

STORM OF CAOS REDUX: THE REVENGE OF ARCHAON

Eserciti: gli eserciti delle due fazioni devono essere di 2.000 punti seguendo le regole di composizione "Monofantozze"

scaricabile dal sito LIUT

Schieramento:

1. Archaon, capo della fazione del Male, e Karl Franz, comandante della fazione del bene, tirano un dado, chi ottiene il valore più alto sceglie da quale lato del tavolone schiererà la propria fazione;
2. La zona di schieramento di ogni esercito viene scelta casualmente;
3. Ogni esercito deve essere schierato in 48" di larghezza, ad almeno 24" dalla zona di schieramento nemica;
4. Lo schieramento delle varie unità e dei personaggi di tutti gli eserciti avviene contemporaneamente in modo segreto;
5. Le unità di Esploratori non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo dopo che tutte le altre unità, di entrambi gli eserciti, sono state schierate, come descritto nelle regole per la Perlustrazione.

Chi Comincia? Archaon, capo della fazione del Male, e Karl Franz, comandante della fazione del bene, tirano un dado, chi ottiene il valore più alto sceglie se cominciare per primo o per secondo. Se nella fazione del "bene" ci sono dei bretonniani che vogliono pregare, allora la fazione del "male" vincerà automaticamente il tiro di dado.

Durata della partita: la partita dura otto turni.

Regole speciali:

Obiettivi Impero: Karl Franz che uccide Archaon in sfida 10PV; Conquista della fortezza d'Ottone 6PV; Difesa del villaggio 6PV.

Obiettivi Caos: Archaon che uccide Karl Franz in sfida 8PV; Conquista del villaggio 7 PV; difesa della fortezza d'Ottone 7 PV.

Altri obiettivi: vedi sezione alleanze.

Regola tutti gli oneri nessun onore

Tutti gli oneri: le unità alleate fanno testare il panico alle proprie unità, sempre (unità di balestrieri nani che fallisce un test di rotta fa testare il panico all'unità di cavalieri del Reame alleato entro 6")

Nessun onore: In sostanza pensate sempre alla cosa peggiore.

- I personaggi non possono aggregarsi ad unità dei propri alleati
- Lo stendardiere da battaglia fa ripetere i test di rotta falliti solo alle unità del proprio esercito, non alle unità alleate
- Il generale di un esercito dà la propria disciplina solo alle unità del proprio esercito, non a quelle alleate
- Eventuali regole speciali di un esercito non si applicano all'esercito alleato
- Es. La benedizione dei Bretonniani non si estende all'esercito alleato, e per avere la benedizione l'esercito dovrà cominciare la partita

per secondo

- Es. Gli skaven non possono sparare in un corpo a corpo in cui sia coinvolta una unità alleata
- Un mago non può lanciare incantesimi su unità o personaggi dell'esercito alleato Es. uno skaven non può lanciare "agile balzo" su un campione esaltato del caos alleato, così come la waagh influenzerà solo l'esercito degli Orchi e Goblin, non il Nano del Caos alleato; stessa cosa per le magie che curano le ferite. Gli alleati, comunque, beneficiano degli effetti indiretti di alcune magie lanciate dai propri alleati (come urlo del vento), ma non possono essere i bersagli di magie alleate. Anche incanto degli alberi non può essere lanciato per muovere un bosco in cui vi sia una unità alleata.

Magia:

In attacco: ogni esercito genera i dadi potere normalmente e li utilizza secondo le normali regole. Tutti gli incantesimi che non hanno gittata si considera come se avessero una gittata massima di 32" (perché 32"? Perché mi andava così!);

In difesa: ogni esercito genera i dadi dispersione normalmente, ma per disperdere un incantesimo un suo mago (custode delle rune per i nani), o il generale se l'esercito non ha maghi (o un eroe nominato all'uopo se il generale è caduto) deve trovarsi almeno a 42" dal mago che ha lanciato l'incantesimo. Stesso si dica per l'utilizzo di pergamene di dispersione.

Note: Questo scenario NON conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere

Condizioni di Vittoria: Una volta calcolato normalmente i Punti Vittoria, aggiungete i punti per gli obiettivi.

LE ALLEANZE

Le due fazioni sono capeggiate da Archaon, e da Karl Franz con Gal Maraz su cavallo bardato accompagnato dal fedele Ludwig Swarzhelm. I profili possono essere trovati sui relativi libri degli eserciti di impero e Caos, questi personaggi sono gratuiti e non contano nel totale di punti eroi o "Wild Options" che gli eserciti possono schierare.

BEAST PACT

Leader dell'alleanza: Archaon

- Eserciti: - Guerrieri del Caos
- Demoni
 - Bestie del Caos
 - Elfi Oscuri

- Orchi & goblin

Obbiettivi: Ogni esercito Tira 1d6, l'obbiettivo rimane segreto fino a fine partita.

- 1-2 Sangue per il Dio del Sangue: 1PV per ogni sfida vinta e per ogni sfondamento effettuato.
- 3 Il Piacere della disperazione: 1PV Per ogni unità mandata in fuga.
- 4 Uniti noi stiamo: 1PV per ogni test di rotta superato.
- 5-6 La grande Macchinazione: 1PV per ogni personaggio/Campione ucciso.

GREAT ALLIANCE

Leader Allenaza: Karl Franz e Ludwig Swarzhelm

Eserciti:- Impero

- Nani
- Elfi Alti
- Bretonnia
- Elfi Silvani
- Lucertole
- Mercenari

Obbiettivi: Ogni esercito Tira 1d6, l'obbiettivo rimane segreto fino a fine partita.

- 1-2 Brucia l'eretico: 1PV per ogni unità mandata in rotta o distrutta.
- 3 Purifica i luoghi sacri: 1PV per ogni elemento scenico conquistato.
- 4 Estirpa il Male: 1PV per ogni sfida vinta.
- 5-6 Venera i Tuoi Colori: 1PV per ogni stendardo conquistato.

Nel tavolo centrale dovrà essere presente una fortezza nel lato del tavolo dell'alleanza caotica, e una villaggio dal lato imperiale. Gli altri tavoli possono essere addobbati come più vi piace.