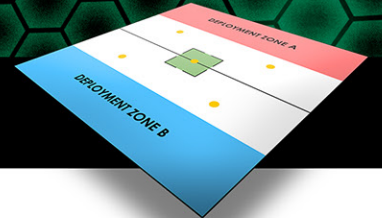
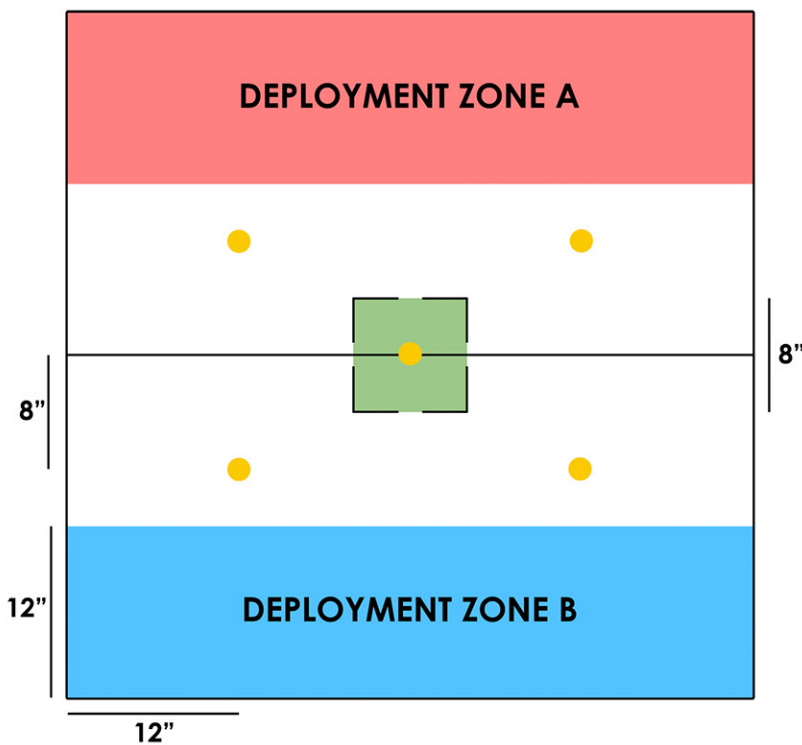


# OPERATION FLAMESTRIKE

CONTROL OF FLAMIA ISLAND



## MISSION: ENGINEERING DECK



CONFIGURAZIONE DEL TAVOLO: G

### REGOLE SPECIALI:

Area Interna, Stanza dell'Obiettivo, Stanza di Sicurezza dell'Obiettivo, Console, Soldati Specialisti.

## TEATRO: CENTRALE NUCLEARE DI ZHURONG



CORVUS BELL  
INFINITY

ITS  
INTEGRATED TACTICAL SYSTEM  
COMPATIBLE

## OBIETTIVI DELLA MISSIONE

### OBIETTIVI PRINCIPALI

- Avere lo stesso ammontare di  $C$  # dell'avversario alla fine della partita (2 Punti Obiettivo, solo se il giocatore ha  $Co$  almeno 1 Console).
- Avere più  $Con$   $Co$  dell'avversario alla fine della partita (5 Punti Obiettivo).
- Metti in Sicurezza la Stanza dell'Obiettivo alla fine del gioco (3 Punti Obiettivo).

### SEGRETO

- Ogni giocatore ha 2 Obiettivi Segreti (1 Punto Obiettivo ciascuno).

## SCHIERAMENTO

Entrambi i giocatori schierano sui lati opposti del tavolo di gioco, con una Zona di Schieramento standard entro 12 pollici dal bordo

Lo schieramento dentro od in contatto di basetta con la Stanza dell'Obiettivo oppure in contatto di basetta con la Console non è permesso.

**Area Interna:** Questo scenario è localizzato all'interno di una nave, quindi l'uso dei Livelli 3, 4 e 5 dell'Abilità Speciale *Schieramento Paracadutato* non è permesso. Comunque, gli altri Livelli di questa Abilità Speciale sono consentiti. I *Radiofari A* devono essere schierati sul bordo del tavolo di gioco, fuori dalla *Zona di Schieramento*, con alcun tiro su PH necessario. L'Area Interna non influisce su altre Abilità Speciali di Schieramento.

## REGOLE SPECIALI

### STANZA DELL'OBIETTIVO

Posizionato al centro del tavolo, copre un'area di 8x8 pollici. In termini di gioco è considerato avere mura di infinita altezza che blocca completamente la *Linea di Fuoco*.

Per rappresentare la  $O$  \ , raccomandiamo di usare la Objective Room di Micro Art Studio, la Operations Room di Plastcraft oppure il Command Bunker di Warsenal la Panic Room di Customeeple.

L'interno della  $O$  \ è una -  $O$  .

La  $O$  \ ha quattro # , uno al centro di ogni muro (vedi la mappa). I #  $O$  \ devono essere rappresentati da un Segnalino Narrow Gate oppure da un elemento scenico della stessa taglia.

I # della  $O$  \ sono chiusi all'inizio del gioco.

° hk@ - @#° V#- @@ - @ ou° V-° ( ° " @@° #\ ku° )

-u@=-uu-

- Attacco.

k-j y@@@

- Solo i Soldati Specialisti possono dichiarare l'Abilità.
- Il Soldato Specialista deve essere in contatto di basetta col Cannello.

-77-uu@

Permette al Soldato Specialista di compiere un tiro *WIP* per Aprire i Cancelli. Un successo apre # per la  $O$  \ . Se il lancio fallisce, può essere ripetuto tante volte quante necessarie, ogni volta utilizzando la corrispettiva Abilità Corta.



## MISSIONE: INGEGNERIA PORTUALE (PAGINA 3 DI 3)

U - uu-k- ° Oo@yk\ 'O' ou° V-° ') -O\ " @uu@\

La Stanza dell'Obiettivo è considerata essere Messa a Sicuro da un giocatore quando quel giocatore è l'unico ad avere qualsiasi soldato all'interno della Stanza che non sia in stato Inscoscio.

O #\ Vo\ O

Esistono 4 *Console*, posizionate nelle differenti metà del tavolo di gioco, ognuno di loro ad 8 pollici dalla linea centrale del tavolo ed a 12 pollici dal bordo del tavolo (vedi mappa). Esiste una quinta *Console* posizionata al centro della O

Ogni *Console* deve essere rappresentata da un Segnalino Console A (CONSOLE A) oppure da un elemento scenico dello stesso diametro (come la Human Consoles di Micro Art Studio, la Tech Consoles ed il Communications Array di Warsenal oppure la Comlink Console di Customeeple).

#\ O 8° k- O #\ Vo\ O ( ° " @@° #\ ku° )

-u@=-uu-

- Attacco

k-j y@@@

- Solo i Soldati Specialisti possono dichiarare l'Abilità.
- Il Soldato Specialista deve essere in contatto di basetta con la Console.

-77-uu@

- Permette al Soldato Specialista di compiere un Normale tiro **WIP** per Collegare la Console. Se il lancio fallisce, esso può essere ripetuto tante volte quante necessarie, ogni volta utilizzando la corrispettiva Abilità Corta.
- Una *Console* collegata, può essere *Collegata* nuovamente da un altro giocatore, applicando la stessa procedura. In questa situazione, la *Console* non è più considerata essere *Collegata* da un avversario.
- I Segnalini Giocatore A e Giocatore B possono essere utilizzati per segnare le *Console Connesse*. Si raccomanda i giocatori di utilizzare un differente tipo di Segnalino.

### SOLDATI SPECIALISTI

Per lo scopo di questo scenario, solo gli *Hackers, Doctors, Engineers, Forward Observers, Paramedics* e soldati che posseggono l'Abilità Speciale *Chain of Command* sono considerati *Soldati Specialisti*.

*Hackers, Doctors* ed *Engineers* non possono fare uso di *Repeaters* o modelli *G: Servant* per compiere le azioni riservate ai *Soldati Specialisti*.

**Ricorda:** Soldati con l'Abilità Speciale *Specialist Operative* possono compiere le differenti funzioni che i *Soldati Specialisti* hanno in questo scenario.

Un Soldato Specialista con un Segnalino Disabilitato può ancora terminare l'Obiettivo di questo scenario.

## FINE DELLA MISSIONE

Questo scenario ha un tempo limite di turni, quindi terminerà automaticamente alla fine del **terzo Turno di Gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo con uno stato di *Ritirata!*, il gioco terminerà alla fine di quel Turno.

Zona di Saturazione (Saturation Zone) Pag. 164 del Manuale Base