



NELLA GIUNGLA DI VENERE

Lo scopo della seconda missione, che si svolge nella giungla di Venere, è quello di individuare gli ingressi di una fortezza segreta dell'Oscura Legione, situata in qualche sperduto angolo del fronte.

ALLA CACCIA DEL NEMICO

I Blood Berets sono stati inviati in un'area della giungla Venusiana con l'ordine di localizzare gli accessi di una fortezza della Legione, in preparazione di un'offensiva di maggior portata.

L'individuazione di questi ingressi è di importanza fondamentale, perché solo così sarà possibile far entrare l'esercito nella fortezza.

MAPPA DEL GIOCO

Posizionate le parti della mappa in modo che le sezioni delle grotte siano rivolte verso l'alto.

FORZE

- Il giocatore che tiene i Blood Berets, usa la squadra al completo ed equipaggiata (ad esclusione del Sergente e del Medico) con gli Scanner. Se fate riferimento alle regole base, il Nefarita userà solo le carte della Necrotecnologia riferite al Belitshe e all'Azogar.

P.S.: Nelle carte il termine "miniatura" è da intendersi come "Personaggio", dato che potrete utilizzare al posto delle pedine Personaggio le miniature in plastica.

- Il giocatore che tiene l'Oscura Legione può utilizzare tutti i Legionari, ma un solo Nefarita. Durante ogni turno di gioco, fino a quando tutti i personaggi saranno stati attivati, egli potrà aggiungere un segnalino Iniziativa della Legione. Finché il Nefarita sarà vivo i Legionari uccisi potranno essere rimpiazzati all'inizio del turno successivo, al ritmo di uno per turno. I nuovi arrivi possono materializzarsi in una qualunque sezione non ancora scoperta. Quando tutte le sezioni delle mappe Tattiche saranno voltate, le truppe addizionali dell'Oscura Legione potranno essere poste solo in quelle aree di giungla contenenti Tunnel di Entrata non ancora individuati.

All'inizio di ogni turno dovrete provvedere a mettere nella tazza opaca il corretto numero di segnalini Iniziativa della Legione.

1° turno: 1 pedina
2° turno: 2 pedine
3° turno: 3 pedine

Se il Nefarita muore, i Legionari eliminati non potranno più ritornare.

REGOLE AVANZATE PER QUESTO SCENARIO

I Blood Berets possono scegliere 5 carte di Equipaggiamento in aggiunta agli Scanner. Anche il Nefarita può scegliere 5 carte. Decidete quante carte dell'Oscura Simmetria usare (ammesso che vogliate usarle), estraendole a caso; a questo punto aggiungete le carte di Necrotecnologia che avete scelto, fino ad avere le vostre 5 carte.

CONDIZIONI PER LA VITTORIA

Lo scopo di questa missione è quello di localizzare gli ingressi della fortezza. Il giocatore che tiene i Blood Berets vince quando ha scoperto tutte e tre le entrate (almeno una delle quali deve essere intatta). Il giocatore che tiene l'Oscura Legione vince quando ha ucciso tutti i soldati equipaggiati con lo Scanner, oppure quando tutte e tre le entrate sono saltate in aria.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore che tiene l'Oscura Legione inizia a porre i segnalini Truppe Nascoste, i segnalini Falsi Allarme, Mine e Entrata Tunnel sulla mappa Strategica. Poi costruisce la mappa, mostrando le grotte e tenendo nascosta la giungla: il suo avversario non deve sapere come si presenta. Chi tiene i Blood Berets decide in quale sezione della mappa Tattica entrare (esclusa quella centrale). Il giocatore che tiene la Legione sposta i suoi segnalini dalla corrispondente sezione della mappa Strategica. A questo punto la mappa Tattica prescelta verrà voltata, mostrando la giungla.

PRIMO TURNO

Durante il primo turno di gioco, chi tiene l'Oscura Legione dispone di un unico segnalino Iniziativa, ma a ogni turno successivo ne riceverà uno addizionale. Il giocatore che tiene i Blood Berets mette sulla mappa Tattica i suoi Personaggi, uno alla volta, man mano che vengono estratti i segnalini Iniziativa. Quando viene estratto un suo segnalino Iniziativa, il giocatore che tiene l'Oscura Legione può agire con un solo Personaggio.

LA MAPPA TATTICA

Le sezioni che rappresentano le grotte indicano, in realtà, zone di giungla non ancora esplorate. Qui le truppe della Legione, intese come segnalini, possono muoversi senza problemi ed in segreto. A parte questo, segnalini Truppe Nascoste e Personaggi della Legione si comportano esattamente come nelle grotte. I segnalini delle Truppe Nascoste possono altresì muoversi obliquamente fra le sezioni.

ESPLORAZIONI

La prima parte di queste regole riguarda le Mine e le Entrate Tunnel.

All'inizio i segnalini corrispondenti vengono messi sulla mappa Strategica. Finché non vengono scoperti, i Blood Berets, troppo intraprendenti, corrono il rischio di far esplodere le Mine mentre si muovono nella giungla.

La regola sugli Scanner spiega come essi possano trovarle senza farle esplodere. Quando entrambi i segnalini sono sulla mappa Tattica possono esplodere solo se vengono avvicinati da un Blood Berets che entra in una casella adiacente a quella della Mina. Il soldato Imperiale è obbligato a farlo se vuole trovare le Entrate Tunnel.

Se il tiro di abilità per lo Scanner ha successo, il Blood Berets ha rivelato uno dei due segnalini Nascosti nella sezione Strategica: il giocatore Legionario Oscuro sposta, pertanto, dalla mappa Strategica alla mappa Tattica un segnalino corrispondente.

Per scoprire cosa sia in realtà, è necessario che il Blood Berets vi sia adiacente per poterlo esaminare. Se esso riesce a superare il test sull'abilità Iniziativa, può girare il segnalino e vedere cosa rappresenta. Se fallisce esplode.

NASCONDERE LE ENTRATE TUNNEL

Quando ci si prepara a giocare una missione in superficie bisogna porre sulla mappa Strategica i segnalini Mine e quelli Entrate Tunnel. Il giocatore Legionario Oscuro ha 18 segnalini, due per ogni sezione della mappa.

È vietato mettere più di un segnalino Entrata Tunnel nello stesso riquadro della mappa Strategica.

Fino a che non vengono spostati sulla corrispondente sezione della mappa Tattica, i segnalini stanno nei riquadri color marroncino. I segnalini Truppe nascoste stanno nella parte blu.

SEGNALINI DISPONIBILI

		3 Entrate Tunnel
		3 Mine pesanti
		12 Mine antiuomo
Fronte	Retro	



Vi sono due tipi di mine: quelle pesanti e quelle antiuomo. Mentre quelle antiuomo colpiscono solo il Personaggio nella stessa casella, quelle pesanti colpiscono anche i Personaggi nelle caselle adiacenti.

Mine antiuomo:

punti Danno nella casella di esplosione = 11

Mine pesanti:

punti Danno nella casella di esplosione = 13

punti Danno nelle caselle adiacenti = 11

La probabilità dei Blood Berets di far esplodere le Mine, mentre si aggirano nella giungla, dipende da quanti punti azione hanno speso.

Tirate un dado per ogni Blood Berets dopo che ha finito di muoversi.

Non tirate mai per i Legionari.

Numero di azioni spese muovendosi: /le mine esplodono con:

1/ 20

2/ 19-20

3/ 18-20

4/ 17-20

FAR ESPLODERE UNA MINA

Il tiro per verificare se una Mina esplode va fatto ogni volta che un Blood Berets entra in una sezione della mappa Tattica corrispondente ad un riquadro della mappa Strategica in cui vi sono ancora dei segnalini nel riquadro marrone.

Se la Mina viene fatta scattare, essa viene prelevata dalla mappa Strategica, corrispondente alla sezione della mappa Tattica in cui il Blood Berets ha terminato la mossa. Se il Blood Berets ha terminato di muoversi in una sezione della Mappa Tattica che non ha più segnalini nascosti, prelevate la Mina dalla sezione in cui il Blood Berets è passato prima di fermarsi.

Se fate scattare una Mina, e l'unico segnalino disponibile è un'Entrata Tunnel non ancora rivelata, allora esplode una trappola e l'ingresso viene distrutto dalla deflagrazione.

COME DETERMINARE LA CASELLA DELL'ESPLOSIONE

Le Mine antiuomo colpiscono solo la casella in cui si trova il soldato che le ha fatte esplodere.

Le Mine pesanti colpiscono anche le caselle adiacenti.

Quando il giocatore fa esplodere una Mina pesante, il Legionario sceglie liberamente la casella centrale d'esplosione: ovviamente l'area colpita deve comprendere la casella in cui si trova il Blood Berets che ha fatto scattare la Mina.

Le Mine pesanti possono ferire anche i soldati della Legione che si trovano nell'area colpita.

COME SCOPRIRE LE MINE

Tutti i Blood Berets, tranne il Sergente e il Medico, sono equipaggiati di Scanner, strumenti che consentono loro di

analizzare un'area alla ricerca di Entrate Tunnel, Mine e nemici nascosti (ogni soldato dispone pertanto di una carta Equipaggiamento Scanner).

Mentre esegue una ricerca il Personaggio deve rimanere fermo. Compiere un'analisi della superficie costa un'azione. Quando si ricercano segni di attività nemica la procedura è quasi automatica: aggiungete 6 al valore di Iniziativa dei soldati quando tirate il test.

COME USARE LO SCANNER

Il Blood Berets annuncia la sua intenzione di voler usare lo Scanner, utilizza un'azione e tira un dado; l'abilità nell'uso dello Scanner è riportata sulla carta.

Se il tiro ha successo avete scoperto un segnalino.

Il Legionario Oscuro rimuove, dalla mappa Strategica relativa, un segnalino e lo pone nella sezione della mappa Tattica dove si trova il Blood Berets, a una distanza minima da ogni Personaggio di 2 caselle.

Quando il Legionario Oscuro piazza il primo segnalino sulla mappa Tattica, (dei due disponibili), può scegliere quale utilizzare.

Quando entrambi i segnalini della sezione della mappa Strategica sono stati posti sulla relativa sezione di mappa Tattica, quest'ultima viene definita come "esplorata" anche se la vera natura dei segnalini è ancora segreta.

RIVELARE I SEGNALINI

Per scoprire cosa rappresenta un segnalino, un Blood Berets deve mettersi adiacente e fare un test.

Tirate il dado utilizzando il valore di Iniziativa.

Se il tiro ha successo, il segnalino può essere girato (tirare per l'Iniziativa non è un'azione).

Se il tiro fallisce il segnalino esplode.

Ogni volta che un Blood Berets entra in una casella adiacente ad una Mina già rivelata, dovete egualmente tirare un dado sull'Iniziativa per vedere se la Mina esplode.





TIRI DI INIZIATIVA

Successo Segnalini coperti Segnalini rivelati

Tunnel	girate il segnalino	
Mina antiuomo	girate il segnalino	rimuovetelo
Mina pesante	girate il segnalino	rimuovetelo

Fallimento Segnalini coperti Segnalini rivelati

Tunnel	esplode **	
Mina antiuomo	esplode ***	esplode ***
Mina pesante	esplode	esplode

- * Non è necessario tirare per le Entrate Tunnel.
- ** L'Entrata Tunnel è minata! Esplode come una mina antiuomo.
- *** Ricordate che le Mine antiuomo esplodono sempre nella casella in cui si trova il Blood Berets che le ha fatte scattare, indipendentemente dal fatto che il soldato si trovi nella stessa casella della Mina, o adiacente ad essa.

IL TERRENO

La densità della vegetazione varia; per indicarla sulla mappa si usano tre diversi colori: marrone, verde smeraldo e verde scuro.

Il movimento consentito attraverso il terreno privo di vegetazione (marrone) è quello normale, cioè 1 punto per casella, per un totale di tre caselle per azione (ricordate: ogni azione = 3 punti).

Il movimento in zone con vegetazione fitta (verde smeraldo) o attraverso la giungla (verde scuro) è molto ridotto: occorrono 2 punti per ogni casella, pertanto, avanzare di tre caselle nella giungla costa 2 intere azioni.

Al centro di ogni casella della mappa è disegnato un puntino rosso. Esso indica che TUTTA la casella è caratterizzata dal medesimo tipo di terreno.

Se utilizzate un'azione per muovervi e entrare in un'area caratterizzata da terreno difficile (giungla o vegetazione fitta), non potrete fare altri movimenti, a meno che non possiate raggiungere una casella con terreno facilmente agibile.

Se destinate due azioni al movimento su un terreno difficile, potrete muovervi di tre caselle (2+2+2 punti utilizzati = 6 punti azione = 2 azioni da 3 punti l'una).

Se destinate tre azioni al movimento su un terreno difficile, potrete muovervi di quattro caselle.

Se destinate Quattro azioni al movimento su un terreno difficile, potrete muovervi di sei caselle.

NASCONDERSI NELLA GIUNGLA

I Personaggi possono nascondersi nella giungla. Se fra due Personaggi avversari vi sono 2 o più caselle giungla, nessuno può sparare all'altro, perché la linea di tiro è ostacolata dalla vegetazione.

Non è sempre facile capire se un Personaggio è nascosto dalla giungla; in caso di dubbio tracciate una linea con un righello, o con qualunque altro oggetto adatto allo scopo, dal centro della casella del Personaggio che spara al centro della casella del Personaggio bersaglio: se la linea attraversa una QUALSIASI PARTE di 2 o più caselle di giungla, il Personaggio è nascosto.

SEZIONI NON ESPLORATE

I Personaggi non possono sparare in/attraverso sezioni inesplorate.



BLOOD BERETS

Adesso potete iniziare a giocare.

Buon divertimento!