peggior feccia criminale che tali macro-società possono produrre, estendono i propri intrighi ben oltre i fronti della guerra su Paradiso e ben oltre lo spionaggio.

La vittoria di una squadra di Aristeia! può portare molto a chi tesse trame dietro alla sua facciata, come l'incremento in immagine e in denari sonanti che può portare un patriottico primo piano su uno splendido logo, quando questo è collegato al proprietario del team, ed è stampato su una capsula, e quella capsula viene catapultata dall'orbita direttamente sul campo di battaglia per fornire glorioso supporto tecnologico alle truppe in missione.”

Una volta per Scenario, il Coordinatore del proprio gruppo di gioco può organizzare abbinamenti tra i giocatori partecipanti alla Campagna interessati a giocare ad Aristeia! per ottenere un bonus utilizzabile una volta durante uno degli scenari successivi.

Può essere utilizzato massimo 1 bonus *do ut des* per ogni missione di Scenario e non è utilizzabile per gli Scenari Speciali.

Il vincitore di una delle partite di Aristeia! otterrà un lancio di dado sulla tabella *Booty*: il bonus corrispondente al risultato del lancio verrà “convertito” in un segnalino (basetta da 25mm) che potrà essere messo in campo durante lo schieramento del giocatore, utilizzando le regole di schieramento di una *AI Beacon*, utilizzando un valore PH13.

In caso di deviazione:

- il segnalino non potrà essere posizionato oltre la zona di schieramento del giocatore e si fermerà completamente all'interno della stessa, o a contatto con il lato del campo di gioco;
- il segnalino deve essere sempre posizionato in un punto accessibile, spostandolo della minore distanza possibile per renderlo accessibile a modelli privi di regole speciali di movimento (es. Superjump);
- nel momento in cui dovesse finire sopra a un punto di un elemento scenico dove non risulterebbe posizionabile o accessibile, potrà eventualmente essere spostato di un livello

inferiore (es. piano di un edificio), o fino al livello del terreno, scegliendo sempre la distanza inferiore in linea d'aria;

- la scelta finale spetta sempre al giocatore che ha schierato il segnalino, in caso di situazioni considerate dubbie;
Esempio) il segnalino devia sul muro di contorno del tetto di un edificio, ma più di metà della basetta è esterna all'edificio. Portarlo all'interno dell'edificio richiederebbe 1", mentre portarlo al piano inferiore o a livello del terreno richiederebbe 1,2", ma dipenderebbe anche dal punto della basetta dal quale si misura. Il giocatore che ha schierato il segnalino sceglierà la posizione finale.

Una volta schierato in campo, il giocatore che l'ha schierato potrà portare un modello a contatto di base con esso e spendendo una short movement skill senza lanci di dado, potrà aggiungerlo al profilo del modello.

Anche il giocatore avversario potrà ottenerlo, ma solo con un modello considerato *Specialist* dalla missione, posizionandolo a contatto di base con il segnalino, spendendo una short skill e superando un lancio di dado sulla WIP; tale lancio potrà essere ripetuto spendendo una short movement skill.

Dopo essere stato acquisito, il segnalino verrà rimosso dal gioco.

REGOLE LOGISTICHE

Partecipazione

La Campagna Italiana "Siren's Call" inizierà Domenica 2 Giugno 2019 alle ore 12:00.

Le iscrizioni chiuderanno il giorno 31 Maggio alle ore 23:59.

Gli *Organizzatori* prenderanno in considerazione eventuali iscrizioni di singoli giocatori o di gruppi di gioco avvenute dopo l'inizio della Campagna e valuteranno di volta in volta le modalità di inserimento, specialmente a livello di Classifica. In ogni caso, l'inserimento effettivo avverrà con il successivo aggiornamento dei dati e quindi con l'inizio dello Scenario successivo.

Ogni giocatore potrà giocare la Campagna in più Club, ma dovrà iscriversi una volta per ogni Club con il quale giocherà e indicarlo nel modulo.

Termini

Ad eccezione del primo mese di Campagna, gli **Organizzatori** si impegnano a pubblicare *in primo luogo* lo Scenario del mese successivo (per dar modo ai giocatori di iniziare a pensare alle liste), *in secondo luogo* le Classifiche aggiornate, il 1° giorno di ogni mese, salvo venga comunicato diversamente.

L'invio del modulo con i risultati da parte del *Coordinatore* dovrà avvenire almeno 5 giorni prima della fine del mese.

Di conseguenza il numero di giornate in cui sarà possibile giocare le partite dipenderà dal mese in corso, ma ciò è necessario per permettere l'aggiornamento delle Classifiche e del sito.

"I Cattivi"

Qualora un gruppo sia composto da un numero dispari di giocatori, una volta al mese uno dei giocatori del gruppo (chiamiamolo "*Mimimmo*") dovrà giocare contro il giocatore rimasto privo di avversario (chiamiamolo "*Barbagli*").

Il *Mimimmo* fornirà il proprio punteggio alla macro-fazione "I Cattivi", scontrandosi contro il *Barbagli*: nel far ciò, potrà scegliere qualunque esercito, in Lista Generica o Settoriale.

Il *Mimimmo* potrà utilizzare eventuali bonus forniti dai territori conquistati a livello Nazionale dalla Fazione "I Cattivi", ma non farà uso degli Spec-Ops.

Il **coordinatore** dovrà registrare regolarmente l'esito della partita, ma non verrà conteggiato il risultato del *Mimimmo* nella Classifica Giocatori. I risultati del *Barbagli* saranno considerati normalmente.

VARIAZIONE DAL MESE DI LUGLIO: in fase di stesura lista, il Mimimmo ha a disposizione gli stessi Bonus del Barbagli, ma li sceglierà in modo indipendente. A partire dal terzo scenario (incluso), avrà anche a disposizione uno Spec-Ops con al massimo 10 punti exp.

Compiti del giocatore

Ogni mese ogni **giocatore** sarà tenuto a comunicare al **coordinatore** il risultato delle loro partite, specificamente:

- upgrades acquistati per lo Spec-Ops con i punti EXP guadagnati dai Punti Obiettivo;
- l'eventuale cambio di Lista dell'Esercito, cioè l'utilizzo di un *roster* diverso (da Generica a Settoriale, o viceversa, o cambio di Settoriale) rispetto a quello indicato in sede di iscrizione;
- l'utilizzo di bonus forniti dalla conquista di territori durante la Campagna;
- (conclusa la partita del mese) vittoria, sconfitta o pareggio;
- (conclusa la partita del mese) totale dei Punti Obiettivo per ogni giocatore;
- (conclusa la partita del mese) totale dei Punti di Lista corrispondente ai modelli sopravvissuti alla partita;
- (conclusa la partita del mese) eventuale morte dello Spec-Ops;
- (conclusa la partita del mese) l'utilizzo della regola *Cattura* e del territorio che si intende sottrarre al giocatore sconfitto;

Compiti del coordinatore

Il **coordinatore** dovrà:

- realizzare gli abbinamenti tra i giocatori del proprio gruppo partecipanti alla Campagna;
- registrare le informazioni e i risultati forniti dai giocatori esclusivamente sul template scaricabile dalla pagina della Campagna. Le informazioni necessarie sono indicate nelle *Regole di gioco*, alle sezioni *Svolgimento della Campagna*, *Consistenza*, *Controllo dei territori*;
- inviare agli *Organizzatori di "Siren's Call"* il template aggiornato, utilizzando i contatti forniti e secondo le tempistiche indicate nel Regolamento (*Importante*: utilizzare il nickname con il quale i giocatori si sono registrati alla Campagna);
- aggiornare lo status degli Spec-Ops e verificare che i giocatori utilizzino le informazioni previamente fornite durante le partite di Campagna, onde evitare cambi di equipaggiamenti, abilità o armi, a seguito della scelta effettuata;
- registrare la conquista dei territori all'interno del proprio gruppo di gioco, l'utilizzo della regola *Cattura* e il corretto utilizzo dei *bonus* da essi forniti;

FAQ

- regola logistica "I Cattivi"
- ogni giocatore giocherà 1 sola partita al mese, salvo considerare la regola logistica "I Cattivi", ma tale partita sarà considerata nei limiti di quanto indicato da tale regola speciale;
- i giocatori della stessa Fazione potranno e/o dovranno scontrarsi tra loro, se questo sarà necessario durante la Campagna (potrebbe non rendersi necessario se il numero di giocatori in un gruppo permette di evitare questi abbinamenti, essendoci "solo" 10+2 partite). Diserzioni, contrasti sulla leadership e situazioni di tensione sono all'ordine del giorno;
- NA2 è da considerarsi un'unica Fazione con diverse Settoriali, ma priva di un roster da "Lista Generica" (o "vanilla");
- in Consistenza:
 - il cambio di lista (da Generica a Settoriale, o viceversa, o il cambio tra Settoriali), che comporta le penalità indicate alla regola Consistenza, è rilevante solo per la specifica partita in cui viene effettuato il cambio. Per le partite successive, il giocatore tornerà ad utilizzare la Lista Generica o la Settoriale indicata in sede di iscrizione, salvo usufruisca nuovamente del cambio indicato in regola Consistenza, ed entro i limiti permessi;
- in *Spec-Ops*:
 - "Inferno sulla Terra: le condizioni di estrema precarietà sull'Isola, nonché la contaminazione messa in atto dalle forze Combined Army, indeboliscono anche i soldati più resilienti."*
 - Gli Spec-Ops in Siren's Call non potranno acquisire Total Immunity (FAQ che entrerà in vigore a partire dallo Scenario 4 compreso)."
- ogni Spec-Ops inizia a 0XP e non deve essere presente in partita per poter guadagnare i punti XP forniti dagli obiettivi raggiunti in partita. I Punti vengono guadagnati dall'armata e lo SpecOps potrà spenderli, per essere schierato con potenziamenti durante le partite successive;
- riguardo agli Spec-Ops e alla Campagna in generale, si utilizzano unicamente le cose esplicitamente indicate nelle Regole che pubblichiamo;
- aggiornata regola "I Cattivi" con Spec-Ops;
- aggiunta regola "Do ut des";
- in Controllo dei Territori:
 - "Inoltre un giocatore potrà avvalersi del bonus fornito da un territorio conquistato dalla propria Fazione; ciò avviene quando la Fazione si posiziona al primo posto di una Classifica Mensile."
 - "In ogni caso, un giocatore non potrà mai utilizzare più di due bonus alla volta, né due bonus con lo stesso nome (può accadere quando un giocatore ha conquistato un territorio nello stesso mese in cui lo ha conquistato la sua Fazione di appartenenza)."
- in "Compiti del Coordinatore":

Su tutto ciò che, a livello logistico, non sia indicato dalle regole di Siren's Call, vige la discrezionalità del coordinatore: in questo modo, questioni come abbinamenti, setup dei tavoli, regole sul proxy, arbitraggio, risoluzione controversie, etc, possono essere gestite sulla base delle esigenze e possibilità di ogni gruppo di gioco.



- oltre ai loro bonus di Fazione, i Cattivi hanno a disposizione gli stessi Bonus del giocatore che affrontano, ma li scelgono in modo indipendente. Dal terzo scenario in poi, hanno a disposizione uno spec-ops da 10 punti.
- su tutto ciò che, a livello logistico, non sia indicato dalle regole di Siren's Call, vige la discrezionalità del coordinatore: in questo modo, questioni come abbinamenti, setup dei tavoli, regole sul proxy, arbitraggio, risoluzione controversie, etc, possono essere gestite sulla base delle esigenze e possibilità di ogni gruppo di gioco.