

“Il Raven sul quale viaggiavano i COG è stato abbattuto da un Nemacyst. La Squadra Alpha si ritrova ferita e poco equipaggiata in territorio nemico, ma fortunatamente riesce a contattare il Controllo e chiedere soccorso. I COG dovranno arrivare al Rendez Vous con lo Junker mandato a prenderli, e nel frattempo potranno scegliere di equipaggiarsi meglio frugando tra i rottami del Raven. Ma non c'è molto tempo: lo schianto ha messo in allarme le Locuste che potrebbero arrivare da un momento all'altro!”

CREDITS

Autore: -ea-

Grafico: mikejordan123

Playtesters: Alberto, Alessio1, Alessio2, Andrea, Daniele, Erik, Fabio, Federico, Filippo, Marco, Paolo, Roberto, Sara.

RENDEZ VOUS
MISSION SET UP

REGOLE SPECIALI

Per ciascuna arma, distribuire ai COG 1 Gettone in meno di quanto indicato dalla Carta Personaggio. Tutti i COG partono con sole 3 Carte Ordine. La generazione delle Locuste di tutte le tessere del livello 1 deve essere concentrata sulla Map Exit. Piazzare sulla Carta Locazione 11A 2 Munizioni e 1 Granata Bolo per ciascun COG.

NEMICI

A) Wretch
B) Drone
C) Kantus

GENERAL AI 3, 6, 7

RENDEZ VOUS
STAGE 1

REGOLE SPECIALI

Finché il COG di turno è sulla tessera 11A e ci sono Gettoni sulla relativa Carta Locazione, può usare uno o più Attacchi garantiti dalla Carta Ordine per “cercare tra i rottami”: lancia 1 dado nero per ogni Attacco non effettuato e riceve fino a 1 Munizione per ogni ferita e fino a 1 Bolo per ogni Omen ottenuto. Quando si pesca una carta “General AI” dal mazzo AI, lanciare 1 dado rosso e generare sulla Starting Area 1 Wretch (se disponibile) per ogni Scudo ottenuto, poi attivare la Carta AI normalmente.

FLIP WHEN

Un COG raggiunge la Map Exit del livello 1.

RENDEZ VOUS
MISSION SET UP

LEVEL 1 LOCATIONS :

11A, 10A, 15A (piazzare prima la 11A, piazzare poi casualmente le altre)

LEVEL 2 LOCATIONS :

4A, 7A, 8A

LEVEL 3 LOCATIONS :

14A

RENDEZ VOUS
STAGE 1

Dom: “Dannazione! Marcus, è bloccata!”
Fenix: “Merda! Baird, apri quella dannata porta!”

Si può sbloccare il Livello 2 dopo aver inflitto almeno una ferita alla porta con un qualsiasi tipo di attacco. Generare 2 Wretch sulla Starting Area (se disponibili), poi prendere la Carta General AI 2 e porla sopra al mazzo AI coperto; da ora in poi farà parte del mazzo AI normalmente.

RENDEZ VOUS
STAGE 2

REGOLE SPECIALI

Quando si pesca una carta “General AI” dal mazzo AI, lanciare 1 dado rosso e generare sulla Starting Area 1 Wretch (se disponibile) per ogni Scudo ottenuto, poi attivare la Carta AI normalmente.

FLIP WHEN

Uno dei COG esplora il Livello 3.

RENDEZ VOUS
STAGE 3

REGOLE SPECIALI

Alla fine di ciascuna fase di attivazione delle Locuste, il Theron Guard attacca il COG di turno (se in linea di vista). Nessuna carta può attivare o spostare il Theron Guard dalla copertura, su di essa non è possibile fare Fuoco di Guardia e non abbandona alcuna arma se eliminata. L'Area di Attivazione della Tessera 14A concede una Granata Bolo al posto di quanto indicato.

FLIP WHEN

Tutti i COG sono sull'Area di Attivazione della Tessera 14A (anche se sanguinanti) e nessuna Locusta è sulla Tessera 14A.

RENDEZ VOUS
STAGE 2

Fenix: “Attenti al cecchino laggiù!”
Cole: “Accidenti! Ci tocca giocare i supplementari!”

Chiudere il Foro di Emersione e generare 1 Theron Guard in copertura sulla Map Exit. Generare normalmente le Locuste sull'altro Foro di Emersione.

RENDEZ VOUS
STAGE 3

Baird: “Ce l'abbiamo fatta! Anche questa volta vi ho salvato il culo!”

MISSIONE COMPLETATA