

BLOOD BERETS™

REGOLAMENTO INTRODUTTIVO

Gioco per: 2/4 persone

Durata media di una partita: 1½ ore per lo scenario INTRODUTTIVO

SCENARIO INTRODUTTIVO

Per poter giocare la vostra prima partita dovrete leggere prima attentamente tutta questa sezione. I termini usati e le procedure resteranno invariate anche nel REGOLAMENTO BASE ed AVANZATO che troverete nei fascicoli successivi.

MISSIONE INTRODUTTIVA

Un gruppo di BLOOD BERET è rimasto isolato durante l'attacco ad un avamposto sotterraneo di VENERE. L'unica speranza di sopravvivere consiste nel rompere l'accerchiamento e ricongiungersi al grosso delle forze.

CONDIZIONI DI VITTORIA BLOOD BERET: portare fuori dalla mappa almeno due BLOOD BERET.

CONDIZIONI DI VITTORIA OSCURA LEGIONE: eliminare tutti i BLOOD BERET. Qualsiasi altra condizione rappresenterà un pareggio.

PREPARAZIONE PARTITA

Disporre sul tavolo le MAPPE TATTICHE seguendo lo schema riportato nel regolamento.

Il giocatore dell'OSCURA LEGIONE prende i sei SEGNALINI di TRUPPE NASCOSTE marcati 3, 4, 5, 6, 7, 8 più tutti i segnalini FALSO ALLARME e li dispone sulla MAPPA STRATEGICA, a quattro sezioni. Vengono prelevati e posti in un contenitore opaco sei SEGNALINI di INIZIATIVA LEGIONARI e quattro BLOOD BERET.

Il giocatore dell'OSCURA LEGIONE prende le CARTE PERSONAGGIO relative ai numeri 3, 4, 5, 6, 7, 8 e le dispone sul tavolo dal lato ILLESO.

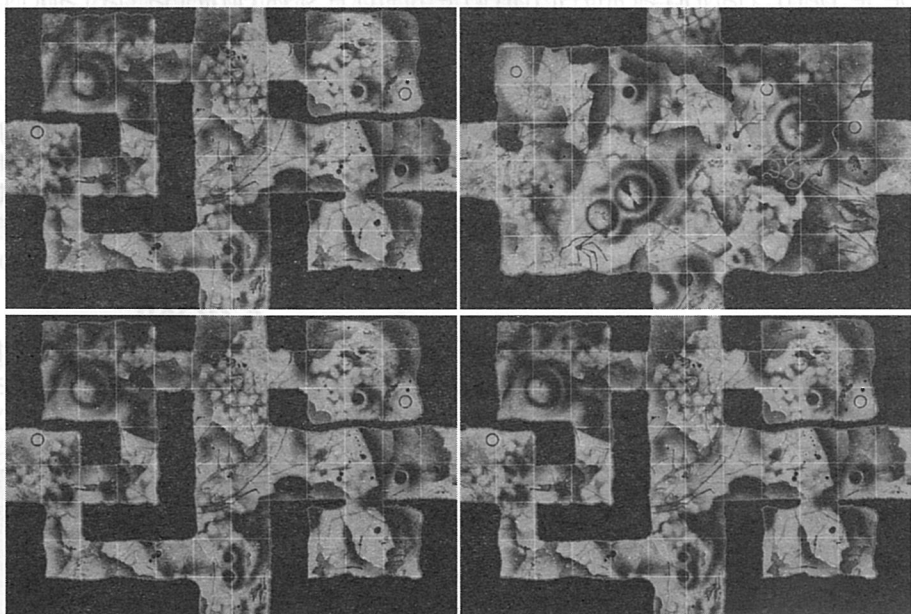
Il giocatore BLOOD BERET prende i numeri 1, 2, 3, 4 delle CARTE PERSONAGGIO e li dispone sul tavolo dal lato ILLESO.

Si pesca il primo SEGNALINO INIZIATIVA e si comincia il gioco.

TURNO DI GIOCO

PERSONAGGI E CARTE RELATIVE

I PERSONAGGI sono il cuore del gioco. Ogni personaggio è rappresentato da una pedina numerata sul dorso e dalla carta relativa. Sulle carte trovate tutte le informazioni vitali per ogni personaggio.



AZIONI

Ogni personaggio ha un numero di azioni da spendere durante ogni turno di gioco.

Un **ATTACCO** ad un nemico è un'azione.

MUOVERE di tre quadretti sulla mappa rappresenta un'azione.

Un personaggio con tre azioni per turno di gioco può scegliere di sparare tre volte, muovere per un totale di nove quadretti o combinare movimento e combattimento.

ABILITA' E TIRI DI DADO

Il valore delle **ABILITA'** e il risultato del tiro di dado governano la riuscita di molte azioni. Ogni abilità ha un valore specifico. Il giocatore tira un dado da 20 facce e compara il risultato con questo valore. Se il risultato è uguale o inferiore al valore di quella abilità, allora l'azione avrà successo. Se il risultato è superiore l'azione fallirà. ES: Un **BLOOD BERET** con un valore **ARMI DA TIRO** di 14 spende tutte e tre le azioni sparando a tre **LEGIONARI OSCURI**. Ottiene "8", "14", e "19" ottenendo due centri ed un colpo mancato.

Tutti i personaggi sono equipaggiati con armature da combattimento. Per determinare se un personaggio colpito sia stato ferito o meno, si dovrà effettuare un tiro per verificare se l'armatura ha resistito all'impatto. Sottraete dal **VALORE ARMATURA** i **PUNTI DANNO** dell'arma e tirate un dado. Se il valore ottenuto è superiore a questo valore allora l'armatura non ha resistito e il personaggio è stato ferito. ES: I due **LEGIONARI OSCURI** colpiti hanno un **VALORE ARMATURA** di 22.

Il **BLOOD BERET** usa la sua arma di ordinanza, un fucile d'assalto Imperiale che infligge 12 **PUNTI DANNO**.

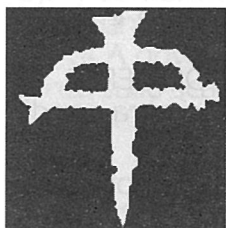
Sottraendo dal valore dell'armatura (22) i danni inflitti dal fucile (12) otteniamo il valore da non superare con il tiro di dado affinché l'armatura possa proteggere il **LEGIONARIO OSCURO**. Il giocatore tira due volte (una per ogni colpo andato a segno) ed ottiene 8 e 15. Il primo tiro ci dice che il colpo è stato fermato dall'armatura (8 è minore di 10) ma il secondo (15) la penetra, ferendo il **LEGIONARIO OSCURO**.

Segue la lista delle **ABILITA'** contenute nelle **CARTE PERSONAGGIO** ed utilizzabili in questo scenario.

ARMI DA TIRO: tutte le armi da fuoco funzionano utilizzando questo valore. Viene anche utilizzato quando si vuole riparare un'arma inceppata.

CORPO A CORPO: le armi utilizzabili in corpo a corpo sono identificate da un asterisco. Questo valore viene utilizzato solo per risolvere questo tipo di scontri.

ORDINE DI INIZIATIVA



I giocatori, a turno, senza guardare, pescano dal contenitore opaco, un segnalino **INIZIATIVA** per determinare chi agirà per primo. Il giocatore che comanda le truppe contrassegnate dal simbolo estratto avrà il diritto di agire con uno dei personaggi a disposizione. Completate le azioni il giocatore posizionerà a fianco del personaggio utilizzato il segnalino **INIZIATIVA**. A questo punto verrà pescato un nuovo segnalino e così via, fino all'esaurimento degli stessi. **IMPORTANTISSIMO**: nel contenitore devono restare un numero di segnalini pari al numero di personaggi in gioco. Quando vengono eliminati dei personaggi deve essere quindi rimosso il numero equivalente di segnalini

INIZIATIVA. Se il personaggio rimosso aveva già agito si toglierà dal gioco assieme alla figura anche il segnalino **INIZIATIVA** al suo fianco. Se il personaggio non aveva ancora agito, con il personaggio andrà rimosso dal contenitore anche un segnalino dello stesso simbolo. Quando tutti i personaggi, di entrambe le parti, hanno agito, il turno è finito e si ricomincia da capo mettendo nuovamente i segnalini **INIZIATIVA** nel contenitore.

MOVIMENTO

Con questo termine si identifica lo spostamento di un personaggio sulla mappa verso un nuovo quadretto adiacente libero. Non è ammesso transitare o fermarsi su un quadretto occupato. Un personaggio può passare diagonalmente tra due quadretti occupati a patto che il quadretto di arrivo non sia occupato. La base del personaggio deve essere contenuta interamente da un solo quadretto nel disegno.

AZIONI

Tutte le azioni, ad eccezione dei movimenti, dipendono dalle **ABILITA'**. Come detto in precedenza, per determinare il successo di un'azione si tira un dado e si confronta il risultato con il valore dell'abilità in oggetto. Se il risultato è uguale o inferiore l'azione è riuscita.

AZIONE	ABILITA'
COMBATTIMENTO RAVVICINATO COMBATTIMENTO A DISTANZA	CORPO A CORPO ARMI DA TIRO

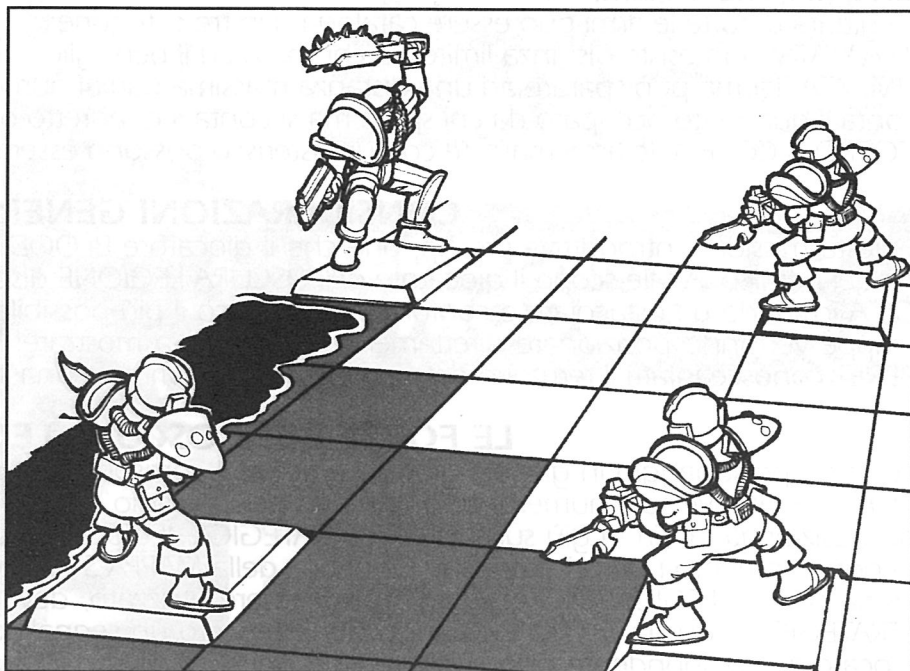
USO DELLE ARMI

ARMI DA TIRO

Per poter sparare occorre:

- 1) decidere con quale arma si fa fuoco.
- 2) Avere una linea di visuale libera fino al bersaglio selezionato.

NOTA: Con linea di visuale libera si intende una linea retta, tracciata dal centro del quadretto occupato da chi spara fino al bersaglio, non interrotta da muri o quadretti occupati da personaggi. L'uso di un righello è consigliato. Senza una linea di visuale libera è impossibile sparare.



Le zone ombreggiate sono fuori dalla linea di vista del Blood Beret

A questo punto, con un semplice tiro di dado si controlla se si è colpito il bersaglio. Il sistema utilizzato è quello precedentemente descritto. In caso positivo si verifica se l'armatura ha parato il colpo (RESISTENZA ARMATURA).

CORPO A CORPO

Come per le ARMI DA TIRO, dopo aver scelto l'arma, si tira un dado e si controlla se il colpo è arrivato a segno. In caso positivo si verifica se l'armatura ha parato il colpo (RESISTENZA ARMATURA).

Un combattimento ravvicinato, CORPO A CORPO, può avvenire solo tra due personaggi adiacenti. Questa condizione di vicinanza non impone comunque il combattimento. Uno dei due personaggi deve essere attivo e spendere un'azione. Se non decide di attaccare in corpo a corpo, il personaggio può comunque sparare ad altri personaggi o muoversi lontano. Le armi da corpo a corpo sono identificate da un'asterisco prima del nome dell'arma.

RIEPILOGO:

SE IL RISULTATO DEL DADO E' MAGGIORE DELL'ABILITA' UTILIZZATA, IL COLPO E' ANDATO A VUOTO.

SE IL RISULTATO E' UGUALE O INFERIORE AL VALORE DELL'ABILITA' UTILIZZATA IL COLPO E' ANDATO A SEGNO.

RESISTENZA DELL' ARMATURA

Quando un personaggio viene colpito da un'arma si deve verificare se il colpo penetra l'armatura. Procedere quindi come segue:

- 1) trovate il valore di armatura del bersaglio.
- 2) Sottraete da questo valore i PUNTI DANNO dell'arma.
- 3) Tirate un dado. Se il risultato è SUPERIORE di questo valore, il personaggio è stato FERITO. Se il risultato è uguale o inferiore l'armatura ha assorbito il colpo ed il personaggio è ILLESO.

Es.: un LEGIONARIO OSCURO con un VALORE di ARMI DA TIRO di 11 spara ad un BLOOD BERET.

Per colpirlo deve ottenere 11 o meno sul tiro di dado.

Il VALORE dell'ARMATURA del BLOOD BERET è di 24.

I PUNTI DANNO del fucile pesante del LEGIONARIO sono 10.

Se il LEGIONARIO colpisce il BLOOD BERET, si deve fare un tiro RESISTENZA ARMATURA. Il BLOOD BERET per rimanere ILLESO deve ottenere 14 o meno ($24 - 10 = 14$), se ottiene 15 o più, rimarrà ferito.

FERITE

LEGIONARI OSCURI e BLOOD BERET muoiono dopo il secondo colpo a segno non assorbito dall'ARMATURA. La prima volta che un BLOOD BERET o un LEGIONARIO vengono FERITI si deve girare la CARTA PERSONAGGIO sul lato FERITO.

Su questo lato i valori armatura e abilità sono inferiori. Quando un personaggio muore, il personaggio e la carta relativa vengono rimossi dal gioco. Se il personaggio non ha ancora agito, viene rimosso anche un segnalino INIZIATIVA dal contenitore. Se dovesse aver agito, questo segnalino sarà a fianco del personaggio e verrà rimosso comunque.

GITTATA DELLE ARMI

La gittata di tutte le armi può essere catalogato in tre categorie:

ILLIMITATA: non esiste distanza limite tra chi spara ed il bersaglio.

LIMITATA: l'arma può sparare ad una distanza massima pari al numero di quadretti segnati. NOTA: non si conta il quadretto occupato da chi spara ma si conta il quadretto occupato dal bersaglio.

CORPO A CORPO: le armi marcate con un asterisco possono essere utilizzate solo per questo scopo.

CONSIDERAZIONI GENERALI

Questa missione introduttiva presuppone che il giocatore BLOOD BERET non conosca l'esatta ubicazione del nemico. A tale scopo il giocatore dell'OSCURA LEGIONE disporrà le sue forze sulla MAPPA STRATEGICA in modo da ostacolare e confondere il nemico il più possibile. Contrariamente alle altre missioni le mappe verranno posizionate direttamente sul tavolo a mostrare il piano di gioco. Il giocatore BLOOD BERET conosce infatti il territorio dato che si tratta di simulare una sorta di ritirata.

LE FORZE DELL' OSCURA LEGIONE

Per ogni personaggio in gioco il giocatore riceve il corrispondente SEGNALE TRUPPE NASCOSTE che identifica, attraverso il numero, uno specifico personaggio. Questi segnalini con i FALSI ALLARMI vengono posizionati faccia in giù sulla MAPPA STRATEGICA. Il giocatore dell'OSCURA LEGIONE potrà verificare in ogni momento i propri segnalini. Ogni box della MAPPA STRATEGICA rappresenta una MAPPA TATTICA. Prima che un LEGIONARIO OSCURO possa essere utilizzato, deve essere attivato e mosso dalla MAPPA STRATEGICA a quella TATTICA. Quando viene pescato un segnalino INIZIATIVA dell'OSCURA LEGIONE, il giocatore corrispondente può piazzare uno dei suoi personaggi sulla corrispondente MAPPA TATTICA, muovere un segnalino TRUPPE NASCOSTE da una MAPPA STRATEGICA ad una adiacente, oppure muovere e/o combattere con un LEGIONARIO già presente sulla MAPPA TATTICA seguendo le procedure di azione standard. Come di consueto ultimata la mossa, il segnalino INIZIATIVA dovrà essere lasciato a fianco del pezzo selezionato.

RICORDATEVI che:

- 1) quando si sposta un segnalino TRUPPE NASCOSTE in una MAPPA STRATEGICA corrispondente ad una MAPPA TATTICA che contiene un BLOOD BERET si deve seguire la procedura di ATTACCO A SORPRESA.
- 2) Quando si sposta un segnalino TRUPPE NASCOSTE in una MAPPA STRATEGICA corrispondente ad una MAPPA TATTICA vuota, non è necessario indicarne l'esatta locazione. Considerarlo solo come "attività nemica nell'area".
- 3) Per confondere il nemico è ammesso muovere i segnalini FALSI ALLARMI.
- 4) Se un segnalino FALSO ALLARME si trova in una MAPPA STRATEGICA corrispondente ad una MAPPA TATTICA dove è presente un BLOOD BERET il segnalino deve essere rimosso. Considerarlo come "interferenza sullo scanner".

ATTACCO A SORPRESA

Quando un BLOOD BERET entra in una nuova MAPPA TATTICA dove sono presenti segnalini TRUPPE NASCOSTE occorre verificare quale fazione è stata sorpresa. Entrambi i giocatori tirano un dado e sommano il valore INIZIATIVA. Il giocatore BLOOD BERET utilizza il valore del soldato, mentre l'OSCURA LEGIONE utilizza il valore più alto tra i personaggi presenti in quella MAPPA TATTICA. Chi ha totalizzato il valore più alto deciderà dove piazzare i LEGIONARI OSCURI presenti in quella MAPPA TATTICA.

Quando un segnalino TRUPPE NASCOSTE entra in una MAPPA STRATEGICA corrispondente ad una MAPPA TATTICA dove è presente un BLOOD BERET si procede come sopra, ma questa volta sarà il giocatore BLOOD BERET a poter scegliere il miglior valore tra i suoi personaggi presenti nell'area.

BUON DIVERTIMENTO!

