

CAMPAGNA NAZIONALE

“IL FATO DELLA TERRA DI MEZZO”

Il destino della Terra di Mezzo sembra appeso ad un filo. Sauron ha scatenato tutta la sua potenza contro i reami degli uomini mortali, mentre da est imponenti e inarrestabili legioni di malvagi Esterling marciano con il solo intento di bruciare Bosco Atro, assediare la Montagna Solitaria e soggiogare il Nord. A sud carovane di Sudroni si avvicinano ai confini meridionali di Gondor e i corsari infestano oramai da anni i mari. Nel cuore dei reami liberi il traditore Saruman sta radunando un esercito per distruggere una volta per tutte gli odiati allevatori di cavalli e dalle pendici dei monti sciamano orde infinite di Goblin e altre creature orripilanti. Persino a Nord un potere spettrale si sta risvegliando dopo decenni di quiete. La guerra è imminente. Elfi, nani, uomini e tutte le creature benevoli dovranno fronteggiare questa oscurità crescente. Riusciranno i popoli liberi a prevalere in questa guerra o soccomberanno al destino avverso?

Che cos'è una campagna nazionale?

Una campagna nazionale è un insieme di partite che potrai giocare da casa, al club o in negozio dove acquisterai dei punti, i quali saranno determinanti per decretare la fazione vincitrice. Riusciranno i servi di Sauron ad annientare i reami liberi? O il nemico sarà respinto ancora una volta? Scoprilo in questa campagna, dove sarai tu stesso a decidere le sorti della Terra di Mezzo!

Come posso partecipare?

Partecipare è semplicissimo, basta iscriversi nel forum de “Il Sito dell'Anello” nella sezione apposita! Una volta iscritto potrai competere con il tuo esercito e portare punti alla tua fazione comunicando al referente della campagna i risultati. Si potranno acquisire punti anche in altri modi coinvolgendo l'hobby in tutti i suoi aspetti.



REGOLAMENTO DELLA CAMPAGNA

Tempistiche della campagna

La campagna comincerà il 5 gennaio. Sarà divisa in più fasi (vedi sotto) di gioco. Ogni fase comincerà e terminerà nei giorni e negli orari stabiliti dall'Organizzazione.

Iscrizione

Per iscriversi alla campagna basterà comunicare nel topic apposito il proprio Nickname e la fazione con la quale si intende competere scegliendo tra BENE o MALE.

È consentito (anzi consigliato) cambiare fazione durante lo svolgimento della campagna, così da poter vivere pienamente questa esperienza; sono poste tuttavia delle regole.

- un giocatore dovrà scegliere una fazione da giocare per tutta la durata della Campagna;
- gli saranno consentite massimo 5 partite per fase in cui giocare l'altra fazione; tuttavia il numero di tali partite non può superare quello di quelle combattute per la propria Fazione iniziale.
- Eventuali punti hobby saranno sempre assegnati alla fazione scelta, senza deroga.

Esempio: il buon Samil sceglie di giocare con il Bene. Nella prima fase gioca 10 partite con il Bene; tuttavia il buon Samil si stanca di giocare sempre con Tom Bombadil e, come è giusto che sia, passa al Lato Oscuro. Poiché ha giocato già 10 partite con la sua fazione, gli sono concesse 5 partite con il Male, per cambiare, per provare ad ottenere un obiettivo oppure per rendersi conto che l'anno prossimo farebbe bene scegliere direttamente il Male.

Nella seconda fase, amareggiato dall'essersi reso conto di aver sbagliato tutto nella campagna, gioca solo 3 partite col Bene. Avrà a disposizione solamente due partite col Male, poiché il numero delle partite in cui si è cambiata fazione non può mai superare quello con la fazione originaria.

Non essere come Samil, scegli saggiamente la tua fazione: una volta presa la decisione, non si torna più indietro!

Fasi di gioco

La campagna sarà suddivisa in più parti, sia dal punto di vista della narrativa, sia da quello dell'ambientazione.

In ogni fase, la cui lunghezza sarà variabile, verrà proposto un tema (ex. Battaglia dei Cinque eserciti), accompagnato da uno scenario a tema.

Chiunque potrà poi giocare uno dei tanti scenari su quel particolare momento della



Storia della Terra di Mezzo (proveniente da qualsiasi materiale GW, Supplementi, Regolamenti nuovi e vecchi, White Dwarf, fanzine) e ciò garantirà punti bonus!

Ogni fase verrà dichiarata come iniziata o chiusa dal Responsabile della Campagna; al termine di ogni fase verranno pubblicati i risultati parziali della Campagna (tranne per l'ultima fase, che verrà lasciata muta a beneficio degli spettatori); nella fase successiva, si scopriranno gli effetti dell'esito di quella precedente.

Narrativa

La novità principale di questa nuova Campagna Nazionale è la componente Narrativa!

Per ogni fase avremo una componente narrativa che ci accompagnerà: lo sviluppo della storia andrà di pari passo con la campagna e sarà influenzata dai risultati!



La nostra storia si concentrerà su personaggi opportunamente creati per questa Campagna; le varie battaglie presenti ad ogni fine fase saranno viste dai loro occhi. In più ci sarà la possibilità di rivivere le loro vicende, con scenari appositamente scritti per la Campagna.

Tutto questo sarà una componente importante, ma che potrà essere ignorata senza rendere meno godibile l'esperienza (anche se noi lo sconsigliamo!).

Fazioni ed eserciti

Potrete giocare sia a “Lo Hobbit, Gioco di Battaglie Strategiche” che a “Guerra dell’Anello”. Potrete giocare qualsiasi profilo e lista ufficiale presenti nelle pubblicazioni Games-Workshop purché appartenente alla fazione da voi scelta.

Se giocate a “Guerra dell’Anello” potrete inoltre disporre dei profili presenti nel documento “GUERRA DELL'ANELLO - Appendice A” presente nei Download del sito (Tornei de “Il Sito dell’Anello”, Partecipante).

Tipologia di partite

Accordatevi con l'avversario con quanti punti giocare o lo scenario con cui vi sfiderete. Potrete infatti giocare a qualsiasi punteggio e a qualunque scenario se è concordato con l'avversario. Potrete anche fare partite multi giocatore o scenari narrativi. Alcuni scenari danno punti extra come spiegato di seguito.

Punteggi delle partite

Il primo metodo per guadagnare punti è quello di sfidare i vostri avversari. Otterrete infatti i seguenti punteggi al termine di ogni scontro (consultate il regolamento per determinare l'esito dello scontro):

Punti partite

Sconfitta maggiore	1 punto
Sconfitta minore	2 punti
Pareggio	3 punti
Vittoria minore	4 punti
Vittoria maggiore	5 punti

In aggiunta a questi punti otterrete dei punti extra in base alla tipologia di partita che svolgerete:

Punti partita extra

Partita a 3 o più giocatori	+ 2 punti
Assedio	+ 3 punti
Assedio a 3 o più giocatori	+ 4 punti
Scenario narrativo in accordo alla fase	+1 punto
Scenario del mese	+2 punti



Nel caso di partite multi giocatore i punti verranno distribuiti a tutti i partecipanti. Esempio: *in uno scenario 2 contro 2 il Bene ottiene una Vittoria maggiore. Entrambi i giocatori del Bene ottengono 7 punti e entrambi i giocatori del Male 3 punti.*

Altri modi per guadagnare punti

Potrete guadagnare punti non solo scontrandovi con i vostri avversari ma anche facendo progredire il vostro hobby e condividendo i vostri lavori. Infatti otterrete i seguenti punti hobby:

Punteggi hobby

Tutorial di pittura, conversione o elementi scenici	8 punti
Battle Report con foto di uno scontro	10 punti
Testo di Background	8 punti
Articolo per la home page del sito	+ 2 punti
Punti per i "Rinforzi"	Vedi sotto

Per ottenere questi punteggi basterà creare un topic nelle varie sezioni con il titolo *“IFDTDM – Descrizione del topic”* (esempio: *“IFDTDM – Tutorial pittorico Guerrieri di Minas Tirith”*). Per ottenere 2 punti aggiuntivi vi basterà trasformare il vostro topic in un articolo per la home page del Sito dell’Anello.

Punti Hobby-Rinforzi

Ogni giocatore avrà a disposizione una settimana, all’inizio di ogni “fase” della campagna, per presentare i “rinforzi” per la propria armata. Ciò altro non è che un’occasione per guadagnare punti per la Campagna dipingendo!

Dipingendo i propri modelli e aprendo un topic si otterranno i punti Hobby nel seguente modo:

Fanteria	0.1 punti
Cavalleria	0.2 punti
Eroe	0.5 punti
Mostro	1 punti
Grande Mostro*	7 punti
Compagnia Guerriera Iniziale	3 punti
Compagnia Guerriera Completa**	7 punti

*Grande Mostro: Olifante, Smaug, Troll di Gundabad, Carro dei nani dei Colli Ferrosi, Bilbo Cavalcabarile

**Una compagnia guerriera completa è tale quando ha raggiunto il massimo di modelli; garantisce sempre e comunque gli stessi punti, non importa da cosa sia composta.

NOTA: I modelli devono essere dipinti dal giocatore stesso, per mantenere lo spirito dell’evento.

Risultato finale

Al termine di ogni fase di gioco si sommeranno tutti i punti partita e i punti hobby degli iscritti alla stessa fazione. Al termine della campagna si decreterà la fazione vincitrice! I condottieri della fazione vincitrice potranno bullarsi pubblicamente nel forum per un anno intero!



Obbiettivi Campagna

Aggiornati al termine di ogni fase, concessi al giocatore che ha soddisfatto le condizioni:

- ❖ *Il tempo degli orchi è cominciato!* (gioca 100 orchi in una singola partita, in singolo o in gruppo)
- ❖ *Ritorna nell'Ombra, Fiamma di Udun!* (sconfiggi un Balrog)
- ❖ *How it should have ended* (Uccidi Frodo Baggins)
- ❖ *Il Grigio Pellegrino* (partecipa ad un Torneo di Lega)
- ❖ *Baruk-Khazad cosa?* (gioca una partita usando solo modelli armati di ascia in una partita senza mai eseguire un colpo penetrante)
- ❖ *Ad Isengard andiamo, la distruzione con noi portiamo!* (Vinci contro Isengard usando solo Ent – punti bonus se liberi il fiume)
- ❖ *Suona il corno, scontro frontale!* (uccidi un Mumak usando Rohan)
- ❖ *Non metterti tra il Nazgul e la sua preda* (uccidi un eroe nemico con il Re stregone su bestia alata lanciandogli contro un guerriero che ti ha caricato)
- ❖ *Che vinca il nano migliore!* (Gioca una partita con Gimli e Legolas)
- ❖ *I morti non consentono ai vivi di passare* (gioca una partita usando solo i Morti o i Tre cacciatori)
- ❖ *Uno ad uno, l'Anello li consumò tutti* (gioca una partita con ogni versione di Nazgul – o quelli senza nome/con nome GW, o quelli presenti in There and Back Again)
- ❖ *In un buco nel terreno, viveva uno Hobbit...* (gioca 10 scenari ispirati al film o ai libri – pubblicazioni GW o fanzine)
- ❖ *C'è ancora spazio per te...* (scrivi 1 Background per il tuo esercito e 5 Battle Report)
- ❖ *Per Frodo* (vinci lo scenario del Nero Cancellone usando il Bene)
- ❖ *In tre si è una compagnia* (colleziona e dipingi una compagnia iniziale)
- ❖ *Voi sarete la Compagnia dell'Anello* (amplia al massimo la tua Compagnia)
- ❖ *Tieni, prova il Vecchio Tobia* (gioca una partita usando Gandalf il Grigio e Radagast il Bruno)
- ❖ *Luce dei Valar* (colleziona 50 punti in una fase della campagna per la Fazione “Bene”)
- ❖ *Non si può sfuggire all'Occhio* (colleziona 50 punti in una fase della campagna per la Fazione “Male”)

Premi

Chi dimostrerà assiduità, forza, astuzia e una piccola dose di coraggio verrà premiato al termine della campagna, come ricompensa per l'impegno e la passione dimostrati per l'hobby.

Oltre a questo, verranno insigniti dei seguenti titoli (sfoggiabili in firma) coloro che ne saranno degni:

- ❖ *Signore dell'Ovest*: colui che ha ottenuto più punti partita giocando il Bene
- ❖ *Servo del Male*: colui che ha ottenuto più punti partita giocando il Male
- ❖ *Il Portatore dell'Anello*: colui che ha ottenuto più punti Hobby
- ❖ *Sean Bean*: colui che ha perso più partite nella campagna (ma ha contribuito a salvare gli Hobbit!)
- ❖ *Custode del Libro Rosso*: colui che ha scritto più BR e BG
- ❖ *Il Signore degli anelli* (colleziona tutti e 19 gli altri obbiettivi)

Cosa aspetti? Gettati nella mischia! Il Fato della Terra di Mezzo è nelle tue mani!

Buona campagna a tutti!

Lo STAFF