

*Biv@cco Vicenza presenta*

## **“We Stand Alone!” @ Lucca C&Gs 2013**

### **Intro**

“We Stand Alone!” è un gioco strategico per due giocatori basato sul regolamento di Warhammer 40'000. Ove non specificato altrimenti, valgono le normali regole previste dal regolamento ufficiale dell'edizione corrente di WH40K. Il regolamento di WSA è stato scritto da Kelly assieme ad alcuni membri del forum GW Tilea, prendendo ispirazione da “Kill Team” di Games Workshop.

### **Formato**

Si può giocare a WSA in diversi formati. Ogni formato è contraddistinto da un punteggio di gioco e una durata prestabilita. La durata è un parametro tassativo, al termine del tempo prefissato la partita termina immediatamente senza pareggiare i turni e senza terminare quello in atto. È consentito solamente risolvere gli effetti di un tiro di dado lanciato prima dello scadere del tempo. I formati sono:

- 200 punti; 30 minuti
- 300 punti; 45 minuti
- 400 punti; 60 minuti

Esiste un ulteriore formato a 750 punti, chiamato “Bande da guerra”, che presenta una diversa composizione delle liste, oltre a qualche regola speciale addizionale.

### **Composizione dell'armata**

Indipendentemente dal formato scelto, ogni armata dovrà rispettare la seguente tabella di organizzazione:

- 0-2 Truppe
- 0-1 Elité
- 0-1 Supporti leggeri

Si può utilizzare qualsiasi esercito ufficiale di WH40K, compresi quelli relativi a codex usciti su White Dwarf. Non sono ammesse regole contenute nelle diverse espansioni di WH40K (ad es. Assalto Planetario, Città della Morte, ...), né regole presentate nelle pubblicazioni Forge World. Sono inoltre accettati gli Squat del mini-codex contenuto nel regolamento di “We Stand Alone!”, ma non i Truescale Marine presentati nel medesimo.

Non sono ammessi Alleati, né Fortificazioni. Le restrizioni presenti nei diversi Codex restano tute valide.

Se il vostro Codex dice che dovete prendere 1+ di una determinata unità che siano scelte truppa, elite e/o supporti leggeri, allora dovrete **OBBLIGATORIAMENTE** scegliere almeno una di queste unità (a meno non si tratti di modelli proibiti dalle limitazioni elencate in seguito).

### **Limitazioni**

Non possono essere schierati: modelli con più di tre ferite, Veicoli (fanno eccezione i Camminatori), Volanti (comprese le Creature Mostruose Volanti) e Artiglierie.

Si devono selezionare sempre le squadre complete, rispettando il numero minimo di modelli come indicato nei codex.

La Guardia Imperiale deve soddisfare le richieste minime per un Plotone di Fanteria e **NON** può scegliere singole squadre dal Plotone.

Nessuna unità può essere schierata in riserva. Questo significa che nessuna unità può essere schierata in attacco in profondità, in infiltrazione ed esplorazione. E quindi nessuna unità può aggirare, per nessun motivo. Un'armata deve essere composta da almeno tre modelli.



## Leader e Specialisti

Ogni armata è comandata da un "Leader". Il Leader è scelto dal giocatore ma deve rispettare alcuni vincoli: deve essere il modello con il valore di Disciplina più alto e, se possibile, essere rappresentato da un Sergente o un Kapo o un modello affine. Se nell'armata non ci sono Sergenti o simili, il Leader può essere designato anche tra i modelli normali (a patto che il suo valore di Disciplina risulti il più alto disponibile). Il Leader riceve un bonus di +1 Ferita sul suo normale profilo.

Oltre al Leader ogni giocatore seleziona tre modelli (uno dei quali può essere anche il Leader stesso) da elevare al rango di "Specialisti". Gli specialisti devono essere chiaramente distinguibili e identificabili sul campo e devono essere indicati esplicitamente nella lista dell'esercito. Ogni specialista può scegliere una singola regola speciale dalla seguente lista:

*Volontà Adamantina, Sfondacorazze, Accecare, Contrattacco, Crociato, Guerriero Eterno, Paura, Implacabili, Insensibile al Dolore, Rapidità, Corruptore, Carica Furiosa, Martello dell'Ira, Odio, Mordi e Fuggi, Difficile da Abbattere, Cacciatore di Mostri, Movimento in Copertura, Visione Notturna, Nemico Favorito (Tutti!), Rabbia, Frenesia, Irriducibili, Lacerante, Ammantato, Abile Pilota, Furtività, Atterrare, Risoluto, Cacciatore di Corazzati.*

Ciascun specialista deve scegliere una regola speciale DIFFERENTE (non sono ammessi doppioni).

## Ci ergiamo solitari

Ogni modello dell'armata agisce come unità individuale, anche se viene scelto come parte di una squadra. Inoltre, quando un modello spara può decidere di dividere i propri attacchi tra tutti i possibili bersagli nemici entro la gittata ed in linea di vista. Successivamente potrà eventualmente decidere quale dei modelli nemici sopravvissuti dal suo tiro, caricare.

Quando un modello combatte in un assalto, può decidere di dividere i propri attacchi tra tutti i modelli nemici a contatto di basetta.

Tutti gli equipaggiamenti che danno benefici agli altri modelli della stessa unità, in WSA non funzionano. Ad esempio uno Stendardo, che dà la possibilità di binare il Morale agli altri modelli della stessa unità, NON funziona.

## Punto di rottura

Quando la forza di un giocatore è ridotta della metà o meno dei modelli iniziali (approssimata per difetto), questi deve fare un Test di Disciplina all'inizio di ogni SUO turno successivo al raggiungimento di questo stato (chiamato "Punto di Rottura").

Per il test si usa la Disciplina del Leader (se il Leader è morto, si usa quella del modello con la Disciplina più alta in campo). Se il test fallisce tutti i modelli sono considerati in rotta e la partita termina immediatamente.

## Fine della partita

La partita dura finché non resta una sola fazione in gioco o scade il tempo prestabilito per la partita. Vince il giocatore che ha totalizza più Punti Vittoria al termine del gioco (si vedano a tal proposito le missioni sul regolamento di WSA). In alcune missioni la partita termina al raggiungimento di un obiettivo prestabilito.

*"We Stand Alone!" è stato scritto da Kelly (Milo Terzo) con l'aiuto di alcuni utenti del forum GW Tilea.*

*"We Stand Alone! @ Lucca C&Gs 2013" è un evento reso possibile dalla collaborazione tra Biv@cco Vicenza, Biv@cco Mantova, Lucca Bunker Brothers, gli amici veronesi e l'E-team di OrsoAkaOrso.*

## LINK

<http://www.scribd.com/doc/163461664/Basic-Version> (Regolamento base WSA)

<http://www.scribd.com/doc/163464532/Chiarimenti-Alle-Regole-We-Stand-Alone-1-4> (FAQ per WSA)