

REGOLE DELLA CAMPAGNA

REGOLE DI GIOCO

Regole ufficiali

Le regole riguardanti le campagne applicabili a Siren's Call sono solo e unicamente quelle elencate in questo documento, pertanto sono escluse quelle previste da Campaign: Paradiso e Daedalus Fall, specialmente per quanto riguarda gli Spec-Ops.

Inoltre ogni aggiornamento alle regole fornito dalla Corvus Belli sarà applicabile dallo scenario successivo rispetto a quello corrente (cioè dal mese successivo), salvo diversa comunicazione da parte degli Organizzatori di "Siren's Call".

Svolgimento della Campagna

La campagna verrà svolta in **due stagioni**, ciascuna delle quali durerà sei mesi e sarà composta da **5 scenari "standard"** (scelti dal manuale ITS per la stagione 10, Xenotech, eventualmente modificati per renderli più interessanti anche dal punto di vista narrativo) e **1 scenario "speciale"**; i due scenari Speciali saranno giocati a metà e a fine Campagna.

All'inizio di ogni mese i giocatori troveranno le istruzioni per giocare lo scenario del mese in corso alla pagina web della Campagna (<http://www.mandmdesign.it/infinity>) e riceveranno dal *coordinatore* le informazioni circa gli abbinamenti con i rispettivi avversari.

Ogni giocatore giocherà 1 sola partita al mese, salvo considerare la regola logistica "I Cattivi", ma tale partita sarà considerata nei limiti di quanto indicato da tale regola speciale.

Punti Campagna

I **Punti Campagna (PC)** funzionano esattamente come i *Tournament Point* descritti a pagina 7 di Xenotech (3 per Vittoria Totale, 2 per Vittoria, 1 per Pareggio, 0 per Sconfitta). Al termine della campagna, il giocatore e la Fazione con più Punti Campagna saranno i vincitori nelle rispettive Classifiche.

Gli spareggi vengono decisi da (nell'ordine):

- I. vittoria nell'ultimo Scenario;
- II. numero di Territori con controllo assoluto;
- III. Punti Obiettivo totali;
- IV. Punti Vittoria totali;

Classifica Generale delle Fazioni

La **Classifica Generale** delle Fazioni è costruita in modo da mantenere rilevante l'apporto di ogni giocatore e da non sbilanciare il risultato a favore o sfavore delle Fazioni che possono vantare rispettivamente più o meno giocatori

Sarà il risultato delle seguenti operazioni:

1. ogni fazione ottiene +3PC per vittoria totale, +1 per vittoria, 0 per pareggio, -1 per sconfitta e -3 per sconfitta totale di ogni suo giocatore (subirà sconfitta totale il giocatore che perde con una differenza di 5 o più obiettivi);
2. ogni fazione ottiene un ammontare di Punti Obiettivo e Punti Vittoria pari alla differenza tra i Punti Obiettivo e i Punti Vittoria tra i due giocatori;

"Questo metodo permette di bilanciare eventuali disparità nel numero di giocatori tra Fazioni e impegna tutti i giocatori a giocare con il massimo impegno, con l'impareggiabile vantaggio aggiuntivo del non dover eseguire alcun calcolo, perché se ne occuperanno gli onnipotenti Organizzatori della Campagna".

I giocatori della stessa Fazione potranno e/o dovranno scontrarsi tra loro, se questo sarà necessario durante la Campagna (potrebbe non rendersi necessario se il numero di giocatori in un gruppo permette di evitare questi abbinamenti, essendoci "solo" 10+2 partite).

Consistenza

Un giocatore si iscrive alla Campagna (utilizzando l'apposito modulo presente nel sito <http://www.mandmdesign.it/infinity/>) scegliendo se giocherà principalmente una Fazione con la Lista Generica o con una Settoriale, e dovrà comunicare tale scelta al proprio *coordinatore* di gruppo all'inizio della Campagna.

Durante la campagna, ciascun giocatore deve continuare a giocare la stessa Fazione (PanOceania, Ariadna, Yu Jing, ...) in ogni partita. Se gioca tutte le partite con la stessa Lista Settoriale, o con la Lista Generica della sua Fazione, al termine della campagna ottiene un bonus di +1PC per la "Consistenza".

"Nella tragica situazione di Paradiso, ogni cambio di strategia o richiesta di supporto al Comando Centrale della propria Fazione non può che presentare complicazioni".

Nel corso della Campagna, ogni giocatore potrà variare la propria scelta iniziale e così utilizzare una lista proveniente da una Settoriale diversa o dalla lista generica, purché mantenga la scelta all'interno della propria Fazione principale: tuttavia il giocatore subirà -1PC per ogni volta in cui avrà effettuato la variazione, fino a un massimo di 4 partite, e conseguentemente un totale di -4PC (oltre all'eventuale perdita del +1PC per la Consistenza).

Il cambio di lista (da Generica a Settoriale, o viceversa, o il cambio tra Settoriali), che comporta le penalità indicate alla regola Consistenza, è rilevante solo per la specifica partita in cui viene effettuato il cambio. Per le partite successive, il giocatore tornerà ad utilizzare la Lista Generica o la Settoriale indicata in sede di iscrizione, salvo usufruirne nuovamente del cambio indicato in regola Consistenza, ed entro i limiti permessi.

Nota: la Consistenza rientra tra le informazioni che il coordinatore di gruppo dovrà registrare nel template da inviare agli Organizzatori.

NA2 è da considerarsi un'unica Fazione con diverse Settoriali, ma priva di un roster da "Lista Generica" (o "vanilla").

Controllo dei territori

L'isola di Neo Tenggara è divisa in dieci territori, corrispondenti ad altrettanti scenari.

I *giocatori* che vincono in un determinato Scenario ottengono il **controllo parziale** del relativo territorio e guadagnano la possibilità di sfruttare il Bonus che esso fornisce nelle partite successive.

Tra di essi, il *giocatore* che totalizza più PC, PO e PV (in quest'ordine) ne avrà il **controllo assoluto**: ciò significa che la regola "Cattura" non potrà avere effetto contro quel *giocatore*, in quel territorio.

Nota: il numero di territori sui quali un giocatore ha il controllo assoluto rientra tra le informazioni che il coordinatore di gruppo dovrà registrare nel template da inviare agli Organizzatori.

Inoltre un giocatore potrà avvalersi del bonus ottenuto dalla Fazione vincitrice nella Classifica Generale del mese.

In ogni caso, un giocatore non potrà mai utilizzare più di due bonus alla volta.

"Nessuna Fazione ha abbastanza truppe sull'Isola per mantenere efficacemente l'occupazione su un così ampio territorio e coordinare le attività militari di fronte a così tante forze in gioco allo stesso tempo".

Una volta a conoscenza dei risultati del mese precedente, ogni giocatore dovrà comunicare al coordinatore i bonus dei quali intende avvalersi durante lo scenario del mese, senza comunicarli all'avversario; questi poi dovranno essere annotati e indicati in Lista di Cortesia, di modo che l'avversario ne sia a conoscenza durante la partita.

Nota: in caso l'avversario sia lo stesso coordinatore di gruppo, il giocatore potrà comunicarli ad un altro giocatore partecipante alla campagna.

Cattura

Se un *giocatore* con il **controllo parziale** su più di due territori viene sconfitto in uno scenario, il suo avversario (vincitore in quell'ultimo scenario) potrà sottrargli *uno* di tali territori. La scelta del territorio spetta al vincitore e può essere fatta tra quelli di cui NON è stato utilizzato il bonus nella partita del precedente Scenario mensile.

Non è possibile sottrarre a un giocatore un territorio su cui esercita **controllo assoluto**.

"La sinergia tra le truppe presenti sull'Isola ha garantito alla Fazione la possibilità di stabilire un solido avamposto in quel terreno e le forze avversarie non hanno sufficienti risorse da dedicare alla conquista di tale posizione di vantaggio".

La *cattura* di un territorio avversario non esclude la regolare conquista del territorio corrispondente allo Scenario mensile, avvenuta con la vittoria della partita.

La regola Cattura si applica solo internamente a un gruppo di gioco e non nella gestione dei territori a livello nazionale.

Spec-Ops

“In ogni situazione critica si distinguono soldati dotati di particolari abilità e tempra, caratteristiche fondamentali per sopravvivere nella guerra in corso: ogni Spec-Ops rappresenta un prezioso strumento nelle mani di ogni stratega ed è in grado di ribaltare le sorti di Neo Tenggara”.

Alla fine di ogni partita, ciascun giocatore riceverà 1 punto EXP per ogni punto Punto Obiettivo guadagnato in partita. Tali punti possono essere accumulati e/o spesi per acquistare abilità, equipaggiamento o caratteristiche per un modello Spec-Ops (vedi *Infinity Army*).

È permesso avere UN solo Spec-Ops per volta. Non è possibile vendere o barattare abilità, equipaggiamento o caratteristiche; si può però sostituirlle con un livello successivo (es. Martial Arts L3 con Martial Arts L4).

Il giocatore deve comunicare al coordinatore gli acquisti di armi, abilità ed equipaggiamenti per lo Spec-Ops *prima* dell'estrazione degli obiettivi classificati della partita del mese o, quando non richiesti dalla missione, *prima* del *Tiro per l'Iniziativa* (WIP del tenente). Sarà compito del coordinatore controllare che in partita sia stato giocato correttamente lo Spec-Ops, qualora richiesta una verifica dall'avversario.

Se, al termine di una partita, lo Spec-Ops è nello stato Unconscious, il giocatore che lo controlla dovrà effettuare un tiro MedEvac (influenzato dalla presenza in campo di modelli alleati con le abilità Doctor o Paramedic, vedi tabella seguente): se lo supera, potrà essere schierato normalmente nella partita successiva.

Se, al termine di una partita, lo Spec-Ops è nello stato Dead o ha fallito il tiro MedEvac, il giocatore che lo controlla dovrà effettuare un tiro CubEvac (influenzato dalla presenza in campo di modelli alleati con le abilità Doctor o Baggage, vedi tabella): se lo supera, potrà essere schierato normalmente nella partita successiva, altrimenti lo Spec-Ops muore definitivamente e il giocatore dovrà crearne uno nuovo da zero.

In tutti i casi, il giocatore avrà a disposizione i punti Exp ottenuti in quella partita, oltre a quelli non utilizzati per la creazione del precedente Spec-Ops.

Ogni Spec-Ops inizia a 0XP e non deve essere presente in partita per poter guadagnare i punti XP forniti dagli obiettivi raggiunti in partita. I Punti vengono guadagnati dall'armata e lo Spec-Ops potrà spenderli, per essere schierato con potenziamenti durante le partite successive.

Abilità	MedEvac
Doctor	16
Paramedic	13
--	10

Abilità	CubEvac
Doctor + Baggage	16
Doctor	13
Baggage	10
--	4

REGOLE LOGISTICHE

Partecipazione

La Campagna Italiana “Siren’s Call” inizierà Domenica 2 Giugno 2019 alle ore 12:00.

Le iscrizioni chiuderanno il giorno 31 Maggio alle ore 23:59.

Gli *Organizzatori* prenderanno in considerazione eventuali iscrizioni di singoli giocatori o di gruppi di gioco avvenute dopo l'inizio della Campagna e valuteranno di volta in volta le modalità di inserimento, specialmente a livello di Classifica. In ogni caso, l'inserimento effettivo avverrà con il successivo aggiornamento dei dati e quindi con l'inizio dello Scenario successivo.

Ogni giocatore potrà giocare la Campagna in più Club, ma dovrà iscriversi una volta per ogni Club con il quale giocherà e indicarlo nel modulo.

Termini

Ad eccezione del primo mese di Campagna, gli *Organizzatori* si impegnano a pubblicare *in primo luogo* lo Scenario del mese successivo (per dar modo ai giocatori di iniziare a pensare alle liste), *in secondo luogo* le Classifiche aggiornate, il 1° giorno di ogni mese, salvo venga comunicato diversamente.

L'invio del modulo con i risultati da parte del *Coordinatore* dovrà avvenire almeno 5 giorni prima della fine del mese.

Di conseguenza il numero di giornate in cui sarà possibile giocare le partite dipenderà dal mese in corso, ma ciò è necessario per permettere l'aggiornamento delle Classifiche e del sito.

In caso di mancato invio dei risultati entro il termine prestabilito, gli *Organizzatori* li utilizzeranno per aggiornare le Classifiche, ma ciò potrebbe avvenire dopo l'inizio dello Scenario successivo il 1° giorno del mese e pertanto tali risultati potrebbero non essere considerati per la determinazione della Fazione vincente in quel dato mese.

“I Cattivi”

Qualora un gruppo sia composto da un numero dispari di giocatori, una volta al mese uno dei giocatori del gruppo (chiamiamolo “Mimimmo”) dovrà giocare contro il giocatore rimasto privo di avversario (chiamiamolo “Barbagli”).

Il Mimimmo fornirà il proprio punteggio alla macro-fazione “I Cattivi”, scontrandosi contro il Barbagli: nel far ciò, potrà scegliere qualunque esercito, in Lista Generica o Settoriale.

Il Mimimmo potrà utilizzare eventuali bonus forniti dai territori conquistati a livello Nazionale dalla Fazione “I Cattivi”, ma non farà uso degli Spec-Ops.

Il **coordinatore** dovrà registrare regolarmente l'esito della partita, ma non verrà conteggiato il risultato del Mimimmo nella Classifica Giocatori. I risultati del Barbagli saranno considerati normalmente.

Compiti del giocatore

Ogni mese ogni **giocatore** sarà tenuto a comunicare al **coordinatore** il risultato delle loro partite, specificamente:

- upgrades acquistati per lo Spec-Ops con i punti EXP guadagnati dai Punti Obiettivo;
- l'eventuale cambio di Lista dell'Esercito, cioè l'utilizzo di un *roster* diverso (da Generica a Settoriale, o viceversa, o cambio di Settoriale) rispetto a quello indicato in sede di iscrizione;
- l'utilizzo di bonus forniti dalla conquista di territori durante la Campagna;
- (conclusa la partita del mese) vittoria, sconfitta o pareggio;
- (conclusa la partita del mese) totale dei Punti Obiettivo per ogni giocatore;
- (conclusa la partita del mese) totale dei Punti di Lista corrispondente ai modelli sopravvissuti alla partita;
- (conclusa la partita del mese) eventuale morte dello Spec-Ops;
- (conclusa la partita del mese) l'utilizzo della regola *Cattura* e del territorio che si intende sottrarre al giocatore sconfitto;

Compiti del coordinatore

Il **coordinatore** dovrà:

- realizzare gli abbinamenti tra i giocatori del proprio gruppo partecipanti alla Campagna;
- registrare le informazioni e i risultati forniti dai giocatori esclusivamente sul template scaricabile dalla pagina della Campagna. Le informazioni necessarie sono indicate nelle *Regole di gioco*, alle sezioni *Svolgimento della Campagna*, *Consistenza*, *Controllo dei territori*;
- inviare agli *Organizzatori di "Siren's Call"* il template aggiornato, utilizzando i contatti forniti e secondo le tempistiche indicate nel Regolamento (*Importante*: utilizzare il nickname con il quale i giocatori si sono registrati alla Campagna);
- aggiornare lo status degli Spec-Ops e verificare che i giocatori utilizzino le informazioni previamente fornite durante le partite di Campagna, onde evitare cambi di equipaggiamenti, abilità o armi, a seguito della scelta effettuata;
- registrare la conquista dei territori all'interno del proprio gruppo di gioco, l'utilizzo della regola *Cattura* e il corretto utilizzo dei *bonus* da essi forniti;