

LIUT

FINALISSIMA

Campagna di Mordheim 2013

Partecipanti: **Stefano De Angelis; Davide Pieretto; Morgan Fortini; Claudio Tiso**

SCENARIO: *Non svegliare il gigante!*

Si dice che in segreto a Mordheim tutti bramino qualcosa oltre la semplice malapietra: si narra dell'esistenza di un preziosissimo smeraldo grande quanto la testa di un goblin, probabilmente un particolare frammento della cometa di Sigmar, forse malapietra purissima, dal valore inestimabile e dai poteri sconosciuti che alcune leggende descrivono come incredibili e spaventosi...

Elementi scenografici: La partita si svolge su un tavolo 120cm x 180cm molto ricco di elementi scenografici. In particolare un edificio simile a una grotta sarà posto in posizione centrale lungo uno dei due lati lunghi del tavolo: esso sarà la tana del gigante!

Schieramento: Tira 1D6 per decretare l'ordine di schieramento.

Lo schieramento avverrà:

- lungo uno dei due lati corti del tavolo, entro 12 pollici dal bordo ed entro 12 pollici dal lato lungo dove si trova la tana del gigante.
- lungo l'altro dei due lati corti del tavolo, entro 12 pollici dal bordo ed entro 12 pollici dal lato lungo dove si trova la tana del gigante.
- lungo il lato lungo a sinistra del centro del tavolo, a 14 pollici dal lato corto, entro 24 pollici dal bordo ed entro 4 pollici dalla linea centrale del tavolo.
- lungo il lato lungo a destra del centro del tavolo, a 14 pollici dal lato corto, entro 24 pollici dal bordo ed entro 4 pollici dalla linea centrale del tavolo.

Iniziare il gioco: Tirare un 1D6 per vedere chi inizia.

Regole Speciali: Le bande in gioco hanno localizzato il nascondiglio del gigante in cui probabilmente è nascosta il preziosissimo e sconosciuto smeraldo, ma hanno deciso di aspettare che si addormenti prima di entrare in azione.

Il gigante potrà essere svegliato dal proprio torpore dal suono di combattimenti entro 10", oppure da un qualsiasi attacco a distanza sufficientemente rumoroso che coinvolga un qualsiasi modello entro 15": dal quel momento in poi attaccherà il modello più vicino, ma soprattutto difenderà fino alla morte il proprio tesoro inseguendo qualsiasi modello che prenda il suo tesoro.

In caso di dubbio riguardo a quale sia il modello più vicino, il gigante preferirà attaccare quello con AC più alta.

Il gigante si sveglierà comunque al 5° turno di gioco.

Rubare il tesoro: Un qualsiasi modello può tentare di appropriarsi del forziere contenente lo smeraldo muovendosi a contatto di base con esso e passando un test di I (fallire significa fare un rumore sufficiente a svegliare il gigante): chiunque stia trasportando il forziere non può correre o usare armi a distanza.

Termini di vittoria: Vincerà la partita chi riuscirà a portare lo smeraldo oltre il bordo di uno dei lati del tavolo di gioco, escluso quello in cui si trova la tana del gigante, oppure quando le altre bande sono andate tutte in Rotta.

GRUM il Gigante

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Grum il gigante	7	5	3	7	6	6	4	3	8

Armi/Armature: Il gigante è armato di:

- una grossa clava
- un'armatura leggera composta di pelli (TA 5+)
- delle rocce da lanciare (gittata 10'', risolto a Fo 5 e con un -1 al TA)
- **Difficile da uccidere:** Il gigante possiede una resistenza fisica incredibile, che gli permette di essere messo FC solo con un risultato di 6 sulla tabella delle ferite.
- **Testa dura:** Non è semplice stordire un gigante! Il modello ignora la regola dei martelli.
- **Paura:** Trovarsi davanti un gigante è un'esperienza a dir poco terrificante. Il modello causa Paura.
- **Bersaglio grande:** Qualsiasi attacco a distanza rivolto verso il gigante avrà un +1 al TpC.