



WARHAMMER[®]
40,000

LINEA DI CONFINE

Ogni generale che si rispetti conosce l'adagio "divide et impera", ma come fare se il campo di battaglia stesso è diviso in due? Nel futuro straziato dalla guerra del XLI millennio esiste ogni sorta di campo di forza, barriera warp ed altri fenomeni bizzarri in grado di spaccare il campo di battaglia in due metà esatte, separando le armate che vi si scontrano dai propri alleati. Per sconfiggere il nemico è essenziale che le forze si trovino al posto giusto nel momento giusto. Cosa farai se le tue preziose truppe sono dal lato sbagliato della linea di confine? Impiegherai tempo e risorse per distruggere la barriera ed unire così i contingenti? Oppure questi ultimi avanzeranno da soli, confidando sulle proprie abilità per superare gli ostacoli?

GLI ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie un esercito da un Codex di Warhammer 40,000 per un totale in punti concordato con l'avversario.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Quando prepari il campo di battaglia, colloca una serie di segnalini adeguati a intervalli di 12" su una linea che taglia il campo a metà in larghezza, come mostrato nella figura. Tali segnalini rappresentano i generatori di campo di forza (vedi Regole Speciali, più avanti). Posiziona gli altri elementi scenici in maniera equa.

SCHIERAMENTO

I giocatori tirano un dado e il vincitore sceglie se schierarsi per primo o per secondo. Il giocatore che inizia sceglie uno dei bordi lunghi del tavolo; il bordo opposto spetta all'avversario.

A cominciare dal giocatore che inizia, dopo aver deciso i bordi del tavolo, ma prima di schierare qualsiasi unità, ciascun giocatore sceglie un punto nella propria zona di schieramento e lo elegge come obiettivo (collocandovi un segnalino o con altri metodi chiari). Tali obiettivi non possono essere posizionati su un terreno intransitabile o entro 1" dalla linea del "campo di forza". Inoltre i due obiettivi devono essere posizionati da lati diversi della barriera di forza.

Il giocatore che inizia schiera la sua forza sul tavolo in qualsiasi punto entro 12" dal bordo, assicurandosi che non vi siano unità entro 1" dal "campo di forza". L'avversario schiera la sua armata nella stessa maniera lungo il proprio bordo del tavolo.

Schiera gli Infiltratori e muovi gli Esploratori.

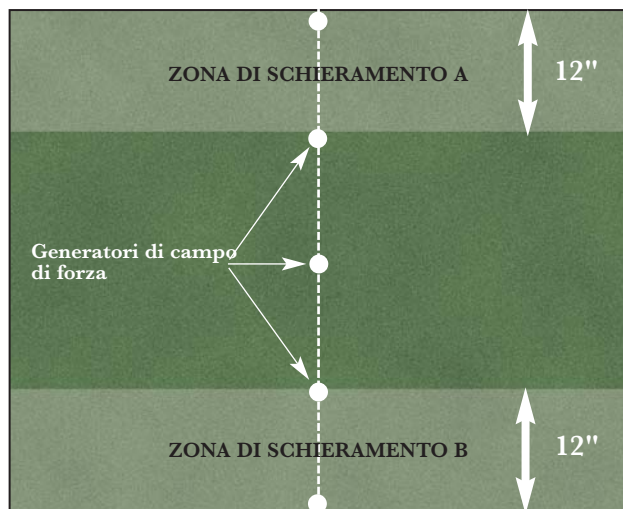
PRIMO TURNO

Il giocatore che ha schierato per primo ottiene il primo turno. L'avversario può tentare di Rubare l'Iniziativa tirando un dado: se lo fa e il risultato è 6, il primo turno va a lui.

DURATA DELLA PARTITA

Tira un dado alla fine del quinto turno. Con un risultato di 1-2 la partita finisce immediatamente, con 3 o più prosegue. In questo caso tira un altro D6 alla fine del sesto





turno: questa volta la partita termina con un risultato di 1-3 e continua per il settimo ed ultimo turno con un risultato di 4+. Alla fine del settimo turno la partita termina automaticamente.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Al termine della partita il giocatore che controlla il maggior numero di obiettivi vince. Un giocatore controlla un obiettivo se entro 3" da esso c'è almeno una sua unità valida e nessuna unità nemica (sia essa valida o meno). Dato che gli obiettivi possono variare per forma e dimensione, è importante accordarsi all'inizio della partita sul punto esatto da cui verrà misurata la distanza. Se i giocatori controllano lo stesso numero di obiettivi, la partita è un pareggio tattico.

REGOLE SPECIALI

Generatori di Campo di Forza: il campo di battaglia è diviso in due da una serie di oggetti (piloni di scudi vacuum, diffusori warp, relè di campo psionico e così via) che proiettano un campo di forza impenetrabile.

Nel momento in cui un generatore si trova entro 12" da un altro, fra i due si instaura un campo di forza impenetrabile. Esso blocca ogni movimento (anche di Aeromobili e Fanteria Volante), linea di vista ed attacchi da tiro (inclusi i bombardamenti). Se la sagoma di un'arma ad area finisce sul campo di forza riduci la distanza di deviazione quanto basta perché nessuna porzione di essa cada nella parte opposta della barriera. Se un'unità entra in gioco con Attacco in Profondità e devia sul lato opposto della barriera rispetto al punto indicato, essa deve automaticamente tirare sulla tabella degli Incidenti dell'Attacco in Profondità.

Ciascun generatore di campo di forza ha un valore di Corazza pari a 13 e 3 "punti ferita". Ogni colpo, superficiale o penetrante, a segno su di esso gli toglierà un punto ferita. Quando un generatore di campo di forza è ridotto a zero punti ferita viene distrutto e rimosso dal gioco. Man mano che i generatori di campo di forza vengono distrutti, la barriera comincia ad indebolirsi come segue:

- Se è stato distrutto un solo generatore di campo di forza, la barriera fra i due generatori ai lati di quello distrutto comincia ad indebolirsi. Le unità possono muoversi attraverso questa sezione del campo di forza, che però viene considerata terreno accidentato e pericoloso.

Le unità possono anche fare fuoco attraverso questa sezione del campo di forza usando le regole per il Combattimento Notturno; il bersaglio riceve un tiro Invulnerabilità di 5+.

- Se due generatori di campo di forza vicini vengono distrutti, la barriera fra i due generatori più prossimi a quelli distrutti collassa. Le unità possono muoversi e sparare normalmente attraverso questa sezione del campo di forza.

NOTE DELL'AUTORE

Robin: questo scenario è un vecchio classico con un tocco in più. In principio sembra abbastanza simile a una normale Battaglia Campale con obiettivi in stile Conquista e Controllo, ma l'aggiunta del campo di forza fornisce ai giocatori una sfida interessante e unica. Dato che una barriera impenetrabile divide il campo di battaglia in due metà, i giocatori in pratica giocheranno due partite più piccole, ciascuna con metà del proprio esercito. Questo dettaglio fa già sorgere qualche dilemma: quali forze schierare su ciascuna metà del campo di battaglia? Cosa fare se tutte le armi anticorazzate si trovano sul lato opposto rispetto ai corazzati nemici? Cosa succede se le forze in una metà sono in netta inferiorità o vengono surclassate dal nemico? Cercherai di farti largo per portare le tue armi in una posizione in cui sono più efficaci o insisterai con le forze che hai, lasciandole al loro destino?

Se decidi di provare ad attraversare la barriera dovrai prima distruggere alcuni generatori di campo di forza, il che non è facile. Potresti inoltre perdere un intero turno (o anche di più) cercando di abbattere la barriera solo per scoprire di avere aperto un varco per le truppe nemiche, che sciameranno su di te. Non dimenticare poi che probabilmente non sarai solo sulla tua metà campo: ci saranno anche le truppe nemiche. Se impieghi tutte le tue energie per abbattere il campo di forza saranno libere di ridurti in briciole.

Ovviamente ci sono unità che possono giungere in tuo soccorso: quelle che attaccano sul fianco. Purtroppo, se esse entrano dal bordo sbagliato del tavolo è molto improbabile che riuscirai a portarle dove servono. Allo stesso modo, unità che Attaccano in Profondità possono tornare utili; se cercano di arrivare nelle vicinanze della barriera e deviano, però, possono trovarsi in guai seri. Io dico sempre che la fortuna aiuta gli audaci, ma le divinità dei dadi raramente sono d'accordo.

Puoi modificare leggermente lo scenario e far sì che il campo di forza divida il campo di battaglia in lunghezza o in diagonale. Non c'è alcun motivo per cui non potrebbe funzionare: si tratta di sfide sempre differenti. Qualsiasi cambiamento tu possa effettuare, mi auguro che lo scenario sia di tuo gradimento. Ora però scegli da che parte stare...

