

REGOLE ADDIZIONALI (NON UFFICIALI) PER L'USO DEI TAG IN CORPO A CORPO IN INFINITY

Introduzione.

Le seguenti regole vogliono aggiungere un briciolo di realismo al gioco, ma soprattutto dare quel feeling di Mecha-contro-tutti degno degli anime giapponesi.

Non sono state testate, per cui apprezzerò moltissimo ogni commento e critica. Ma, soprattutto, spero che possano divertire chi le proverà. Se così sarà allora avrò raggiunto il mio obiettivo.

Analizzando il gioco ci sono tre situazioni principali, almeno fino ad adesso, in cui un TAG (o Robottone per gli amici) può trovarsi in corpo a corpo. Esse sono:

- TAG contro TAG
- TAG contro Drone
- TAG contro avversario di taglia Umana

Analizziamo ora gli le opzioni a disposizione dei TAG, caso per caso.

TAG contro TAG

Spallata: questa azione comprende Movimento + Spallata vera e propria. Il TAG dichiara l'intento di entrare in corpo a corpo contro il nemico (TAG anch'egli) e deve arrivarci usando il suo Movimento. Questo deve essere eseguito in linea retta e deve potere muoversi di almeno la metà di esso affinché possa usare l'attacco speciale.

Se eventualmente non riuscisse ad arrivare in corpo a corpo dovrà modificare l'ordine proseguendo normalmente verso il nemico e perdendo l'opzione della Spallata.

Si esegue un Combattimento Corpo a Corpo normale, ma il TAG che ha caricato aggiunge o sottrae il valore sotto indicato in base dalla posizione presso la quale ha iniziato il movimento.

Il TAG carica	<i>Frontalmente</i>	Il TAG nemico	MOD -3 in corpo a corpo
Il TAG carica	<i>Lateralmente</i>	Il TAG nemico	MOD +3 in corpo a corpo
Il TAG carica	<i>Alle spalle</i>	Il TAG nemico	MOD +6 in corpo a corpo

Se il TAG che ha caricato vince e colpisce l'avversario è sbattuto a terra e perderà un'azione nell'alzarsi.

Se nel cadere finisce sopra ad altre miniature, amiche o nemiche, queste devono fare un tiro presso la FF, per poterlo evitare spostandosi a lato della miniatura, oppure subiscono un Attacco con un Danno pari alla FF del TAG stesso che cade e sono considerate poste sotto di esso. Dovranno quindi aspettare che il TAG si alzi (1 Ordine) per potersi poi muovere (se sono ancora vive..)

Presa: un TAG dotato di un arto simile ad una mano (quindi niente due armi impugnate o arti speciali al posto delle braccia) può cercare di colpire un punto delicato del nemico come le antenne od altro per infliggere un danno critico.

Il TAG attaccante subisce un MOD di - 5 per colpire. Ma se vince il corpo a corpo egli attacca usando un valore di Forza pari alla propria FF dimezzata per eccesso.

Mentre l'avversario usa il proprio valore di armatura dimezzato. Inoltre si tira 1d20. Se il risultato è pari sono stati inferti due danni invece che uno.

TAG contro Drone

Calcio: è simile alla spallata, solo che non esistono MOD al tiro per colpire, mentre il Drone, se intende schivare gode di un +2 presso il suo attributo di FF. Il TAG deve seguire le stesse regole riguardo al movimento, alias in linea retta ed usando almeno la metà del suo Movimento.

Se colpisce sfera un calcio al Drone mandandolo indietro di uno spazio pari alla basetta del Drone stesso e rovesciandolo.

Inoltre il Drone subisce un attacco pari alla caratteristica di FF del TAG.

Se il Drone sopravvive esso dovrà spendere un'azione per rialzarsi e ripristinare le proprie funzioni.

TAG contro avversario di taglia Umana

Manrovescio: il TAG invece di usare un arma usa una delle sue mani (quindi questo attacco non è possibile per TAG senza braccia e mani).... Mite differenza!

L'avversario guadagna un bonus di MOD +2 alla FF se intende schivare. Se esso viene comunque colpito, subisce un attacco con forza pari alla FF del TAG -5 (FF + MOD-5). Sia che il soldato riesca a sopravvivere o meno esso viene lanciato via dal TAG indietro di 5cm. Dovrà spendere un Ordine per potersi alzare. Inoltre, eventuali miniature di taglia umana o Droni (no TAG), che vengano a trovarsi sulla .. linea di volo, subiranno un attacco con una forza pari alla FF del soldato. Quest'ultimo subirà anch'esso un altro attacco, ma con una forza pari alla metà della FF del soldato colpito.

I TAG non risentono dall'essere colpiti da un semplice essere umano. Quest'ultimo invece dovrà subirà un ennesimo attacco con una forza pari alla metà della FF del TAG. Ma fermerà il suo volo ai pressi della basetta nemica.

Chiarimenti:

Rialzare un pezzo: un pezzo che sia stato scaraventato a terra impiegherà una azione di movimento per rialzarsi. Potrà quindi Alzarsi + Muoversi, Alzarsi + Sparare, ma non potrà caricare per quel turno in corpo a corpo.

Muri, alberi ed altri ostacoli: se queste regole vengono usate andrebbero stabiliti i valori di FF ed armatura per gli oggetti presenti presso il campo di battaglia. Per i quali non ho ancor pensato.

TAG Distrutto

Nel caso che un TAG venga distrutto tirate 1d20 ed analizzate la seguente tabella:

RISULTATO	EFFETTO
1 - 10	Il TAG si accascia al suolo. Diventando un elemento dello scenario che conferisce un MOD -3 al tiro nemico.
11 - 18	<u>Esplode un magazzino delle armi.</u> Tutti i modelli entro un raggio di 1d10 centimetri subiscono un colpo con la forza maggiore tra le armi del TAG. Sul campo di battaglia rimane una misera carcassa fumante.
19 - 20	<u>Il reattore esplode!</u> Si tirano 2d10 e si sceglie quello con il risultato più alto. Tutti i modelli entro l'area subiscono un attacco con una forza pari a quella più alta tra le armi del TAG aumentata di +2. Sul terreno rimangono dei frammenti anneriti....

Infinity è un gioco di proprietà della Corvus Belli™ (<http://www.infinitythegame.com/>).

In Italia esso è distribuito dalla Camelot Games (<http://www.camelotgames.it/>). Nessuna parte di questo articolo è da intendersi come ufficiale od approvata dalla Corvus Belli od intende costituire appropriazione dei loro diritti. Esso è stato creato solo per fini ludici ed è assolutamente gratuito.

L'autore: Andrea Canonico

Sito web personale: www.nonsolowargame.it