



ATTACCO FULMINEO

Lo scopo di questa missione è quello di individuare la testa di ponte nemica, penetrarvi, disegnare una mappa con più indicazioni possibili e scappare con le informazioni così ottenute.

I Blood Berets iniziano con una squadra completa, attrezzata con un equipaggiamento di loro scelta (Scanner più 5 carte). Gli ordini sono di localizzare uno degli ingressi, entrare con le truppe armate di Scanner e spendere un turno in almeno 6 sezioni della mappa. Gli Scanner faranno automaticamente la mappa di ogni sezione ispezionata e ogni informazione raccolta verrà trasmessa, automaticamente, a ognuno degli altri Scanner: ciò significa che, se anche morissero alcuni Blood Berets, i loro sforzi non andrebbero perduti.

Il giocatore che tiene la Legione dispone dello stesso numero di truppe di superficie previsto per la Missione 2. Quando l'azione si svolge nel sottosuolo, le eventuali truppe di superficie rimaste vanno ignorate.

Una volta messi i segnalini segreti, il giocatore Legionario schiera le sue truppe sotterranee come previsto nella Missione 1. Queste forze verranno spostate sulla mappa Tattica non appena i Blood Berets inizieranno ad entrare nei tunnel. Come sempre, alla partenza, le truppe della Legione verranno mosse in sezioni adiacenti a quella scelta come entrata dai Blood Berets il primo turno di gioco.

Nei sotterranei, il giocatore che tiene la Legione ha una scelta: può decidere se usare lo stesso numero di truppe indicato nella Missione 1 oppure può scambiare 4 Legionari per un secondo Nefarita (sempre che quest'ultimo non sia morto in superficie). In questo caso i segnalini delle truppe 7/8/9/10 vengono utilizzati come segnalini Falso Allarme.

Il giocatore che tiene l'Oscura Legione può utilizzare tutti i suoi segnalini Iniziativa, indipendentemente dal numero

di Personaggi che ha sulla mappa. Man mano che i Personaggi vengono uccisi, i segnalini vengono rimossi. Entrambi i Nefariti possono essere equipaggiati con 5 carte dell'Oscura Simmetria/Necrotecnologia.

ATTACCO FULMINEO CON I RANGER DELLA BAUHAUS

Se (in aggiunta ai Blood Berets) usate le carte dei Personaggi che riproducono una squadra di Ranger Venusiani della Bauhaus, il giocatore che tiene l'Oscura Legione può servirsi dell'intero set di Personaggi sia per la superficie che per il sottosuolo; inoltre riceverà 2 Legionari di rinforzo per ogni turno. Vengono rimpiazzati 2 Legionari uccisi per turno (uno per ogni Nefarita vivente).

Carta dei Ranger Venusiani Bauhaus

Fronte		Retro	
ABILITA'	DANNO	ABILITA'	DANNO
Corpo a Corpo	15	**12	
Armi da Tiro	11	12	
Iniziativa	14		
Azioni	3		
Armatura	24		

Fronte

Retro

COME ENTRARE NEI TUNNEL

Quando si localizza un Tunnel d'Entrata, ogni soldato deve portarsi sulla casella d'ingresso e, man mano che svaniscono nel varco, i rispettivi Personaggi vengono rimossi dalla mappa. Quando tutti i soldati sono entrati, girate la sezione della mappa Tattica contenente l'ingresso, in modo che siano mostrate le grotte.

Prima che i Blood Berets avanzino, il giocatore che tiene la Legione deve risistemare le altre parti della mappa.

Prendete nota dell'ordine d'entrata, poiché questo determinerà l'ordine di partenza nei sotterranei. Tutti i Personaggi che entrano nel tunnel nello stesso turno fanno parte del medesimo gruppo d'ingresso. Se tutta la squadra (i sopravvissuti, naturalmente) entra nello stesso turno, vi sarà un solo gruppo. Se nel primo turno entra solo una parte dei membri della squadra, allora tutti i soldati che entreranno nel turno successivo faranno parte del secondo gruppo e così via, finché tutti i soldati saranno entrati. Quando girate la sezione d'entrata per rivelare la sezione di grotte, inizierete la seconda metà della missione (con il primo gruppo che entra nel primo turno etc.).

I Personaggi che entrano nelle grotte sono piazzati in una qualsiasi casella della sezione d'entrata all'inizio del turno.



CONDIZIONI DI VITTORIA

I Blood Berets vincono se riescono a trovare un'entrata, esplorare 6 sezioni e ritornare alla superficie con le informazioni raccolte. In caso contrario essi perdono e l'Oscura Legione aggiungerà un'altra vittoria alla sua lunga lista.

MAPPA DEL GIOCO

Preparate la mappa seguendo le apposite istruzioni. Il giocatore che tiene la Legione pone la mappa Strategica in modo che anche l'avversario possa vederla.

PEDINE PER LA MAPPA

Il giocatore che tiene la Legione decide dove schierare le proprie forze e gli altri segnalini di cui dispone (esistono infatti 2 tipi di segnalini: quelli che rappresentano le Truppe e quelli che rappresentano Mine e Entrata Tunnel).

SEGNALINI INIZIATIVA

Mettete in una tazza opaca i segnalini Iniziativa necessari e mischiateli. Essi potranno essere estratti da un qualunque giocatore. Aggiungete segnalini Iniziativa quando ricevete rinforzi; toglieteli quando i Personaggi vengono uccisi.

LE CARTE

Ogni Blood Berets (e ogni squadra della Bauhaus) può essere equipaggiato con 5 carte Equipaggiamento in aggiunta allo Scanner.

Ogni Nefarita può scegliere 5 carte. Il giocatore che tiene la Legione deve, per prima cosa, decidere quante carte



dell'Oscura Simmetria intende usare (queste vengono estratte a caso); poi sceglie le carte Necrotecnologia fino a raggiungere un totale di 5 carte per ogni Nefarita.

LE TRUPPE

Prendete tanti Personaggi quanti specificati nella missione, oppure costruite una forza tutta vostra seguendo queste semplici regole:

IMPERIALI CONTRO BAUHAUS

Accade molto spesso che le Megacorporazioni del mondo di Mutant Chronicles si scontrino fra loro.

Perché non tentare una missione in cui i Blood Berets combattono contro i Ranger Venusiani della Bauhaus?



ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Vi sono due tipi di dotazione: quella standard e quella speciale, rappresentati da apposite carte Equipaggiamento. Le descrizioni di questo capitolo servono ad integrare le diciture più sintetiche inserite sulle carte stesse.

Un asterisco prima del nome indica un'arma per il combattimento Corpo a Corpo.

Due asterischi vicini ai punti Danno indicano che l'arma infligge due ferite per ogni colpo andato a segno (uccidendo sul colpo Blood Berets e Legionari Oscuri).

Alcune armi danno delle modifiche positive o negative alle abilità di combattimento.

Aggiungetele o sottraetele al valore di abilità relativo quando un Personaggio le utilizza.



* **SQUARTATORE:** quest'arma da ufficiale combina una mazza con una sega elettrica, infliggendo contemporaneamente oltre alla botta un'azione devastante delle lame. Per questa sua caratteristica infligge un danno doppio. **Sono dotati di quest'arma il Medico e l'Ufficiale.**

Danni: **14 **Gittata: Corpo a Corpo**

MITRAGLIATRICE HELLBRAZER: è l'arma d'ordinanza dei Blood Berets specializzati nel Corpo a Corpo. Può essere utilizzata con una mano sola ed è un'arma eccellente negli spazi ristretti.

Danni: 10 **Gittata: 10 caselle**

PISTOLA AGGRESSOR: è l'arma d'ordinanza dei Blood Berets, sostitutiva di armi specifiche per il combattimento Corpo a Corpo. L'Aggressor spara proiettili da 10 mm, ed è ideale per gli scontri a distanze ravvicinate.

È l'unica in grado di sparare a distanza e di effettuare combattimenti Corpo a Corpo (sparando a nemici in caselle adiacenti). In quest'ultimo caso utilizzate l'abilità di combattimento Corpo a Corpo.

Sono dotati di quest'arma il Medico e l'Ufficiale.

Danni: 8 **Gittata: 6 caselle**

INTRUDER: l'Intruder prodotto dalla Corporazione Imperiale è un'arma eccellente e molto affidabile; spara proiettili esplosivi ad alta velocità.

È l'arma ufficiale della truppa.

Danni: 12 **Gittata: illimitata**

LANCIA GRANATE: è un lancia missili perforanti a lunga gittata. Per sparare con quest'arma sono necessarie 2 azioni. Lo Shellshocker può venire utilizzato per sfondare pareti o bloccare dei passaggi. Ogni colpo apre o blocca una breccia di una casella. È necessario effettuare un tiro di abilità con successo (*). Se sparate contro un muro adiacente a una sezione non ancora rivelata, essa verrà girata solo dopo che un Blood Berets sia entrato nella breccia. Poiché questo è un modo decisamente indiscreto per fare irruzione, si perde la possibilità di sorprendere i Legionari. Il giocatore Legionario Oscuro può automaticamente disporre dove vuole i suoi Personaggi. Lo Shellshocker non può venire utilizzato contro bersagli adiacenti al tiratore.

(*) Se un Blood Berets spara contro un muro spesso 2 caselle, egli fallirà automaticamente. Il Legionario Oscuro verificherà, dopo il tiro, se esso ha avuto o meno successo e lo riferirà al giocatore dei Blood Berets.

Armi da Tiro -2

Danni: **17 **Gittata: illimitata**

* **PUGNO DI FERRO:** il soldato dei Blood Berets si è fatto installare un braccio cibernetico. L'impianto gli permette di effettuare degli attacchi Corpo a Corpo a mani nude.

Corpo a Corpo +2

Danni: 11 **Gittata: Corpo a Corpo**

GEHENNA PUKER: i Blood Berets possono sostituire i loro Intruder con un Gehenna Puker, un lanciafiamme che spara un getto di sintoplasma in fiamme. Il Puker brucia alberi e cespugli sulla sua linea di tiro, eliminando la

modifica che normalmente si applica a questo tipo di terreno. Esso causa un Danno doppio ai Legionari, ma si limita a stordire per un turno i Nefariti. Tirate per tutti i Personaggi che si trovano sulla linea di tiro, partendo in linea retta dal tiratore.

Armi da Tiro +2

Danni: **10 **Gittata: 5 caselle**

KIT MEDICO: il Medico dei Blood Berets è l'unico soldato ad avere in dotazione un medikit. Usandolo egli può prestare i primi soccorsi ai membri della squadra, compreso se stesso. Questa attività consuma 2 azioni durante le quali il Medico deve rimanere accanto al ferito.

SCANNER: serve per scoprire Tunnel e Mine nascoste che si trovino nelle vicinanze. Può venire distrutto da un Malfunzionamento di sistema.

Aumenta il valore d'Iniziativa di 6.

Abilità scanner: 12

Perfetto: localizza 2 segnalini

Riuscito: localizza 1 segnalino

Fallito: non localizza nulla

Errore critico: si inceppa

IPERATTIVATORE: il soldato che lo possiede può controllare il flusso d'adrenalina nel sangue, migliorando tempi di reazione e resistenza. Decidete in ogni round se volete usarlo: dopo ogni utilizzo tirate un dado sulla vostra Iniziativa. Se il tiro fallisce, il soldato rimane stordito per un turno. Tirate sull'Iniziativa dopo ogni utilizzo (usando il valore modificato).

+1 azione per turno

+4 all'Iniziativa

SONAR: viene installato direttamente nella scatola cranica, permettendo una particolare sensibilità verso l'ambiente circostante.

+2 ai tiri di Corpo a Corpo

ARMATURA: il corpo viene rafforzato con biotecnologie avanzate; il prezzo da pagare è una minore mobilità. Il movimento è sempre di 2 caselle per azione, indipendentemente dal tipo di terreno attraversato. L'Armatura non è compatibile con l'Iperattivatore.

Movimento: sempre 2 caselle per azione

+2 punti Armatura

CYBER OCCHIO: il Blood Berets è equipaggiato con un Occhio Cibernetico che lo rende immune alla "Cecità" e migliora le sue capacità di tiro con armi da fuoco. L'Occhio Cibernetico può venire distrutto da un "Inceppamento".

+2 al Tiro a distanza

immune alla "cecità"

ELMETTO PSICHICO: il Blood Berets viene circondato da un'aurea psichica che lo protegge dai poteri oscuri dei Nefariti. L'elmetto aumenta il valore di Iniziativa quando si viene attaccati da poteri psichici.

+ 4 punti Iniziativa



* **AZOGAR:** l'Azogar è un'arma vivente per il combattimento Corpo a Corpo composta da un'asta dotata di una sega rotante all'estremità. Quando funziona un Azogar richiede un apporto di sangue che preleva direttamente da chi lo impugna. Il Nefarita deve consumare 1 azione dopodiché potrà usarlo per il resto del turno. Quando non serve un Azogar viene messo in ibernazione in modo da non sprecare energia. Per svegliarlo è poi necessario un intero turno di gioco.

Girate la carta per indicare che l'Azor è inattivo. All'inizio di ogni partita tutti gli Azogar sono sempre inattivi.

Danni: **12 **Gittata: Corpo a Corpo**

ALIMAHN: all'inizio di ogni turno dovrete tirare un dado per determinare il valore d'attacco di quel momento. Ogni attacco riuscito stordisce per 1 turno un Blood Berets. L'abilità d'attacco è uguale al valore d'attacco.

NEFASTI: è un lanciafiamme che spara del plasma incendiato. I Personaggi che sopravvivono a un colpo del Nefasti, non possono fare nessuna azione offensiva per tutto il turno successivo, essendo impegnati a liberarsi dal plasma. Possono però muoversi normalmente.

Il Nefasti produce da sé il proprio carburante, ma impiega del tempo; l'arma può pertanto sparare una sola volta per turno.

Danni: **10 **Gittata: 8 caselle**

NAFAI: un Nefai può essere usato una sola volta. Trattasi di un proiettile enorme dal potere devastante. Può girare attorno agli angoli per colpire il nemico. Il Nefai si muove in totale di 8 caselle quando attacca, oltrepassando tutte le vittime che colpisce (volandogli sopra).

Danni: 10 **Gittata: 8 caselle**

* **NECROLANCIA:** forgiato in cartilagine nera, questo incredibile strumento di morte è molto popolare tra i Nefariti. La sua lunghezza permette al suo possessore di fare degli attacchi Corpo a Corpo ad una casella di distanza (non è necessario trovarsi adiacente al bersaglio).

Per il medesimo motivo l'arma non può venire utilizzata in spazi ristretti (se l'attaccante si trova in corridoi larghi solo 1 casella).

Danni: 12 **Gittata: Corpo a Corpo**

ARTIGLI DI BOHANAR: da lontano sembra una sega elettrica ma, da vicino, si nota come questo infernale ordigno abbia delle zanne al posto della normale dentatura d'acciaio di una sega.

Esse sono parte integrante dell'organismo che attiva l'arma e pertanto non possono mai incepparsi.

Danni: **8 **Gittata: Corpo a Corpo**

GRETCHJAKTH: i Gretchjakth lanciano dei dischi rotanti molto affilati che procurano danni enormi. Durante l'uso, un Gretchjakth ha bisogno di sangue che preleva direttamente da chi lo sta utilizzando. Il Nefarita deve consumare 1 azione dopodiché potrà usarlo per il resto del turno. Quando non serve un Gretchjakth viene messo in ibernazione in modo da non sprecare energia. Per svegliarlo è

poi necessario un intero turno di gioco. Girate la carta per indicare che il Gretchjakth è inattivo. All'inizio di ogni partita tutti gli Gretchjakth sono sempre inattivi.

Danni: **13 **Gittata: illimitata**

BLASTER WHIRLWIND/GLADIO D'ASSALTO: la Whirlwind è una delle armi standard dei Legionari. L'arma era originariamente di progettazione umana, ma la Necrotecnologia ha apportato modifiche sostanziali.

In molti aspetti essa è ora migliorata, al prezzo di una minore affidabilità (spesso esplode in mano a chi la utilizza). Un'ulteriore miglioria è rappresentata dall'innesto di un Gladio d'Assalto, una baionetta ripiegabile agganciata alla canna ed utilizzata nei combattimenti Corpo a Corpo.

Blaster Whirlwind:

punti Danno: 10 **Gittata: illimitata**

Gladio d'assalto:

Danni: 12 **Gittata: Corpo a Corpo**

BELTSHE: questo fucile d'assalto, automatico, brunito di nero, è conosciuto anche come Dono di Algeroth. Esso ha due impugnature ed è ricco di sporgenze aguzze e bordi taglienti. I Belitshe vengono normalmente utilizzati dai potenti Razides. La versione utilizzata dai Nefariti differisce da quella standard per non avere le due lame angolate che sporgono da sotto la canna.

Danni: 12 **Gittata: illimitata**

MODIFICATORI AI TIRI DI ABILITÀ

Situazione Modificatore

Bersaglio o attaccante in cespuglio -2 per colpire *
Bersaglio o attaccante in giungla -4 per colpire *
Corpo a Corpo da dietro +2 per riuscire/+2 danni
L'attaccante sta mirando +4 per riuscire/+4 danni
Sparare muovendosi -4 per colpire
Bersaglio dietro un angolo -4 per colpire

* non si applica quando l'attaccante è sul bordo di cespugli o giungla.

Effetti dell'Equipaggiamento Modifiche

Gehenna Puker +2 Armi da Tiro
Shellshocker -2 Armi da Tiro
Ironfist +2 Corpo a Corpo
Occhio Cibernetico +2 Corpo a Corpo
Sonar +2 Corpo a Corpo
Armatura +2 punti armatura
Iperattivatore +4 Iniziativa
Elmetto psichico +4 Iniziativa

Buon divertimento!

BLOOD BERETS