

Quinto Contatto

di Marco Donadoni

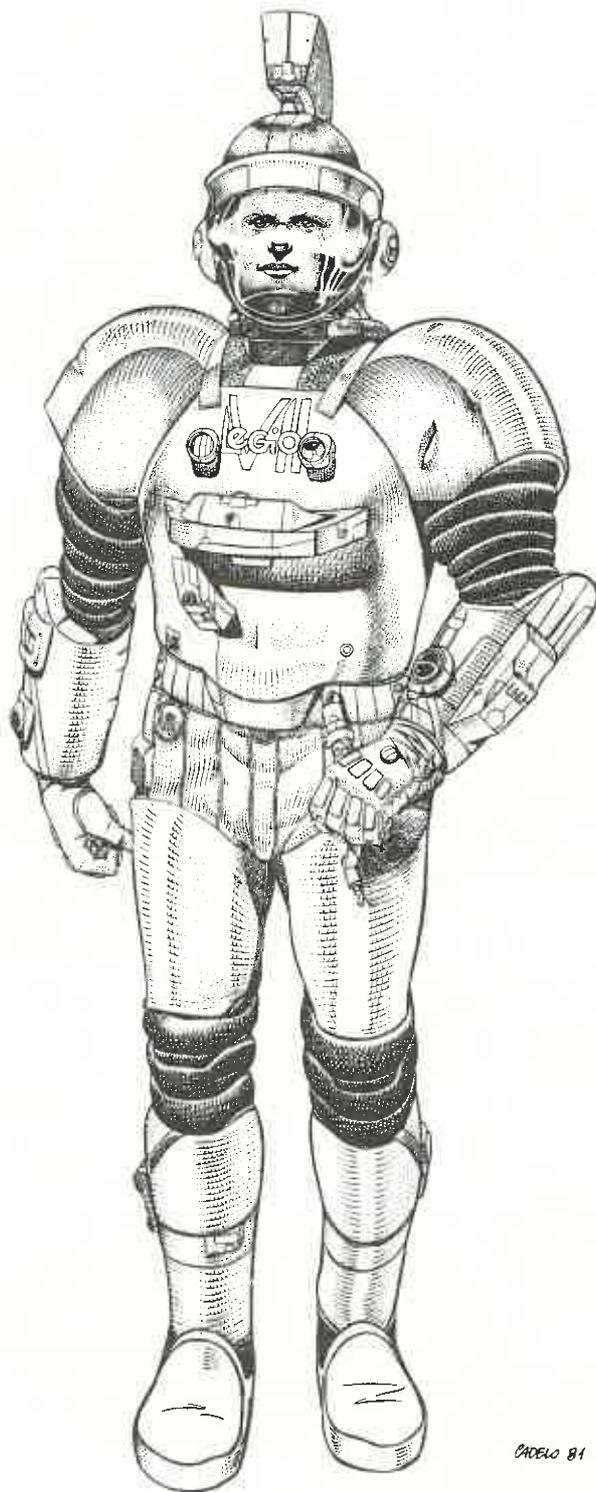
Quinto Contatto è un mini-game per due giocatori (Alieni contro Legionari) preparato espressamente dalla International Team per Pergiooco. I suoi elementi si ispirano al role playing VII Legio. Armi, attività e personaggi sono di diretta derivazione da questo, mentre le regole, assolutamente nuove, creano scenari che potrebbero essere definiti un'estensione di VII Legio nel campo dei giochi di simulazione. Quinto Contatto può essere giocato utilizzando un solo scenario (tempo medio circa mezz'ora) o sviluppando un gioco campagna che li impieghi tutti. Altri figurini e scenari saranno presentati nei prossimi numeri di Pergiooco, ampliando così la gamma delle possibili missioni ed incontri. Per giocare a Quinto Contatto, oltre agli elementi inseriti in questo numero i giocatori dovranno munirsi di dado, carta e matita.

I figurini - In altra pagina sono inseriti i figurini necessari per giocare. Andranno ritagliati e incollati ad un cartoncino robusto, la cui base, piegata, permetterà di mantenerli in piedi. Sul retro di ciascuno andranno riportate le lettere di identificazione presenti anche sul fronte, in alto a sinistra. I personaggi presentati in questo numero sono: Legionari, Tullii, Normi e Subterranei.

Quinto Contatto

Nella terminologia dell'Arma dello Spazio viene definito Quinto Contatto qualsiasi sbarco effettuato da Legionari Solari su pianeti alieni la cui conseguenza sia uno scontro con elementi delle popolazioni locali. Notoriamente preoccupato per le possibili implicazioni diplomatiche causate da queste attività militari-esplorative, il Senato Solare pretende che ogni

Quinto Contatto sia giustificato dallo svolgimento positivo di una almeno delle missioni previste dal regolamento militare. In caso contrario, l'Ufficiale Comandante responsabile verrà pesantemente punito dal Missus giudicante nella relativa sezione galattica.



Regole generali

A) La mappa della zona di sbarco

a) Riporta le asperità del terreno su cui si effettua lo sbarco.

b) Agli angoli di questo sono segnati i portelli nelle

quattro possibili posizioni da cui effettuare lo sbarco. Per ogni missione, comunque, ne sarà utilizzato uno solo e i rimanenti saranno considerati come terreno aperto. Sul tutto è stampato un reticolo esagonato per calcolare posizioni e movimenti dei pezzi in campo.

c) Alcuni lati di esagono rappresentano le asperità del terreno, ciascuna con caratteristiche diverse, che influiscono su movimenti e combattimenti (vedi paragrafi relativi).

B) Posizione iniziale

Sono previste le seguenti operazioni:

a) Scelta del tipo di alieno da incontrare o definizione casuale tramite lancio di dado (accanto al nome degli alieni, sulla scheda A sono riportati a questo scopo numeri dall'uno al sei).

b) Determinazione del numero di alieni presenti all'inizio (vedi tabella presenze sulla scheda A).

c) Posizione degli stessi, secondo quanto detto negli scenari relativi alla fine delle regole.

d) Scelta da parte del giocatore legionario della costituzione dell'Equipaggio (può essere di tipo A, B o C come scheda A).

e) Scelta del portello da cui si sbarca (punto di atterraggio).

f) Posizionamento dei legionari sul portello stesso (il cui transito permette comunque lo sbarco o il reimpbarco a soli tre personaggi per mossa).

C) Come si gioca

Quinto Contatto si gioca per mosse (corrispondenti a circa 10 sec. ciascuna), composte da più fasi, la cui sequenza dovrà sempre essere la seguente: 1) Fase ordini; 2) Fase corpo a corpo (C.C.); 3) Fase tiro mirato; 4) Fase movimento; 5) Fase nuovi ingressi. La fase 1 è contemporanea. Le fasi 2, 3, 4 dipendono ciascuna da un'attribuzione di priorità stabilita in base al dado più alto. Se i due lanci risultassero pari si ritira nella Fase 4, mentre si considerano le

attività contemporanee alle altre.

Il vincitore della priorità potrà far agire tutti i suoi personaggi prima di quelli dell'avversario, nella successione che preferisce. Ricordate che la priorità si controlla prima di ogni fase che la richieda.

D) Gli ordini

Durante ogni mossa, ai personaggi verranno dati ordini in base ai quali agire. Questi saranno scritti, in segreto, su un foglio di carta e non saranno più modificabili fino alla mossa successiva. Tutti i personaggi (identificati da una lettera) devono avere un ordine, in ogni mossa. Gli ordini possono essere:

a) Fuoco mirato - Non ammette nessun movimento. È escluso per personaggi impegnati in C.C. e può essere eseguito con qualsiasi tipo di arma.

b) Corsa - Permette spostamenti entro il fattore movimento (F.M.) più alto previsto per quel personaggio (esempio. Legionari 6). Esclude qualsiasi tiro ma non l'eventuale impostazione di C.C. alla fine di quel movimento.

c) Avanzamento - Permette spostamenti entro il F.M. più basso previsto per quel

personaggio (esempio: Legionari 4). Alla fine di esso si può anche tirare o impostare un C.C.

d) Cattura - Durante la fase C.C. permette di tentare una cattura invece di un attacco normale, con l'impiego di uno storditore. Durante la successiva fase movimento è permesso un avanzamento alla fine del quale non è però permesso tirare. e) Ricerca tecnologica - Come in d), si effettua solo su alieni Normo. Ha effetto solo su alieni adiacenti ai legionari.

E) Il movimento

a) Ogni personaggio può muovere in qualsiasi direzione, anche a zig-zag, purché non ecceda i punti previsti dal suo F. Movimento. Per ogni lato di esagono attraversato si spende un punto movimento, salvo nei seguenti casi:

1) lati roccia - sono intransitabili

2) lati cratere - costano 3 punti movimento ciascuno

3) lati boscaglia - costano 2 punti movimento ciascuno

4) lati terreno instabile - ogni volta che si attraversano si tira un dado: con esito 1, 2, 3 il terreno è solido; con 4,5 è fangoso e costa 3 punti movimento; con 6 è crosta di lava che si rompe

immediatamente inghiottendo il malcapitato transigente. Il valore ottenuto va riferito a tutti i lati che costituiscono lo stesso blocco di terreno.

5) I lati della mappa sono intransitabili.

b) È vietato transitare in esagoni nemici adiacenti. In essi è obbligatorio fermarsi e impostare un C.C. per la mossa successiva.

c) Terminare il movimento adiacenti a un nemico, se si ha la priorità nella fase movimento, annulla qualsiasi ordine di movimento ricevuto dal nemico agganciato. Salvo diversi ordini nulla invece impedisce il movimento a personaggi che iniziano la mossa in C.C. (sopravvissuti) e abbiano priorità in fase 4, o siano stati abbandonati in questa fase dal nemico.

d) È vietato posizionare più di un personaggio per esagono.

e) È vietato a qualsiasi alieno entrare sugli esagoni-portelli.

F) Combattimento corpo a corpo

a) Attacco - 1) Stabilita la priorità in questa fase, il primo ad agire calcola il proprio fattore combattimento in attacco in funzione del valore dell'arma da

C.C. di cui dispone (vedi scheda A).

2) Si verifica il valore difensivo dell'avversario.

3) Si effettua la sottrazione algebrica.

4) Si lancia il dado, incrociando sulla tabella B o C la riga del dado con quella colonna che corrisponde alla differenza.

5) Si legge sulla tabella l'esito dell'azione.

6) Gli attacchi legionari si controllano sulla tabella B, quelli alieni sulla tabella C.

7) Gli esiti possono essere: per gli alieni F = ferito, U = ucciso. Per i legionari sono invece numeri che corrispondono ad altrettante ferite.

b) Risposta - Considerate anche le ferite riportate nel turno a) il secondo in ordine di priorità ripete le operazioni già descritte.

c) Ferite - Raggiunto il numero di due ferite qualsiasi alieno si considera comunque eliminato. Raggiunto il numero di quattro ferite qualsiasi legionario si considera comunque eliminato.

Le ferite incidono sulle seguenti attività:

1) Movimento - Ogni ferita toglie un punto al fattore movimento di chi la subisce.

2) Precisione - Ogni ferita

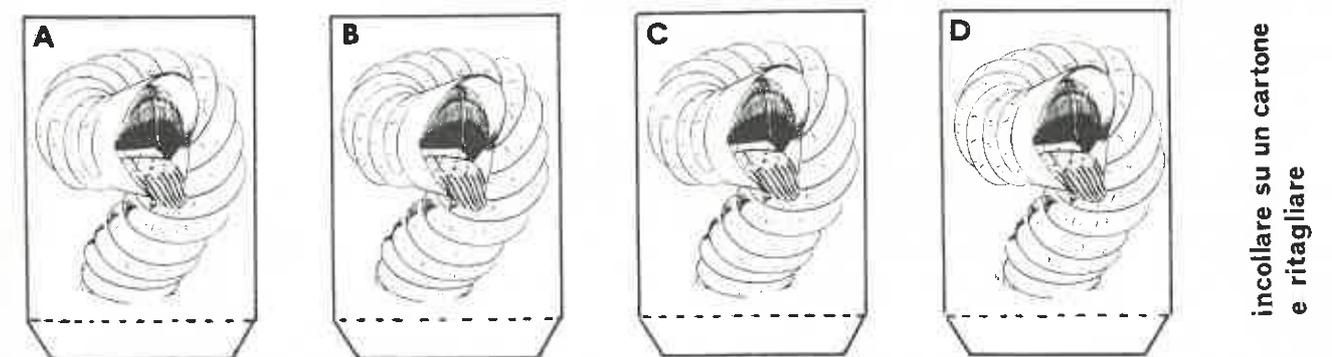
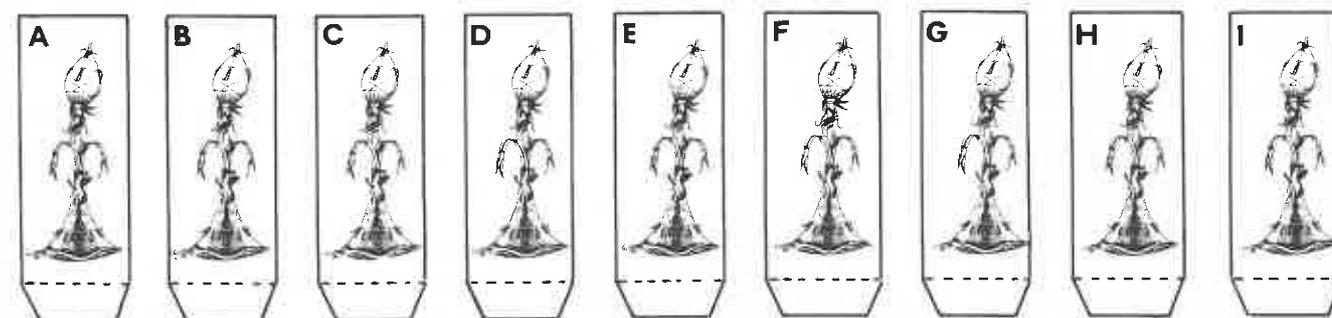
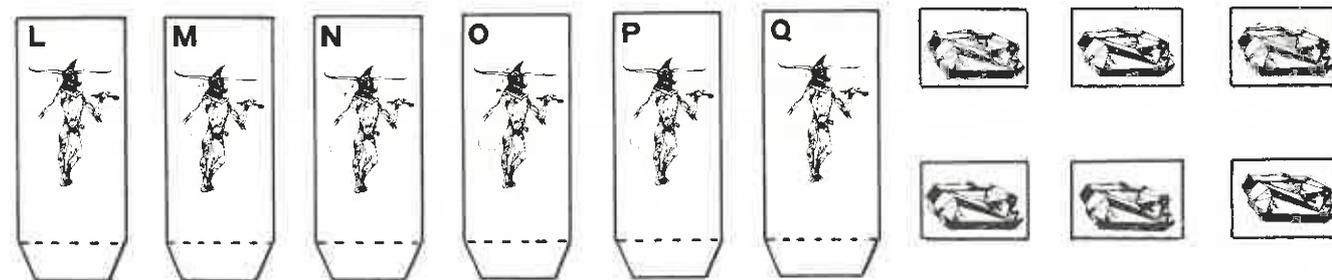
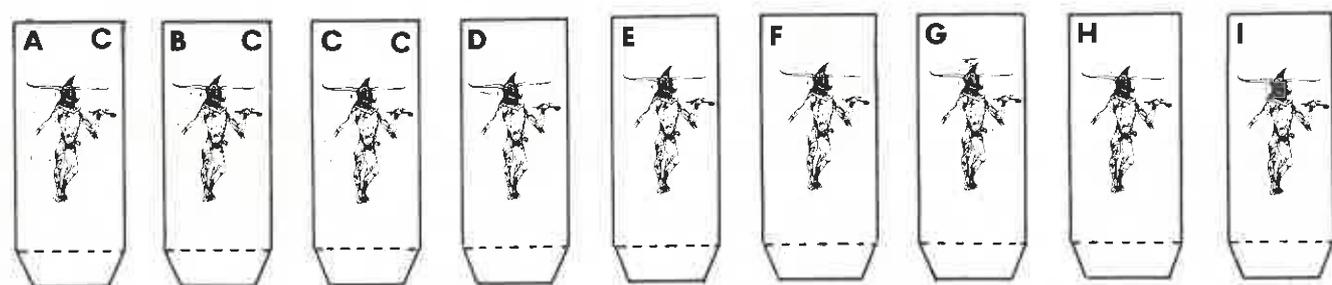
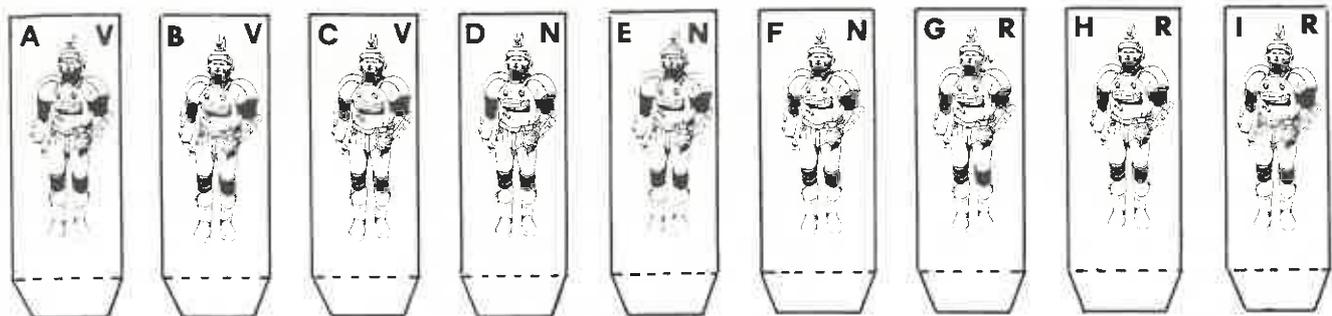
		SCHEMA CARATTERISTICHE				NOTE	COSTITUZIONE	
		gitt. max	precis.	N° obliett.	forza a fuoco			
A	LEGIONARI movimento 6-4	SCUDO	1	1-6	∞	3	solo difensivo	
		ZIP/singolo	∞	6	1	4	vietato in combinazione con movimento	
			20	5-6	1	4		
			15	4-6	1	4		
			8	3-6	1	4		
		ZIP/affica	10	5-6	∞	3	usata in movim. - 1 dato precis.	
			5	3-6	∞	3		
			GRANATA	4	2-6	raggio 1	5	
	PUGNALE (C.C.)	1	1-6	1	3			
	STORDITORE	1	2-6	1	3	obbligatorio per cattura		
B	TUOLI movimento 5-3	PISTOLA A RAGGI	15	4-6	1	3	usata in movim. 1 dato precis.	MISSIONE recupero OZ
			10	4-6	1	4		
			5	3-6	1	5		
		SPADA (C.C.)	1	2-6	2	4	solo offensiva	
		SCUDO	1	1-6	∞	4	solo difensivo	
		pres. iniziale 1-3-2/4-5-3/6-4 arrivi success. 1-3-0/4-5-1/6-3						
C	SUB mov. 5	MASSA (C.C.)	1		∞	8	movimento SOTTERRANEO 4	MISSIONE cattura o eliminaz.
		pres. iniziale 1-3-1/3-5-2/6-3 arrivi success. 1-4-0/5-6-1						
D	NORMO mov. 7-5	ARMI MENTALI	∞	2-6 5-6	1	Att. - Dif.	usate in movim. - 1 dado precis.	MISSIONE ricerca tecnologica
		VISIONE	15	4-6	raggio 3	fuga - dado		
		SHOCK	10	3-6	1	blocco per quel turno		
		pres. iniziale 1-5-1/6-2 arrivi success. 1-3-0/4-6-1						
ELENCO ORDINI 1) correre 2) fuoco 3) movimento 4) mov. + cattura 5) mov. + ric. tecn.								

		ATTACCO LEGIO DIFFERENZA FATTORI						
		-4	-3	-1	0	+1	+3	+6
DADO	1						F	F
	2						F	F
	3					F	F	U
	4			F	F	F	U	U
	5		F	F	F	U	U	U
	6	F	F	F	U	U	U	U

		ATTACCO ALIENI DIFFERENZA FATTORI						
		-4	-3	-1	0	+1	+3	+6
DADO	1							
	2						1	1
	3					1	1	1
	4			1	1	2	2	3
	5		1	1	2	2	2	3
	6	1	1	2	2	3	3	4

		CATTURA DIFFERENZA FATTORI					
		-4	-3	2	0	+1	
DADO	1						
	2						SI
	3					SI	SI
	4			SI	SI	SI	SI
	5		SI	SI	SI	SI	SI
	6	SI	SI	SI	SI	SI	SI

V CONTATTO



incollare su un cartone
e ritagliare

piccole **BOARDGAME** **WAR GAME** **ROLE-PLAYING** **guerre** FANTASY & C.

Seconda parte del gioco presentato in febbraio: tre nuovi scenari con altrettanti alieni e l'introduzione del "modulo" nella dotazione della Legio

V contatto

di Roberto Bonsi

In questo numero vengono presentati 3 scenari di V contatto, con tre nuove forme di vita aliene. Viene introdotto l'uso del "Modulo generale", in grado di trasportare un equipaggio di 3 legionari e dotato di un supporto per arma su cui è possibile installare a scelta uno dei 3 sistemi d'arma in dotazione: HO 12, ZIP 3 o SIL 4, le cui caratteristiche vengono definite nell'apposita tabella.

La scelta del tipo d'arma da installare va effettuata prima di sorteggiare il tipo di alieno incontrato, cioè prima ancora della fase a) descritta al paragrafo B - Posizione Iniziale del regolamento generale pubblicato sul numero scorso.

Le regole generali rimangono in linea di principio invariate, salvo che nei punti a cui si farà espressamente riferimento.

A) Nuovi Alien

Le 3 nuove forme di vita aliene proposte, cioè Elph, Liana Nigra ed Amoeba, vanno ad aggiungersi a quelle illustrate nel numero scorso; per questo motivo l'eventuale definizione casuale dell'alieno da incontrare non verrà più effettuato secondo i numeri riportati a fianco sulla tabella A, bensì secondo la seguente tabella, sempre utilizzando un dado a 6 facce.

- | |
|-----------------|
| 1 - Tullii |
| 2 - Subterranei |
| 3 - Normo |
| 4 - Elph |
| 5 - Liana Nigra |
| 6 - Amoeba |

B) Nuove dotazioni della Legio

Il giocatore legionario potrà scegliere, oltre alle 3 configurazioni A, B, C, di cui al punto d) del paragrafo B-Posizione Iniziale del regolamento generale, altre due possibilità:

- D) 2 legionari medi, 1 recluta + Modulo Armato
E) 1 legionario Veterano, 2 reclute + Modulo Armato

Modulo:

Il modulo esce dall'astronave contemporaneamente ai 3 passeggeri, che si considerano già a bordo.

Movimento: il fattore movimento del modulo è 10 punti movimento (PM) qualsiasi sia il numero di passeggeri. Chiaramente il modulo non può muoversi se nessuno è seduto al posto di guida o se il pilota è morto.

Gli alieni non possono guidare il modulo.

Effetti del terreno sul movimento del modulo:

Rocce: Intransitabili

Palude: Nessun effetto

Bosco: 2 PM per esagono ed inoltre si lancia un dado per ogni esa-bosco attraversato: con un risultato di 1 il veicolo si blocca per quella mossa.

Crateri: 3 PM come per il bosco; però il veicolo si blocca con risultato 1 o 2.

In tutti e due i casi alla mossa seguente il veicolo può ripartire normalmente.

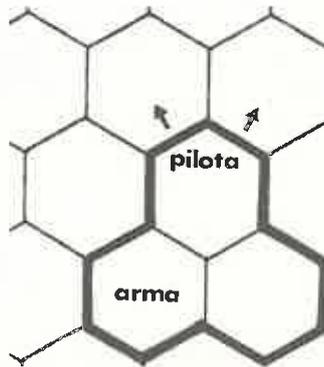
In ogni situazione in cui è necessario ricorrere al lancio del dado si applicano le modificazioni relative al fatto che il pilota sia un veterano o una recluta, e sia ferito.

- Recluta = -1 al dado
Veterano = +2 al dado
Ferito = -1 al dado per ogni ferita
Solo se il modulo non

muove in quel turno i membri dell'equipaggio possono salire, scendere e cambiare posto sul modulo pagando 2 punti movimento.

Per quanto riguarda i costi del terreno il modulo paga sempre quello più alto anche se solo parte di esso ci passa sopra. Il modulo può muoversi solo in direzione del proprio fronte (dove è seduto il pilota) ma può anche girare su se stesso spendendo 1 P.M.

Il modulo può solo entrare nei due esagoni indicati (può però ruotare su se stesso occupando sempre gli stessi tre esa).



Effetti del movimento del modulo. Se il modulo muove l'equipaggio deve rimanere fermo, il pilota non può usare le proprie armi individuali, il tiratore può usare o l'arma in dotazione o le proprie armi (sempre sottraendo 2 al dado per la precisione) ed il terzo legionario può far fuoco con le proprie armi sottraendo 2 al dado per la precisione.

Il modulo non può "investire" un alieno; si deve per forza fermare prima. Il modulo non estende zona di controllo. Il modulo non risente gli effetti delle zoc.

Modulo e combattimento

Il modulo non può attaccare in corpo a corpo. Un alieno può decidere se attaccare il modulo o i trasportati.

Il modulo ha valore di difesa 10 e i trasportati hanno 1 punto di forza in più in difesa. I trasportati non possono attaccare in corpo a corpo.

Il modulo può subire fino a 3 danni (ferite) prima di

essere distrutto e la sua arma resa inutilizzabile.

Per ogni danno -2 di velocità, -1 per la guida e -1 per la precisione del tiro. Se il modulo resta fermo, tutto l'equipaggio può sparare con le proprie armi senza modifiche alla precisione, il legionario in posizione di armiere può usare l'arma fissa del modulo (con eventuali modifiche se il modulo ha subito danni).

Per l'uso della armi del modulo (ZIP 3 laser, HO 12 arma ad aria, SIL 4 arma ai siliceni) vedi tabella relativa.

Anche per le armi del modulo si applicano le relative modifiche a seconda che l'armiere sia una recluta, un veterano o sia ferito (stesse modifiche della guida).

La perdita del modulo costa 4 punti vittoria.

Missione di intimidazione

Perché la missione abbia successo basta che riesca con un solo alieno. Per eseguirla si computano i F.C. dei legionari a cui si sottraggono i F.C. di tutti gli alieni adiacenti al legionario che tenta l'intimidazione (vedere tabella).

Una volta che gli alieni sono stati intimiditi per 5 mosse non possono più attaccare la legio ed il giocatore riceve il numero di punti vittoria decretato dalla tabella punti venerazione.

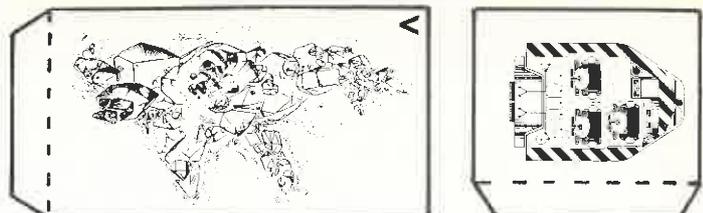
Scenari

Scenario A — Gli ELPH — animales sapiens sub civiles

Premessa: contro gli ELPH sono possibili missioni di ricerca scientifica e di intimidazione. La ricerca non può essere condotta su esemplari morti. Uno dei migliori sistemi è intimidirli per poi poterli studiare.

Posizione iniziale: gli ELPH possono essere piazzati in qualsiasi esagono bosco.

Arrivi successivi: in qualsiasi esagono lungo i bordi della mappa contrapposti alla nave.



Regole particolari: essendo gli ELPH di piccole dimensioni e particolarmente agili, se si spara contro di loro si applica il modificatore di -1 al tiro di dado per la precisione. Per la ricerca scientifica bisogna sottrarre 9 al lancio dei dadi per calcolare i punti ottenuti.

Missione compiuta: il legionario vince se ottiene una differenza minima di 4 punti a suo favore.

Scenario B - Liana Nigra - vegetales non sapiens velenosi -

Premessa: con la Liana Nigra sono possibili le missioni di cattura e di eliminazione.

Posizione iniziale: in qualsiasi casella di bosco.

Arrivi successivi: in qualunque esagono di bosco.

Regole particolari: quando si spara a una Liana Nigra in un bosco si sottrae 1 al tiro di dado. Essendo velenosa il numero di ferite che infligge ai legionari è raddoppiato.

Missione compiuta: il legionario riceve 2 p. per l'eliminazione o 6 punti per la cattura di ogni Liana Nigra. Per vincere il legionario deve avere almeno una differenza di 3 punti a suo favore.

Scenario C - Amoeba - minerales non sapiens monstra -

Premessa: obiettivo dei legionari è l'eliminazione dell'Amoeba senza però distruggerla completamente

ELPH
Movimento 8/6

	Gittata	Precis.	N° Obiet.	Forza o fuoco	Pagano 1MP nel bosco
Arco	8 5	4-6 3-6	1 1	1 1	
Massa	1	-	∞	1	
Presenze	1-2-3-4/2	5/3	6/4		Missioni
Arrivi	1-2/0	3-4/1	5/2	6/3	Intimidazione Ricerca scientifica

LIANA NIGRA
Movimento 6

	Gittata	Precis.	N° obiet.	Forza o fuoco	Pagano 1MP nel bosco e 2MP in tutti gli altri terreni
Aghi	6	4-6	1	2	Velenoso - N° ferite x 2
Massa	1	-	∞	2	Missioni
Presenze	1-2-3-4/1	5-6/2			Eliminazione 2
Arrivi	1-2-3/0	4-5/1	6/2		Cattura 6

AMOEBE
Movimento 4

	Gittata	Precis.	N° obiet.	Forza o fuoco	Pagano 2MP nel transitto attraverso rocce
Massa	1	-	∞	10	Missioni
Presenze	1-2-3/1	4-5/2	6/3		Eliminazione 3
Arrivi	1-2-3-4/0	5/1	6/2		Può essere eliminata solo con 2F. Se eliminata con U nessun punto.

per evitare che vada persa l'energia vitale.

Posizione iniziale: l'Amoeba può essere sistemata in un qualsiasi esagono.

Ingressi successivi: come lo scenario A.

Regole particolari: —

Missione compiuta: il legionario ottiene 3 punti per eliminazione solo se questo avviene con due risultati di F (ferito).

Se l'Amoeba viene eliminata con un risultato di U, non si acquistano punti.

Caratteristiche particolari degli esseri: vedere tabelle allegate.

ARMI DEL MODULO

	Gitt.	Precis.	N° obiet.	Forza o fuoco
ZIP3	∞	4-6	∞	A. V. M.
	20	3-6	∞	5 5 5
	10	2-6	∞	5 5 5
HO12	15	4-6	∞	6 4 3
	10	3-6	∞	6 4 3
	5	2-6	∞	6 4 3
SIL4	10	2-6	∞	3 3 6
	5	1-6	∞	3 3 6

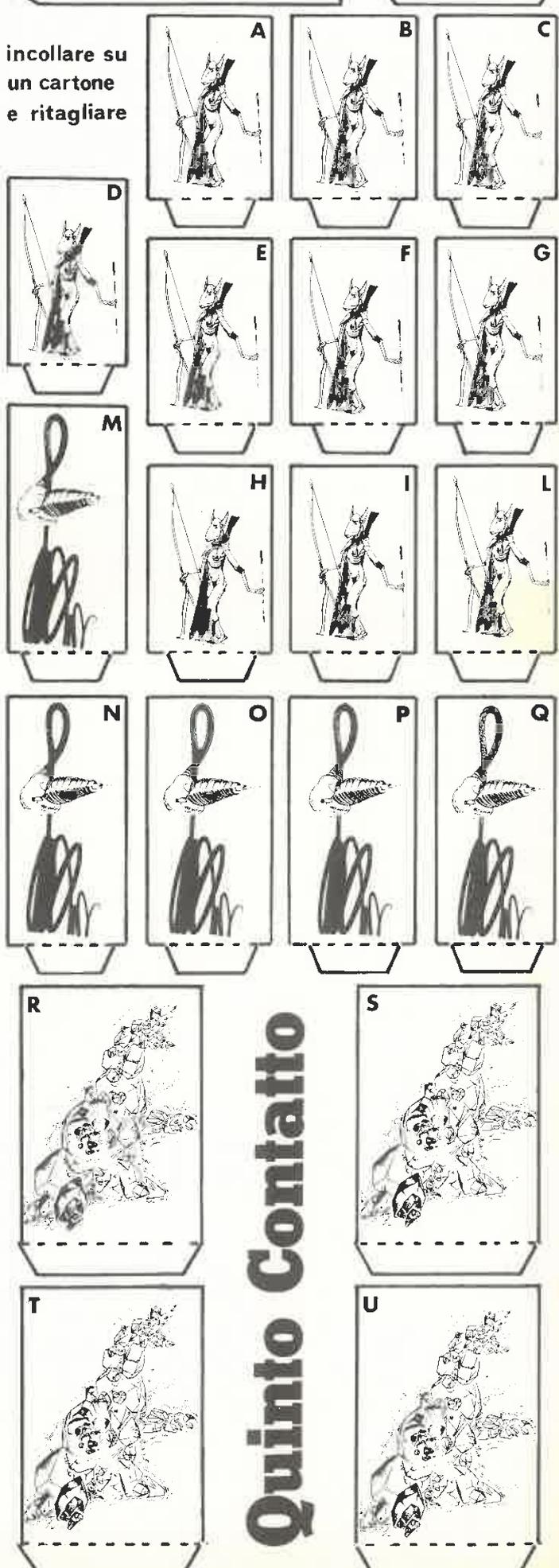
TABELLA INTIMIDAZIONE

	...	0	+1	+2	+3	+5	+6..
1	NO	NO	NO	NO	NO	SI	
2	NO	NO	NO	NO	SI	SI	
3	NO	NO	NO	SI	SI	SI	
4	NO	NO	SI	SI	SI	SI	
5	NO	SI	SI	SI	SI	SI	
6	SI	SI	SI	SI	SI	SI	

TABELLA PIANTI VENERAZIONE

1-2	= 2 punti
3-4	= 3 "
5-6	= 4 "

incollare su un cartone e ritagliare



Quinto Contatto