

Biv@cco Vicenza presenta

“We Stand Alone”! @ Lucca C&Gs 2013

ASSALTO AL FORTE DEGLI IRON WARRIORS

Missione Speciale – Mini Apocalisse a squadre



L’orbe solare si eclissa al tramonto, mentre sul campo ormai si respira il fiato strozzato dello scontro imminente. Da un’altura il Sergente Appelposcher dei Magli Imperiali scruta disgustato la sgraziata fortezza all’orizzonte. Una simile atrocità è una bestemmia nei confronti dell’Imperatore e dell’Umanità stessa!

E nella sua mente pregusta già il piacere del sangue del nemico, mentre si immagina stringerne lentamente la carotide tra le possenti mani. Un rapido assalto notturno al forte dovrebbe bastare per aprire una breccia nel muro perimetrale, soprattutto ora che i traditori non se l’aspettano... In marcia!

Missione e Fazioni

“Assalto al forte degli Iron Warriors” è una missione a squadre pensata per il supplemento non ufficiale “We Stand Alone!” (WSA) di WH40K. In esso si fronteggiano due fazioni: lealisti e chaotici. L’Imperium e i suoi alleati dovranno farsi strada tra le forze del Chaos e aprire una breccia nella fortezza nemica.

Non c’è alcun limite prefissato al numero di partecipanti, l’importante è che le forze risultino bilanciate e che i due schieramenti siano composti dallo stesso numero di giocatori. Di seguito viene riportata la lista delle razze ammesse in ciascuna fazione:

- ATTACCANTI (Imperium e Alleati): Space Marine (qualsiasi capitolo); Guardia Imperiale; Sorellanza; Cavalieri Grigi; Orki; Tau; Eldar; Eldar Oscuri; Gilda dei Nibelunghi (MiniCodex Squat WSA)

- DIFENSORI (Chaos): Space Marine del Chaos; Demoni; Guardia Imperiale (traditrice); Orki; Necron

I Tiranidi, qualora presenti, giocano come fazione a sé. Essi non hanno alcun obiettivo prefissato e possono attaccare ambedue gli schieramenti per il semplice gusto di farlo. Le forze Tiranidi rappresentano a tutti gli effetti una terza fazione in campo.

Schieramento

Gli attaccanti schierano per primi posizionando i propri modelli entro 6" dal bordo lungo opposto alla fortezza. Quindi i difensori schierano i propri modelli entro 6" dai bordi della fortezza (comprese le punte). Eventuali unità Tiranidi entreranno in Attacco in Profondità durante la fase di movimento del loro primo turno, seguendo i dettami del normale regolamento di WH40K (questa è l'unica eccezione al divieto di AiP imposto in WSA). Solo in seguito allo schieramento, i modelli Tiranidi saranno svincolati alla coesione dell'unità come previsto dalla regola "*Ci ergiamo solitari / Ciascun per sé*" di WSA.

Il primo turno è sempre degli attaccanti, seguono i difensori e per ultimi eventuali giocatori Tiranidi.

Obiettivi e durata

La partita dura 90 minuti (il limite può essere esteso nel caso di un gran numero di partecipanti). L'obiettivo degli attaccanti è riuscire a fare breccia nella fortezza del Chaos, mentre quello dei difensori è ovviamente impedirlo. Qualora l'attaccante dovesse riuscire ad armare una "*Carica da Demolizione*" (vedi più avanti) la partita termina immediatamente con la vittoria della fazione lealista. Se, al contrario, la partita dovesse terminare senza che ciò avvenga, la vittoria sarà assegnata alla fazione chaotica in difesa.

Una fazione può vincere anche spazzando dal tavolo la fazione avversaria.

I Tiranidi non possono mai vincere, a meno di non restare l'unica fazione in campo.

Il normale conteggio dei punti vittoria previsto dal regolamento di WSA non si applica ai fini della missione in oggetto.

Regole speciali

Nella missione "Assalto al forte degli Iron warriors" valgono le seguenti regole speciali:

- Combattimento notturno (vedi regolamento WH40K e/o WSA)
- Campo impraticabile Il campo di battaglia è un'enorme massa fangosa, piena di crateri e rovine. Per questo motivo tutto il terreno "naturale" esterno alle trincee è da considerarsi "Terreno Accidentato".
- Trincee Le trincee possono essere percorse solo dai modelli la cui basetta può essere fisicamente posizionata all'interno delle stesse (niente Terminator nei corridoi più stretti!). I modelli in trincea beneficiano di un Tiro Copertura di 4+ per i colpi da tiro provenienti da fuori. Le armi a area (non sagome a goccia) infliggono il doppio dei colpi ai modelli in trincea se il foro centrale si trova all'interno della stessa.
- Esperto di Demolizioni Ogni armata attaccante deve promuovere "segretamente" uno specialista al rango di Esperto di Demolizioni. Questa promozione deve essere annotata su un foglio di carta. Membri della stessa fazione possono conoscere la natura degli specialisti alleati, ma chiaramente tale natura deve essere tenuta nascosta ai difensori (ovvio). L'Esperto di Demolizioni può armare una Carica da Demolizione per aprire una breccia nel forte nemico. Per fare questo il modello deve riuscire a assaltare la fortezza e a superare un Test di Disciplina (per simulare il sangue freddo nel posizionare la carica nella frenesia della battaglia). Se il test è superato la partita termina immediatamente con la vittoria degli attaccanti. In caso contrario il modello conclude la propria fase d'assalto e conta come modello non ingaggiato.

"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)