

Campagna Mordheim 2018

Mordheim, un'isola di pace in un mondo di conflitti crebbe e prosperò mentre l'Impero veniva divorato dalle faide al suo interno, più fazioni si contendevano la supremazia sfociando in innumerevoli scontri.

La crescita economica portò con sé la corruzione, l'arroganza, l'ingordigia e l'avidità che trasformarono la città in un luogo di perdizione.

Tutt'un tratto nei cieli comparve una strana stella, una cometa con due code. Per alcuni preti si trattava senza dubbio del vero Martello di Sigmar, previdero giorni nefasti e sventure ma i loro sermoni non furono ascoltati.

Durante la celebrazione del nuovo anno il Martello cadde su Mordheim.

La cometa bruciante si schiantò nella città, creando una voragine nel quartiere povero, i nobili palazzi distrutti, l'Anfiteatro ridotto a rovina, la Grande Biblioteca un cumulo di cenere.

Il fuoco e il fumo decimarono la popolazione ma il destino dei sopravvissuti fu forse peggiore della morte: una maligna corruzione del corpo e della mente che portava mutazioni e pazzia.

Il Caus aveva infettato Mordheim.

Nella città in rovina furono trovate delle strane pietre nere e verde brillante, da cui emergevano strane energie.

Stregoni e alchimisti fecero esperimenti con questa "Malapietra" e scoprirono presto che tali oggetti erano in grado di fare miracoli: curare i malati, ringiovanire i vecchi e addirittura convertire il metallo in oro.

La febbre della Malapietra attirò occhi avidi su Mordheim. Cacciatori di tesori giunsero in città, trovando una popolazione composta da orrori mutati e zeloti all'opera per limitare la corruzione.

L'ingordigia per la Malapietra si diffuse in tutto il mondo, ogni creatura esigeva la sua parte di tali misteriose pietre, combattendo nei vicoli di quel luogo che è conosciuto oggi come la Città dei Dannati.

Il pellegrinaggio è iniziato, chi sarà in grado di reclamare la città per sé? Chi potrà regnare sulle macerie saziando la propria avidità? Chi invece riuscirà a purificare la città dagli influssi malvagi oppure a farla sprofondare definitivamente nel Caus?

La campagna di Mordheim 2018 si svolge nei locali della L.I.U.T. in via Crea, 27 – Grugliasco (TO) e avrà durata di 1 anno. In occasione della cena di S. Barbara si eleggerà il vincitore della campagna e dei premi speciali spiegati successivamente.

Spirito

Prima di ogni regola su liste, storia e condizioni di vittoria la più importante: ogni partita è “for fun”, trattandosi di giochi di pupazzi e dadi è fondamentale il fair play e il rispetto dell'avversario, per rendere ogni partita piacevole per ogni giocatore.

Il regolamento ufficiale, per chi non lo avesse, è disponibile al seguente link:

https://www.dropbox.com/s/ozujx5i7ahbj8pe/REGOLAMENTO_ITA.pdf?dl=0

Liste

Le liste ammesse sono le seguenti:

- ▶ Mercenari di Reikland
- ▶ mercenari di Middenheim
- ▶ Mercenari di Marienburg
- ▶ Mercenari di Averland
- ▶ Mercenari di Kislev
- ▶ Mercenari di Ostland
- ▶ Cacciatori di streghe
- ▶ Sorelle Sigmarite
- ▶ Uomini bestia
- ▶ Culto dei posseduti
- ▶ Carnevale del caos
- ▶ Non morti
- ▶ Barbari
- ▶ Skaven
- ▶ Bretonnia
- ▶ Nani cacciatori di tesori
- ▶ Orchi e goblin

Le regole di costruzione di ogni banda sono raccolte nella cartella dropbox seguente:

https://www.dropbox.com/sh/t4730gcee94wi7z/AABc1fHg-Va2N_SPVAYOxHUNa?dl=0

Inizio

All'inizio della campagna ogni banda avrà a disposizione 500 corone (salvo eccezioni) per l'acquisto di modelli ed equipaggiamenti.

Ogni banda dovrà usare ed inviare agli Organizzatori compilata la seguente scheda compilata in ogni sua parte (anche nome della banda e nome dei modelli).

<https://www.dropbox.com/s/wr10i1m2ububyc3/Mordheim%20Editable%20Roster.pdf?dl=0>

Le partite

Nel corso dell'anno sono state definite 4 date in cui si terranno su diversi tavoli ed in contemporanea le partite di Mordheim.

In aggiunta a queste ogni giocatore può giocare quanto vuole e quando vuole, purché si rispettino le seguenti regole:

- ▶ massimo 6 partite complessive. Tale numero si può raggiungere come si vuole, giocando nelle date “ufficiali” o “extra”.
- ▶ minimo 4 partite complessive, da giocare nelle date “ufficiali” o “extra”.
- ▶ massimo 1 partita contro lo stesso avversario, salvo eccezioni che verranno approvate caso per caso dagli Organizzatori.
- ▶ partite giocate esclusivamente nelle sedi della L.I.U.T.
 - ▶ Taurinorum – Via Crea, 27 Grugliasco (TO)
 - ▶ Franciscorum – San Francesco al Campo (TO)

Sarà fondamentale compilare in presenza del proprio avversario con precisione e dovizia di dettagli il report post partita disponibile al seguente link inviandolo tempestivamente (entro e non oltre 3 giorni dalla fine del match) agli Organizzatori che provvederanno ad aggiornare il sito L.I.U.T.

<https://www.dropbox.com/s/tuonqun5ndlv7bn/Sequenza-Post-partita-2018.docx?dl=0>

Per l'assegnazione dei premi speciali è importante annotare:

- ▶ modelli fuori combattimento e risultato dei tiri sulla tabella delle ferite gravi;
- ▶ modelli mandati fuori combattimento (nome del modello o del gruppo di truppa) e rispettivi uccisori;
- ▶ eventuali azioni esemplari e sprezzanti del pericolo (a discrezione di entrambi i giocatori).

All'inizio di ogni partita è fondamentale stampare minimo una copia del roster della propria banda, descrivendo la stessa al proprio avversario. Prima delle date "ufficiali" bisognerà inviare agli Organizzatori il proprio roster compilato in ogni sua parte.

In ogni partita si determinerà a caso uno scenario tra quelli del manuale base, senza possibilità di appello.

Iscrizione

L'iscrizione alla campagna è libera e non legata alla prima data del 13 febbraio. Si potrà accedere alla fase finale della campagna solo se si sono rispettate le regole precedenti.

Date "Ufficiali"

Le date "ufficiali" rappresentano momenti rilevanti nel corso dell'esplorazione di Mordheim che con il passare del tempo si condurrà sempre più nel profondo della Città dei Dannati.

Partecipare a ciascuna delle date previste conferirà a entrambi i giocatori un bonus in termini di risorse e esperienza: +1 Malapietra e +1 punto esperienza da assegnare casualmente ad un eroe sopravvissuto allo scontro.

Anche eventuali "Jolly" sprovvisti di avversario riceveranno il bonus di esperienza e Malapietra ma non potranno eseguire né la fase di esplorazione né di commercio.

Le date "ufficiali" previste sono:

- ▶ 13/02
- ▶ 03/04
- ▶ 03/07
- ▶ 16/10
- ▶ 04/12 PARTITONE FINALE

Date "extra"

È possibile giocare anche al di fuori delle date stabilite (ma sempre nei locali LIUT e nei giorni di apertura), a patto che ci si accordi tra giocatori.

Per mantenere un bilanciamento tra le bande della campagna però si possono fare massimo 2 partite tra una data "ufficiale" e la successiva eventuali altre partite non comporteranno un guadagno di Malapietra o esperienza.

Esempio: Marchetto ha giocato la prima partita il 13 febbraio e gli è piaciuto talmente tanto che ha scelto di giocare nuovamente il 14 febbraio con il suo amico Giovannino che non è potuto venire il martedì. Questa partita si svolge normalmente secondo le regole standard, ogni giocatore riceve l'esperienza prevista dal manuale e produce un report di fine partita come al solito.

Marchetto si è divertito ancora di più e la settimana successiva vorrebbe rigiocare, Geronimo può anche lui il 20 febbraio e per lui questa sarebbe la 2^a partita nell'arco di tempo tra la prima e la seconda data "ufficiale", per Marchetto sarebbe la 3^a, potrà comunque giocare, senza guadagnare esperienza o Malapietra e senza rischiare la morte dei propri modelli. Il suo avversario Geronimo invece riceverà l'esperienza e la Malapietra come al solito.

Lo stesso discorso vale per eventuali partite oltre le 6 massime di campagna.

Gli Organizzatori

Per qualsiasi dubbio sulla campagna si potrà far riferimento a:

- ▶ Ivan Grasso
- ▶ Davide Mastrandrea
- ▶ Paolo Perrone

Nel corso delle date "ufficiali" verrà identificato il ruolo di "Gran Maestro del Regolamento" nella persona di Ivan Grasso: nel caso di dubbi sull'interpretazione di alcune regole specifiche si può (dopo aver consultato il manuale) chiederne il parere e la decisione che ne conseguirà sarà insindacabile.

Se si evidenzieranno eventuali comportamenti scorretti o non conformi al regolamento il "Gran Maestro del Regolamento" potrà penalizzare la banda come meglio desidera fino all'assegnazione della sconfitta a tavolino con conseguente impossibilità di ricevere esperienza e Malapietra.

House Rules

Modelli dotati di armi da tiro

Per ciascuna banda il numero massimo di modelli dotati di armi da tiro (di qualsiasi tipo) è pari a 1/3 del numero totale dei modelli arrotondato per eccesso.

Esempio: Marchetto gioca Skaven e ha 14 modelli, pertanto potrà avere massimo 5 modelli dotati di armi da tiro.

Dramatis Personae

L'utilizzo di tali modelli non è consentito.

Tutto solo

La regola "Tutto solo" viene applicata normalmente come da manuale base.

Liri su tabella colpi critici

Viene utilizzata esclusivamente la tabella generica per determinare la tipologia di colpo critico causata all'avversario (non quelle dipendenti dal tipo di armi).

Frequently Asked Questions (F.A.Q.)

Nel documento al seguente link sono a disposizione alcuni chiarimenti sulle regole ufficiali.

La scelta delle tematiche deriva dalle scorse campagne, in cui sono emerse delle criticità che andavano necessariamente spiegate.

<https://www.dropbox.com/s/ni192iss8xdpltw/Chiarimenti-alle-regole-2018.docx?dl=0>

Premi

A fine campagna verrà premiato il vincitore della campagna, a valle dell'ultimo partitone le cui regole saranno espresse successivamente.

Oltre a tale vincitore saranno disponibili 3 premi aggiuntivi:

Il Massacratore

L'eroe che manda fuori combattimento più avversari (ricordati di indicare bene per ogni eroe quanti modelli manda fuori combattimento e di che tipo - leader, eroi, grandi, modello di truppa).

Infortunato Fortunato

L'eroe che si salva più spesso quando viene mandato fuori combattimento (ricordati di indicare con esattezza i tiri di dado effettuati sulla tabella delle ferite quando un tuo modello è andato fuori combattimento).

Lo Sprezzante

Colui che effettua azioni sprezzanti del pericolo, azzardate e spettacolari (ricordati di indicare e descrivere un'azione compiuta da un eroe, amico o nemico, che si addica allo spirito del premio).

I pericoli sono grandi ma se foste stati dei codardi non avreste mai intrapreso un viaggio verso Mordheim. C'è del tesoro da conquistare ma solo se sarete sprezzanti a sufficienza. Questa città si mangia i timidi e i deboli perciò vedete di non esserlo e rafforzate il vostro gruppo. Fate ciò e, forse, sopravviverete.