

GO-GO Marlene Show

<on screen: ujęcie na Go-Go Marlene>

Witajcie w kolejnym odcinku Go-Go Marlene Show!! Dzisiejszy program to prawdziwa niespodzianka. Nie znajdujemy się na pokazie mody Zhun-Shi! Tragiczny wypadek, jaki dotknął nasz statek w drodze na Yutang spowodował, że znalazłam się w tej pożałowania godnej sytuacji...

<szeroki plan: widać jakieś zarośla i ruiny budynków>

Na całe szczęście mój (musicie przyznać śliczny) tyłeczek i kolejne wydanie Go-Go Marlene Show uratował obecny tu kapitan Wierzbowski!

<ujęcie na Go-Go Marlene i oficera, który zaczyna mówić, gdy jego głowa rozpryskuje się w efektownej fontannie krwi>

LINK TERMINATED > END OF TRANSMISION>>>

WSTĘP

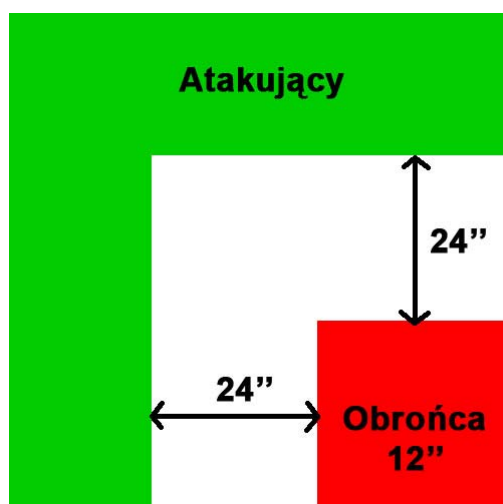
Statek z **Go-Go Marlene** na pokładzie został zaatakowany, a ona sama opuściła go w kapsule ratunkowej wraz z CAM-botem, czyli humanoidalnym zestawem nagrywająco-emisyjnym. Kapsuła lądowała na pobliskiej planecie gdzie została odnaleziona przez oddział odbywający tam jakąś rutynową misję szkolną. W momencie gdy najbardziej znana gwiazda Maya Network miała zrobić z naszych wojaków ozdobę swojego programu, na scenie pojawili się kolejni, niespodziewani aktorzy. Od wyniku bitwy zależy, co się stanie z dzisiejszym odcinkiem.

Strefy rozstawienia:

Jeśli w grze bierze udział Połączona Armia lub PanOceania to zawsze będzie atakującym. (PanOceania uważa obrońcę za porywaczy Go-Go Marlene, Połączona Armia chce ją zdobyć i zastosować, jako broń psychologiczną). W wypadku innych nacji wybór strony zależy od graczy.

Obrońca rozstawia swoje siły jako pierwszy.

Strefa rozstawienia obrońcy to kwadrat o boku 12" znajdujący się w wybranym przez niego narożniku stołu. Strefa rozstawienia atakującego rozciąga się od jednej z przeciwległych krawędzi stołu do odległości 24" od strefy obrońcy.



Rozpoczęcie gry:

Pierwszy nieostrożny strzał już padł, ale od doświadczenia dowódców zależy kto zareaguje najszybciej. Wykonaj standardowe rzuty WIP+k20. Ten, kto uzyska najwyższy wynik rozpoczyna grę.

Czas gry:

Gra trwa 6 tur, lub do ucieczki z pola bitwy jednej ze stron.

Cel misji:

Punkty zwycięstwa mają wartość równą limitowi pkt. podzielonemu na 5 (czyli dla limitu 250 pkt. wartość każdego punktu zwycięstwa to 50 pkt.). Celem misji jest oczywiście Go-Go Marlene i jej towarzysz. Za kontrolowanie Go-Go Marlene i robota gracz otrzymuje 4 pkt. zwycięstwa. Jeśli kontroluje ją bohater imienny to gracz otrzymuje dodatkowy punkt (ach ta sława, plotki, bohater i gwiazda talk show).

Zniszczenie CAM-bota oznacza, że nie można wyemitować programu i kontrolujący Go-Go Marlene otrzyma tylko połowę punktów za każdy z powyższych warunków jaki spełnił. Jeśli Go-Go Marlene zostanie zabita to zabójca traci 6 pkt., lub połowę, jeśli zostanie zniszczony również CAM-bot. Nieprzytomna Go-Go Marlene jest warta 3 pkt. Można ją przenosić, poruszając się z połowa prędkości. Model niosący Go-Go Marlene może wykonywać jedynie short moment skills, z wyłączeniem skoków i wspinaczki.

Zasady Specjalne scenariusza:

Kontrolowanie Go-Go Marlene: Aby zmusić Go-Go Marlene do działania należy znaleźć się w odległości 4" od niej i wydać polecenie (krótka akcja), a następnie wykonać test jej WIP. Jeśli będzie udany, gwiazda zrozumie polecenie i może korzystać z własnego rozkazu, oraz akcji skoordynowanych z modelem, który ją kontroluje (i tylko z nim). CAM-bot będzie zawsze pozostawał w strefie kontroli Go-Go Marlene. Nie posiada on możliwości samodzielnego działania, ma tylko nagrywać ją i otoczenie. Jeśli Go-Go Marlene zostanie zabita robot przyłączy się do jej ostatniego kontrolera.

Parametry Go-Go Marlene i CAM-bota:

Go Go Marlene jest modelem Irregular, Not Impetouse, Cube. Move 4-4, PH:12, WIP:12, ARM:0, W:1. Zaatakowana nie walczy, jedynie wykonuje uniki. Może się poruszać tylko w towarzystwie modelu kontrolującego. CAM-bot posiada parametry standardowego Dronbota, jednak jest pozbawiony broni. Zamiast tego posiada zestaw kamer i mikrofonów, które na rozkaz Go-Go Marlene (krótka akcja) może wykorzystywać jak Sensor. Zaatakowany będzie wykonywał uniki, nie posiada możliwości walki wręcz.