

LIUT

Campagna di Mordheim 2013

MARTEDI' 14/05 (partitone + premiazione banda meglio dipinta)

Ormai la lotta tra bande per le strade della città dannata sono sempre più violente e incontrollabili ...

Martedì 14/05 verranno disputate tre grandi partitone in contemporanea da 6 giocatori ciascuna. I giocatori verranno disposti, in base alla classifica finale dei quartieri, nella seguente tabella:

PARTITA 1	1°.....	4°.....	7°.....	10°.....	13°.....	16°.....
PARTITA 2	2°.....	5°.....	8°.....	11°.....	14°.....	17°.....
PARTITA 3	3°.....	6°.....	9°.....	12°.....	15°.....	18°.....

N.B. Se due o più giocatori avranno lo stesso numero di quartieri, si guarderanno i valori delle rispettive bande (chi ha la banda più alta in valore, sarà più in alto in classifica).

Tutte e tre le partite seguiranno il seguente scenario:

SCENARIO:

Numero di giocatori: 6

Elementi scenografici: La partita si svolge su un tavolo *120cm x 180cm* molto ricco di elementi scenografici.

Schieramento: L'ordine di schieramento è in base al numero di quartieri: inizia chi ha il maggior numero di quartieri e così via. Le posizioni di schieramento sono:

- In uno dei due lati corti (da 48'') del tavolo: lo schieramento avviene nell'area compresa entro 8'' dal bordo e distante 9'' da entrambi i lati lunghi del tavolo

- In uno dei due lati lunghi (da 70'') del tavolo: lo schieramento avviene o nella parte sinistra o nella parte destra del lato lungo, entro 8'' dal bordo, a 6'' dal lato corto corrispondente e a 39'' dal lato corto opposto.

Iniziare il gioco: L'ordine di inizio è in base al numero di quartieri: inizia chi ha il maggior numero di quartieri e così via.

Termini di vittoria: Ogni volta che una banda fallisce il test di rotta, toglie immediatamente tutti i suoi modelli dal tavolo di gioco. Vince l'ultima banda che rimane!

Esperienza: (solo per i vincitori)

- +1 per i sopravvissuti, sia eroi che truppa
- +1 al Leader vincitore
- +1 per ogni nemico messo fuori combattimento, solo per gli Eroi

Post Partita: (solo per i vincitori)

- Normale post partita, a parte il fatto che NON verranno più svolte le esplorazioni dei quartieri
- Il giocatore disporrà di 3 pezzi di malapietra bonus (premio per la difficile vittoria ottenuta)

FINALISSIMA (data da decidersi)**Chi dominerà la città dannata? Chi controllerà Mordheim?**

I tre vincitori delle tre partite, parteciperanno ad un'ultima epica partita che eleggerà il padrone incontrastato di Mordheim 2013!

La partita finale seguirà il seguente scenario:

SCENARIO: Non svegliare il gigante!

Si dice che in segreto tutti a Mordheim bramino qualcosa'altro, 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...

Numero di giocatori: 3

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. Le posizioni di schieramento sono tutte e tre in corrispondenza del lato lungo del tavolo opposto a quello della tana del gigante; in particolare:

- Posizione 1: nella parte sinistra, entro 15'' dal lato corto.
- Posizione 2: nella parte destra, entro 15'' dal lato corto.
- Posizione 3: nella parte centrale, oltre 27'' sia dal lato corto a destra che dal lato corto a sinistra

Tutti schierano entro 6'' dal bordo.

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 entro 12'': dal quel momento in poi attaccherà il modello più vicino e difenderà fino alla morte il proprio tesoro. Inseguirà 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 si muove alla metà del proprio valore di M e non può correre o usare armi a distanza.

Termini di vittoria: Vincerà la partita (e la campagna) chi riuscirà a portare lo smeraldo oltre il bordo di schieramento oppure quando le altre due bande sono andate in Rotta.

GRUM il Gigante

	<i>M</i>	<i>AC</i>	<i>AB</i>	<i>Fo</i>	<i>R</i>	<i>Fe</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>D</i>
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 6+)
- delle rocce da lanciare (gittata 10'', risolto a Fo 5 e con un -2 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.