

Blisko Celu

Autor: Radosław „Rademon” Kabaciński

wersja: 1.0

Atakujący

WSTĘP:

Stanowcza działalność pewnego VIPa w przygranicznym mieście zaczęła zagrażać interesom Twojej frakcji. Oddział specjalny został wyznaczony do zlikwidowania celu w czasie jego przejazdu przez chronione terytorium, aby wzmocnić efekt psychologiczny wśród mieszkańców. Straty w cywilach są nieakceptowane, ze względu na spadek sympatii wśród cywilów.

KOMPOZYCJA ARMII:

Gracze ustalają limit punktów. Stosunek sił Atakujący/Obrońca wynosi 1:2. Nie można grać Combined Army ani armią najemników z ich udziałem. Minimum 70% punktów musi być wydane na jednostki poza Line Troops.

Nie można korzystać z modeli TAG, Remote ani Antipode, jako modeli zbyt łatwych do rozpoznania.

Armia nie może liczyć więcej niż 6 modeli (sloty w rozpisce), które razem z 4 modelami neutralnymi tworzą 1 Oddział.

STREFA ROZSTAWIENIA:

Obaj gracze rzucają K20 i dodają wynik do WIP swojego Porucznika. Gracz, który wygrał wybiera swoją krawędź. Jako pierwszy rozstawia się obrońca. Strefa rozstawienia Atakującego: do 6" od krawędzi stołu.

Uprawnione modele mogą korzystać z HD, AD, MD, Infiltration, Impersonation. Modele korzystające z Impersonation mogą wystawić się dowolnie na stole, ale poza strefą rozstawienia obrońcy. Pozostałe modele wystawiają się do 12" od swojej krawędzi. 4 modele neutralne A wystawia dowolnie na stole.

2 dowolne modele (własne lub neutralne, poza Porucznikiem) mogą skorzystać z zasady AD level 2. Oba modele mogą wejść jako IMP-2 (lub IMP-1 jeśli ma taką zdolność w opisie jednostki). Wejście może nastąpić jako ARO, jeśli pojazd VIPa zbliży się na 8" (10" na szerokim stole) od docelowej krawędzi bocznej (tzw. zasadzka ostatniej szansy).

ROZPOCZĘCIE GRY:

Grę rozpoczyna obrońca.

CEL MISJI:

Celem tego scenariusza jest wyeliminowanie VIPa przejeżdżającego przez miasto. Wiadomo, że trasa przejazdu będzie wiodła przez środek tej części miasta, ale dane wywiadu są niepełne i nie znane są szczegóły ani dokładna godzina wyjazdu. Eliminacja celu jest kluczowa dla powodzenia misji.

WYPOSAŻENIE DODATKOWE:

4 markery Impersonation State 2 (IMP-2) i 4 figurki modeli niebojowych (mieszkańcy miasta).

X markerów Impersonation State 2 (IMP-2), X – liczba modeli korzystających z tej zasady specjalnej w ramach scenariusza

ZASADY SPECJALNE:

Gracz, który pozostał na placu boju (nie uciekł w wyniku złamania), może po bitwie, jeśli posiada Medyka bądź Lekarza, wybrać jeden model w stanie „nieprzytomny” i próbować go uleczyć. Jeśli mu się to uda, wówczas przeciwnik nie uzyskuje punktów za uleczony model. Obrońca może w ten sposób uleczyć model Atakującego i go pojąć. Model Obrońcy może w kontakcie z podstawką rozpoznanego nieprzytomnego modelu Atakującego skuć go (bez rzutu, zamiast coupe do grace). Po odzyskaniu przytomności skuty model może się wyzwolić po zdanym teście PH. Inny model Atakującego (nie neutralny) może go rozkuć po zdanym teście WIP. Skuty model po wstaniu (Get Up) porusza się z połową prędkości, nie może walczyć wręcz ani strzelać, uniki robi z modyfikatorem –6.

Z uwagi na operowanie na terytorium wroga, dowództwo zaleciło ograniczony do minimum kontakt między poszczególnymi członkami zespołu. Akcję skoordynowaną mogą wykonać maksymalnie 2 modele naraz (za wyjątkiem ostrzału/szarży na pojazd VIPa oraz wycofywania się po zamachu).

Wszystkie modele Atakującego oraz modele neutralne mogą skorzystać z umiejętności Impersonation level 1 i zaczynają w State 2 (IMP-2). Jeśli model nie posiada tej zdolności w swoim opisie, nie może przejść do stanu IMP-1, a po wykryciu nie może powrócić do stanu IMP-2. Modele w stanie IMP-1 ani IMP-2 nie mogą jednocześnie korzystać z umiejętności CH. Po wykryciu (State 3), uprawnione modele mogą korzystać z CH na normalnych zasadach.

Miny i ładunki

Rozstawienie

Atakujący może rozmieścić ładunki wybuchowe (IED, D-Charge) oraz miny przeciwpiechotne po wyborze własnej krawędzi, a przed rozstawieniem się Obrońcy. D-Charge i miny są dostępne, tak jak dla wybranych modeli w armii, a rozstawione przed grą zmniejszają liczbę dostępnych dla modelu w trakcie misji. Dostępne są dodatkowo 2 IED (3 jeśli armia ma Inżyniera). Dla min/ładunków rozmieszczonych przed rozpoczęciem gry stosuje się zasady Hidden Deployment: Atakujący przygotowuje mapkę lub dokładny opis ich lokalizacji (podajemy w 3D, jeśli na poziomie innym niż „0”).

Dla IED należy podać kierunek, w którym wybuchną te ładunki (opis lub strzałka). IED można zamontować tylko na elementach osłony.

Działanie

Miny (poza rozstawieniem przed rozpoczęciem gry) działają według zasad z podręcznika.

D-Charge jest przeznaczony do forsowania przeszkód i wyburzania ścian. Detonacja zamocowanych na nich ładunków jest rozliczana według zasad z podręcznika. D-Charge można także wykorzystać przy szarży na pojazd VIPa (zasady Countercharge przy Overrun) zamiast normalnego ataku CC („sticky bomb”). Ładunek jest przyczepiany po udanym teście CC (Normal Roll) z modyfikatorem –2 za każdy rozkaz ruchu, jaki wykonał pojazd VIPa w ostatniej turze (Move Skill). Inżynier w szarży dostaje dodatkowo +2 do testu.

Wykrywanie i rozbrajanie

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Odpalanie ładunków

Pojedynczy IED i D-Charge może być odpalony manualnie (Short Skill, można w ARO) przez dowolny przytomny model w promieniu 2" i LoS od ładunku, bez możliwości hakowania.

IED i D-Charge (dowolna kombinacja naraz) może być odpalone zdalnie (Short Skill, można w ARO) przez Porucznika lub Inżyniera (bez limitu odległości i także bez LoS; oba modele mają urządzenie kontrolujące). Jest możliwość zhakowania: wymagany test WIP hakera z mod. -6. Udany test oznacza, że sygnał został zakłócony, a ładunki pozostają ukryte na swoich miejscach (chyba że zostały wcześniej wykryte). W kolejnym rozkazie można ponowić próbę odpalenia ładunków.

IED można odpalić także, jeżeli pod wzornikiem znajdzie się przyjazny lub neutralny model.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Modele niebojowe:

Mieszkaniec miasta (neutralny) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4 - 4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetous, No Cube

Modele są pod kontrolą Atakującego, do czasu rozpoznania ich przez model Obrońcy (test WIP) jako modelu przyjaznego. Mieszkaniec miasta może tylko wykonywać akcje związane z ruchem.

Jeśli w Strefie Kontroli modelu neutralnego będą odgłosy bitwy lub bezpośrednie efekty walki (strzał, wybuch; dym nie), to dany model wykonuje test WIP. Jeśli nie zda, musi w swojej turze wykorzystać co najmniej 1 rozkaz na bieg w kierunku najbliższej osłony (w stronę najbliższej z neutralnych krawędzi). Od tego momentu w kolejnych turach musi podążać w kierunku wybranej neutralnej krawędzi, wydając co najmniej 1 rozkaz.

Nie można dobrowolnie strzelać do rozpoznanego modelu neutralnego.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4 - 4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetous, Cube

VIP wjeżdża przygotowanym dla niego pojazdem spoza wybranej krawędzi neutralnej. W razie ataku na pojazd może opuścić jego pokład. Po ataku będzie się starał opuścić miejsce zamachu (sprawnym pojazdem lub pieszo). VIP korzysta z puli rozkazów jednego z Oddziałów Obrońcy. Nie można hakować VIPa dopóki jest w pojeździe (ekranowane wewnątrz).

Pojazd VIP

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR
6-6 (4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetuous, No Cube

Uszkodzony pojazd (utrata 1 STR) porusza się z prędkością 4-4. W przypadku rozgrywania scenariusza na stole o szerokości (odległość między neutralnymi krawędziami) >48" (120cm), prędkość pojazdu wynosi odpowiednio 8-8 i 6-6. Pojazd może korzystać z zasady Overrun. Pojazd skręca w miejscu bez konieczności zmniejszenia prędkości. Można hakować i atakować klejem jak TAGa. Kierowca jest robotem zamontowanym na stałe.

CZAS GRY:

Gra trwa:

a) 8 tur

b) oddziały Atakującego w całości ((poza modelami nieprzytomnymi/martwymi) wycofa się

WYNIK GRY:

PZ - Punkt zwycięstwa

10 PZ za wyeliminowanie VIPa

1 PZ za wyeliminowanie pierwszego modelu przeciwnika

1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie kolejnego modelu przeciwnika

+1 PZ za wyeliminowanie Porucznika armii Atakującego

-2 PZ za spowodowanie śmierci modelu mieszkańca miasta

Obrońca

WSTĘP:

Oddany pod Twoją komendę oddział z miejskiego garnizonu ma na celu zapewnienie ochrony dla VIPa. Jego działalność w mieście jest niewygodna dla innych frakcji, które mogą pokusić się o próbę wyeliminowania ochranianej osoby. W razie ataku musisz zadbać o bezpieczeństwo cywilów. Od postawy Twoich żołnierzy zależy utrzymanie stabilnej sytuacji w mieście.

KOMPOZYCJA ARMII:

Gracze ustalają limit punktów. Stosunek sił Atakujący/Obrońca wynosi 1:2. Nie można grać Combined Army ani armią najemników z ich udziałem. Minimum 25% punktów musi być wydane na jednostki z AVA: Total

WYPOSAŻENIE DODATKOWE:

Model samochodu/pojazdu, w którym przewożony będzie VIP

Model VIPa

STREFA ROZSTAWIENIA:

Obaj gracze rzucają K20 i dodają wynik do WIP swojego Porucznika. Gracz, który wygrał wybiera swoją krawędź.

Strefa rozstawienia Obrońcy: do 6" od krawędzi stołu. Jako pierwszy rozstawia się Obrońca.

Uprawnione modele mogą korzystać z HD, AD, MD, Infiltration. Modele nie mogą korzystać z Impersonation (działają na własnym terenie i nie mają jak upodobnić się do wroga).

Model pojazdu i VIPa zaczynają grę poza stołem (samochód wjeżdża na początku drugiej tury).

ROZPOCZĘCIE GRY:

Grę rozpoczyna Obrońca.

CEL MISJI:

Celem tego scenariusza jest przewiezienie VIPa spoza jednej krawędzi bocznej poza drugą i udaremnienie przy tym ewentualne próby zamachu wrogiej frakcji. Obrońca notuje przed rozstawieniem jakichkolwiek jednostek, któredy będzie przejeżdżał pojazd z VIPem (mapka lub dokładny opis). Trasa przejazdu musi przebiegać w pasie +/-12" od linii środkowej (łączy neutralne krawędzie). Zgodnie z zasadami bezpieczeństwa, pojazd w czasie przejazdu musi co najmniej 2 razy skręcić.

ZASADY SPECJALNE:

Część modeli, którymi dysponuje Atakujący to modele przechodniów – mieszkańców naszego miasta. Wszystkie modele w armii Atakującego oraz modele mieszkańców mogą skorzystać z umiejętności Impersonation level 1 (State 2, marker IMP-2) i mogą być rozstawione dowolnie na planszy. Modele nie korzystające z charakterystyki wystawiają się według zasad. Jeśli model nie posiada Impersonation w swoim opisie, nie może przejść do stanu IMP-1, a po wykryciu nie może powrócić do stanu IMP-2. Modele w stanie IMP-1 ani IMP-2 nie mogą jednocześnie korzystać z umiejętności CH. Po wykryciu (State 3), uprawnione modele mogą korzystać z CH na normalnych zasadach.

Gracz, który pozostał na placu boju (nie uciekł w wyniku złamania), może po bitwie, jeśli posiada Medyka bądź Lekarza, wybrać jeden model w stanie „nieprzytomny” i próbować go uleczyć. Jeśli mu się to uda wówczas przeciwnik nie uzyskuje punktów za uleczony model. Obrońca może w ten sposób uleczyć model Atakującego i go pojmać. Model Obrońcy może w kontakcie z podstawką rozpoznanego nieprzytomnego modelu Atakującego skuć go (bez rzutu, zamiast coupe do grace). Po odzyskaniu przytomności skuty model może się wyzwolić po zdany teście PH. Inny model Atakującego (nie neutralny) może go rozkuć po zdany teście WIP. Skuty model po wstaniu (Get Up) porusza się z połową prędkości, nie może walczyć wręcz ani strzelać, uniki robi z modyfikatorem -6.

Miny i ładunki

Atakujący może rozmieścić ładunki wybuchowe (IED, D-Charge) oraz miny przeciwpiechotne po wyborze krawędzi, a przed rozstawieniem Obrońcy.

Miny (poza rozstawieniem przed rozpoczęciem gry) działają według zasad z podręcznika.

D-Charge jest przeznaczony do forsowania przeszkód i wyburzania ścian. Detonacja zamocowanych na nich ładunków jest rozliczana według zasad z podręcznika. D-Charge można także wykorzystać przy szarży na pojazd VIPa (zasady Countercharge przy Overrun) zamiast normalnego ataku CC („sticky bomb”). Ładunek jest przyczepiany po udanym teście CC (Normal Roll) z modyfikatorem -2 za każdy rozkaz ruchu, jaki wykonał pojazd VIPa w ostatniej turze (Move Skill). Inżynier w szarży dostaje dodatkowo +2 do testu.

IED to jednorazowe improwizowane ładunki wybuchowe, eksplodujące w określonym kierunku. IED można zamontować tylko na elementach osłony.

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Odpalanie ładunków

Pojedynczy IED i D-Charge może być odpalony manualnie (Short Skill, można w ARO) przez dowolny przytomny model w promieniu 2” i LoS od ładunku, bez możliwości hakowania.

IED i D-Charge (dowolna kombinacja naraz) może być odpalone zdalnie (Short Skill, można w ARO) przez Porucznika lub Inżyniera (bez limitu odległości i także bez LoS; oba modele mają urządzenie kontrolujące). Jest możliwość zhakowania: wymagany test WIP hakera z mod. -6. Udany test oznacza, że sygnał został zakłócony, a ładunki pozostają ukryte na swoich miejscach (chyba że zostały wcześniej wykryte). W kolejnym rozkazie można ponowić próbę odpalenia ładunków.

IED można odpalić także, jeżeli pod wzornikiem znajdzie się przyjazny lub neutralny model.

Wykrywanie i rozbrajanie

Zamocowane D-Charge i IED są wykrywane i rozbrajanie tak jak miny.

Weapon	D	B	Ammo	Template	E/M Vulnerability	CC	Notes
Improvised Explosive Device (IED)	14	1	EXP	Large Teardrop	Y	N	One use

Modele niebojowe:

Mieszkaniec miasta (neutralny) LI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4 - 4	9	0	10	11	0	0	1

Regular, Not Impetous, No Cube

Modele są pod kontrolą Atakującego, do czasu rozpoznania ich przez model Obrońcy (test WIP) jako modelu przyjaznego. Mieszkaniec miasta może tylko wykonywać akcje związane z ruchem.

Jeżeli w pobliżu modelu neutralnego będą odgłosy bitwy lub bezpośrednie efekty walki (strzał, wybuch; dym nie), to należy się spodziewać, że przechodzień będzie szukał osłony i będzie się starał opuścić zagrożony rejon.

Nie można dobrowolnie strzelać do rozpoznanego modelu neutralnego.

VIP HI

M	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W
4 - 4	12	0	11	13	2	-3	1

Irregular, Not Impetous, No Cube

VIP wjeżdża przygotowanym dla niego pojazdem spoza wybranej krawędzi neutralnej. W razie ataku na pojazd może opuścić jego pokład (Move Skill). W turze gdy wysiada musi wykorzystać co najmniej 1 rozkaz na bieg w kierunku najbliższej osłony (w stronę docelowej neutralnej krawędzi). W kolejnych turach musi podążać w kierunku docelowej neutralnej krawędzi, wydając co najmniej 1 rozkaz.

Pojazd VIP

M*	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	STR
6-6 (4-4)	0	0	14	0	2	-6	2

Irregular, Not Impetous, No Cube

Pojazd, z uwagi na swoją potencjalną szybkość, wykonuje co najmniej 1 rozkaz (po próbie ataku 2) przed innymi modelami w turze Obrońcy, nawet przed rozkazami Impetous. Uszkodzony pojazd (utrata 1 STR) porusza się z prędkością 4-4. W przypadku rozgrywania scenariusza na stole o szerokości (odległość między neutralnymi krawędziami) >48" (120cm), prędkość pojazdu wynosi odpowiednio 8-8 i 6-6. Pojazd może korzystać z zasady Overrun. Pojazd skręca w miejscu bez konieczności zmniejszenia prędkości. Pojazd można hakować i atakować klejem jak TAGa. Kierowca jest robotem zamontowanym na stałe. Pojazd wykonuje rozkazy dopóki VIP w nim siedzi. Opuszczony pojazd stoi w miejscu.

CZAS GRY:

Gra trwa:

a) 8 tur

b) oddziały Atakującego w całości ((poza modelami nieprzytomnymi/martwymi) wycofa się

WYNIK GRY:

PZ - Punkt zwycięstwa

10 PZ za przewiezienie/dostarczenie VIPa poza drugą krawędź neutralną

1 PZ za wyeliminowanie pierwszego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

2 PZ za schwytanie pierwszego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie kolejnego modelu przeciwnika (model ujawniony od początku gry lub rozpoznany)

+1 PZ za wyeliminowanie lub schwytanie Porucznika armii Atakującego

-2 PZ za spowodowanie śmierci modelu mieszkańca

-4 PZ za spowodowanie śmierci nierozpoznanego modelu wroga

Parę słów komentarza od autora:

Scenariusz jest rozbudowany i nie jest przeznaczony dla graczy początkujących. Napisałem nowe zasady dla modeli niebojowych, ładunków wybuchowych, pojazdu VIPa i skucia modelu. Duża ilość zasad wprowadza dodatkowy klimat. Poza zasadami dochodzą także nowe modele (VIP, pojazd, mieszkańcy), co daje okazję graczom na kreatywne podejście.

Do zalet zaliczam także skalowalność scenariusza, zarówno względem liczby/wartości punktowej modeli jak i częściowo wielkości terenu (prędkość pojazdu), co pozwala na większą elastyczność rozgrywki i powtórzenie gry dla większej/mniejszej wartości jednostek.

Podział informacji dla Atakującego (strony 1-2) i Obrońcy (3-4) powoduje powtórzenie informacji wspólnych, ale pozwala na większą zabawę i wprowadzenie dodatkowego elementu zaskoczenia. Niepełna informacja dla każdej ze stron wymaga postawy fair play od graczy, aby rozegranie tego scenariusza było dobrą zabawą dla obu stron.

Konstrukcja punktacji powoduje, że skoncentrowanie się na zadaniu głównym gwarantuje wygranie misji.

Scenariusz można rozbudować dodając ochronę osobistą dla VIPa bądź osobny pojazd dla nich (koszt punktowy wliczony w limit punktów dla Obrońcy) oraz inne pojazdy cywilne, z których mogą korzystać modele Atakującego, Obrońcy i neutralne. Dałoby to efekt tętniącego życiem miasta przyszłości, ale to już może w wersji 2.0. ;)

Rademon