

CAMPAGNA MORDHEIM LIUT 2014

Ogni giocatore disputerà un totale di 8 partite nell'arco quattro mesi.

La campagna si svolgerà ogni secondo Martedì del mese, durante il quale ogni giocatore disputerà due partite nella stessa sera (per chi non riuscisse, per cause di forza maggiore, ad essere presente, sarà sua responsabilità avvisare prima del giorno stesso e organizzarsi per giocare le due partite nel corso del mese; chi non riuscisse a giocare anche la seconda partita nella stessa serata per problemi di tempo, è allo stesso modo necessario organizzarsi prima della successiva partita).

Le bande ammesse sono: Beastmen raiders, Bretonnian Knights, Cacciatori di streghe, Carnival of Chaos, Dwarf treasure Hunters, Guerrieri Ombra, Marienburg, Middenheim, Non Morti, Orchi e Goblin, Pirate Crew, Posseduti, Reikland, Skaven, Sorelle Sigmarite.

Ogni banda inizia il gioco con un gruppo di ****quartieri**** in suo possesso, anche se per essere precisi non si tratta di quartieri di proprietà delle singole bande, ma di zone dalle quali le bande stesse sanno come ottenere i vantaggi (ad esempio hanno la mappa delle zone in cui trovare la malapietra, sanno dove trovare eventuali depositi d'armi o equipaggiamenti ecc.).

Ogni giocatore inizierà la campagna con un Accampamento base più 4 quartieri ottenuti tirando sulla tabella di generazione dei quartieri. Il beneficio che ogni quartiere può dare, verrà calcolato congiuntamente alla normale procedura di ricerca di malapietra, dopo ogni partita disputata (non prima di iniziare la campagna). Il vincitore di ogni partita potrà rubare un quartiere al giocatore perdente, determinato a caso (tirato a sorte, in base ad un tiro di dado, ecc.)

Prima fase: ciascun giocatore inizierà la campagna con 4 Quartieri generati a caso dall'appropriata tabella (che sarà modificata pesantemente, per raddrizzare le maggiori iniquità), più uno con la propria "base", tirato sempre a caso (ma a questo tiro di dado, e solo su questo, i giocatori possono aggiungere o sottrarre 2 dal totale, per rappresentare la discrezionalità dei loro Capitani). Ogni volta che si vince una "scaramuccia" si ottiene un nuovo quartiere determinato a caso; ogni volta che invece si vince una "sfida" (vedi sotto) si ottiene il quartiere messo in palio dall'avversario. A fine partita inoltre si potrà beneficiare degli effetti del proprio quartiere base, oltre a quelli di 1 quartiere per ogni 4 posseduti in totale (con un minimo di 1, comunque).

Durante la serata di campagna gli abbinamenti per la prima partita saranno casuali: questo tipo di partita viene detta "scaramuccia"; il vincitore di una scaramuccia otterrà un nuovo quartiere a caso. Per la seconda partita invece si segue un sistema di "sfide": nel corso di queste sfide, ciascun giocatore dovrà mettere in palio uno dei suoi quartieri, e se perderà la partita se lo vedrà sottrarre dal vincitore; bisognerà annotare ogni volta quale quartiere viene messo in palio, indipendentemente dal risultato delle partite, perché non si potrà mai sceglierne uno già messo in palio precedentemente durante la campagna! (E la "base" non viene mai messa in palio).

Al termine di ogni partita, completata la normale procedura d'esplorazione e prima di effettuare la nuova fase di reclutamento, tanto il vincitore che lo sconfitto manderanno i loro eroi ad effettuare una più accurata ricerca nei quartieri di loro ingerenza.

CHIARIMENTI REGOLE

(Si utilizzerà il regolamento aggiornato)

- I modelli Atterrati, nel turno in cui si rialzano, possono muovere di $\frac{1}{2}$ Movimento e, volendo, Nascondersi; quelli Storditi, che si girano a faccia in su, non possono muoversi né Nascondersi.
- Si possono Scalare gli edifici solo se si inizia la fase di Movimento a contatto con essi; non si può inoltre Caricare mentre si Scala (fanno eccezione le scale). Non si può neanche Caricare mentre ci si Cala verso il basso, ma si può effettuare un Agguato dall'Alto.
- Se nella fase di Tiro si ignora il bersaglio più vicino in Copertura, bisogna necessariamente sparare a un bersaglio all'aperto (ovvero, non si può sparare a un altro modello in Copertura).
- Colpi Critici: in corpo a corpo si usa la tabella per le Armi da Taglio; nel tiro si usa sempre quella per le armi da tiro/da fuoco.
- Per le lance: vedasi regolamento aggiornato riguardo il discorso del "Colpire per primo".
- Cariche multiple: sono consentite, ma solo se i due (o più) bersagli hanno le basette allineate (no contatti di spigolo).
- Rotta volontaria: solo DOPO aver superato il primo test di Rotta.
- Scenario "a caccia di Malapietra": un modello che raccoglie un segnalino nel corso del turno stesso non può Correre né Caricare. Vale ovviamente anche l'inverso (un modello in carica, ad esempio, non può raccogliere segnalini passandoci sopra).
- Scenario "Occupazione": si calcolano gli edifici in possesso di un giocatore ALL'INIZIO di ciascun turno, non fase per fase.
- NON SI USERA' LO SCENARIO "ATTACCO A SORPRESA".

HOME RULES

- Modelli nascosti: bisogna che sia in copertura almeno metà del modello. Inoltre, bisogna considerare solo gli scenari: i modelli – amici o nemici – non danno diritto a dichiararsi Nascosto. (questa in realtà è un'interpretazione del regolamento, non farina del mio sacco).
- I modelli amici (del tiratore) non danno copertura al bersaglio: ciascun tiratore può sparare a qualsiasi nemico visibile ignorando la copertura offerta dai propri amici, eccetto i modelli in combattimento.

- Le Pistole/Pistole Skaven/Pistole da Duello non soffrono del -1 al TXC dato dalla lunga gittata.
- Le lance danno, oltre ai normali bonus (e al divieto di impugnare armi nella mano secondaria) un ulteriore +1 Iniziativa nel primo turno di corpo a corpo – sia se si carica sia se si viene caricati.
- Si abolisce la regola "Tutto Solo".
- Furia: raddoppia gli attacchi FINO A UN MASSIMO DI +2.
- Il Prete Guerriero e altri eroi che, stando alla lista, iniziano la campagna con 12 PX, la iniziano invece con 11 PX.
- I Cacciatori di Streghe hanno il massimo di modelli in banda aumentato a 15.
- NELLA FASE DI SCHIERAMENTO NON E' MAI POSSIBILE POSIZIONARE MODELLI ENTRO 18" DAL NEMICO. Sarà comunque SEMPRE VIETATO CARICARE MODELLI NEMICI AL PRIMO TURNO a meno che non si abbia un raggio di carica maggiore di 18".
- Non si potranno avere Dramatis Personae fino a metà Campagna.
- Qualora una banda si trovi ridotta al 25% dei propri membri o meno, all'inizio del proprio turno si considera fallisca automaticamente il test di Rotta.
- Nel postpartita, qualora una banda subisca TRE O PIU' perdite definitive (ovvero, tiri tre volte 1-2 per la truppa, o 11-15 per gli eroi, o un misto di questi), può scegliere uno dei modelli andati definitivamente ko e RITIRARE il dado/i dadi. Vale sempre e comunque il secondo risultato (niente ulteriori ritiri).
- Risultato "Ferite Multiple": tira invece 3 volte su questa tabella:
 - 1: 1-3 ferita al petto; 4-6 ferita profonda
 - 2: 1-3 gamba spappolata; 4-6 ferita alla gamba.
 - 3: 1-3 ferita al braccio, 4-6 ferita alla mano.
 - 4: 1-2 pazzia, 3-4 nevrastenico, 5-6 derubato.
 - 5: guarigione completa.
 - 6: 1-3 acerrimo nemico, 4-6 cicatrici orrende.