

IL FATO DELLO STIRLAND



LA CAMPAGNA

La campagna ha la durata di 8 turni (per una durata complessiva di 8 mesi), al termine ci sarà lo scontro alle porte di Nuln che darà un grosso vantaggio per vincere la campagna.

IL RE E I SUOI GENERALI

Ogni armata deve scegliere 3 grandi eroi che guidino le 3 armate del regno in battaglia. Nessuno di questi eroi può costare più di 500 p.ti ed essi DEVONO guidare gli eserciti nelle battaglie da 2000 e 2500 p.ti.

Il personaggio con la disciplina più alta deve essere nominato Re. Quando guida la sua armata il re ottiene la regola speciale SOMMO STRATEGA: aggiungi un +1 al tiro per scegliere il campo e per iniziare.

Oltre a questi G.Eroi bisogna creare anche un Eroe. Questo è l'araldo del RE che guida le armate negli scontri da 1500 p.ti. Questo eroe DEVE poter essere nominato Alfiere dello Stendardo da Battaglia, e DEVE essere schierato nelle partite dove è presente il Re come Alfiere delle Stendardo da Battaglia. Su questi 4 eroi non possono essere duplicati gli oggetti magici.





Sequenza del turno

RACCOLTA DELL'ORO: raccogli le risorse che producono le tue città e le miniere.

EVENTI CASUALI: tira sulla tabella presente su Sangue nelle Malelande

MUOVI LE ARMATE: ogni armata può essere mossa di D3 caselle, 1 armata deve sempre presidiare i confini del regno.

DICHIARAZIONI DI GUERRA: dopo aver mosso tutte le armate si procede con le dichiarazioni di guerra. Dal regno più piccolo a quello più grande i RE dichiarano guerra. Il Re di turno può dichiarare una guerra contro un armata che ha invaso un proprio territorio oppure contro un regno che è stato invaso. Si può giocare al massimo una battaglia a turno. Il territorio viene conquistato automaticamente se l'attaccante vince, in caso di vittoria del difensore o pareggio l'attaccante viene respinto. Se un armata perde più del

50% dei punti in una battaglia e viene sconfitta, l'armata si disperde e sparisce per il resto della stagione.

COSTRUISCI: le armate rimaste nel proprio regno possono costruire 1 delle seguenti:

1. Insedimento: offre un tiro fortificazione +2 alle caselle adiacenti e garantisce 2 punti oro a turno, non può essere costruito in una casella adiacente ad un altro insediamento. Solo una fortezza può diventare un insediamento
2. Fortezza: offre un tiro fortificazione +1 alle caselle adiacenti; costa 1 punto oro a turno di mantenimento
3. Torre del mago: vd. Sangue nelle Malelande
4. Miniera: tira un d6 in ogni fase raccolta: 1 la miniera crolla, 2-3 ottieni 2 punti oro, 4-5 ottieni 3 punti oro, 6 ottieni 3 punti oro e 1 frammento di warpietra. Costa 1 punto oro a turno per il mantenimento

TASSE E ACQUISTI: Puoi acquistare 1 frammento di Warpietra per 3 pezzi d'oro, puoi ingaggiare per il costo indicato un reggimento di Mercenari al Soldo. In questo turno devi pagare le tasse per le fortezze e le miniere.

CONQUISTA: Dove non viene combattuta una battaglia la conquista è più semplice: l'invasore tira un D6: con un risultato di 6 il territorio viene conquistato. Bonus: se confina con un territorio nemico ottieni un +1, se ci sono armate nemiche nelle caselle adiacenti ottieni un +1. Malus: se è presente un insediamento in una casella adiacente ottieni un -2, se è presente una fortezza in una casella adiacente ottieni un -1, se ci sono armate amiche nei territori adiacenti ottieni un -1.

Se il territorio include una fortezza o un insediamento si deve combattere un assedio. Se c'è stata una dichiarazione di guerra allora si combatte con le regole d'assedio (illustrate successivamente) se no si tira sulla seguente tabella:

La mattonella e la relativa fortezza/insediamento viene conquistata con un risultato su 1D6 pari a quello richiesto a seconda dei turni consecutivi di assedio:

0 turni non può essere conquistato

1 turno viene conquistato con un 6

2 turni viene conquistato con 4-5-6

3 turni viene conquistato con 2-3-4-5-6

4 turni l'insediamento o fortezza cade.

Nota: l'armata che cinge l'assedio deve essere sempre la stessa.

FORMATO DELLE BATTAGLIE

Tre formati : 1500 p.ti (no Grandi Eroi no BSB, l'Araldo deve guidare l'armata); 2000 p.ti; 2500 p.ti.

Tabella della vittoria: 1500 p.ti: $0 < \text{Differenza} < 100$ p.ti = Pareggio

$100 < \text{Differenza} < 750$ p.ti = Vittoria

$\text{Differenza} > 750$ p.ti = Vittoria + Distruzione dell'armata

Tabella della vittoria: 2000 p.ti: $0 < \text{Differenza} < 250$ p.ti = Pareggio

$250 < \text{Differenza} < 1000$ p.ti = Vittoria

$\text{Differenza} > 750$ p.ti = Vittoria + Distruzione dell'armata

Tabella della vittoria: 2500 p.ti: $0 < \text{Differenza} < 350$ p.ti = Pareggio

$350 < \text{Differenza} < 1250$ p.ti = Vittoria

$\text{Differenza} > 1250$ p.ti = Vittoria + Distruzione dell'armata

Le battaglie possono essere combattute con qualsiasi scenario del regolamento, tenendo presente che: tutte le colline, rovine, intransitabili e edifici si considerano alti infiniti e bloccano la linea di vista.



VITTORIA DELLA CAMPAGNA

Vince la campagna chi, alla fine dell'ottavo turno ha accumulato più punti:

Ogni Warpietra vale 3 p.ti campagna

Ogni Insegiamento vale 2 p.ti campagna

Ogni Fortezza vale 1 p.to campagna

Ogni Territorio vale 1 p.to campagna

L'osservatorio vale 5 p.ti campagna

Nuln vale 10 p.ti campagna

Wurtbad vale 5 p.ti campagna

Castel Drakenhof vale 5p.ti campagna

Zhufbar vale 5p.ti campagna



ASSEDIO

Aggressore: 2000 p.ti

Difensore: 1500 p.ti nel castello, 500 Forza di soccorso.

Torri e mura contano come edifici, possono contenere al massimo una macchina da guerra e un'unità. Gli attaccanti contano come se avessero assaltato un edificio con le seguenti modifiche: nessun bonus oltre le ferite fatte.

Se l'assalto avviene con scale l'attaccante dimezza Iniziativa e Abilità di Combattimento, con sezione connessa e torre d'assalto si combatte normalmente.

Il difensore ottiene +1 alla risoluzione, se per de effettua un test con la seguente tabella:

se perde il combattimento da 1 a 3 testa determinato, a meno che non ci sia una breccia nelle mura, se perde il combattimento da 4 punti in su testerà con un malus di -1.

Per determinare il vincitore ogni torre vale 1 p.to, ogni sezione ½ p.to, ogni sezione con cancello 1 p.to.

Per tutto il resto guarda sangue nelle male lande.

