



## Regolamento Campagna Warhammer Fantasy 2011 - *Next Level* - [www.nextlevelstore.it](http://www.nextlevelstore.it)

Campagna su **mappa a sfida con liste fisse**.

La campagna dura un totale di **7 turni da 2 settimane** ciascuna.

Inizio delle sfide a partire dal **25 giugno e si conclude il 2 ottobre**.

Ogni giocatore per turno **può dichiarare UNA SOLA sfida regolarmente giocata**. In caso la sfida non possa essere giocata con l'avversario è possibile dichiarare sfide sostitutive, fino a giocare la partita "in attacco" prevista per il turno. Nell'arco del turno è **possibile accettare un qualsiasi numero di sfide "in difesa"**, lanciate da attaccanti nemici.

Le sfide possono essere dichiarate solo tra territori adiacenti.

**Più giocatori non possono lanciare una sfida in attacco verso lo stesso territorio**. Se un giocatore dovesse ricevere più sfide per un determinato territorio in suo possesso, accetterà solo una di quelle e la partita verrà così giocata regolarmente.

Una volta giocata la partita il risultato deve essere regolarmente inviato via mail a **davide.bosi@gmail.com**, con l'indicazione del territorio attaccante e del territorio difensore (ad esempio: Attacco da territorio N7 a O6. Si indica il vincitore, eventuali obiettivi o modalità di vittoria, ed opzionale background della sfida ad opera dei giocatori).

La vincita di una sfida in attacco porta alla conquista del territorio del difensore.

La vincita di una sfida in difesa comporta la conquista del territorio attaccante, da cui la sfida è partita.

**La conquista di un territorio IN ATTACCO, comporta 100 punti di variabilità** dalla lista base consegnata all'inizio. Quindi più territori si conquistano più aumenta la flessibilità della lista. I punti variabili non vengono in alcun modo conteggiati e devono essere dichiarati all'avversario solo nel momento in cui si gioca la partita, indicando le unità sostituite rispetto alla lista inizialmente consegnata.

(Vi faccio presente che non è possibile togliere o sostituire dalla lista il vostro "Generale con nome", è la figura che vi rappresenta in campo e anche se morta in una partita, viene considerata solo come ferita. Non è possibile nemmeno cambiare eventuali oggetti, armi o opzioni, fintantochè non viene alzato il numero di punti della lista base). La perdita di territori non fa perdere questi eventuali bonus di variabilità della lista.

Sulla mappa sono contrassegnati alcuni territori con la **stella**. Questi sono territori speciali che conferiscono bonus in tutte le partite giocate dal giocatore che li controlla. Indipendentemente che la sfida sia giocata sul territorio o meno. La perdita del territorio stella, determina la perdita del relativo bonus a vantaggio del vincitore che ne acquisisce il controllo e il relativo bonus cumulabile.

(Segnalo che l'aggiornamento della situazione avviene solo allo scadere delle 2 settimane. Poichè le battaglie avvengono in contemporanea, i confini o eventuali territori stella rimangono **invariati** fino all'inizio del turno successivo, dove la situazione viene aggiornata ed eventuali conquiste diventano effettive. Stessa cosa vale anche per i 100 punti bonus di variabilità, il che fa sì che durante le prime 2 settimane tutte le partite saranno giocate solo ed esclusivamente con le liste base)

Di seguito l'**elenco dei territori stella** e relative abilità:

- C2 - "Skavenblight" : +1 dado potere in ciascuna fase magica del proprio turno.
- D3 - "Blighted Mashes" : +1 al tiro per iniziare la partita.
- D5 - "Miragliano": -1 alla disciplina di un'unità nemica a scelta per tutto il resto della partita.
- D7 - "Torre di magia di Miragliano": +1 dado dispersione in ciascuna fase della partita.
- B9 - "Monti Apuccini Nord": +1 al tiro per la scelta del lato del tavolo.
- D9 - "Sorgenti del Tarano": -1 alla disciplina di un'unità nemica a scelta per tutto il resto della partita.
- G6 - "Trantio": +1 alla disciplina (fino ad un massimo di 10) ad una tua unità per tutta la partita.
- H9 - "Tempio dei Monti Apuccini": +1 dado dispersione in ciascuna fase della partita.
- J5 - "Remas": +1 al tiro per iniziare la partita.
- J11 - "R.Orco": +1 al tiro per la scelta del lato del tavolo.
- N7 - "Pavona": +1 alla disciplina (fino ad un massimo di 10) ad una tua unità per tutta la partita.
- O10 - "Bay of Tears": +1 al tiro per iniziare la partita.
- P5 - "Verezzo": +1 dado potere in ciascuna fase magica del proprio turno.
- R7 - "Bay of Wracks": -1 alla disciplina di un'unità nemica a scelta per tutto il resto della partita.
- T3 - "Luccini": +1 dado dispersione in ciascuna fase della partita.
- T7 - "Monte Castello": +1 al tiro per iniziare la partita.
- W4 - "Aldente": +1 alla disciplina (fino ad un massimo di 10) ad una tua unità per tutta la partita.

Ogni turno di gioco sono previste regole speciali **obbligatorie** per tutte le partite svolte all'interno del turno.

L'eventuale **perdita di tutti i territori** da parte del giocatore, non prevede l'uscita dalla campagna. Da quel momento in avanti, il contingente del giocatore viene considerato imbarcato sulle sue navi e può dichiarare una sfida verso un qualsiasi territorio a contatto con il mare, ma non può ricevere sfide fintantochè non tornerà in possesso di un territorio.

**IL VINCITORE:** il giocatore con il maggior numero di territori alla fine del settimo turno di gioco sarà considerato il vincitore della campagna.

#### **SUGGERIMENTI, OPZIONI E VALUTAZIONI CONCLUSIVE:**

La campagna è fatta in primis come ottima occasione per giocare. Consigliamo dunque un atteggiamento sereno e cordiale in ogni fase di gioco. Usate il buonsenso, il 4+ per i dubbi più evidenti e puntate a fornire una bella esperienza di gioco all'avversario e a chi segue la partita.

Consigliamo di cercare al possibile di rappresentare un campo di gioco verosimile, in base al luogo sulla mappa dove si svolge lo scontro.

La campagna è innanzi tutto vostra. Sono ben accetti background personali o delle partite giocate, con l'ottica della "storia raccontata".

Per quanto riguarda le sfide "non accettate", non sono ad ora previste sanzioni, ma verranno valutati i casi sospetti con l'eventuale perdita del territorio a tavolino. Sempre per mantenere l'ottica del buon gioco, non del risultato ad ogni costo, della campagna realmente giocata e non solo su carta.