

LIUT

Campagna di Mordheim 2013

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

PARTITA 1	1° Vittorio Muià	5° Mauro Albanesi	9° Stefano De Angelis	13° Enrico Camponogara
PARTITA 2	2° Alberto Segantini	6° Davide Pieretto	10° Andrea Signoretto	14° Daniele Cavanna
PARTITA 3	3° Morgan Fortini	7° Andrea Chianura	11° Massimo Cassiani	15° Luca Muscarà
PARTITA 4	4° Maurizio Giovannini	8° Davide Mastrandrea	12° Simone Armagni	16° Claudio Tiso

SCENARIO:

Spesso diverse bande vengono indirizzate verso lo stesso deposito di Malapietra e decidono di esplorare lo stesso quartiere contemporaneamente: l'inevitabile battaglia che ne deriva si risolve nel vincitore che prende tutti i frammenti presenti... compresi quelli dei perdenti!

Numero di giocatori: 4

Elementi scenici: La partita si svolge su un tavolo 120cm x 180cm molto ricco di elementi scenici. Ogni giocatore piazza un elemento scenico a piacere sul campo.

Regole Speciali : Dopo aver piazzato gli elementi scenici, piazza D3 pezzi di Malapietra per ogni banda coinvolta nello scontro; il giocatore col più alto numero di quartieri, piazza il primo frammento, quindi si procede in ordine decrescente: ogni frammento deve essere piazzato a più di 10'' da un bordo del tavolo e oltre 6'' da un altro frammento.

Un guerriero può prendere un qualsiasi numero di frammenti, che comunque non possono essere passati ma persi (se il modello finisce Fuori Combattimento). In quest'ultimo caso il/i pezzo/i di Malapietra vengono posti nel punto in cui il modello è stato mandato fuori combattimento.

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 nei 4 angoli del tavolo, entro un arco di 12''.

Iniziare il gioco: Si tira un D6, chi ottiene il valore più alto inizia e poi si procede in senso orario. Bisogna tenere conto però che chi ha il maggior numero di quartieri ha un +2 sul tiro, il secondo ha +1 e gli altri due +0.

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.

- All'ottavo turno di gioco, vince la banda con il maggior numero di pezzi di Malapietra. Se due o più bande hanno lo stesso numero di pezzi, la partita continua finché tutte le altre bande vanno in rotta o appena si ottiene un numero maggiore di pezzi rispetto agli altri.

Esperienza: (solo per il vincitore)

- +2 per i sopravvissuti, sia eroi che truppa
- +2 al Leader vincitore
- +1 per ogni nemico messo fuori combattimento, solo per gli Eroi

Post Partita: (solo per i vincitori)

- Il giocatore disporrà dei pezzi di Malapietra conquistati dalla propria banda durante la partita