

L'assassinio di TIBERIO GRACCO – Scenario di Gangs of Rome

Usando le Core Rules del regolamento Gangs of Rome ed ispirandosi allo scenario -7- “Assassination” riproponiamo l'assassinio di Tiberio Gracco

Miniature in gioco

Tiberio Gracco – 1 figura
1 gangs da 6 figure a supporto

Scipione Nasica - 1 figura
1 gangs da 4 figure a supporto

Publio Satureio - 1 figura
1 gangs da 4 figure a supporto

7 mobs

Totale 52 miniature - 21 token

Lunghezza partita: 5 turni (+1)

Tiberio Gracco

Un gettone è incluso per Tiberio Gracco nel sorteggio come se fosse un Gang Fighter. Può effettuare solo due azioni di movimento per turno e non ha bisogno di effettuare un test di Agilità per riuscirci un'azione fino a 5 cm più l'altra 1d6. Un Gang Fighter può usare un'azione quando è in contatto di base con Tiberio Gracco per curarlo.

1 gangs da 6 figure a supporto

Scipione Nasica

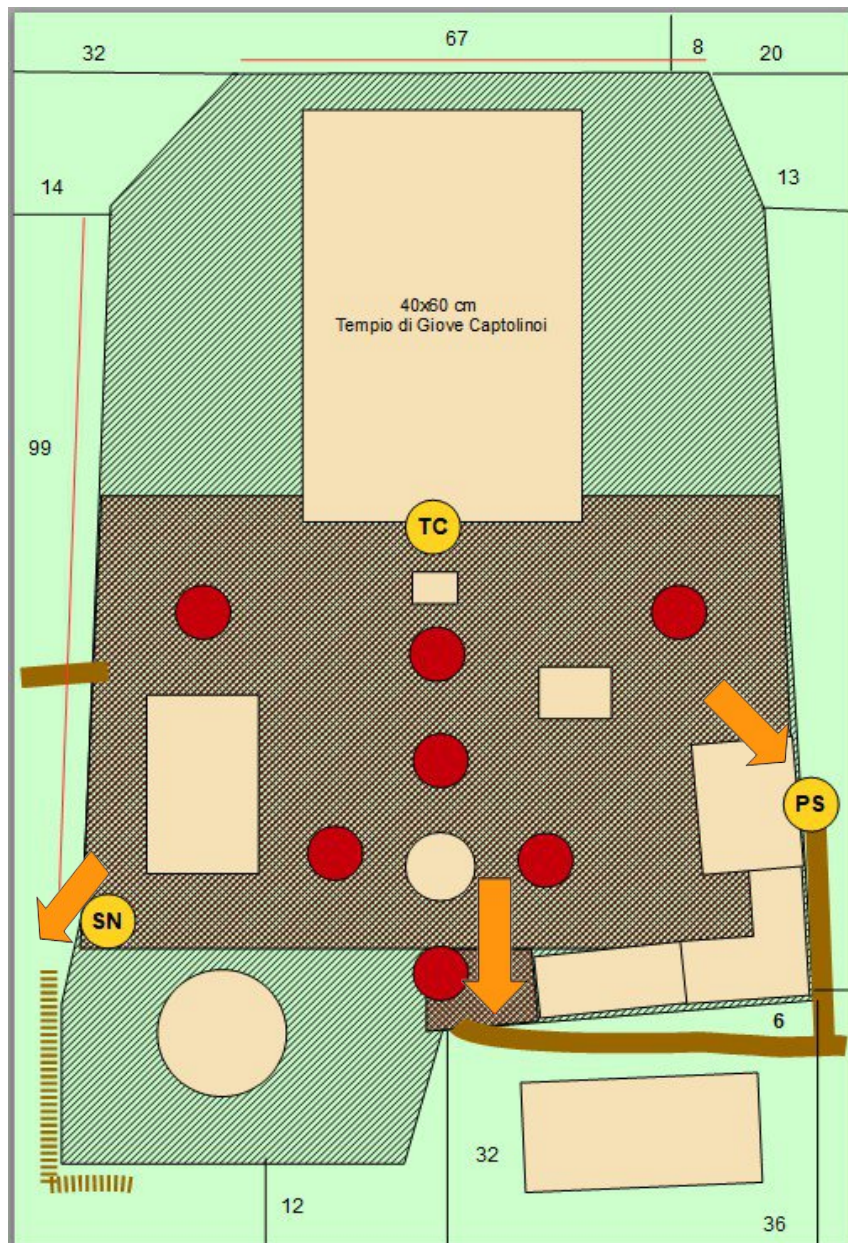
Un gettone è incluso per Scipione Nasica nel sorteggio come se fosse un Gang Fighter. Può effettuare solo due azioni di movimento per turno e non ha bisogno di effettuare un test di Agilità per riuscirci un'azione fino a 5 cm più l'altra 1d6. Un Gang Fighter può usare un'azione quando è in contatto di base con Scipione Nasica per curarlo.

1 gangs da 4 figure a supporto

Publio Satureio

Un gettone è incluso per Publio Satureio nel sorteggio come se fosse un Gang Fighter. Può effettuare solo due azioni di movimento per turno e non ha bisogno di effettuare un test di Agilità per riuscirci un'azione fino a 5 cm più l'altra 1d6. Un Gang Fighter può effettuare un'azione di legame quando è in contatto di base con Publio Satureio per curarlo.

1 gangs da 4 figure a supporto



I tre personaggi partono con le loro miniature nei punti indicati in giallo e le loro gang entro max tre pollici da loro ; le mob si piazzano nei punti della piazza lastricata indicati dai pallini rossi facendo attenzione di non essere entro 8" da un'altra Mob.

EDIFICI

Gli edifici sul colle capitolino sono :

1. COLONNATO del FORO agibile come spazio aperto per i fighters e i personaggi, no mob
2. TEMPIO in COSTRUZIONE agibile come spazio aperto per i fighters e i personaggi, no mob
3. TENSARUM non agibile
4. TEMPIO di FIDES agibile come spazio chiuso
5. TEMPIO di GIOVE agibile come spazio chiuso

le zone di colonnato dei templi sono spazi aperti, gli spazi chiusi sono agibili massimo per un turno ai gang fighters e per due ai personaggi, queste limitazioni valgono per tutti i 5 turni della partita.

Se l'edificio ha un solo accesso allora la miniatura dovrà uscire dallo stesso da cui è entrata, se ne ha più di uno può scegliere da quale uscire al prezzo di un'azione anche se la distanza fisica è maggiore dell'agilità.

Dentro le mura non è consentito l'uso di armi da lancio, nell'attacco corpo a corpo vengono dimezzati i valori di attacco (da 6 a 3) e di difesa (da 3 a 2) mentre un attacco grapple funziona nello stesso modo, ma con un danno fisso di 1 punto ferita.

Nel momento che un GF di una gang nemica entra in un edificio si genera automaticamente un combattimento con l'avversario come se fossero in contatto di base.

LANCIO DI PIETRE

Le pietre sono abbondanti e possono essere usate come armi da lancio da un Gang Fighter arguto. Sono un'arma versatile che può essere usata per infliggere danni a un nemico a distanza, distrarre la folla o persino creare un diversivo.

In qualsiasi momento a livello del suolo ***un solo combattente per gang e per turno*** può lanciare una pietra come azione di attacco a distanza. La gittata della pietra è di 12" con un Attacco di 4.

Per effettuare il lancio si deve usare un'azione di attacco a distanza nel proprio turno, se si ha successo seguire le regole per effettuare un Attacco a distanza.

Come nelle regole di GOR se si attacca un GF e non un personaggio e si fanno 1 o meno danni (dopo tiro di attacco e tiro di difesa) il bersaglio potrà contrattaccare e quello sarà il suo lancio per la sua gang per quel turno.

Un Gang Fighter può anche scegliere di prendere di mira uno spazio vuoto invece di un bersaglio, come un altro GF, per attirare una Mob verso quel punto. Per fare questo usare la stessa azione di attacco a distanza e se ha successo, seguire questi passaggi:

1. Posiziona un segnalino sul punto bersaglio entro il raggio di tiro e tira i dadi di attacco.
1. Se vengono ottenuti due o più successi, la o le Mobs verranno distratte
2. Qualsiasi Mob entro 4" dal segnalino si muoverà immediatamente verso di esso.

PIETRA : raggio 12" attacco 4 – distrae ogni Mob entro 4"

Nella sola area non pavimentata nei pressi del Cantiere, con le stesse modalità, cioè ***un solo combattente per gang e per turno***, può essere lanciato un mattone o una tegola.

MATTONE/TEGOLA : raggio 8" attacco 5 – distrae ogni Mob entro 5"

CONDIZIONI DI VITTORIA

Tiberio Vince se :

- ***Riesce a fuggire nei primi 5 turni da una delle vie di accesso indicate con le frecce ARANCIONI al Colle Capitolino***
- ***Sopravvive su Colle per 5+1 turno completi***

Tiberio Perde se :

- ***Viene ucciso***

TOKEN MOB ESTRATTO			
SCelta AZIONE	DADO	RESTRIZIONI	ESITO
MUOVI LA MOB	1D6	La base della mob non può passare attraverso gang fighters, incola o altre basi mob	Arrivata contro uno di questi ostacoli si ferma
		la base mob non può attraversare terreni (p.26)	Arrivata al confine si ferma
		la base mob non può passare in uno spazio più piccolo del suo diametro o cambiare di livello	Arrivata al confine si ferma
FORZA REAZIONE	1D6 – 1-2 SPAVENTATA	Scappa di 6" lontano dal fighter più vicino, se incontra un GF lo travolge e toglie due punti vitalità , altrimenti stesse limitazioni	arrivata entro 6 " contro un GF o contro un ostacolo non GF si ferma spaventata – 1 prossima reazione
	1D6 – 3-4 PASSIVA	La mob non reagisce , rimane nella stessa posizione	nessun esito
	1D6 – 5-6 ARRABBIATA	La mob si arrabbia e muove verso il più vicino e raggiungibile (non ostacoli) Gfe se lo raggiunge lo attacca con 5 pt.attacco	Al termine della reazione si ferma arrabbiata +1 prossima reazione

GANG FIGHTER SPAVENTA LA MOB

AZIONE	DADO	RESTRIZIONI	ESITO
GF SPAVENTA LA MOB	VALORE ATTACCO	L'attacco può avvenire in mischia o con armi da lancio con quanti dadi indicati nel roster. Se il GF ottiene più successi che fallimenti la mob è spaventata (vedi reazione) se ottiene uguali o meno successi si arrabbia (vedi reazione)	esito come spaventata o arrabbiata

REAZIONE A AZIONI GF

REAZIONE	DADO	AZIONE	ESITO
UN COMBATTIMENTO, SIA MISCHIA CHE A DISTANZA, FORZA UNA REAZIONE AD UNA MOB ENTRO 6" A LIVELLO TERRENO	1D6 – 1-2 SPAVENTATA +1 PER OGNI ATTACCANTE	Scappa di 6" lontano dal GF che fa partire il combattimento che innesca la reazione, se incontra un GF lo travolge e toglie due punti vitalità , altrimenti stesse limitazioni	arrivata entro 6 " contro un GF o contro un ostacolo non GF si ferma spaventata – 1 prossima reazione
	1D6 – 3-4 PASSIVA +1 PER OGNI ATTACCANTE	La mob non reagisce , rimane nella stessa posizione	nessun esito
	1D6 – 5-6 ARRABBIATA +1 PER OGNI ATTACCANTE	La mob si arrabbia e muove verso il Gf che ha fatto partire il combattimento e se lo raggiunge lo attacca con 5 pt.attacco	se lo raggiunge lo attacca con 5 pt attacco altrimenti si ferma contro ostacoli, altri GF o mob +1 arrabbiata

Se una mob è indotta a reagire nel caso di RABBIA dovrà cercare di muovere o verso il suo target secondo il percorso più breve; se questo è interrotto da un ostacolo materiale si dovrà fermare contro di esso, se l'ostacolo è un personaggio, GF o Mob questo si dovrà spostare del minimo movimento per consentire alla Mob arrabbiata di raggiungere il suo obiettivo