

Missioni ITS

SANGUE VITALE (LIFEBLOOD)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »» **Controllare un numero uguale o maggiore** di *Casse Rifornimenti* rispetto all'avversario (4 Punti Obiettivo, ma solamente **se almeno 1 Cassa Rifornimenti** è stata controllata).
- »» **Distruggere lo stesso numero** di *Casse Rifornimenti* dell'avversario, ma non di più (3 Punti Obiettivo, ma solamente **se almeno 1 Cassa Rifornimenti** è stata distrutta).
- »» **Distruggere più** *Casse Rifornimenti* dell'avversario (4 Punti Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

- »» Ogni giocatore ha **2 Obiettivi Segreti** (1 Punto Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

CASSE RIFORNIMENTI

Un totale di 6 *Casse Rifornimenti* sono posizionate sul tavolo di gioco, alla fine della fase di *Schieramento*, quando entrambi i giocatori hanno finito di schierare le loro truppe.

Le *Casse Rifornimenti* sono posizionate utilizzando una variante della regola di Dispersione. Per ogni *Cassa Rifornimenti* viene messa una *Sagoma Circolare* al centro del tavolo con la freccia che indica, alternativamente, una delle due *Zone di Schieramento*, vengono quindi, effettuati due lanci. La seconda cifra del primo lancio, moltiplicata per 2, indica la distanza di dispersione dal centro, in cm, mentre la seconda cifra del secondo lancio indica la direzione della dispersione. Se una *Cassa Rifornimenti* atterra nello stesso punto di un'altra o dove è presente una miniatura già schierata o finisce all'interno di un'area senza accessi, il lancio per questa *Cassa Rifornimenti* deve essere ripetuto.

Ogni *Cassa Rifornimenti* deve essere rappresentata da un Segnalino Cassa Rifornimenti o da uno scenico adeguato (Come i Tech Crates della Micro Art Studio, i Gang Tie Containers della Bandua Wargames, le Supply Boxes della Warsenal o i Cargo Crates di Customeeple).

CONTROLLARE LE CASSE RIFORNIMENTI

Per *Controllare* una *Cassa Rifornimenti*, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto con essa, utilizzare un'Abilità Corta di un Ordine e riuscire in un Lancio Normale di VOL. Ogni *Cassa Rifornimenti* può essere controllata solamente una volta da ogni giocatore.

DISTRUGGERE LE CASSE RIFORNIMENTI

In questa missione, le *Casse Rifornimenti* sono considerate bersagli validi.

Le *Casse Rifornimenti* possono essere *Distrutte* solamente con Munizioni Speciali DA, EXP, K1 o Virale.

Le *Casse Rifornimenti* non possono essere *Distrutte* **prima del secondo Turno di Gioco**.

I Giocatori non possono *Distruggere* una *Cassa Rifornimenti* che non è stata *Controllata* da una delle proprie truppe.

CASSA RIFORNIMENTI

ARM PB STR
1 -3 1

Una volta che una *Cassa Rifornimenti* è stata *distrutta* deve essere rimossa dal tavolo di gioco.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Dottori*, *Ingegneri*, *Osservatori di Artiglieria*, *Hacker*, *Paramedici* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker*, i *Dottori* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate*, che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

CONTROLLO DEI QUADRANTI (QUADRANT CONTROL)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

»»» Alla fine di ogni **Turno di Gioco**: *Dominare lo stesso numero* di Quadranti dell'avversario (1 Punto Obiettivo, ma solamente se **almeno** 1 *Quadrante* è *Dominato* dal giocatore).

»»» Alla fine di ogni **Turno di Gioco**: *Dominare più Quadranti* dell'avversario. (3 Punti Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

»»» Ogni giocatore ha **1 Obiettivo Segreto** (1 Punto Obiettivo).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

QUADRANTI

Alla fine di ogni Turno di Gioco, ma non prima, il tavolo viene diviso in quattro aree come mostrato dalla mappa. Ogni giocatore, quindi, verifica quanti *Quadranti* sta dominando e si assegnano i Punti Obiettivo. Un *Quadrante* è considerato Dominato da un giocatore se questo ha **più** Punti Armata dell'avversario **all'interno** dell'area. Contano solo le Truppe presenti come **Miniature** o **Segnalini** (Camuffamento, Uovo-Embrione, Seme-Embrione...), così come le *AI Beacons*, i *Proxies* e i *Remoti G: Servitore*. Le truppe nello stato di *Inconscio*, *Morto* o *Sepsitorizzato* non contano. Non contano nemmeno i Segnalini che rappresentano armi o pezzi di equipaggiamento (come Mine o Ripetitori Posizionabili), finti Holoecho e ogni Segnalino che non rappresenti una Truppa.

Una Truppa, che sia una miniatura o un Segnalino, è considerata all'interno di un *Quadrante* se **almeno metà** della sua base è all'interno di quel *Quadrante*.

Shasvastii

Le Truppe posizionate all'interno di un *Quadrante*, che hanno l'Abilità Speciale *Shasvastii*, vengono sempre contate, che siano nello stato Normale, *Inconscio* o *Uovo-Embrione*.

Bagaglio

Le Truppe posizionate all'interno di un *Quadrante*, che possiedono l'Abilità Speciale *Bagaglio* sono ugualmente contate e forniscono i Punti Armata extra che la loro Abilità Speciale conferisce.

Gruppi

I Gruppi di Truppe con un singolo valore di Costo per tutte (Branco d'Assalto Antipode, Zoe & Π-Well, Carlota Kowalsky & Moriarty...) devono essere tutte all'interno di un *Quadrante* per essere contate.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

CORSA DEI RADIOFARI (BEACON RACE)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

»» **Catturare più** *Radiofari* dell'avversario (4 Punti Obiettivo).

»» **Catturare lo stesso numero** di *Radiofari* dell'Avversario (2 Punti Obiettivo, ma solamente se almeno 1 *Radiofaro* è stato catturato).

OBIETTIVI SECONDARI

»» Per **ogni** *Radiofaro* Catturato (1 Punto Obiettivo, fino ad un massimo di 4 per giocatore).

OBIETTIVI SEGRETI

»» Ogni giocatore ha **2** *Obiettivi Segreti* (1 Punto Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

Non è permesso schierare all'interno o in contatto di base con la *Stanza del Generatore di Radiofari*.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

STANZA DEL GENERATORE DI RADIOFARI

Posizionata al centro del tavolo, occupa un'area di 20x20 cm. In termini di gioco si considera che abbia i muri di altezza infinita che bloccano completamente la Linea di Tiro.

Ha quattro *Ingressi*, uno al centro di ogni muro (vedi la mappa più in basso). E' possibile rappresentarla utilizzando l'Objective Room della Micro Art Studio o il Command Bunker della Warsenal.

All'inizio della partita gli *Ingressi* della *Stanza del Generatore di Radiofari* sono chiusi. Per aprirli, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto di base con uno di questi, spendere un'Abilità Corta di un Ordine e riuscire in un Lancio di Vol. Questa procedura aprirà **tutti gli Ingressi** della *Stanza del Generatore di Radiofari*.

Gli *Ingressi* della *Stanza del Generatore di Radiofari* devono essere rappresentati da un Segnalino Ingresso Stretto (NARROW GATE) o da un elemento scenico delle stesse dimensioni. Le Truppe con una base più ampia della lunghezza del Segnalino non possono attraversare la soglia.

GENERATORE DI RADIOFARI

Al Centro della *Stanza del Generatore di Radiofari* è posizionato 1 *Generatore di Radiofari*. Il *Generatore di Radiofari* deve essere rappresentato da un Segnalino Console A o da un elemento scenico dello stesso diametro (come una Human Console della Micro Art Studio, una Tech Console, un Communication Array della Warsenal o una Comlink Console della Customeeplee).

RADIOFARI

Per generare un *Radiofaro*, una Truppa Specializzata deve essere in contatto di base con il *Generatore di Radiofari*, spendere un'Abilità Corta di un Ordine e riuscire in un Lancio Normale di *VOL +3*. Se il Lancio è un fallimento, può essere ripetuto tutte le volte necessarie, ogni volta spendendo la corrispondente Abilità Corta di un Ordine o in ORA.

I *Radiofari* sono rappresentati da Segnalini Radiofari (BEACON A o BEACON B) o da elementi scenici dello stesso diametro (come i Tracking Beacon della Warsenal o il Mark One Beacons di Customeeplee). Per evitare confusioni, ogni giocatore deve scegliere un diverso tipo di Segnalino Radiofaro (BEACON A o BEACON B) o un elemento scenico facilmente identificabile.

I giocatori non possono generare un *Radiofaro* (BEACON A o BEACON B) mentre ne hanno un altro dello stesso tipo in campo.

Quando un *Radiofaro* è generato, un Segnalino Radiofaro (BEACON A o BEACON B) è messo in contatto di base con il modello che lo ha generato.

Il Segnalino Radiofaro (BEACON A o BEACON B) deve rimanere sempre sul tavolo, anche se la miniatura che lo trasporta passa allo stato *Inconscio* o *Morto*.

Qualsiasi truppa può raccogliere un *Radiofaro* da terra, prenderlo dalle mani di una miniatura *Inconscia* o Immobilizzata o da una miniatura alleata in stato Normale, semplicemente entrando in contatto di base e spendendo un'Abilità Corta di un Ordine.

RICORDA

Effettuare un'Abilità Corta, ad esempio estrarre o recuperare un *Radiofaro*, rivela automaticamente le truppe in forma di Segnalino (Truppe in Camuffamento, Impersonatori, Holoecho...).

ZONA DI SICUREZZA

Ogni Giocatore ha 2 *Zone di Sicurezza* delle dimensioni di una *Sagoma Circolare*.

Ogni *Sagoma circolare* deve essere posizionata al limite della *Zona di Schieramento*, in modo che tocchi uno dei bordi del tavolo (vedi la mappa).

Il centro della *Zona di Sicurezza* deve essere rappresentato da un Segnalino Antenna di Trasmissione (TRANS. ANTENNA) o da un elemento scenico dello stesso diametro (come un Communications Array della Warsenal).

CATTURARE I RADIOFARI

Un *Radiofaro* viene considerato *catturato* quando è all'interno della Zona di Sicurezza. Alla fine di un Ordine o di un'ORA in cui la miniatura sia in uno stato Normale (non in stato Inconscio, Morto, Sepsitorizzato, Immobilizzato...) e trasporta un Segnalino *Radiofaro* (BEACON A o B), questo viene messo da parte per tenere conto del numero di *Radiofari* recuperati alla fine della partita. Solo i *Radiofari* generati e catturati dalle truppe appartenenti al giocatore sono contate, non quelli rubati al nemico.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Dottori, Ingegneri, Osservatori di Artiglieria, Hacker, Paramedici* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker*, i *Dottori* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate*, che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

CAMPO DI ANTENNE (ANTENNAE FIELD)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

»»» Alla fine di ogni **Turno di Gioco**: *Controllare più Antenne di Trasmissione* dell'avversario (2 Punti Obiettivo).

»»» Alla fine di ogni **Turno di Gioco**: *Controllare lo stesso numero di Antenne di Trasmissione* dell'avversario (1 Punto Obiettivo, se il giocatore *Controlla almeno 1 Antenna di Trasmissione*).

OBIETTIVI SECONDARI

»»» Controllare l'*Antenna di Trasmissione Principale* alla fine della partita (2 Punti Obiettivo).

»»» Controllare l'*Antenna di Trasmissione* nella *Zona di Schieramento* nemica alla fine della partita (1 Punto Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

»»» Ogni giocatore ha 1 *Obiettivo Segreto* (1 Punto Obiettivo).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

Non è permesso schierare in contatto di base con un'*Antenna di Trasmissione*.

ZONA D'ESCLUSIONE

Non è permesso l'utilizzo delle Abilità Speciali *Dispiegamento Aviotrasportato*, *Dispiegamento Meccanizzato* e *Infiltrazione*, così come regola di schieramento dell'Abilità Speciale *Impersonare*, in una fascia di 20 cm da un lato e l'altro della linea centrale del tavolo da gioco. La *Zona di Esclusione* non si applica alla regola di *Dispersione*.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

ANTENNA DI TRASMISSIONE

Ci sono un totale di 5 *Antenne di Trasmissione*:

»»» L'*Antenna di Trasmissione Principale* è situata al centro del tavolo di gioco.

»»» Ci sono due *Antenne di Trasmissione* situate lungo la linea di metà campo a 30 cm da ogni bordo.

»»» Un'*Antenna di Trasmissione* è situata al limite di entrambe le *Zone di Schieramento*, a 60 cm dai bordi laterali del tavolo.

Ogni *Antenna di Trasmissione* deve essere rappresentata da un Segnalino Antenna di Trasmissione (TRANS. ANTENNA) o da un elemento scenico dello stesso diametro (come le Communications Array della Warsenal o le Sat Station Antenna della Customeeple).

CONTROLLARE LE ANTENNE DI TRASMISSIONE

Un'*Antenna di Trasmissione* si considera essere controllata da un giocatore finché questo è l'unico con almeno una *Truppa Specializzata* (come miniatura, non come Segnalino) in contatto di base con essa. Le Truppe Non Specializzate non possono *Controllare* le *Antenne di Trasmissione*, ma possono evitare che il nemico le *Controlli* rimanendo in contatto di base con esse. Le truppe *Inconsce*, *Morte* o *Sepsitorizzate* non vengono contate.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Dottori*, *Ingegneri*, *Osservatori di Artiglieria*, *Hacker*, *Paramedici* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker*, i *Dottori* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate*, che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine di turno di quel giocatore.

RIFORNIMENTI (SUPPLIES)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

»» Per **ogni** *Cassa Rifornimenti* che le proprie miniature posseggono alla fine della partita (1 Punto Obiettivo).

»» Se si hanno **più** *Casse Rifornimenti* dell'avversario alla fine della partita (3 Punti Obiettivo).

»» Se l'avversario non possiede **nessuna** *Cassa Rifornimenti* alla fine della partita (2 Punti Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

»» Ogni giocatore ha **2** *Obiettivo Segreto* (1 Punto Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

Non è permesso schierare in contatto di base con i *Tech Coffins*.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

TECH COFFIN

Sono presenti un totale di 3 *Tech Coffin*. Uno deve essere posizionato al centro del tavolo, mentre gli altri due devono essere posizionati lungo la linea centrale del tavolo, a 30 cm dal bordo.

I *Tech Coffin* devono essere rappresentati da un Segnalino *Tech Coffin* o con un elemento scenico dello stesso diametro (come gli *Stasis Coffin* della *Warsenal* o i *Cryo Pod* della *Customeeple*).

ESTRARRE LE CASSE RIFORNIMENTI

All'interno di ogni *Tech Coffin* c'è una *Cassa Rifornimenti*. Per estrarre una *Cassa Rifornimenti*, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto di base con il *Tech Coffin* e spendere un'Abilità Corta di un Ordine o un'ORA e riuscire in un Lancio Normale di *VOL*. Se il Lancio è un fallimento, può essere ripetuto tutte le volte necessarie, ogni volta spendendo la corrispondente Abilità Corta di un Ordine o in ORA.

Una volta che il Lancio è un successo, il Segnalino *Tech Coffin* viene rimosso dal tavolo. Se è stato utilizzato un elemento scenico al posto del segnalino, questo può essere lasciato sul tavolo di gioco, ma bisogna posizionarvi accanto un Segnalino Disabilitato (DIS).

CASSE DI RIFORNIMENTI

Ogni miniatura può trasportare al massimo 1 *Cassa Rifornimenti*. Per indicare ciò, va posizionata accanto alla miniatura, una *Cassa Rifornimenti*, o un elemento scenico simile (come i *Tech Crates* della *Micro Art Studio*, i *Gang Tie Containers* della *Bandua Wargame*, le *Supply Boxes* della *Warsenal* o i *Cargo Crates* della *Customeeple*). Le Truppe che hanno l'Abilità Speciale *Bagaglio* possono trasportare fino a 3 *Casse Rifornimenti*.

Il Segnalino *Cassa Rifornimenti* deve essere sempre tenuto sul tavolo di gioco, anche se le miniature che lo trasportano passano allo stato *Inconscio* o *Morto*.

Qualsiasi truppa può raccogliere una *Cassa Rifornimenti* da terra, prenderlo dalle mani di una miniatura *Inconscia* o *Immobilizzata* o da una miniatura alleata in stato Normale, semplicemente entrando in contatto di base e spendendo un'Abilità Corta di un Ordine.

RICORDA

Effettuare un'Abilità Corta, ad esempio estrarre o recuperare una *Cassa Rifornimenti*, rivela automaticamente le truppe in forma di Segnalino (Truppe in *Camuffamento*, *Impersonatori*, *Holoecho*...).

Solo le miniature a non i Segnalini (Truppe in *Camuffamento*, *Impersonatori*, *Holoecho*...) possono trasportare le *Casse Rifornimenti*.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Dottori*, *Ingegneri*, *Osservatori di Artiglieria*, *Hacker*, *Paramedici* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker*, i *Dottori* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate*, che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

PRIMA LINEA (FRONTLINE)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »» Dominare la **zona più vicina** alla propria Zona di Schieramento (1 Punto Obiettivo).
- »» Dominare la **zona centrale** (3 Punti Obiettivo).
- »» Dominare la **zona più lontana** dalla propria Zona di Schieramento (4 Punto Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

- »» Ogni giocatore ha **2 Obiettivi Segreti** (1 Punto Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

ZONE DI DOMINAZIONE

Quando la partita è terminata, ma non prima, vengono segnate 3 Zone di Dominazione. Queste Zone di Dominazione sono ampie 20 cm e larghe come il tavolo di gioco. Due di queste Zone di Dominazione sono situate a 10 cm dalla linea centrale, una per ogni lato, e la terza Zona di Dominazione sarà la fascia centrale del tavolo, ampia 20 cm (vedi la mappa seguente).

Una Zona è considerata Dominata da un giocatore se questo ha **più** Punti Armata dell'avversario **all'interno** dell'area. Contano solo le Truppe presenti come **Miniature** o **Segnalini** (Camuffamento, Uovo-Embrione, Seme-Embrione...), così come le *AI Beacons*, i *Proxies* e i *Remoti G: Servitore*. Le truppe nello stato di *Inconscio*, *Morto* o *Sepsitorizzato* non contano. Non contano nemmeno i Segnalini che rappresentano armi o pezzi di equipaggiamento (come Mine o Ripetitori Posizionabili), finti Holoecho e ogni Segnalino che non rappresenti una Truppa.

Una Truppa, che sia una miniatura o un Segnalino, è considerata all'interno di una *Zona di Dominazione* se **almeno metà** della sua base è all'interno di quella *Zona di Dominazione*.

Shasvastii

Le Truppe posizionate all'interno di una *Zona di Dominazione*, che hanno l'Abilità Speciale *Shasvastii*, vengono sempre contate, che siano nello stato Normale, *Inconscio* o *Uovo-Embrione*.

Bagaglio

Le Truppe posizionate all'interno di una *Zona di Dominazione*, che possiedono l'Abilità Speciale *Bagaglio*, sono ugualmente contate e forniscono i Punti Armata extra che la loro Abilità Speciale conferisce.

Gruppi

I Gruppi di Truppe con un singolo valore di Costo per tutte (Branco d'Assalto Antipode, Zoe & Π-Well, Carlota Kowalsky & Moriarty...) devono essere tutte all'interno della *Zona di Dominazione* per essere contate.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

TRASMISSIONE D'EMERGENZA (EMERGENCY TRANSMISSION)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »»Avere **la stessa quantità** di *Console Sincronizzate* dell'avversario alla fine della partita (2 Punti Obiettivo, solo se il giocatore ha Sincronizzato almeno 1 Console).
- »»Avere **più** *Console Sincronizzate* dell'avversario alla fine della partita (4 Punti Obiettivo).
- »»Avere l'*Antenna connessa* alla fine della partita (2 Punti Obiettivo).
- »»**Controllare** l'*Antenna* alla fine della partita (2 Punti Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

- »»Ogni giocatore ha **2 Obiettivi Segreti** (1 Punto Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

Non è permesso schierare in contatto di base con un'*Antenna* o con una *Console*.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

SINCRONIZZARE LE CONSOLE

Ci sono **6 Console**. Due di queste sono situate sulla linea centrale, a 20 cm dai bordi del tavolo e le altre quattro sono situate nelle due metà del tavolo di gioco, ognuna a 20 cm dalla linea centrale e a 12 cm dal bordo (vedi la mappa seguente). Le *Console* devono essere rappresentate da un Segnalino Console A o da un elemento scenico dello stesso diametro (come le Human Consoles della Micro Art Studio, le Tech Consoles della Warsenal o le Comlink Consoles della Customeeple).

Per Sincronizzare una Console, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto di base con la *Console* e spendere un'Abilità Corta di un Ordine o un'ORA e riuscire in un Lancio Normale di VOL-3. Se il Lancio è un fallimento, può essere ripetuto tutte le volte necessarie, ogni volta spendendo la corrispondente Abilità Corta di un Ordine o in ORA.

Una volta che una *Console* è stata *Sincronizzata* con successo, **non può essere Sincronizzata** nuovamente dallo stesso giocatore.

Una *Console Sincronizzata* può essere *Sincronizzata* nuovamente dall'altro giocatore, applicando la medesima procedura. In questo caso la *Console* non è viene più considerata come *Sincronizzata* dall'avversario.

I Segnalini Posseduto (POS) o Immobilizzato (IMM) possono essere utilizzati per indicare le *Console Sincronizzate*. Si raccomanda che ogni giocatore utilizzi un tipo differente di Segnalini.

CONNETTERE L'ANTENNA

Al centro del tavolo è posizionata **1 Antenna**. L'*Antenna* deve essere rappresentata da un Segnalino Antenna di Trasmissione (TRANS. ANTENNA) o da un elemento scenico dello stesso diametro (come le Communications Array della Warsenal o le Sat Station Antenna della Customeeple).

L'*Antenna* può essere *Connessa* solamente se almeno **2 Console** sono state precedentemente *Sincronizzate*. Per Connettere l'*Antenna*, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto di base con l'*Antenna* e spendere un'Abilità Corta di un Ordine o un'ORA e riuscire in un Lancio Normale di VOL. Se il Lancio è un fallimento, può essere ripetuto tutte le volte necessarie, ogni volta spendendo la corrispondente Abilità Corta di un Ordine o in ORA.

Un'*Antenna* Connessa può essere *Connessa* nuovamente dall'altro giocatore, applicando la medesima procedura. In questo caso In questo caso l'*Antenna* non è viene più considerata come *Connessa* dall'avversario.

CONTROLLARE L'ANTENNA

Un'*Antenna* si considera essere *Controllata* da un giocatore finché questo è l'unico con almeno una *Truppa Specializzata* (come miniatura, non come Segnalino) in contatto di base con essa. Per questo non ci devono essere *Truppe Specializzate* nemiche in contatto di base con l'*Antenna*. Le truppe *Inconscie*, *Morte* o *Sepsitorizzate* non vengono contate.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Hacker*, *Ingegneri*, *Osservatori di Artiglieria* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate* che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

CATTURARE LE ANTENNE (SEIZE THE ANTENNAE)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

»» Per ogni Antenna **Catturata** alla fine della partita (3 Punti Obiettivo).

OBIETTIVI SEGRETI

»» Ogni giocatore ha **1 Obiettivo Segreto** (1 Punto Obiettivo).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

Non è permesso schierare in contatto di base con un'*Antenna*.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

CATTURARE LE ANTENNE

Vi sono 3 *Antenne*, una di queste situata al centro del tavolo e le altre due situate nelle due diverse metà del tavolo da gioco, ognuna a 30 cm dalla linea centrale e a 60 cm da entrambi i bordi laterali del tavolo (vedi la mappa seguente).

Le *Antenne* devono essere rappresentate da dei Segnalini Antenna di Trasmissione (TRANS. ANTENNA) o da elementi scenici dello stesso diametro (come le Communications Array della Warsenal o le Sat Station Antenna della Customeeple).

Per *Catturare un'Antenna*, una *Truppa Specializzata* deve essere in contatto di base con l'*Antenna* e spendere un'Abilità Corta di un Ordine o un'ORA e riuscire in un Lancio Normale di VOL. Se il Lancio è un fallimento, può essere ripetuto tutte le volte necessarie, ogni volta spendendo la corrispondente Abilità Corta di un Ordine o in ORA.

Un giocatore può *Catturare un'Antenna* che è stata precedentemente *Catturata* dal suo avversario applicando la medesima procedura. In questo caso In questo caso l'*Antenna* smette di contare tra le quelle *Catturate* dall'avversario.

I Segnalini Posseduto (POS) o Immobilizzato (IMM) possono essere utilizzati per indicare le *Antenne Catturate*. Si raccomanda che ogni giocatore utilizzi un tipo differente di Segnalini.

TRUPPE SPECIALIZZATE

In questa missione sono considerate *Truppe Specializzate* solamente: *Dottori*, *Ingegneri*, *Osservatori di Artiglieria*, *Hacker*, *Paramedici* e Truppe con l'Abilità Speciale *Catena di Comando*.

Gli *Hacker*, i *Dottori* e gli *Ingegneri* non possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate* tramite *Ripetitori* o *G: Servitore*.

RICORDA

Le truppe con l'Abilità Speciale *Truppa Specializzata* possono portare a termine i compiti riservati alle *Truppe Specializzate*.

Le *Truppe Specializzate* che subiscono gli effetti di una Munizione Speciale E/M e hanno le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, possono ugualmente provare a portare a termine gli obiettivi in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

Se uno dei giocatori inizia il suo turno attivo nello stato di *Ritirata!*, la partita finisce alla fine del turno di quel giocatore.

ANNIENTAMENTO (LOW-TIER) (ANNIHILATION)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »» Uccidere **tra i 50 e i 100** Punti Armata nemici (1 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **tra i 101 e i 150** Punti Armata nemici (2 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **più di 150** Punti Armata nemici (3 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 50 e i 100** Punti armata di sopravvissuti (1 Punto Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 101 e i 150** Punti armata di sopravvissuti (2 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **più di 150** Punti armata di sopravvissuti (3 Punti Obiettivo).

Tutte le truppe che, alla fine della partita, **non sono state schierate** sul tavolo di gioco, vengono considerate come **perdite**.

OBIETTIVI SEGRETI

- »» Ogni giocatore ha **2** Obiettivi Segreti (valgono 2 Punti Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

SENZA QUARTIERE

Le regole di *Ritirata!* **non si applicano** in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

ANNIENTAMENTO (MID-TIER) (ANNIHILATION)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »» Uccidere **tra i 75 e i 150** Punti Armata nemici (1 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **tra i 151 e i 250** Punti Armata nemici (2 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **più di 250** Punti Armata nemici (3 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 75 e i 150** Punti armata di sopravvissuti (1 Punto Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 151 e i 250** Punti armata di sopravvissuti (2 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **più di 250** Punti armata di sopravvissuti (3 Punti Obiettivo).

Tutte le truppe che, alla fine della partita, **non sono state schierate** sul tavolo di gioco, vengono considerate come **perdite**.

OBIETTIVI SEGRETI

- »» Ogni giocatore ha **2** Obiettivi Segreti (valgono 2 Punti Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

SENZA QUARTIERE

Le regole di *Ritirata!* **non si applicano** in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

ANNIENTAMENTO (TOP-TIER) (ANNIHILATION)

OBIETTIVI DI MISSIONE

OBIETTIVI PRINCIPALI

- »» Uccidere **tra i 100 e i 200** Punti Armata nemici (1 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **tra i 201 e i 300** Punti Armata nemici (2 Punto Obiettivo).
- »» Uccidere **più di 300** Punti Armata nemici (3 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 100 e i 200** Punti armata di sopravvissuti (1 Punto Obiettivo).
- »» Se si hanno **tra i 201 e i 300** Punti armata di sopravvissuti (2 Punti Obiettivo).
- »» Se si hanno **più di 300** Punti armata di sopravvissuti (3 Punti Obiettivo).

Tutte le truppe che, alla fine della partita, **non sono state schierate** sul tavolo di gioco, vengono considerate come **perdite**.

OBIETTIVI SEGRETI

- »» Ogni giocatore ha **2** Obiettivi Segreti (valgono 2 Punti Obiettivo ognuno).

SCHIERAMENTO

Giocatore A e Giocatore B: Entrambi i giocatori schierano su due lati opposti del tavolo in una fascia di 30 cm di larghezza.

REGOLE SPECIALI DI MISSIONE

Dimensioni Tavolo di Gioco: 1,20 m x 1,20 m.

SENZA QUARTIERE

Le regole di *Ritirata!* **non si applicano** in questa missione.

FINE DELLA MISSIONE

Questa missione ha un tempo di durata limitata: la partita termina automaticamente alla fine del **terzo turno di gioco**.

OBIETTIVI SEGRETI (CLASSIFIED OBJECTIVES)

Nelle missioni ITS, gli Obiettivi Segreti sono degli obiettivi aggiuntivi che un giocatore può portare a termine per guadagnare più Punti Obiettivo.

Generalmente ogni Obiettivo Segreto fornisce 1 Punto Obiettivo, ma questa quantità può variare a seconda delle condizioni della missione.

Ogni Obiettivo Segreto fornisce i suoi Punti Obiettivo una sola volta in ogni missione. Anche se i requisiti dell'Obiettivo Segreto vengono nuovamente raggiunti, questo non concederà ulteriori Punti Obiettivo.

Una truppa che subisce gli effetti di una Munizione Speciale *E/M* e ha le armi e l'equipaggiamento *Disabilitato*, può ugualmente provare a portare a termine gli Obiettivi Segreti.

SELEZIONE

Ogni missione indica quanti sono gli *Obiettivi Segreti* che possono essere portati a termine durante essa.

I giocatori possono scegliere uno dei modelli di Tabella Obiettivi Segreti forniti e lanciare due volte il dado per ogni *Obiettivo Segreto* permesso nella missione. I giocatori possono scegliere uno dei risultati dai due lanci di dado. Se entrambi i Lanci indicano lo stesso *Obiettivo Segreto*, il giocatore può ripetere il tiro di un dado finché il risultato non è diverso.

I giocatori effettueranno il tiro sulla Tabella Obiettivi Segreti dopo aver saputo quale missione verrà giocata e quale armata affronteranno, ma prima di scegliere la propria Lista d'Armata (questo nel caso in cui il torneo permetta la creazione di più di una Lista d'Armata).

Gli *Obiettivi Segreti* devono essere tenuti segreti fino al momento in cui vengono raggiunti. Una volta che sono stati scelti, il giocatore deve annotarli alla stessa maniera di come annota un *Dispiegamento Occulto* o il *Tenente*.

OBIETTIVI

DATA SCAN

Requisito: *Hacker*

Obiettivo: L'*Hacker* deve riuscire in un Lancio di *VOL-3* contro un modello nemico all'interno della sua *Zona di Controllo*.

DROGA SPERIMENTALE

Requisito: *Dottore* o *Paramedico*

Obiettivo: Riuscire in un *Curare (Dottore)* o *Curare (MediKit)* una miniatura amica.

PREGIDIZIO ESTREMO

Requisito: -

Obiettivo: Realizzare un *Colpo di Grazia* contro una miniatura nemica *Inconscia* o *Uovo-Embrione*.

SABOTAGGIO

Requisito: *Cariche-D*

Speciale: Il giocatore deve scegliere un elemento scenico interamente posizionato all'interno della metà tavolo avversaria. Questo elemento scenico sarà considerato il bersaglio dell'*Obiettivo Segreto*.

Obiettivo: Far Detonare una *Carica-D* sull'elemento scenico bersaglio. Non è necessario effettuare Tiri *ARM* per l'elemento scenico.

TELEMETRIA

Requisito: *Osservatore di Artiglieria* o *Dispositivo di Hacking Avanzato*

Obiettivo: Riuscire in un Lancio di *Osservatore di Artiglieria* per marcare un modello nemico.

TEST RUN

Requisito: *Ingegnere*

Obiettivo: Riparare (*Ingegnere*) una miniatura alleata.

MODELLO 1 D20 OBIETTIVO	MODELLO 2 D20 OBIETTIVO	MODELLO 3 D20 OBIETTIVO	MODELLO 4 D20 OBIETTIVO
1 Test Run	1 Droga Sperimentale	1 Data Scan	1 Telemetria
2 Droga Sperimentale	2 Test Run	2 Telemetria	2 Data Scan
3 Data Scan	3 Telemetria	3 Droga Sperimentale	3 Test Run
4 Telemetria	4 Droga Sperimentale	4 Test Run	4 Data Scan
5 Sabotaggio	5 Test Run	5 Data Scan	5 Droga Sperimentale
6 Test Run	6 Data Scan	6 Telemetria	6 Sabotaggio
7 Telemetria	7 Sabotaggio	7 Droga Sperimentale	7 Test Run
8 Data Scan	8 Droga Sperimentale	8 Test Run	8 Telemetria
9 Pregiudizio Estremo	9 Data Scan	9 Telemetria	9 Droga Sperimentale
10 Sabotaggio	10 Telemetria	10 Droga Sperimentale	10 Test Run
11 Telemetria	11 Test Run	11 Sabotaggio	11 Data Scan
12 Droga Sperimentale	12 Telemetria	12 Data Scan	12 Sabotaggio
13 Test Run	13 Data Scan	13 Sabotaggio	13 Droga Sperimentale
14 Data Scan	14 Sabotaggio	14 Test Run	14 Telemetria
15 Sabotaggio	15 Droga Sperimentale	15 Sabotaggio	15 Pregiudizio Estremo
16 Droga Sperimentale	16 Pregiudizio Estremo	16 Telemetria	16 Test Run
17 Telemetria	17 Sabotaggio	17 Pregiudizio Estremo	17 Data Scan
18 Data Scan	18 Telemetria	18 Test Run	18 Droga Sperimentale
19 Test Run	19 Data Scan	19 Droga Sperimentale	19 Telemetria
20 Droga Sperimentale	20 Test Run	20 Data Scan	20 Sabotaggio