



MAPPE DEGLI ELEMENTI SCENICI DI AGE OF SIGMAR

TIPOLOGIE DI MAPPA

LEGGERE CON ATTENZIONE QUESTO DOCUMENTO!

AL MOMENTO DELLA PREPARAZIONE DEL CAMPO SARÀ POSSIBILE SCEGLIERE TRA DUE TIPOLOGIE DI MAPPA: ALFA O BETA.

LE MAPPE ALFA SONO PIÙ APERTE, CON MENO NASCONDIGLI E LINEE DI MOVIMENTO PIÙ APERTE.

LE MAPPE BETA SONO MAPPE PIÙ CHIUSE, MENO MANOVRABILI E CON PIÙ POSSIBILITÀ DI SFRUTTARE GLI ELEMENTI SCENICI.

PREPARAZIONE DELLA MAPPA

I DUE GIOCATORI SPAREGGIANO PER DETERMINARE CHI È L'ATTACCANTE E CHI IL DIFENSORE. IL VINCITORE HA LA SCELTA SE ESSERE ATTACCANTE O DIFENSORE. SE ATTACCANTE, POTRÀ SCEGLIERE IL LATO DEL CAMPO DOPO CHE LA MAPPA VERRÀ PREPARATA ED ESSERE IL PRIMO AD INIZIARE A SCHIERARE; SE DIFENSORE, POTRÀ SCEGLIERE IL TIPO DI MAPPA IN USO (ALFA O BETA) E GLI EFFETTI TERRENI MISTERIOSI DEGLI ELEMENTI SCENICI (PAG. 94 PRONTUARIO DEL GENERALE).

N.B.: RISPETTARE SEMPRE LE REGOLE DI POSIZIONAMENTO E DIMENSIONE DEGLI SCENICI FORNITE IN QUESTO DOCUMENTO.



MAPPE DEGLI ELEMENTI SCENICI DI AGE OF SIGMAR

SCHIERAMENTO DEGLI ELEMENTI SCENICI

QUESTE MAPPE FORNISCONO DUE POSSIBILI POSIZIONAMENTI DEGLI ELEMENTI SCENICI. IL POSIZIONAMENTO DEGLI STESSI DOVRÀ TASSATIVAMENTE SEGUIRE LE SEGUENTI REGOLE:

- TUTTI A PIÙ DI 6" UNO DALL'ALTRO
- A PIÙ DI 3" DA QUALSIASI OBIETTIVO
- A PIÙ DI 3" DA QUALSIASI BORDO DEL CAMPO

I BOSCHI, SE NON FISICAMENTE RAPPRESENTATI DA BOSCHI, DOVREBBERO ESSERE SCENICI AD AREA DI ALMENO 4" DI AMPIEZZA NELLA LORO PARTE PIÙ GRANDE.

BOSCHI

QUESTO ELEMENTO SCENICO TAGLIA LA LINEA DI VISTA SE PASSA PER ALMENO 1" ALL'INTERNO DELLO SCENICO A TUTTI I MODELLI CON MENO DI 10 FERITE.

PRESIDI

QUESTO ELEMENTO SCENICO SEGUE LE REGOLE DEGLI ELEMENTI SCENICI PRESIDIBILI PRESENTI NELLE REGOLE BASE. PUÒ CONTENERE FINO A 10 FERITE. E' SEMPRE INTRANSITABILE, ANCHE SE DISTRUTTO.

INTRANSITABILE

NESSUN MODELLO PUÒ MUOVERSI O ESSERE SCHIERATO IN ALCUN MODO SU QUESTO SCENICO. MODELLI CON VOLO POSSONO UNICAMENTE ATTRAVERSARLO.



MAPPE DEGLI ELEMENTI SCENICI DI AGE OF SIGMAR

DIMENSIONI DEGLI ELEMENTI SCENICI

GLI ELEMENTI SCENICI NELLE MAPPE VARIANO IN BASE ALLA DIMENSIONE.

LE INDICAZIONI SONO ORIENTATIVE IN MANIERA CHE OGNI ORGANIZZATORE POSSA CERCARE DI SEGUIRLE POTENDO USARE QUELLO CHE HA A PROPRIA DISPOSIZIONE. OGNI TAVOLO DOVRÀ COMUNQUE AVERE 8 ELEMENTI SCENICI.

NELLO SPECIFICO CI SONO TRE DIMENSIONI DI ELEMENTI SCENICI:

-GRANDI: TALI DA BLOCCARE LA LINEA DI VISTA DI QUASI OGNI MODELLO E RENDERE PIÙ COMPLESSO IL MOVIMENTO SUL TAVOLO (1-2 PER TAVOLO)

-MEDI: PARZIALMENTE OSCURANTI, MENO INGOMBRANTI DEGLI ELEMENTI GRANDI (4-5 PER TAVOLO)

-PICCOLI: ELEMENTI DI DIMENSIONI RIDOTTE, AMPI POCHI CENTIMENTRI (2-3 PER TAVOLO)



MAPPE DEGLI ELEMENTI SCENICI DI AGE OF SIGMAR

EFFETTI TERRENI MISTERIOSI

OGNI ELEMENTO SCENICO DOVRÀ AVERE UN EFFETTO DEI TERRENI MISTERIOSI, PRESENTI A PAG. 94 DEL PRONTUARIO DEL GENERALE 2023-2024. L'UNICA ECCEZIONE SONO GLI ELEMENTI SCENICI DEFINITI COME BOSCHI, I QUALI NON DOVRANNO AVERE ALCUN EFFETTO.

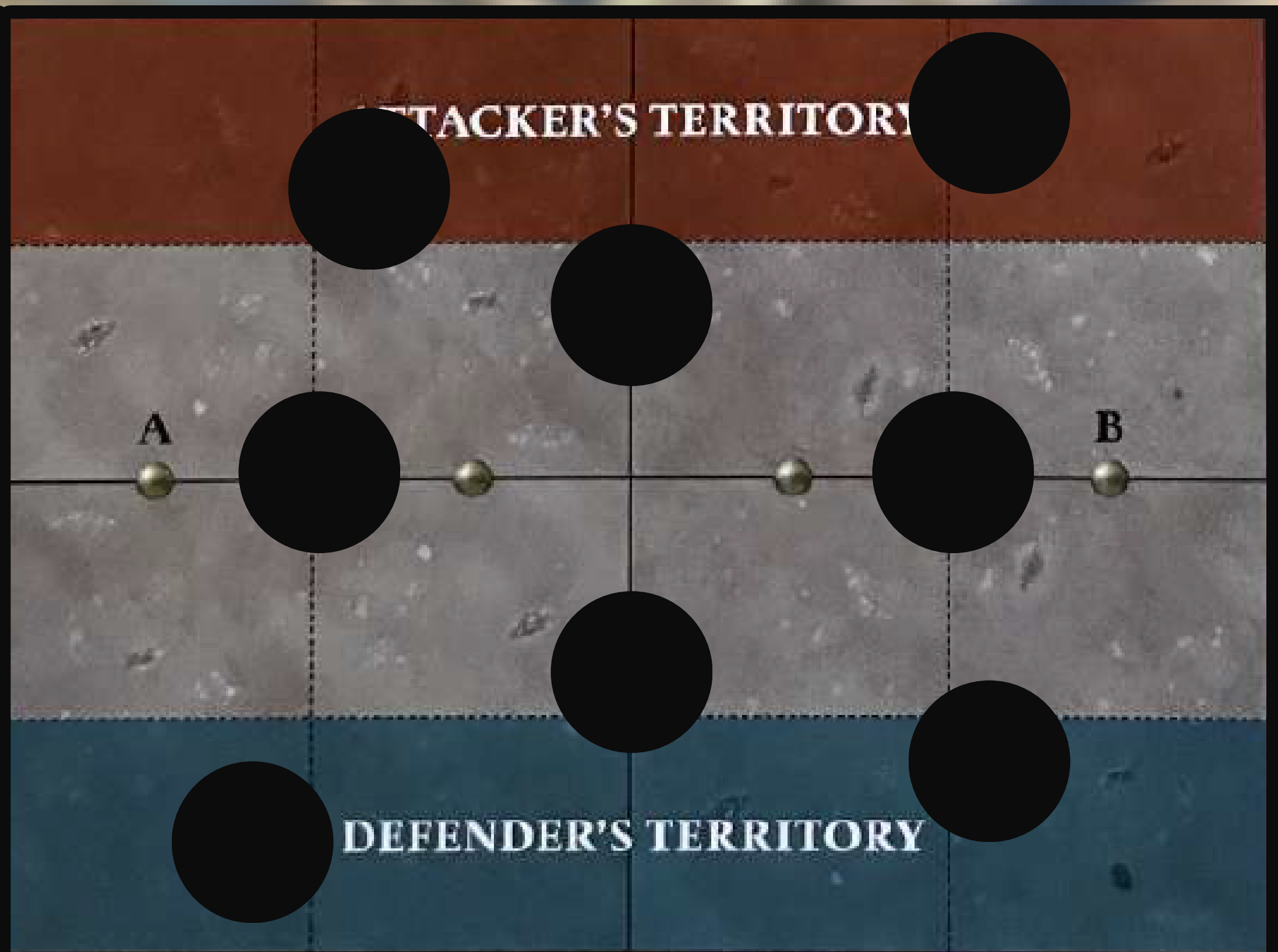
L'ORGANIZZATORE DOVRÀ FORNIRE UN ELENCO DI 6 EFFETTI TERRENI MISTERIOSI NON DUPLICABILI SULLO STESSO TAVOLO (NO DUE ARCANI, NO DUE MISTICI, ECC). SPETTERÀ AL DIFENSORE ASSEGNARLI A SUA SCELTA AI VARI ELEMENTI SCENICI.

SEQUENZA DI PREPARAZIONE DEL TAVOLO:

- SPAREGGIO ATTACCANTE-DIFENSORE
- IL DIFENSORE SCEGLIE SE USARE LA MAPPA ALFA O BETA
- IL DIFENSORE SISTEMA GLI SCENICI IN BASE ALLA MAPPA
- IL DIFENSORE ASSEGNA GLI EFFETTI TERRENI MISTERIOSI
- L'ATTACCANTE SCEGLIE SU QUALE LATO DEL CAMPO SCHIERARE
- L'ATTACCANTE INIZIA A SCHIERARE, PROSEGUENDO CON LO SCHIERAMENTO ALTERNATO COME DA REGOLE
- CHI TERMINA PER PRIMO LO SCHIERAMENTO DECIDE CHI HA IL PRIMO TURNO.



IMPULSO GEOMANTICO (TAB.1-1) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

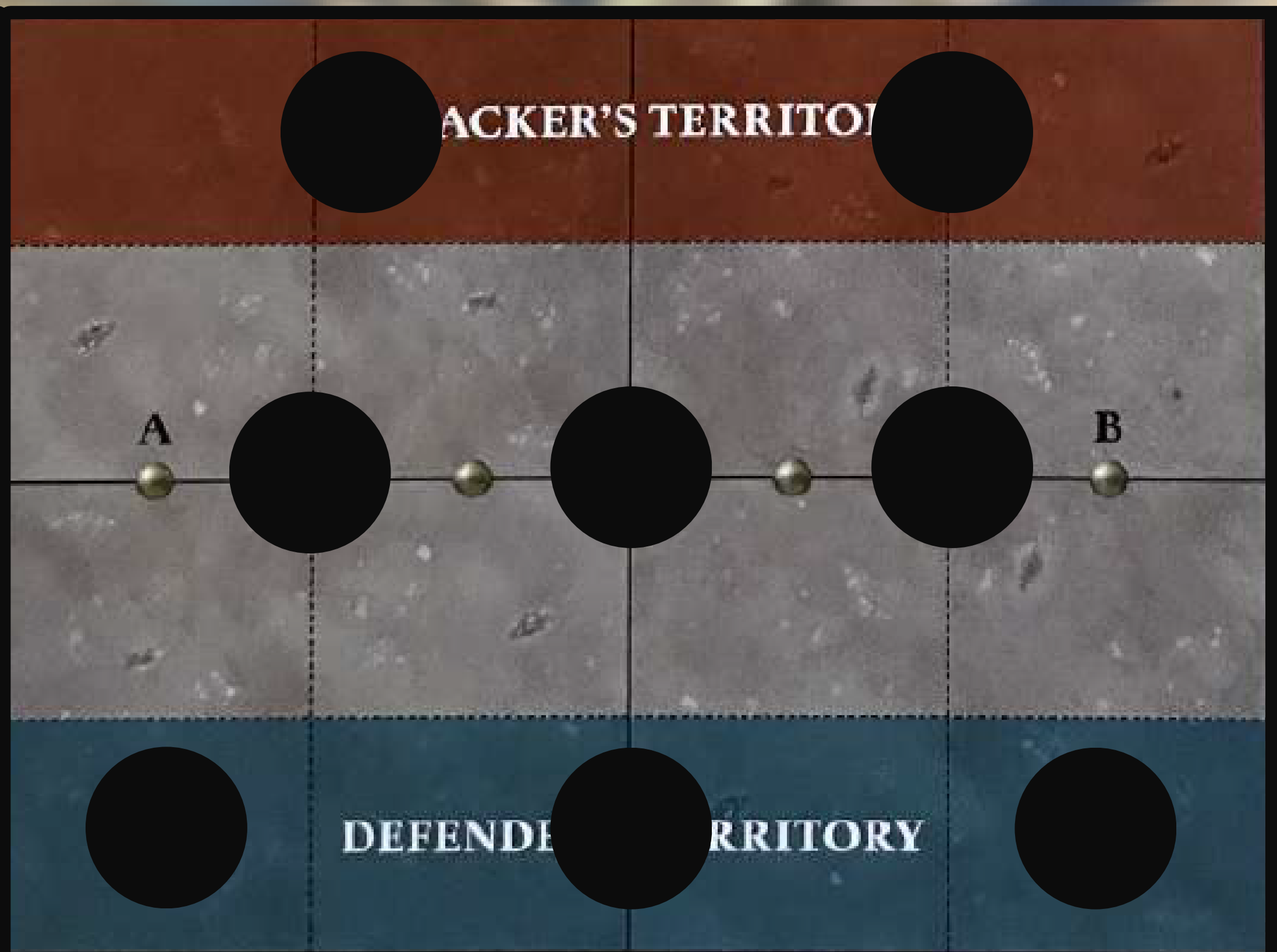
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



IMPULSO GEOMANTICO (TAB.1-1) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

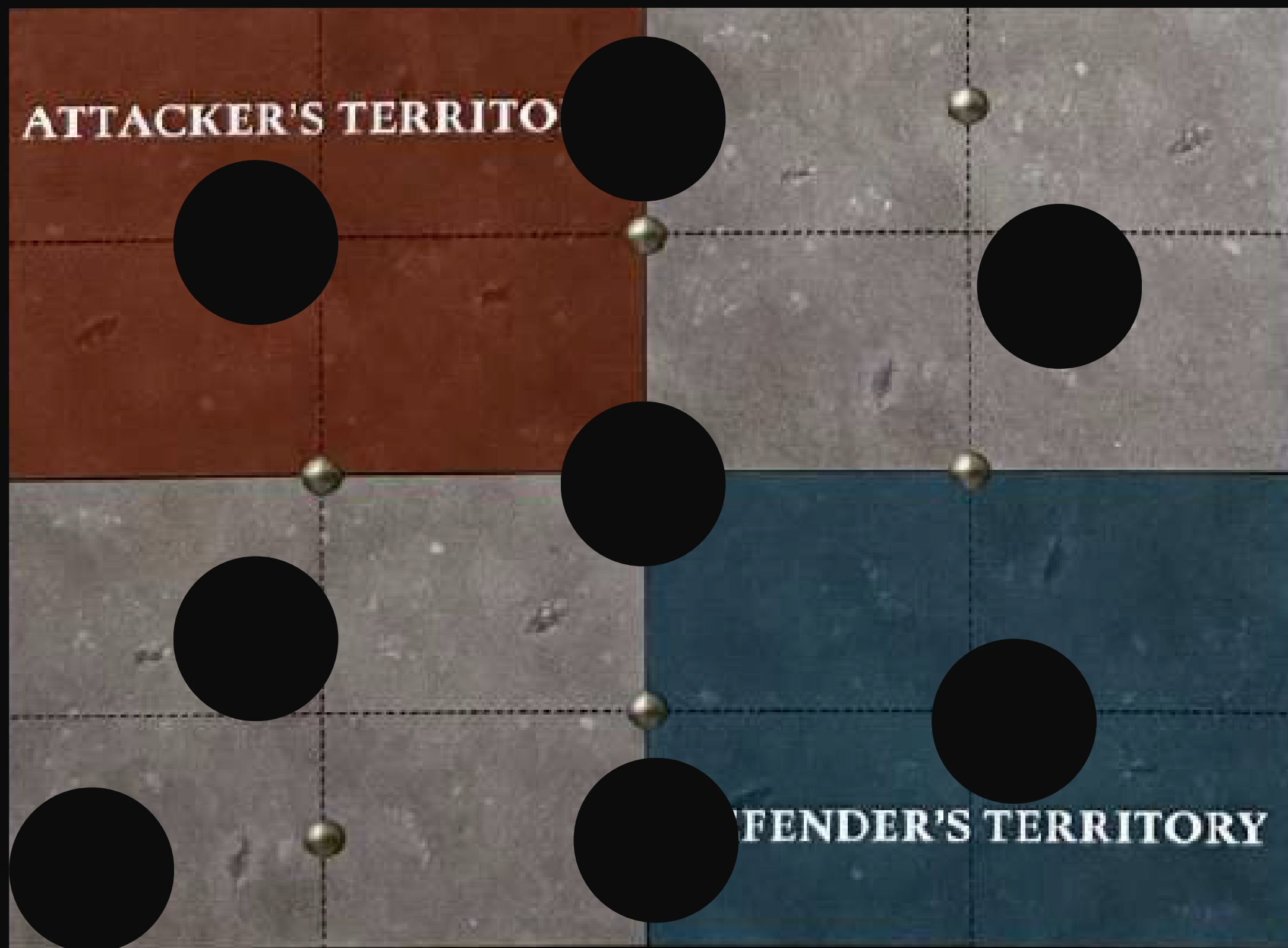
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



CROLLO DEL FULCRO (TAB.1-2) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

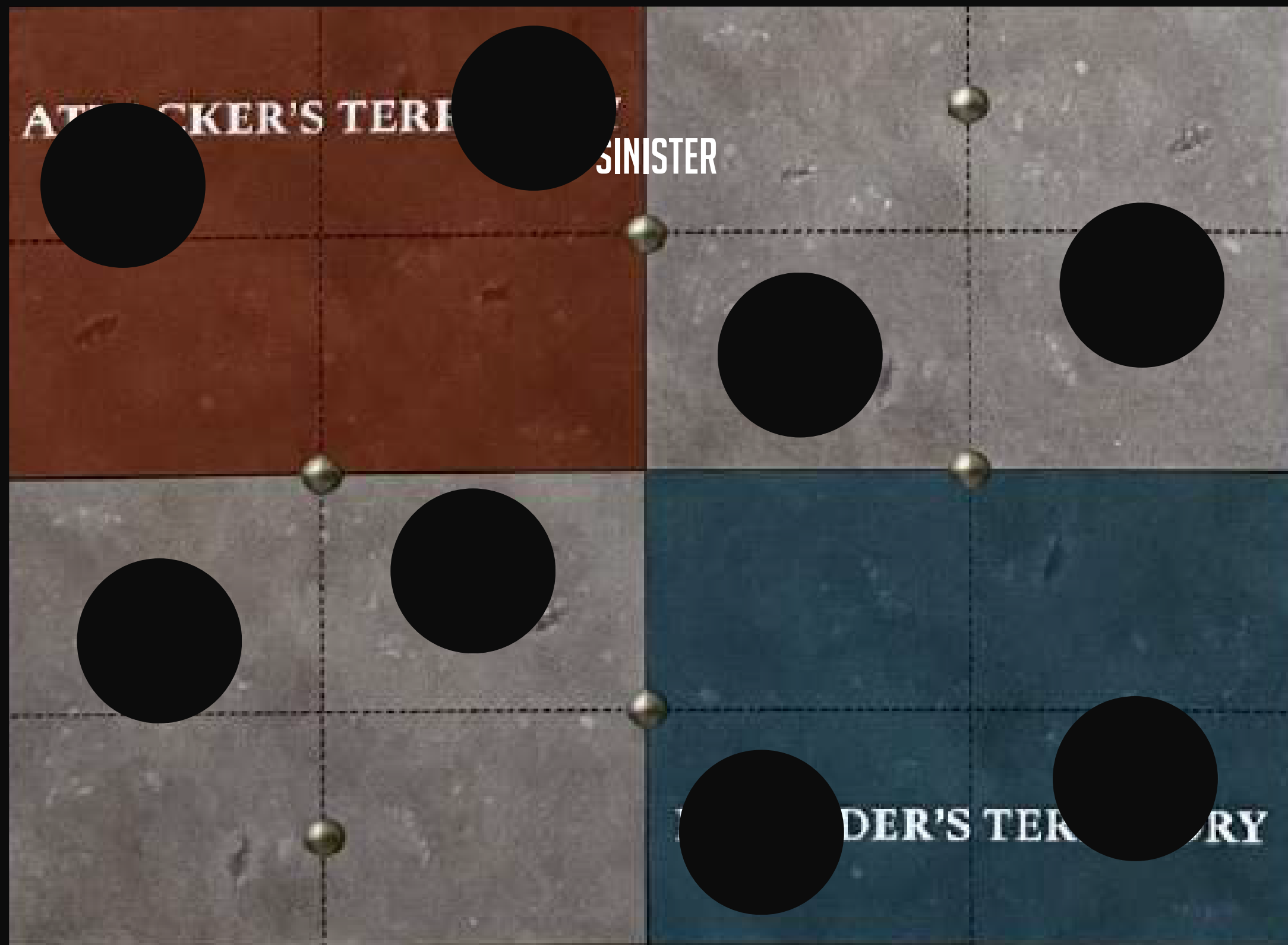
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



CROLLO DEL FULCRO (TAB.1-2) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



LINEE DI COMUNICAZIONE (TAB.1-3) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

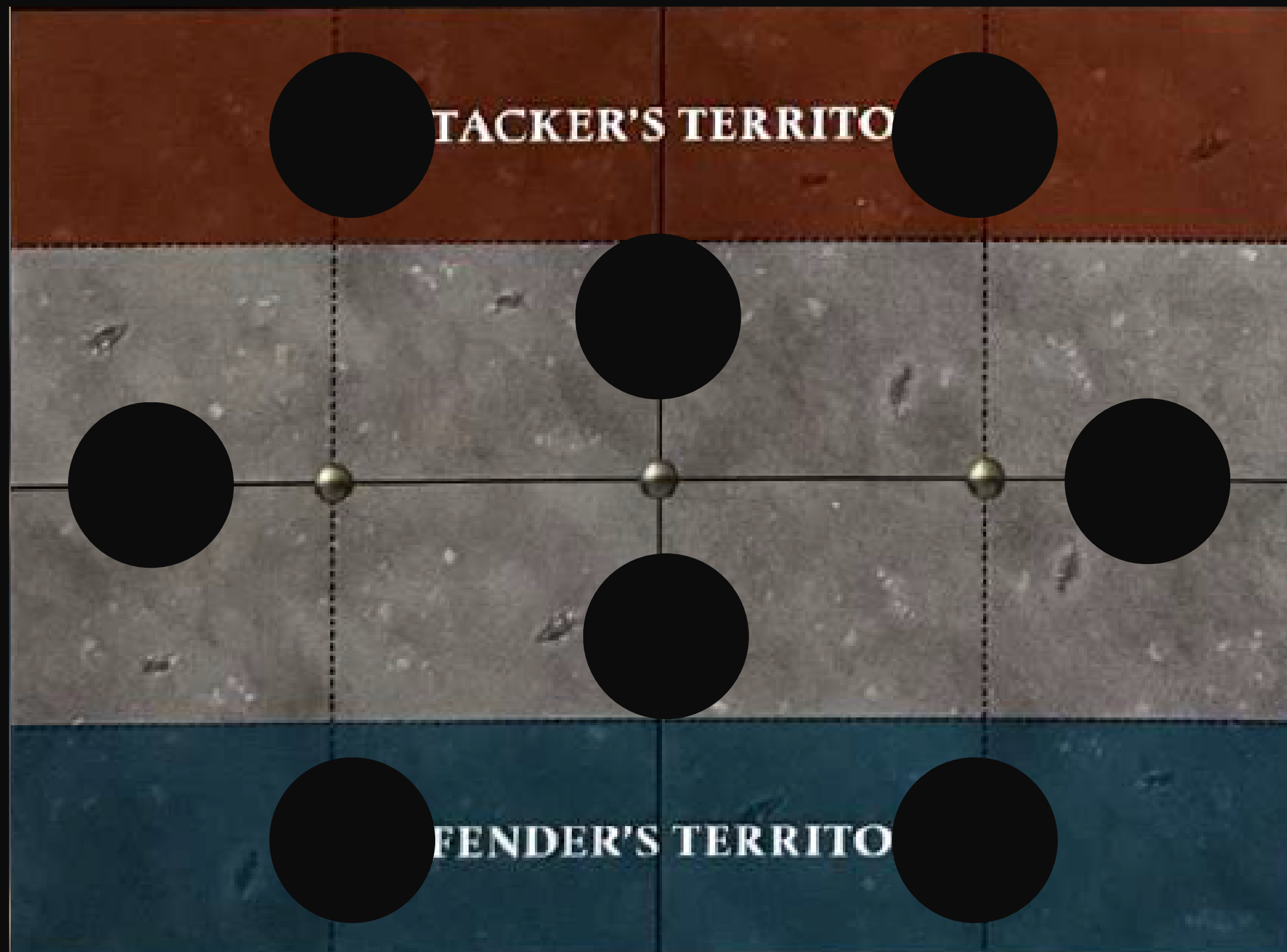
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



LINEE DI COMUNICAZIONE (TAB.1-3) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

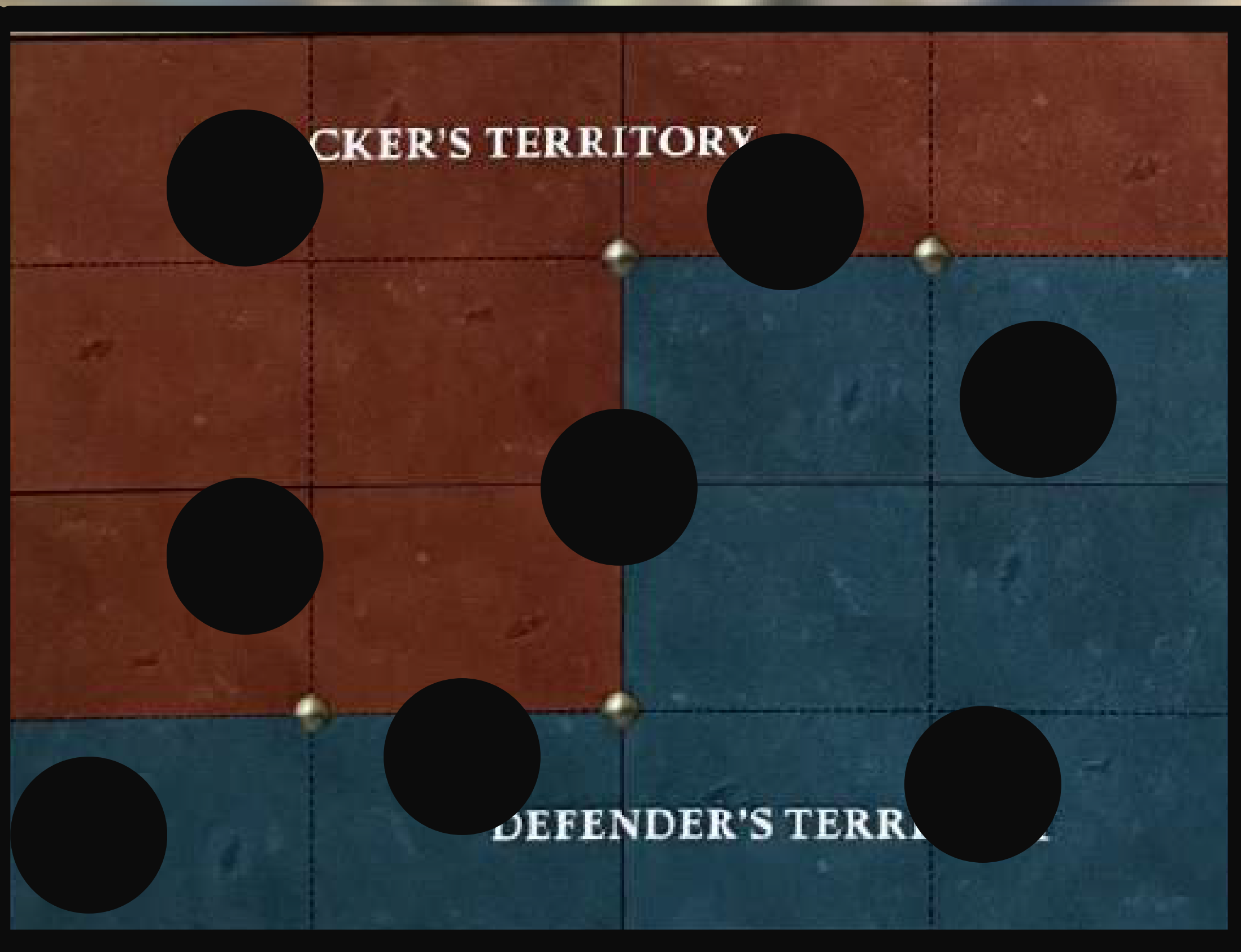
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



OGNI PASSO È IN AVANTI (TAB.1-4) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

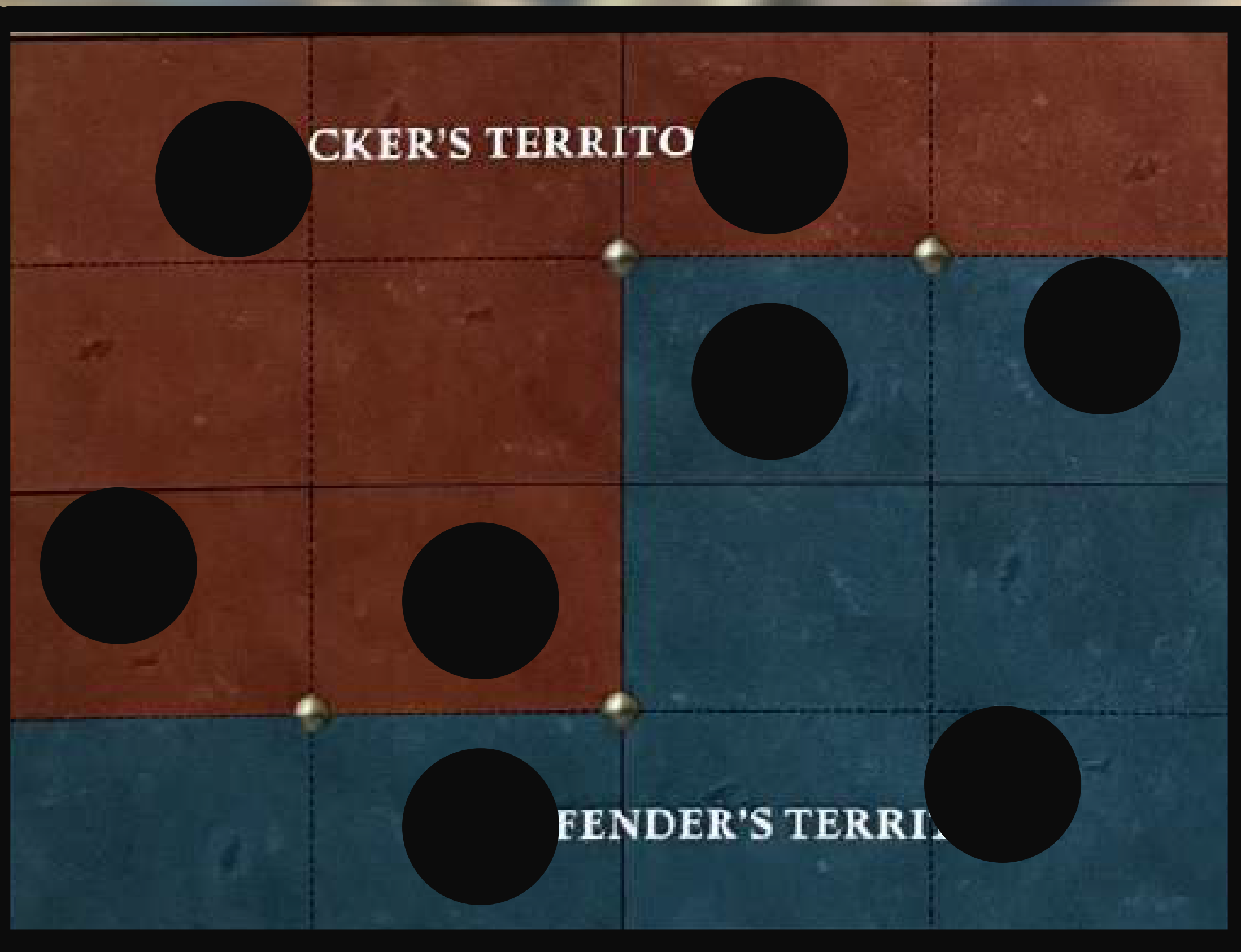
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



OGNI PASSO È IN AVANTI (TAB. 1-4) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

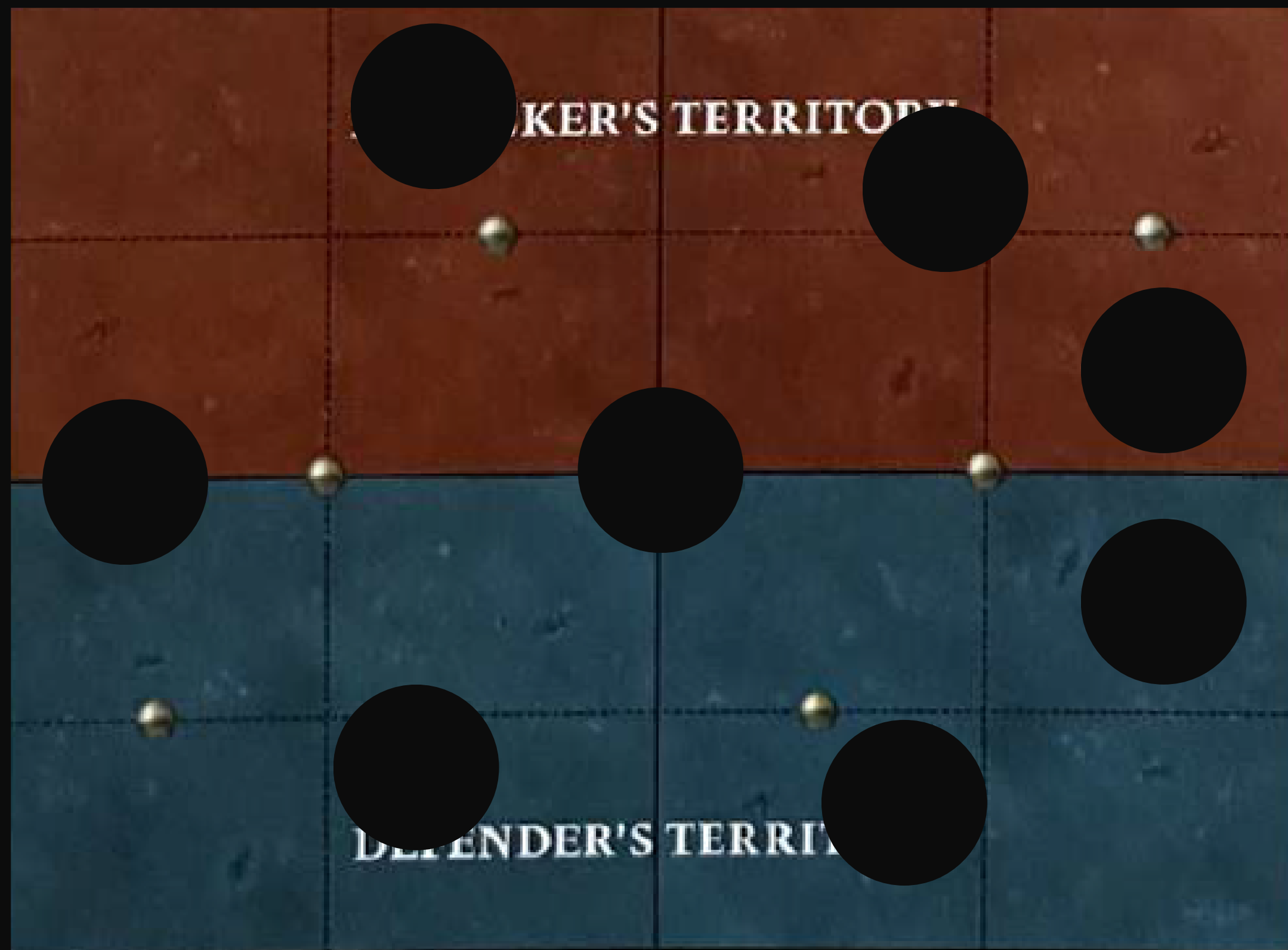
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



RISORSE LIMITATE (TAB. 1-5) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



RISORSE LIMITATE (TAB. 1-5) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

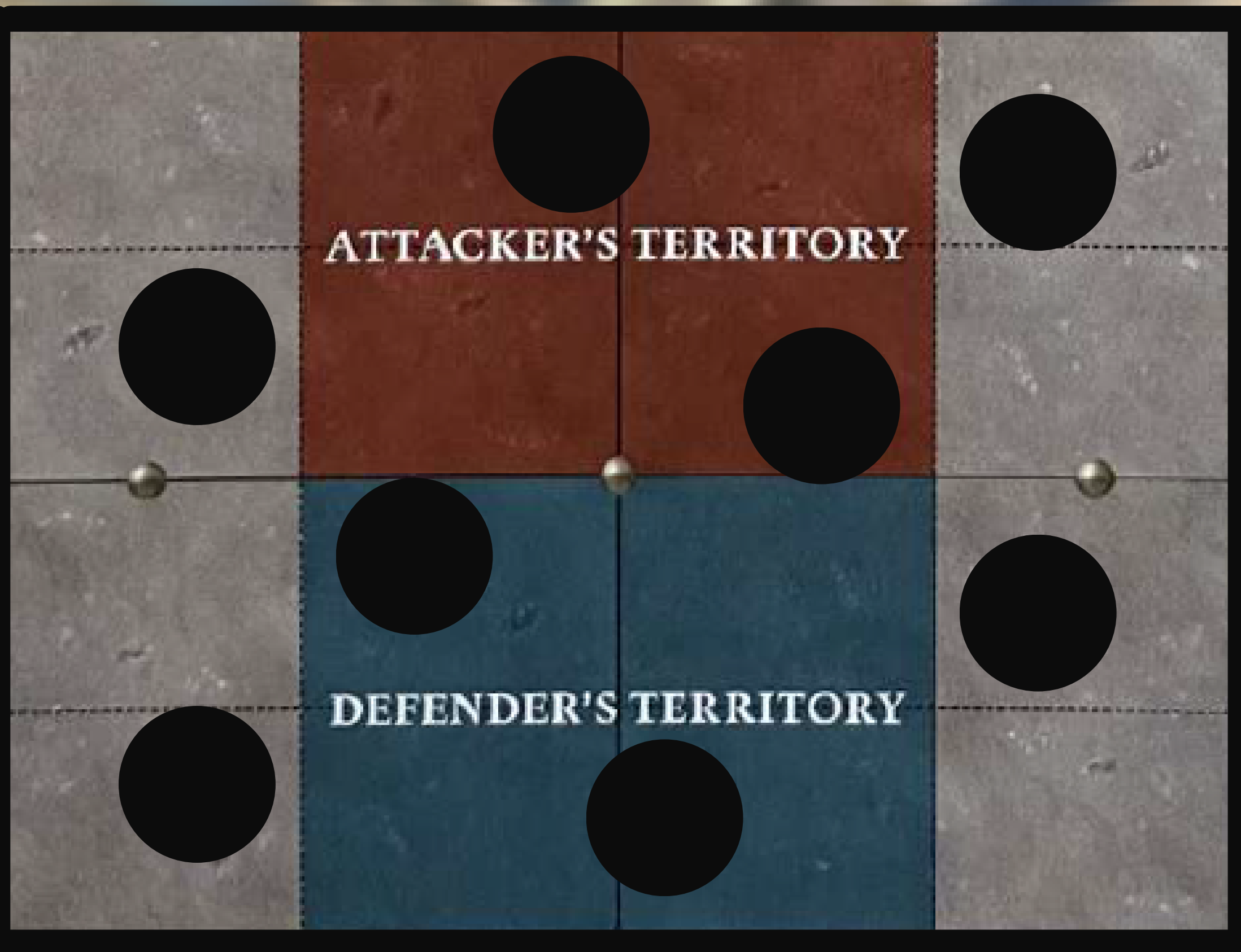
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



TENDERE LA TRAPPOLA (TAB. 1-6) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



TENDERE LA TRAPPOLA (TAB. 1-6) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

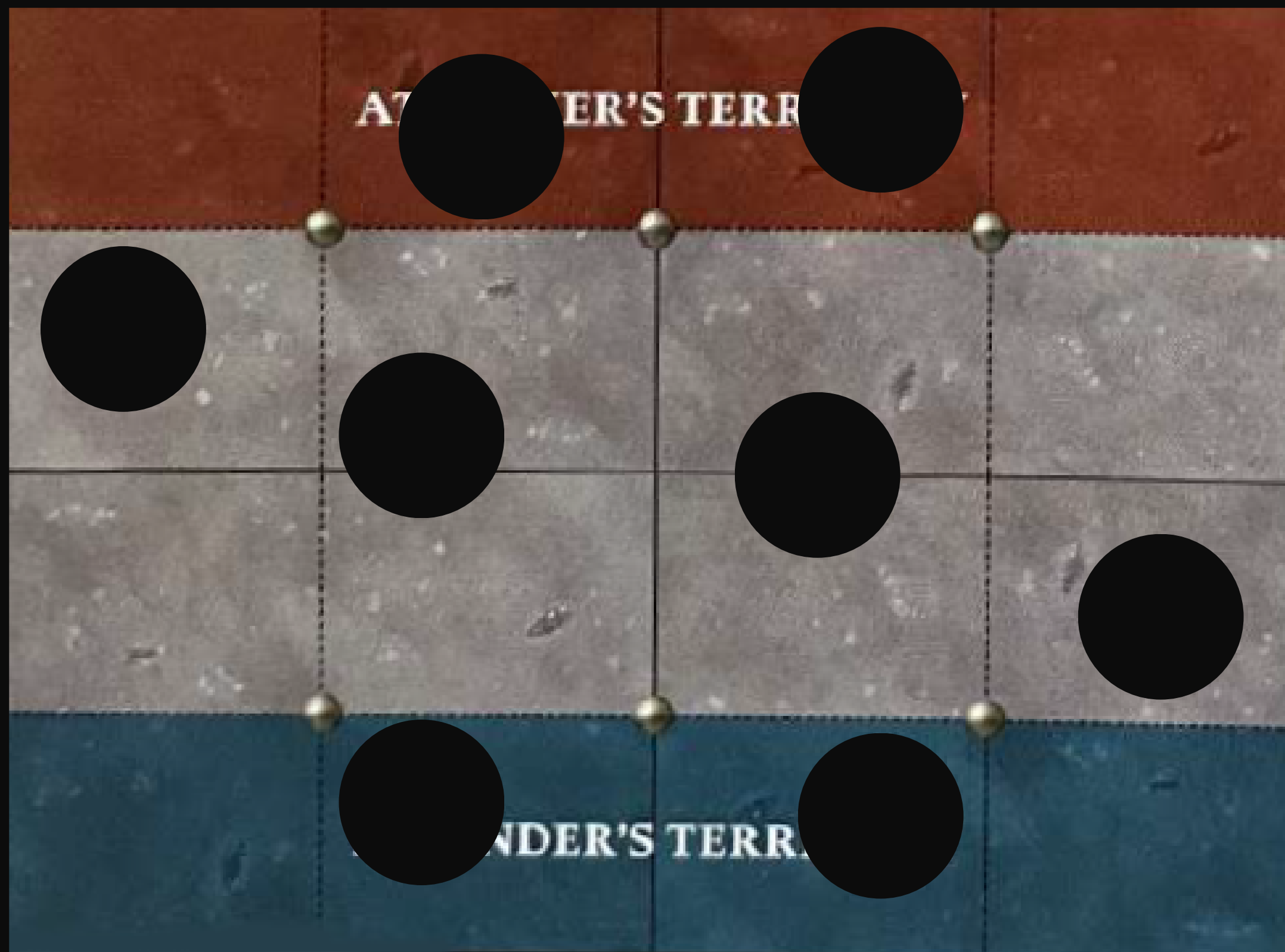
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



FONTANE DI GHIACCIO (TAB. 2-1) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

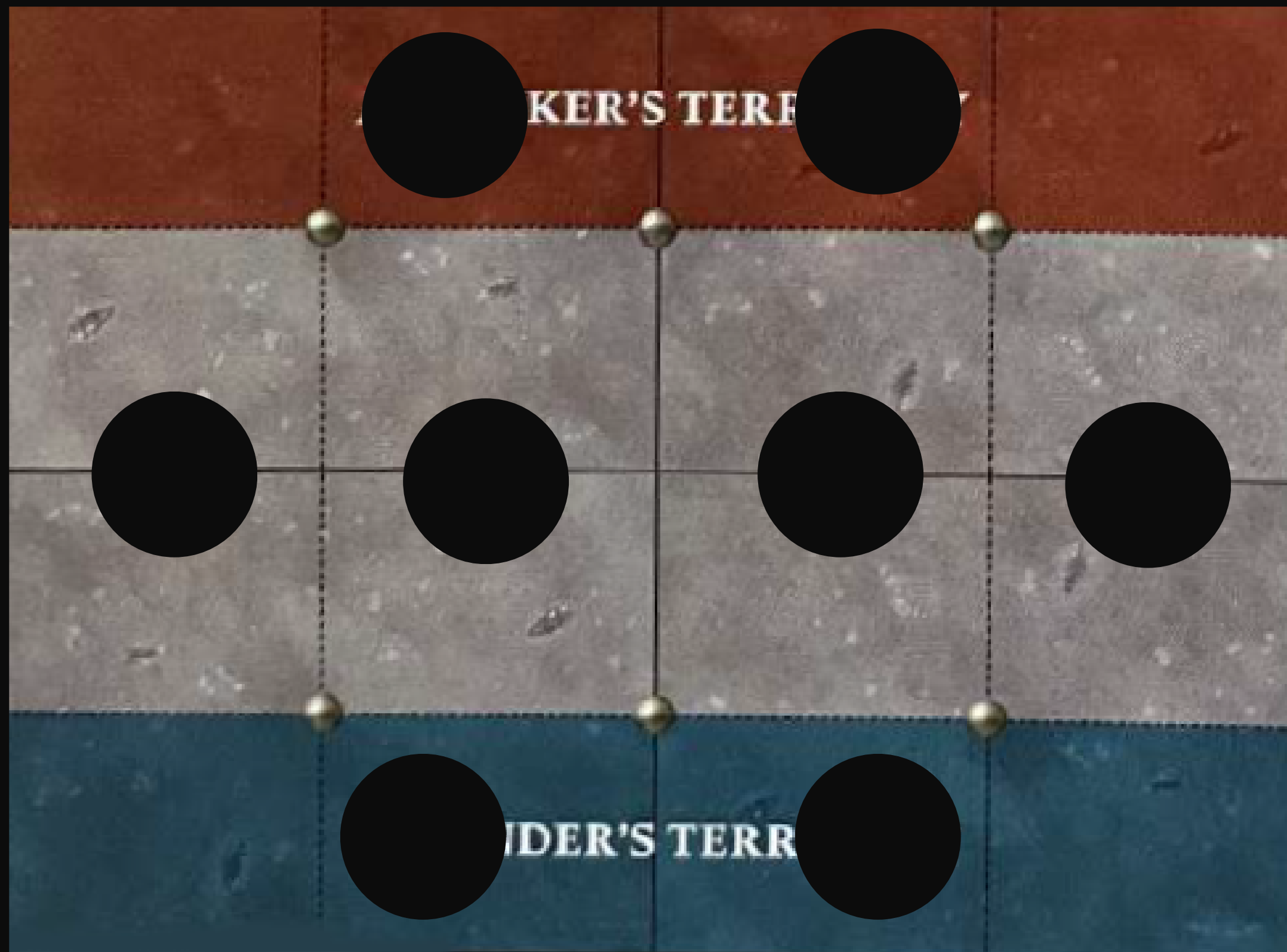
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



FONTANE DI GHIACCIO (TAB. 2-1) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

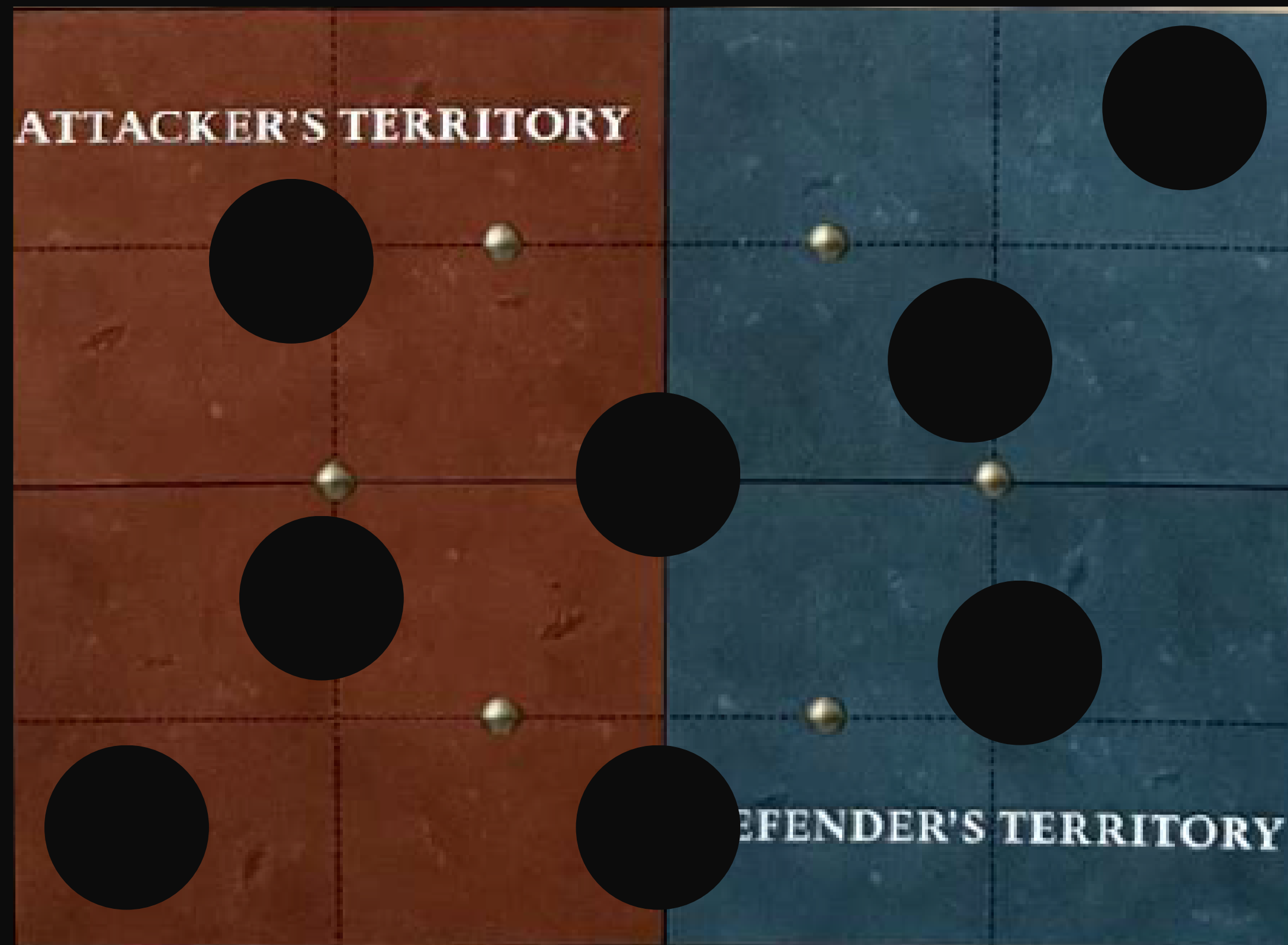
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



I CAMPI DI GHIACCIO (TAB. 2-2) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

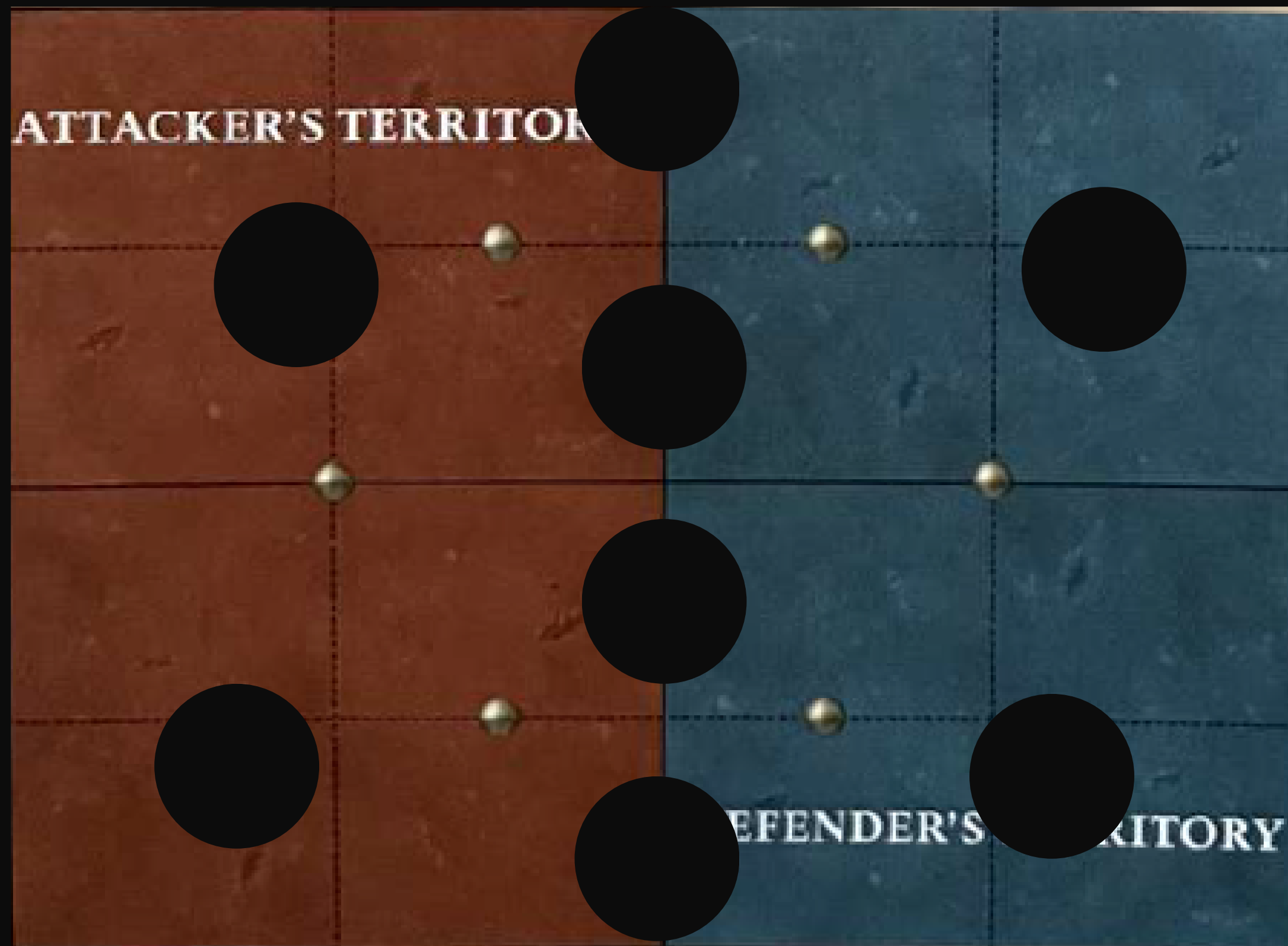
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



I CAMPI DI GHIACCIO (TAB. 2-2) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

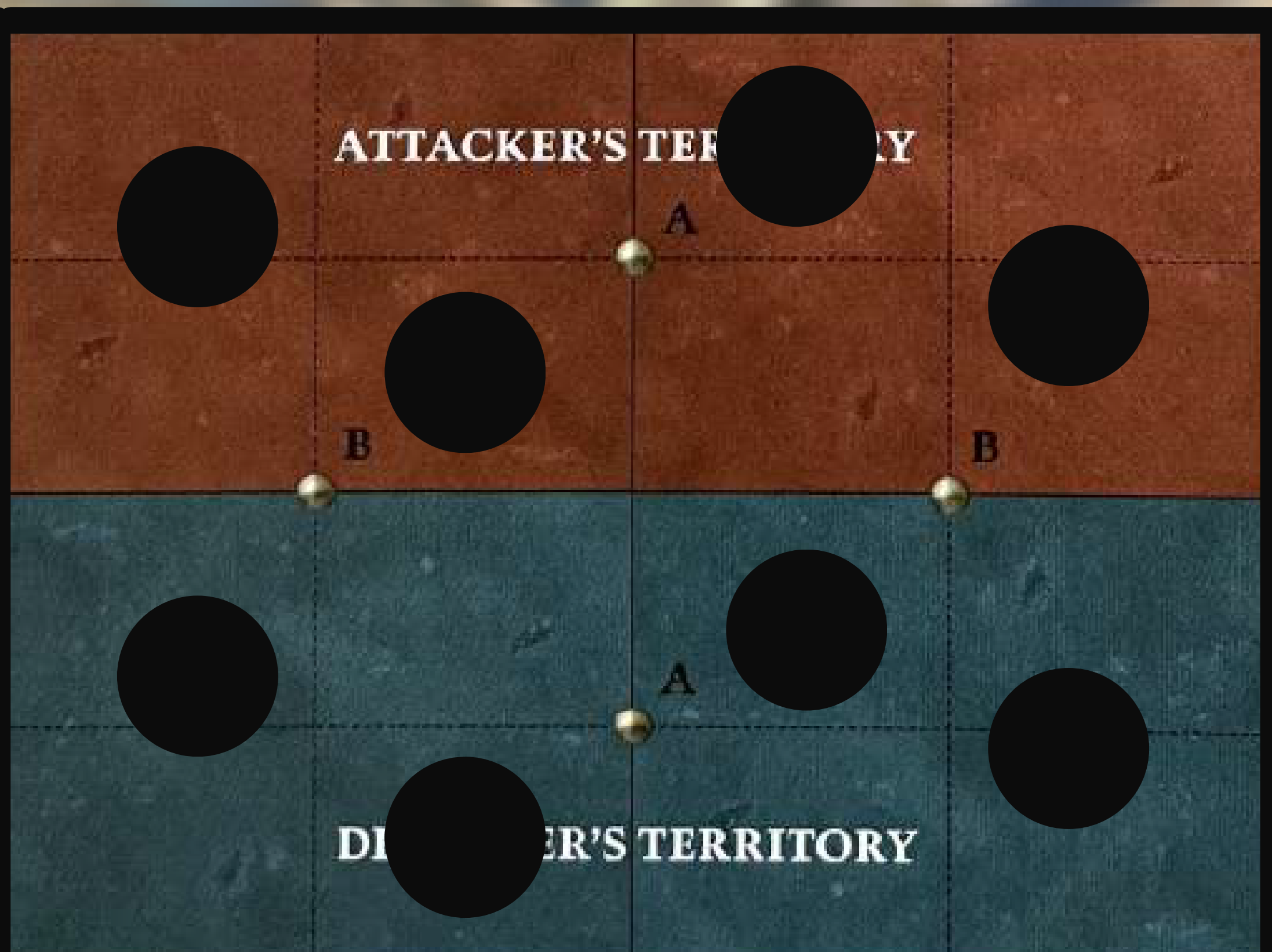
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



FLUSSO DI POTERE (TAB. 2-3) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

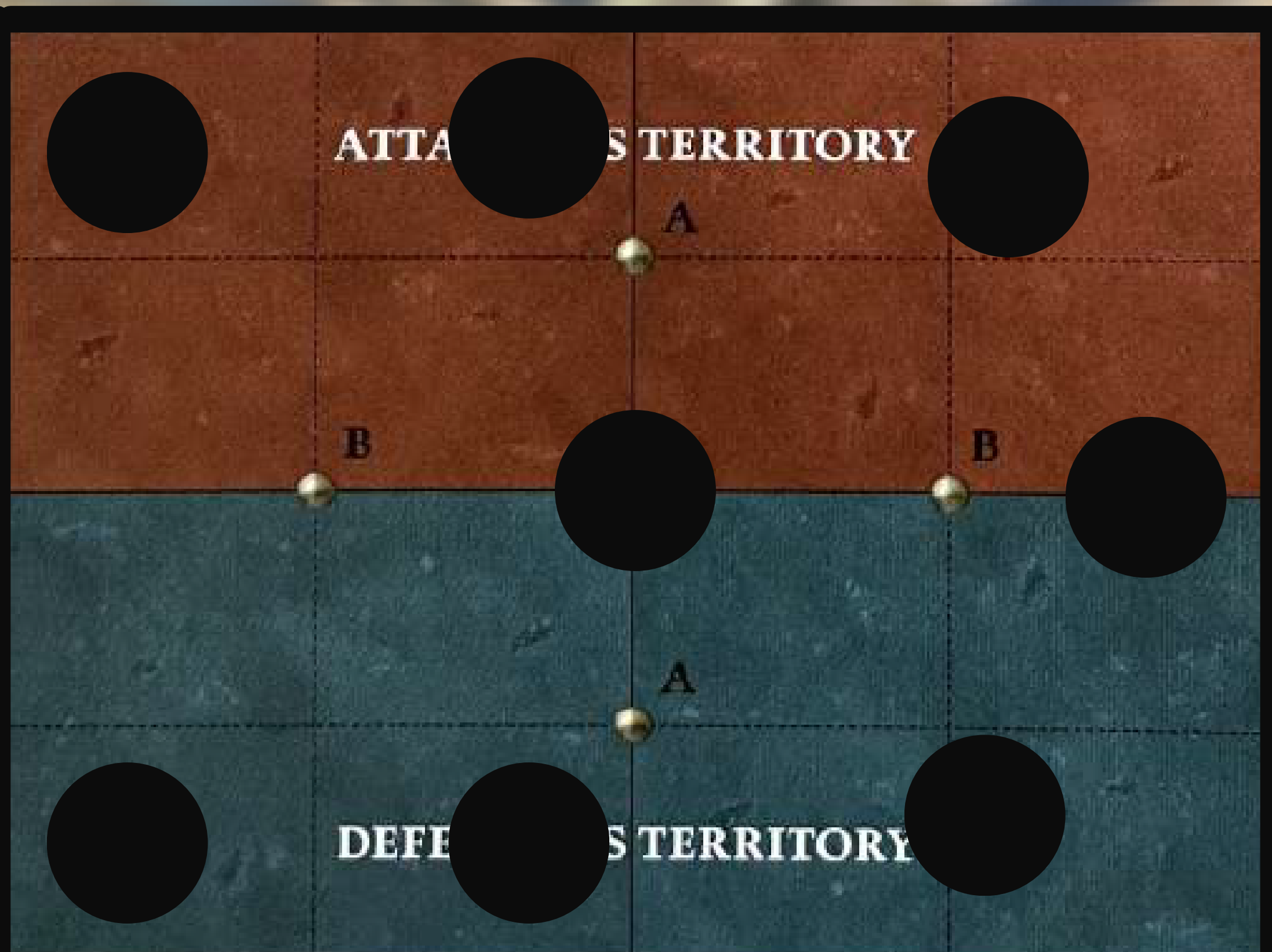
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



FLUSSO DI POTERE (TAB. 2-3) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

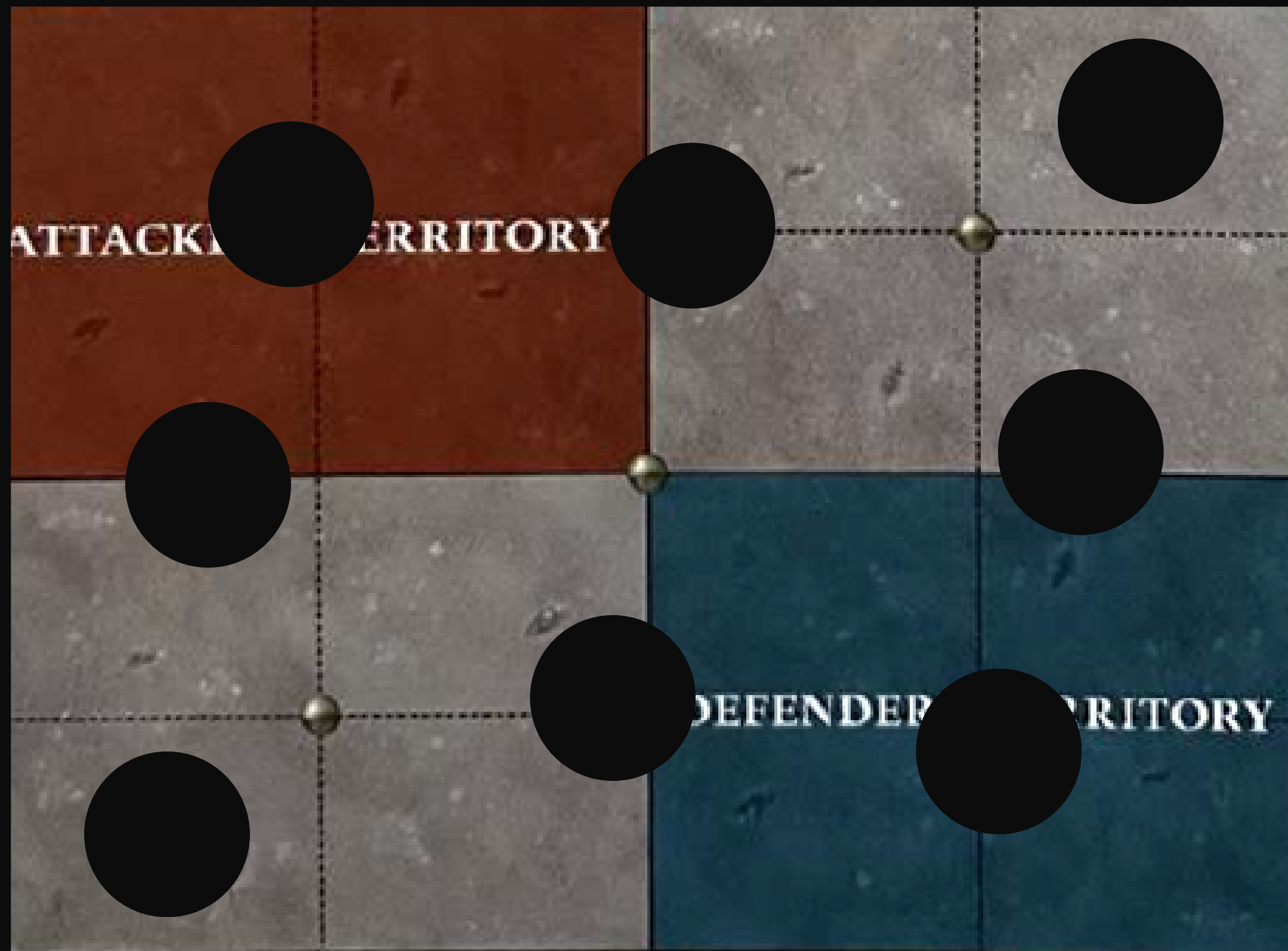
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



L'ALGIDO ZEFIRO (TAB. 2-4) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

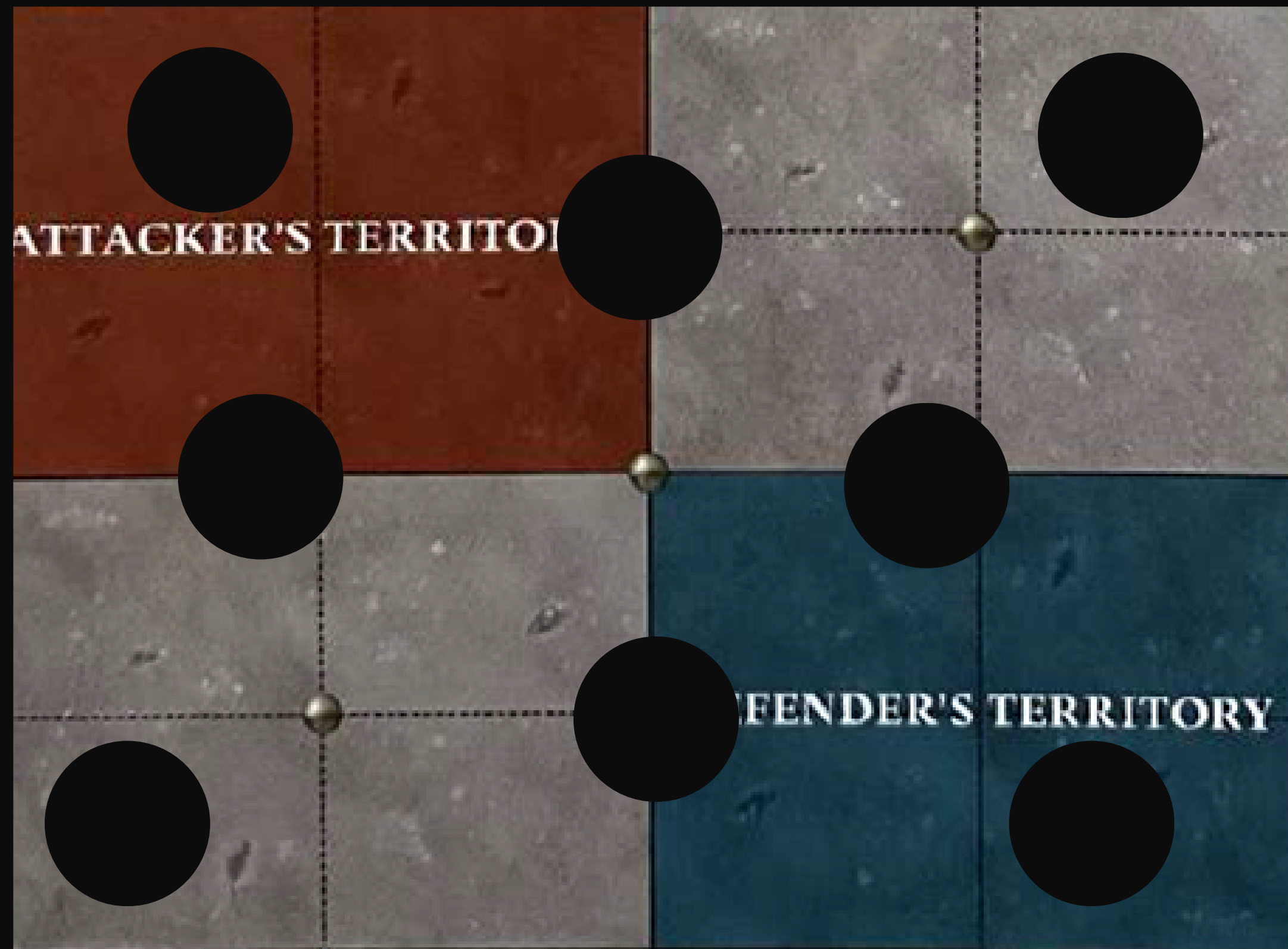
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



L'ALGIDO ZEFIRO (TAB. 2-4) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



CHI NON RISICA NON ROSICA (TAB. 2-5) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

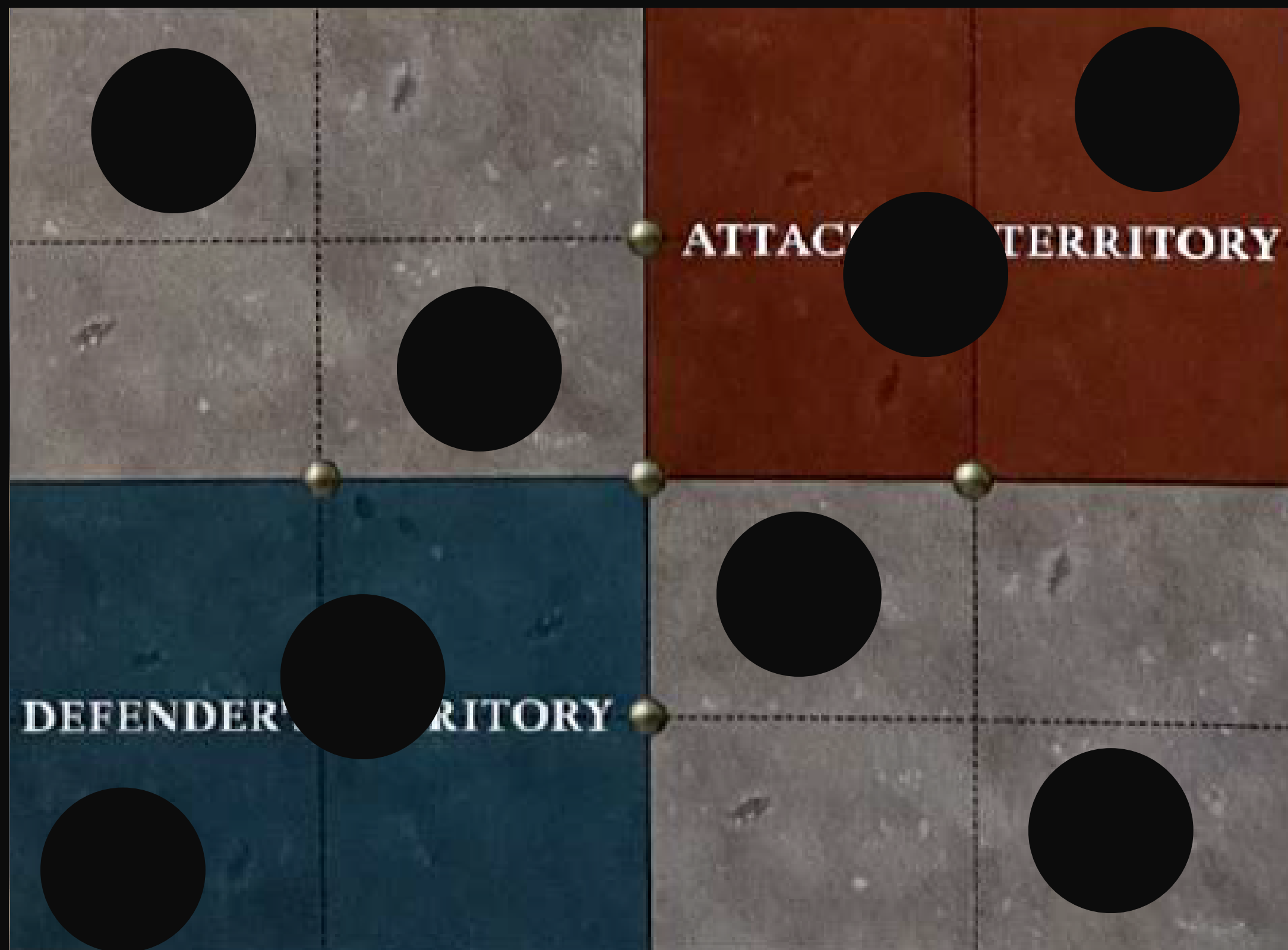
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



CHI NON RISICA NON ROSICA (TAB. 2-5) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

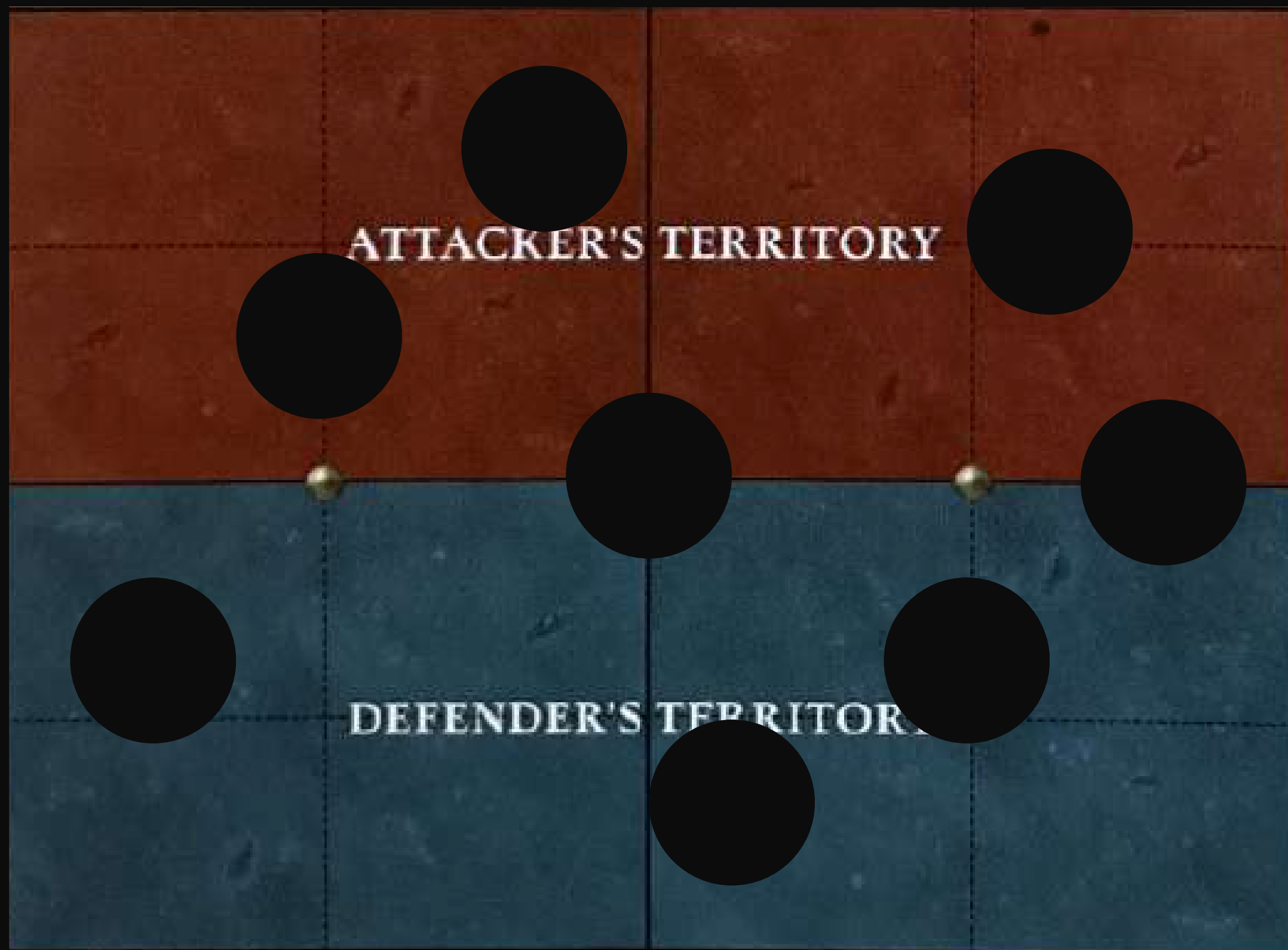
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



TORRI NELLA TUNDRA (TAB. 2-6) - MAPPA ALFA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

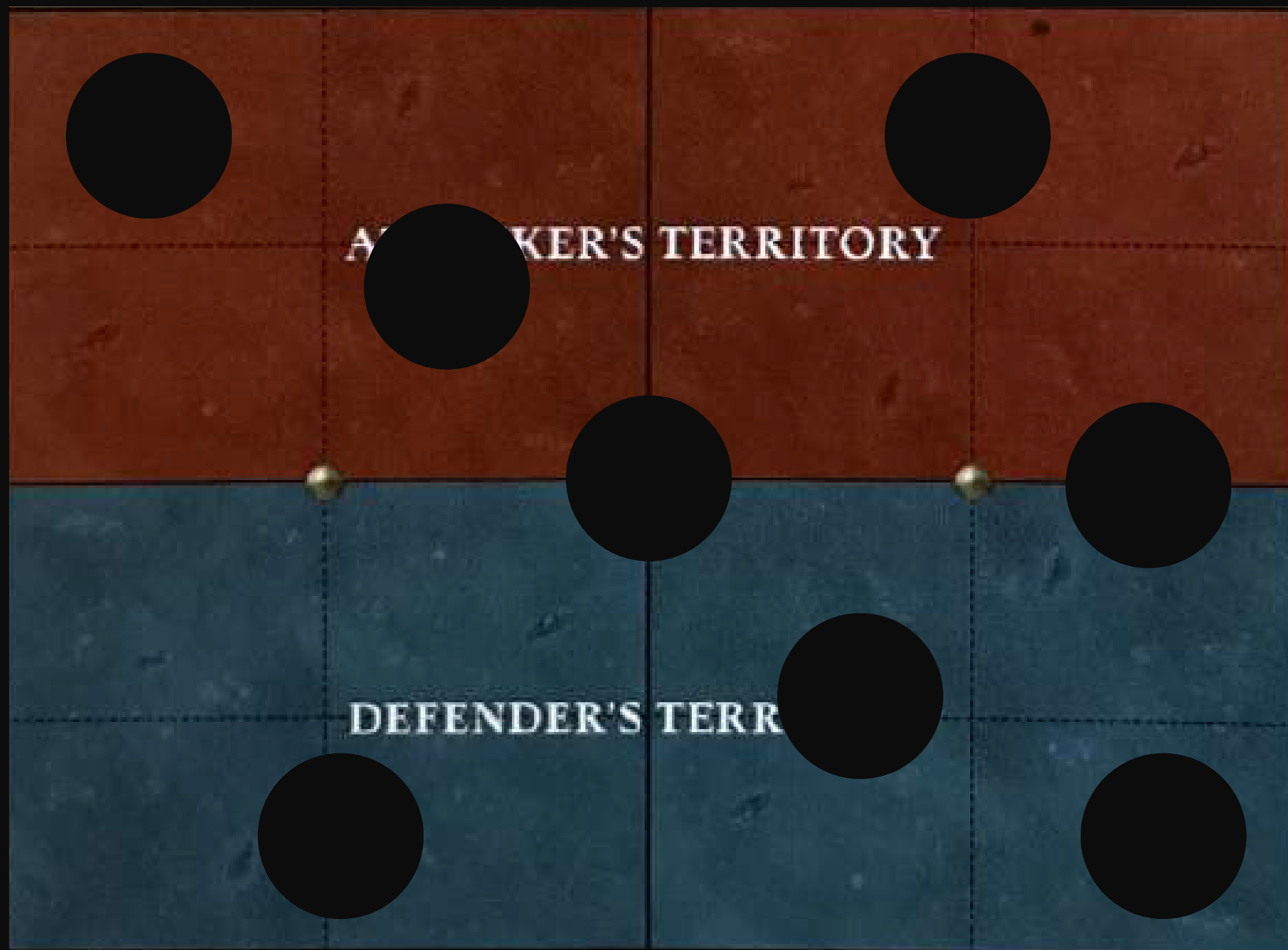
- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE



TORRI NELLA TUNDRA (TAB. 2-6) - MAPPA BETA



COMPOSIZIONE DELLA MAPPA:

- 2 SCENICI GRANDI
- 4 SCENICI MEDI
- 2 SCENICI PICCOLI

DI QUESTI:

- 1 BOSCO IN OGNI ZONA DI SCHIERAMENTO
- 2 SCENICI INTRANSITABILI
- 1 O 2 GARRISON DA 10 FERITE