

WILD WEST CHRONICLES

REGOLAMENTO TORNEO CAMPAGNA

SISTEMA ALLA "SVIZZERA"

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori vengono abbinati a partire dai valori più alti in modo decrescente, applicando i sistemi indicati nel paragrafo "Risoluzione delle parità". Gli accoppiamenti della prima partita sono sorteggiati casualmente. Le partite avranno una durata massima di 1:30 ciascuna, con estensione a insindacabile giudizio dell'arbitro al fine di completare il solo turno in corso.

BANDE E PUNTEGGI

I Tornei sono strutturati su un punteggio iniziale di 500 punti; non sono ammessi punti in esubero e i giocatori possono decidere di non utilizzare l'intero ammontare di punti a disposizione per tenerne alcuni in riserva. Fra una partita e l'altra è possibile utilizzare i Punti Esperienza per acquistare nuovi componenti, armi o equipaggiamenti. Di pari passo è consentito abbandonare alcuni componenti o l'intera banda utilizzando la banda originale. È possibile utilizzare anche alcune Bande opzionali scaricabili dal sito www.torrianimassimo.it oppure dal forum ufficiale operationsquad.forumfree.it. La lista delle Bande opzionali utilizzabili è riportata alla fine del presente documento. Utilizzate una fotocopia della scheda stampata sul manuale indicando tra parentesi il costo delle armi, delle varianti e di ogni caratteristica che influisce sul valore totale della Banda.

Tra una partita e l'altra la scheda e i punteggi devono essere aggiornati.

COMPOSIZIONE DELLE BANDE

Le Bande iniziali devono essere composte da un numero minimo di 4 unità fino ad un numero massimo di 8 unità. Utilizzando i Punti Esperienza accumulati fra una partita e l'altra, è possibile aumentare la Banda fino ad un massimo di 10 unità.

MODELLI

I modelli devono essere chiaramente distinguibili ed equipaggiati come previsto nella Scheda della Banda. Nelle partite di Torneo non è possibile utilizzare modelli sdraiati.

ACCESSORI INDISPENSABILI

Ogni giocatore deve portare il manuale, due Schede della propria Banda, almeno 10 dadi, un metro, i segnalini e le tabelle da utilizzare durante la partita. La mancanza di uno dei suddetti elementi genera una penalità applicata ai punteggi del torneo.

REGOLE SPECIFICHE PER IL TORNEO

Nel Torneo, oltre alle regole riportate nel manuale saranno applicate le eventuali modifiche ufficiali pubblicate sul sito o sul forum ufficiale. Ai fini del Torneo saranno applicate anche le seguenti regole specifiche:

- ⊛ Entrare o uscire da un edificio attraverso una finestra costa 2d6 anzichè 1d6.
- ⊛ Il terreno roccioso è un'area di copertura anomala: non applica la limitazione della *linea di vista* a 10 cm.
- ⊛ Tutti i *Dottori* (non i modelli che hanno la caratteristica *Doc*) possono aggiungere una *Deringer* al costo di +10 punti cad.
- ⊛ I modelli *in arcione* non possono utilizzare l'Azione *Curare Ferite*. Per utilizzarla devono smontare.

SCENARI

Di base, saranno utilizzati gli scenari presenti nel manuale ma a insindacabile giudizio dell'arbitro potranno essere utilizzati anche quelli pubblicati sul forum, sul sito ufficiale o quelli contenuti nel presente documento. I tavoli saranno dimensionati 90x90 oppure da 80x80 centimetri. L'assegnazione avverrà in modo casuale, cercando di evitare, ove possibile, che un giocatore affronti più volte lo stesso scenario.

SCHIERAMENTO INIZIALE

Nelle partite di Torneo le regole per lo schieramento iniziale dei modelli può variare in quanto, in alcuni scenari, sono già predeterminati. Normalmente Uomini di Legge, Texas Ranger, Federali, Drappelli di Cavalleria o Villaggio di Frontiera sono considerati i *difensori* in scenari come *Fuga con il bottino* ma dato che si gioca con il sistema svizzero e il numero di bande di malviventi può non coincidere con quelle dei "cosidetti buoni", sentitevi liberi di giocare ogni scenario in piena libertà. Non era un caso, infatti, che i tutori della legge di un paese fossero ricercati in un altro. Se i giocatori non trovano un accordo effettueranno il lancio per lo schieramento iniziale ed il giocatore con il punteggio più alto potrà scegliere il ruolo (difensore/attaccante). Il giocatore in difesa dovrà schierare il primo modello.

In tutti gli altri casi, invece, i giocatori effettueranno normalmente il lancio per lo schieramento: il giocatore con il punteggio più alto potrà scegliere il lato di schieramento oppure farlo scegliere all'avversario. Il giocatore che sceglierà il lato di schieramento posizionerà il primo modello nella propria Zona di Schieramento. Si proseguirà nell'alternanza, fino a che tutte le unità non sono schierate in campo. Le unità *infiltrate* o *furtive* vengono dichiarate in questa fase (passando la mano) ma saranno posizionate per ultime dopo che tutte le unità prive di queste caratteristiche sono già state schierate. Se entrambi i giocatori dispongono di unità *infiltrate* o *furtive*, entrambi tirano 2d6 e sommano il VT del *leader*, chi ottiene il risultato maggiore schiera per primo la sua unità.

CONTEGGIO PUNTI ESPERIENZA

Al termine dei turni previsti al conseguimento degli obiettivi si calcolano i Punti Esperienza come da lista scenari. Se la partita termina per *Rotta* dell'avversario il vincitore conteggerà l'obiettivo primario + il valore dei modelli *fuori combattimento* diviso 10 (non vengono conteggiati quelli *fuggiti* o che si sono *ritirati*). L'obiettivo secondario, in caso di *Rotta*, viene conteggiato solo se effettivamente realizzato.

UTILIZZO PUNTI ESPERIENZA

Fra una partita e l'altra, i Punti Esperienza guadagnati potranno essere utilizzati come previsto dal paragrafo *Esperienza*. Saranno applicate tutte le regole previste nel paragrafo *Esperienza*, comprese quelle relative all'utilizzo di *doc* e *chirurgo* e quelle relative agli scontri fra Bande di diverso valore tenendo conto di incrementi e decrementi.

RICOSTITUIRE UNA BANDA

In qualsiasi momento un giocatore può decidere di affrontare la partita successiva con la Banda iniziale presentata al Torneo utilizzando la seconda copia della scheda. Non è possibile in nessun caso modificare la Banda iniziale.

RISOLUZIONE DELLE PARITÀ

Vincerà il torneo la Banda con il valore più alto alla fine delle partite previste. In caso di parità di valore, sia ai fini degli accoppiamenti che per stabilire la vittoria del torneo, si seguirà il criterio dei *Punti Esperienza Avversari*: cioè sarà considerato più alto in classifica il giocatore che ha affrontato gli avversari la cui somma totalizza il maggior totale di Punti Esperienza. In caso di ulteriore parità dopo l'ultima partita del torneo si effettuerà un duello fra i *leader* delle Bande in parità: si schiereranno soltanto i *leader* delle due Bande con le regole previste nello scenario *Sfida all'alba* e si giocherà uno scontro con i soli due modelli fino a che uno dei due modelli sarà messo *fuori combattimento*.

BANDE OPZIONALI UTILIZZABILI

Apaches
Comanches
Comancheros
Distaccamento Soldati del Forte
7° Cavalleria
Pellerossa Rinnegati
Pinkertons
Tong Gang

NUOVI SCENARI UTILIZZABILI

Seguono 4 nuovi scenari utilizzabili nel torneo.



Winchester

SFIDA ALL'ALBA

Elementi scenici necessari:

3/8 edifici.

Dimensione Tavolo: 90 x 90 cm

Allestimento

Preparate il campo di gioco creando un villaggio al centro del tavolo, come indicato nelle norme generali. Altri elementi (staccionate, barili, ecc.) potranno essere posizionati dopo aver creato il villaggio. Dopo aver posizionato tutti gli elementi e scelto le due Zone di Schieramento (vedi Schieramento), lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *leader* per scegliere il lato di schieramento.

Descrizione

Un componente della Banda è stato sfidato ad un duello all'ultimo sangue da un pistolero di una Banda avversaria. La sua Banda però non starà a guardare e coglierà l'occasione per regolare i conti in sospeso.

Durata: 10 turni.

Schieramento

Le due Bande si schiereranno entro 20 cm dai lati della strada principale (lati Nord e Sud se la strada è posizionata in direzione Nord-Sud, altrimenti dai lati Est e Ovest). Un componente di ogni Banda sarà denominato il *duellante* e dovrà essere obbligatoriamente posizionato sulla strada, esattamente entro 15 cm dal limite della zona di schieramento della propria Banda, quindi a 20 cm esatti dall'altro *duellante*. Ogni Banda può scegliere quale modello posizionare sulla strada fra quelli con la caratteristica *pistolero*. Se nella Banda non ci sono modelli con questa caratteristica sarà possibile scegliere liberamente quale schierare. Non è possibile in nessun caso selezionare come *duellanti* modelli con la caratteristica *infiltrato* o *furtivo*. Se il modello selezionato è *in arcione* deve essere schierato senza cavalcatura (non potrà utilizzarla nello scenario). In ogni caso seguite le normali regole per lo schieramento.

Regole Speciali

Il primo turno di gioco, i *duellanti* possono soltanto utilizzare pistole o revolver. Se non possiedono armi di questo tipo il primo turno non possono utilizzare le Azioni *Sparare* o *Muovere e Sparare*. A partire dal secondo turno i *duellanti* possono essere utilizzati normalmente.

Condizioni di vittoria

Obiettivo Primario: eliminare più della metà della Banda avversaria (considerate il valore in punti di ogni modello). Questo obiettivo vale 50 Punti Esperienza.

Obiettivo Secondario: mettere fuori combattimento il *duellante* della Banda avversaria. Questo obiettivo vale 10 Punti Esperienza (oltre al suo valore in punti diviso 10).



Colt 45

L'ORO DELLA CITTÀ MORTA

Elementi scenici necessari:

4/6 edifici o aree di rovine.

Dimensione Tavolo: 90 x 90 cm

Allestimento

Preparate il campo di gioco creando un villaggio al centro del tavolo, come indicato nelle norme generali. Trattandosi di un villaggio abbandonato potrete posizionare anche aree di rovina al posto dei normali edifici. Altri elementi (staccionate, barili, ecc.) potranno essere posizionati dopo aver creato il villaggio. Dopo aver posizionato tutti gli elementi e scelto le due Zone di Schieramento (vedi *Schieramento*), lanciate 2d6 e aggiungete il VT del *leader* per scegliere il lato di schieramento. Per questo scenario avrete bisogno di stabilire casualmente in quali edifici si trovano le sacche d'oro: preparate un numero di casse identiche pari al numero di edifici/aree di rovina. Tre casse nascondono il denaro, le altre sono vuote. Sotto le tre casse che contengono la refurtiva scrivete 30\$, 20\$, 10\$. Mescolatele tra loro in modo che non siano riconoscibili e piazzatene una in ciascun edificio.

Descrizione

Una banda di rapinatori, dopo aver svaligiato una diligenza, ha nascosto la refurtiva fra le rovine di una città morta. Lo sceriffo li ha eliminati in un'imboscata ma il capo, in fin di vita, ha rivelato dove si trova il denaro. La notizia è trapelata e due Bande cercano di recuperare il malloppo!

Durata: 10 turni.

Schieramento

Lanciate 1d6: con un risultato di 1-3 le due Bande si schiereranno entro 20 cm dai lati Nord e Sud; con un risultato di 4-6 le due Bande si schiereranno entro 20 cm dai lati Est e Ovest. Seguite le normali regole per lo schieramento.

Regole Speciali

Un modello adiacente a una cassa può *apirla*. Questa Azione consuma l'intero turno. Aprire una cassa non fa perdere il segnalino *Nascosto*. Dopo che il modello ha agito, il giocatore può girare la cassa per vedere se contiene il denaro o se è vuota (vedi Condizioni di vittoria). Un modello che ha aperto una cassa e ha trovato il denaro può caricarsi sulle spalle la sacca che lo contiene ma, d'ora in poi, dovrà sottrarre 1d6 al movimento. Se un modello con la sacca in spalla viene messo fuori combattimento lascia cadere la sacca in campo; un altro modello potrà impadronirsene posizionandosi adiacente alla sacca e caricandosela sulle spalle (sottraendo al movimento 1d6 cm). Un modello può abbandonare la sacca nella propria Zona di Schieramento: una sacca abbandonata nella propria Zona di Schieramento conta ai fini del calcolo dei Punti Esperienza della Banda ma potrebbe essere sempre sottratta da un avversario.

Condizioni di vittoria

Obiettivo Primario e Secondario: recuperare le sacche di denaro. Sono considerate recuperate sia le sacche in possesso di uno dei modelli della Banda che quelle all'interno della Zona di Schieramento.

Le tre sacche con il denaro valgono l'equivalente valore \$ in Punti Esperienza.

Sacca (30\$) 30 Punti Esperienza

Sacca (20\$) 20 Punti Esperienza

Sacca (10\$) 10 Punti Esperienza

RAPINA ALLA BANCA: ASSALTO!

Elementi scenici necessari:

1 edificio con almeno due stanze che rappresenti la *banca*; più altri 2/5 edifici.

Dimensione Tavolo: 90 x 90 cm

Allestimento

Posizionate innanzitutto la *banca* esattamente al centro del campo. La stanza più interna della banca è quella della cassaforte ed è senza finestre. Preparate il campo di gioco creando un villaggio al centro del tavolo, come indicato nelle norme generali. Altri elementi (staccionate, barili, ecc.) potranno essere posizionati dopo aver creato il villaggio. Una delle due Bande (possibilmente una Banda di tutori della legge) è schierata a protezione della banca e i componenti saranno denominati *difensori*: scopo della Banda è impedire agli avversari di aprire la cassaforte. L'altra Banda sarà schierata secondo le indicazioni della sezione Schieramento, e i componenti saranno denominati *rapinatori*: scopo della Banda è aprire la cassaforte dopo aver recuperato le chiavi.

Descrizione

Una Banda di fuorilegge è arrivata in città con lo scopo di rapinare la banca, dove, al momento, sono conservate le paghe per i lavoratori della ferrovia. I rapinatori devono fare in fretta perché è in arrivo un drappello di cavalleria per prendere in consegna il denaro. All'interno della banca è stato però predisposto un comitato d'accoglienza!

Durata: 10 turni.

Schieramento

La Banda dei *difensori* deve essere tutta schierata all'interno della *banca* o entro 5 cm dal suo perimetro. Modelli *infiltrati* e *furtivi* della Banda in difesa possono essere schierati ovunque. Il *leader* della Banda dei *difensori* deve essere obbligatoriamente schierato all'interno della stanza con la cassaforte e non potrà agire (non potrà eseguire alcuna Azione) finché un'unità avversaria non entra nella stanza o dichiara di *sparargli/assaltarlo*. A partire da quel momento potrà agire (o reagire) normalmente. La Banda dei *rapinatori* sarà schierata fuori dal campo ed entrerà in gioco partendo dai lati; segnate su un foglietto il lato d'ingresso per ciascuna unità. Modelli *infiltrati* e *furtivi* della Banda dei *rapinatori* possono essere schierati rispettando le distanze minime dai modelli nemici. Quando vengono attivati, i *rapinatori* entrano in gioco misurando dal bordo. Partendo da fuori avranno il malus di -1d6 al *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non erano in *linea di vista* con il bersaglio.

Regole Speciali

Il *leader* della Banda dei *difensori* non deve effettuare i *Test di Rotta* ma si ritira con il resto della Banda se viene raggiunto per la seconda volta il *Punto di Rottura*. Se il *leader* dei *difensori* viene messo *fuori combattimento* lasciate il modello in posizione. Un modello adiacente al *leader* può raccogliere le chiavi come parte di un'Azione di movimento. Un *rapinatore* con le chiavi e adiacente alla cassaforte può aprirla sacrificando un'Azione completa. Una volta aperta la cassaforte la partita si interrompe.

Condizioni di vittoria

Obiettivo Primario Rapinatori: eliminare il leader della Banda dei difensori (per recuperare le chiavi della cassaforte). Questo obiettivo vale 50 Punti Esperienza.

Obiettivo Primario Difensori: impedire ai rapinatori di eliminare il leader della Banda dei difensori. Questo obiettivo vale 50 Punti Esperienza.

Obiettivo Secondario Rapinatori: aprire la cassaforte. Questo obiettivo vale 10 Punti Esperienza.

Obiettivo Secondario difensori: impedire che i rapinatori aprano la cassaforte. Questo obiettivo vale 10 Punti Esperienza.



RAPINA ALLA BANCA: FUGA COL MALLOPPO!

Elementi scenici necessari:

1 edificio con almeno due stanze che rappresenti la *banca*; più altri 2/5 edifici.

Dimensione Tavolo: 90 x 90 cm

Allestimento

Posizionate innanzitutto la *banca* esattamente al centro del campo. La stanza più interna della *banca* è la stanza della cassaforte ed è senza finestre. Preparate il campo di gioco creando un villaggio al centro del tavolo, come indicato nelle norme generali. Altri elementi (staccionate, barili, ecc.) potranno essere posizionati dopo aver creato il villaggio. Una delle due Bande ha appena portato a termine la rapina ed è schierata all'interno o nelle vicinanze della *banca* e i componenti saranno denominati *rapinatori*: scopo della Banda è uscire dai bordi Nord o Sud del campo per raggiungere i cavalli e fuggire con il bottino. L'altra Banda sarà schierata secondo le indicazioni della sezione Schieramento, e i componenti saranno denominati *difensori*: scopo della Banda è impedire che i *rapinatori* fuggano con il bottino.

Descrizione

Una Banda ha appena rapinato la banca. I banditi si sono divisi le sacche con il denaro e devono raggiungere le cavalcature che hanno lasciato alla periferia della città. I cittadini si sono però organizzati per impedire la fuga con il bottino!

Durata: fino a che tutti *rapinatori* non sono *sfuggiti all'agguato* oppure sono stati messi *fuori combattimento* (o *fuggiti* a causa della Rotta).

Schieramento

La Banda dei *rapinatori* deve essere tutta schierata all'interno della *banca* o entro 5 cm dal suo perimetro. I *rapinatori* non possono utilizzare modelli *in arcione*: considerateli smontati all'inizio dello scenario. Almeno 3 *rapinatori* devono essere obbligatoriamente schierati all'interno della *banca*. Il giocatore che guida i *rapinatori* scrive su un foglietto quali componenti della Banda sono in possesso delle 3 diverse sacche di denaro, specificando anche il valore di ogni sacca. Modelli *infiltrati* e *furtivi* della Banda dei *rapinatori* devono essere schierati insieme agli altri modelli. Dopo che tutti i modelli sono stati schierati, compresi i *difensori*, potranno eseguire un'Azione *Correre* o *Muovere Cautamente* prima dell'inizio della partita (applicare normalmente i modificatori al movimento): con questa Azione potranno avvicinarsi normalmente ai modelli nemici. Il giocatore che guida i *rapinatori* potrà assegnare una delle sacche ai modelli *infiltrati* o *furtivi* soltanto se posizionati all'interno della banca.

La Banda dei *difensori* sarà schierata fuori dal campo e potrà entrare in gioco da ogni lato. Modelli *infiltrati* e *furtivi* della Banda dei *difensori* possono essere schierati rispettivamente a 35 o 25 cm (in questo scenario le distanze variano) da qualsiasi modello nemico. Il giocatore che guida i *difensori* scrive su un foglietto il lato d'ingresso di ogni unità. Quando vengono attivati, i *difensori* entrano in gioco misurando dal bordo. Partendo da fuori avranno il malus di -1d6 al *Tiro per Colpire* a causa del fatto che non erano in *linea di vista* con il bersaglio.

Regole Speciali

La Banda dei *rapinatori* è in possesso di 3 sacche di denaro. Ogni sacca ha un diverso valore in Punti Esperienza: 30 PE, 20 PE, 10 PE. Prima dell'inizio della partita il giocatore che guida i *rapinatori* dovrà assegnare segretamente ogni sacca a uno specifico fuorilegge. Se un *rapinatore* in possesso di una sacca viene messo *fuori combattimento* nessun altro può recuperarla (nel furore dello scontro la sacca viene abbandonata) e, alla fine dello scenario, sarà considerata nel calcolo dei Punti Esperienza dei *difensori*. Un *rapinatore*, per *sfuggire all'agguato*, deve toccare con la basetta il bordo Nord o Sud del campo; una volta raggiunto il bordo viene rimosso e non potrà tornare indietro per nessuna ragione (ha recuperato la sua cavalcatura ed ha lasciato la città). Le sacche di denaro portate fuori dall'area di gioco saranno considerate nel calcolo dei Punti Esperienza dei *rapinatori*.

Condizioni di vittoria

Obiettivo Rapinatori: *sfuggire all'agguato* con il maggior numero di modelli, possibilmente con il bottino. I *rapinatori* otterranno i Punti Esperienza con le seguenti modalità:

- ✦ Valore dei *rapinatori* sfuggiti all'agguato diviso 10 (non considerare quelli *fuggiti* a causa della Rotta). Non si contano i punti dei modelli avversari messi *fuori combattimento*.
- ✦ Valore delle sacche di denaro in possesso dei *rapinatori* sfuggiti all'agguato.

Obiettivo Difensori: impedire ai *rapinatori* di *sfuggire all'agguato*. I *difensori* otterranno i Punti Esperienza con le seguenti modalità:

- ✦ Valore dei *rapinatori* messi *fuori combattimento* diviso 10 (non considerare quelli *fuggiti* a causa della Rotta).
- ✦ Valore delle sacche di denaro in possesso di *rapinatori* messi *fuori combattimento* o *fuggiti* a causa della Rotta (si considera siano *fuggiti* abbandonando il denaro).

