

LA GUERRA DELL'ANELLO

Nuove Regole

Per qualsiasi domanda inerente le seguenti regole, potete contattarmi così:

Impaler

Email: darkimpaler@gmail.com

ICQ: 4327114

NUOVE REGOLE v1.0 – 02/03/05

INTRODUZIONE

Queste “nuove regole” portano più strategia e più realismo nel gioco della Guerra dell’Anello. Tutte le regole sono applicabili sia a partite a due giocatori, sia a tre o quattro giocatori.

Le nuove regole sono utilizzabili a discrezione dei giocatori che prima della partita possono decidere se usarle tutte in blocco, oppure se usare solo qualche regola specifica. Tutti gli aspetti non coperti dal presente regolamento, sono coperti dal regolamento ufficiale e quindi rimangono invariati (ad es. il reclutamento).

BATTAGLIE

Il sistema di risoluzione delle battaglie, e lo schema dei round, rimane invariato rispetto al regolamento ufficiale. Ci sono però delle nuove aggiunte:

Accerchiamento

Quando un esercito difensore è “accerchiato” o preso da più fronti, si può utilizzare questa regola. Tutti gli eserciti accerchiati devono però contenere almeno un comandante/Nazgul (o un Compagno o Servitore). Quindi, quando un esercito attacca una regione, se quella regione confina con un’altra regione occupata da un suo esercito, utilizzando due risultati “Personaggio” del dado azione contemporaneamente, può eseguire un Accerchiamento:

- Un esercito accerchiato è più indifeso, quindi può essere colpito anche da un risultato di 4, in caso di semplice battaglia campale, oppure di 5 nel primo turno nel caso che l’esercito difensore si trovi in una protezione qualsiasi tranne che la fortezza.
- Se l’esercito si ritira in una fortezza, l’accerchiamento è inutile.
- La ritirata segue i soliti schemi del regolamento ufficiale (ovviamente non è possibile ritirarsi in una regione contenente uno dei due eserciti accerchiati).
- Se l’attaccante vince, può scegliere quale degli eserciti spostare nella regione conquistata.
- Le perdite nell’esercito accerchiante si possono distribuire a piacere tra i due eserciti con un minimo di 1 perdita per esercito (anche se il difensore ha fatto solo 1 colpo).

Assedio

Questa è una regola che può essere aggiunta alle regole ufficiali dell’Assedio.

Quando un esercito si ritira in un assedio, controllare la sua dimensione (esclusi comandanti): se l’esercito è composto da solo 1 o 2 unità, questa regola non si deve applicare. Se l’esercito è composto da 3, 4 o 5 unità,

allora seguire le seguenti indicazioni: dal momento in cui l'esercito difensore si ritira in un assedio, tirare un dado da combattimento, per decidere qual è il massimo di provvigioni che possono supportare l'esercito assediato; mettere nella fortezza in assedio tanti segnalini quanto è il risultato del dado: ogni turno che passa dentro alla fortezza, l'esercito consuma delle provvigioni, quindi bisogna rimuovere uno di quei segnalini. Dal turno dopo la rimozione dell'ultimo segnalino, all'inizio del turno si perde un'unità (non i comandanti); se l'esercito rimane senza unità, la fortezza è perduta e l'assedio quindi è tolto.

Allentamento di un Assedio

Questa è una regola "migliorata" dell'allentamento di base del regolamento ufficiale. Quando un esercito attacca un altro esercito che sta assediando una fortezza, anche l'esercito all'interno della fortezza può aiutare, solo se però c'è un comandante al suo interno! Per farlo, utilizzare un dado personaggio o esercito per l'esercito alleato che arriva da fuori e un dado personaggio per compiere questa sortita d'appoggio. Essendo una sortita, si applicano le regole della sortita. Il giocatore attaccante quindi può, come in un accerchiamento, colpire l'esercito assediante anche con un risultato di 4. Se ci sono regioni libere adiacenti, l'esercito assediante può ritirarsi, se lo vuole.

L'esercito "accerciante" che subisce delle perdite può ripartirle come preferisce tra l'esercito che ha attaccato e quello che ha appoggiato, con una sortita.

POLITICA

Corruzione dei Popoli Liberi

Il giocatore dell'Ombra può muovere un Nazgul (o la Bocca di Sauron o il Re Stregone) momentaneamente in una fortezza dei Popoli Liberi non ancora in guerra, usando un risultato del dado "Personaggio". Così facendo, il giocatore dell'Ombra può sacrificare tutto il resto del turno per corrompere quella nazione; a questo punto tirare un dado da combattimento:

- Con un risultato da 3 a 5, quella nazione retrocede nella tabella politica (se può).
- Con un risultato di 6, quella nazione viene disattivata (se era già disattivata viene retrocessa se può, altrimenti nulla).
- Con un risultato da 1 a 2, quella nazione reagisce alla corruzione entrando direttamente In Guerra.

Se la nazione dei popoli liberi prescelta è già In Guerra, non può essere corrotta, in quanto la volontà ferrea della lotta contro il male non lo permette. Inoltre, gli Elfi non sono mai corruttibili.

Corruzione dell'Ombra

Il giocatore dei Popoli Liberi può corrompere Isengard o i Sudroni e gli Esterling (mai Sauron), qualunque sia la posizione politica della nazione (il male è facilmente corruttibile).

Per corrompere, basta portare uno dei Compagni in una fortezza di Isengard o dei Sudroni ed Esterling. A questo punto, il giocatore dei Popoli Liberi può sacrificare il suo turno e tirare un Dado da Combattimento:

- Con un risultato da 1 a 5, quella nazione retrocede nella tabella politica (se può).
- Con un risultato di 6, quella nazione viene disattivata e, se era In Guerra, posta in posizione neutrale nell'ultima casella in basso.

Come si vede, le forze dell'ombra non si ribellano mai alla corruzione; come già detto, le forze di Sauron invece non sono mai corruttibili.