

Marvel Heroes “CIVIL WAR” Scenario



COPYRIGHT

Questo scenario è stato creato da BNV Entertainment come variante al gioco “Marvel Heroes” di Nexus Editrice, tenendo conto dei fatti riportati nella saga “Civil War” edita dalla Marvel. © BNV Entertainment 2007.

PROLOGO

A Stamford, Connecticut, i New Warriors stanno girando il reality show che li vede protagonisti nella caccia ai supercriminali quando uno dei loro avversari, Nitro, sfrutta il proprio superpotere per esplodere come una bomba causando 600 vittime, tra cui molti bambini di una vicina scuola, i propri compagni di squadra e i New Warriors stessi. L'evento è ripreso in diretta televisiva, e la colpa di quanto successo è data ai New Warriors.

Dopo questa catastrofe, il Governo americano attua in tutta risposta, il SuperHuman Registration Act. La comunità dei supereroi si spacca davanti alla decisione di appoggiare o meno il SRA, che permetterebbe al governo degli Stati Uniti di registrare le identità civili degli individui dotati di superpoteri. I due fronti hanno come leader Capitan America (*contrari*) e Iron Man (*favorevoli*).

“E tu da che parte stai?”

SCENARIO

Questo scenario è per 2 o 3 giocatori solamente. Questo perché gli eroi sono divisi in sole due fazioni: *contraria* e *favorevole* al SRA.

EROI CONTRARI AL SRA (*)

- Capitan America, Spider Man, Donna invisibile, Torcia umana

EROI CONTRARI AL SRA (2)

- Dottor Strange, Tempesta, Devil, Cosa

EROI FAVOREVOLI AL SRA

- Iron Man, Thor, Mr. Fantastic, Wolverine

ESCLUSI DALLO SCENARIO

- Hulk, Ciclope, Jean Grey, Elektra
- Teschio Rosso, Dottor Destino, Magneto, Kingpin

CONDIZIONI DI VITTORIA (CONTRARI)

Il giocatore (o i 2 giocatori) degli eroi contrari al SRA vince (vincono) quando si raggiungono almeno i 15 punti vittoria (25 punti vittoria in caso di 3 giocatori). Quando questo accade, la partita ha immediatamente termine.

CONDIZIONI DI VITTORIA (FAVOREVOLI)

Il giocatore vince quando ha arrestato almeno 3 eroi contrari alla registrazione (*5 eroi contrari, in caso di 3 giocatori*). Quando ciò accade, la partita prosegue per tutto l'intero turno successivo e poi termina.

OSSERVAZIONE

Se i giocatori di questo scenario sono 2, allora il gruppo di eroi CONTRARI (2) *non è* utilizzato. Al contrario, se ci sono 3 giocatori, il gruppo di eroi CONTRARI (2) *è* utilizzato. Di conseguenza, il gruppo di eroi CONTRARI (*) è *sempre utilizzato*. Va da sé che se ci sono 3 giocatori, l'azione dei due gruppi di eroi CONTRARI sarà cooperativa per il conseguimento dello stesso obiettivo.

Al momento della disposizione degli indicatori dei gruppi di eroi sul tabellone nella striscia di conteggio dei punti vittoria, saranno utilizzati *esclusivamente* gli indicatori dei VENDICATORI (eroi contrari) e dei FANTASTICI QUATTRO (eroi favorevoli). In caso di 3 giocatori, ovviamente, entrambi i giocatori schierati con gli eroi CONTRARI faranno avanzare lo stesso indicatore di punteggio al termine di ogni missione superata.

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Il regolamento va seguito normalmente, eccezion fatta per i seguenti aspetti:

Non essendo presenti le nemesi degli eroi sul campo di gioco, il gruppo di eroi FAVOREVOLI al SRA è considerato come *gruppo di nemesi* degli eroi CONTRARI al SRA. Ogni missione affrontata dagli eroi CONTRARI *comporta sempre e comunque* uno scontro ulteriore con un membro del gruppo di eroi FAVOREVOLI al SRA sia che la missione si concluda con un successo sia che si concluda con un insuccesso.

In questo secondo caso (cioè risultato di insuccesso) se l'eroe CONTRARIO al SRA, affrontando un eroe FAVOREVOLE al SRA, fosse messo a KO questi tornerebbe *direttamente* sulla propria carta e non sarebbe arrestato dagli agenti dello S.H.I.E.L.D. (condizione, almeno questa, che altrimenti avrebbe fatto pesare l'ago della bilancia troppo dalla parte degli eroi FAVOREVOLI. In questo modo si ha almeno una piccola consolazione: niente punti vittoria ma nessun arresto).

L'eroe FAVOREVOLE che, di volta in volta, affronta gli eroi CONTRARI al termine della risoluzione di una missione *si comporta esattamente come una nemesi*. Questo implica che potrà compiere (*eccezion fatta per l'intrigo, ovviamente*) tutte le azioni tipiche di una nemesi (scegliendo fra esse, durante la fase di risoluzione del combattimento). In questo caso, il LIVELLO di un eroe è da considerarsi *identico* al valore dei SEGUACI di una nemesi.

Quando un eroe CONTRARIO al SRA, risolvendo con successo una missione, è messo KO, allora l'eroe è *arrestato* dalle unità S.H.I.E.L.D. e registrato forzatamente (*quindi eliminato dal gioco definitivamente*), quando un eroe FAVOREVOLE al SRA è messo KO, invece, questo sarà comunque *disponibile* già dalla prossima missione affrontata dagli eroi CONTRARI al SRA (*questo perché riceve immediata assistenza da parte delle unità dello S.H.I.E.L.D.*).

Gli eroi FAVOREVOLI al SRA hanno dalla loro parte le *carte criminale*, gli eroi CONTRARI al SRA *assolutamente no*. Questo perché le forze dell'ordine dello S.H.I.E.L.D. hanno assoldato anche famosi super-criminali per dare la caccia agli eroi CONTRARI al SRA. Questo ovviamente implica che siano solo gli eroi CONTRARI al SRA a dover risolvere le missioni sul tabellone di gioco e *mai gli eroi FAVOREVOLI* (che, ovviamente, saranno giocati sempre e solo come forze di registrazione in supporto a quelle dello S.H.I.E.L.D. e, quindi, equivalenti alle nemesi).

Il giocatore che utilizza il gruppo di eroi FAVOREVOLI al SRA *non* riceve punti trama.

PIANIFICAZIONE e PUNTI TRAMA

All'inizio di ogni turno, i giocatori degli eroi CONTRARI al SRA (*durante la fase di pianificazione*) ricevono dei punti trama mentre l'altro giocatore no. Per disporre gli eroi sul tabellone, vigono le seguenti regole.

Eroi contrari al SRA

Il giocatore riceve **4 punti trama** all'inizio del primo turno e nei turni successivi come da regolamento. Per posizionare un eroe in condizione di pronto il giocatore dovrà quindi pagare l'equivalente costo di livello. Per posizionare un eroe in condizione di supporto il giocatore dovrà pagare 1 punto trama.

Eroi favorevoli al SRA

Non ricevendo punti trama, il giocatore che utilizza gli eroi favorevoli al SRA *non deve pianificare nulla* ma può, per ogni missione risolta da parte del o degli avversari, schierare tanti eroi quanto è il rischio del distretto segnato sulla carta missione del distretto stesso. Il costo degli eroi favorevoli è *sempre* quello indicato dal loro livello (indistintamente dal fatto che siano giocati come pronti o come supporti). Il costo di un eroe favorevole è sottratto a quello della missione del distretto e così via.

Ovviamente è possibile schierare solo eroi che abbiano un livello *minore o uguale* all'attuale rischio della missione. Ovviamente un eroe schierato in un distretto durante uno scontro al termine della risoluzione di una missione da parte degli eroi CONTRARI al SRA *non può essere schierato* per un altro scontro durante un'altra missione svolta in parallelo.

Durante la fase di pianificazione, quindi, sarà opportuno per il giocatore che utilizza gli eroi FAVOREVOLI al SRA determinare quale eroe schierare in caso di scontro diretto con l'altro gruppo di eroi scegliendo, per ogni missione impegnata dall'avversario, il giusto eroe fra quelli disponibili.

CARTE ALLEATO

Mentre solo gli eroi FAVOREVOLI al SRA dispongono di *carte criminale*, ogni gruppo di eroi dispone di *metà* mazzo delle *carte alleato*, perché anche alcuni eroi minori sono favorevoli mentre altri sono contrari al SRA. Il mazzo degli alleati deve essere diviso in due gruppi uguali di carte (*uno a disposizione degli eroi FAVOREVOLI al SRA ed uno a disposizione degli eroi CONTRARI al SRA*). Se qualche carta rimane fuori dal conteggio (*spaiata*) deve essere scartata per tutta la durata del gioco.

Il giocatore che utilizza gli eroi FAVOREVOLI al SRA, durante uno scontro con gli eroi CONTRARI al SRA, può utilizzare *anche* *carte alleato* (*che avranno i normali effetti che, consuetamente, hanno durante uno scenario standard*) *assieme* a quelle criminale.

Marvel Heroes “CIVIL WAR” Scenario

© BVN Entertainment 2007

<http://www.bnventertainment.org/>