

EDITORIALE

Cari soci,

probabilmente qualcuno si sarà domandato “Vuoi vedere che questa storia della fanzine è una bufala e che i prossimi numeri non usciranno mai?”. Ebbene, a confermare che i nostri soci meritano solo il meglio potevo forse abbandonare questo ambizioso progetto? La risposta è no, naturalmente (zitti là in fondo, non ridete, ché vi sento...).

Innanzitutto una buona notizia. Vi avevo informato del superamento della quota dei cinquanta soci già nel primo numero della *LIUTzine*. Ora posso comunicarvi con un certo orgoglio che abbiamo abbattuto il muro delle SESSANTA ISCRIZIONI! Come sempre la LIUT si conferma associazione aperta e democratica, sempre desiderosa di nuovi soci per creare un ambiente amichevole e scherzoso, e solo successivamente (se il gioco appassiona) appoggiare eventuali iniziative competitive. Vi voglio ringraziare a nome di tutto il direttivo per il sostegno che date a questa filosofia fondante dell’associazione, testimoniato dalla vostra presenza in continua crescita.

Ora, al sodo. È un grande periodo per le nostre iniziative di Bloodbowl e di Warhammer 40000, che annoverano sempre presenze più che gratificanti. La sfida per il prossimo futuro è il rilancio del Fantasy (il nostro responsabile avrà parecchio da fare prossimamente) che, complice la fine della settima edizione e una fisiologica stanchezza, si stava ultimamente trascinando a fatica.

Ma a dare un vigoroso colpo di spugna l’uscita dell’*OTTAVA EDIZIONE* di Warhammer Fantasy Battle, prevista ufficialmente per il 10 luglio. Abbiamo già ospitato la presentazione dell’evento da parte dello staff di GW Torino (gli ottimi Stefano ed Esteban), e in quella occasione abbiamo fatto registrare un record di presenze, eccezionale considerato il periodo estivo.

Ma per il futuro... occhi aperti! Come al solito vorremmo aiutare i nostri soci a essere sempre tra i più preparati in circolazione, perciò nei prossimi tempi metteremo in campo tutta una serie di iniziative dedicate alla nuova edizione, già cominciata con l’anteprima della stessa sul nostro forum sociale, e che proseguirà con eventi di ogni genere. Per il momento non perdetevi lo speciale di questo numero, alla sezione *Elzeviro!*

Vi saluto e vi do appuntamento al prossimo numero!

Alex Possetto (Gmoradin) – Caporedattore *LIUTzine*.

È ACCADUTO

Associazione: il 29/6/2010 abbiamo avuto l’onore di ospitare nella nostra sede la **Presentazione dell’Ottava Edizione** di Warhammer Fantasy Battle. Lo staff di GW Torino, rappresentato da **Stefano Masiero** ed **Esteban Doati** (tra l’altro conosciuti anche come ottimi giocatori e membri del temuto Covo delle Vipere) ha messo in scena un’epica battaglia tra i nani del nostro “giovane socio anziano” Silvio Orengo (lo re dei sepolcri) (nel senso che è giovane ma ha circa 15 anni di anzianità di Warhammer) e gli alti elfi di Daniele Grasso (Saint Of Killers), prestatato per l’occasione ai fasti del Vecchio Mondo dai tavoli del XLI Millennio.

La partita è stata combattuta e avvincente, grazie anche alla nutrita partecipazione di pubblico e alla curiosità per il nuovo regolamento. Alla fine la stoica resistenza dell'ultimo martellatore di una numerosa unità ha negato la vittoria decisiva a Daniele, ma il giocatore si consolerà con l'eroica prestazione dei suoi principi drago, capaci di annientare da soli il resto della possente (e immobile ;-)) unità nanica!

Un grande ringraziamento va ai *GW boys*, per la gentile partecipazione e il bagno di folla (e di domande) che hanno pazientemente sopportato fino a tarda sera, e a tutti i soci che sono intervenuti. Ora si apre un periodo decisamente intenso per il Warhammer Fantasy dell'associazione: saranno organizzati alcuni eventi per dare slancio al gioco nella nuova edizione, e il settore comunicazione contribuirà con il bigname del nuovo regolamento che potete già trovare sul forum (sezione Giochi/Warhammer Fantasy Battles) e soprattutto con uno speciale a puntate che inizia su questo numero della *LIUTzine*, dedicato alla presentazione delle novità regolamentari e in particolare alle differenze tra settima e ottava edizione, per rendere la transizione la più morbida possibile. Vi rimando per questo alla sezione *Elzeviro*.

Warhammer Fantasy: il 28/3/2010 si è tenuto nei locali del Magic Lair, in Via Durandi 9, l'annuale **Torneo a Coppie LIUT**, evento storicamente molto amato e teatro di molti clamorosi ritorni ai tavoli da gioco da parte di giocatori da lungo assenti, solo per assaporare il clima di chiassosa competizione che si può respirare soltanto in un torneo di questo genere...

L'ambiente si è surriscaldato già in febbraio, con la clamorosa notizia che il pluripremiato Foresti avrebbe fatto coppia nientemeno che con il mitico *sensei* Sforzin. La coppia si candidava prepotentemente per la vittoria finale.

Ma veniamo al torneo: la LIUT ritorna agli antichi fasti dei suoi gloriosi tornei a coppie, che in passato hanno già fatto registrare 48 e addirittura 71 partecipanti (35 coppie più jolly), con 44 presenze e soprattutto con molte coppie comprendenti giocatori storici LIUT da tempo lontani dai tavoli (come Pezzuto insieme all'irriducibile Fiore, lo stesso Sforzin insieme a Foresti, e le coppie Morgillo/Stano e Senes/Del Forno).



L'annuale Torneo a Coppie LIUT di Warhammer Fantasy in pieno svolgimento

Gli skaven si confermano esercito difficilmente affrontabile e si presentano in numero considerevole (come richiede il loro background), al fianco di ogni tipo di alleato concesso; insomma: la coppia da battere è skaven/whatever, con skaven/demoni forse un gradino sopra gli altri (e infatti monopolizzatori dei tavoli alti). A 1000+1000 se possibile i topi sono ancora più forti,



I Campioni (a sinistra Foresti, a destra Sforzin) nell'atto di convincere un avversario delle loro ragioni

e la tripla di incensiferi accompagnata dal tremendo abominio fornisce una forza di impatto devastante. Il torneo si conclude con la strepitosa affermazione della coppia da battere, con 60 punti su 60. Sul podio finiscono anche le coppie ospiti Paggi/De Guidi (Fondazione) e Boero/Baldi (Raminghi Astigiani).

Una menzione per il premio sportività va alla coppia (assai sofferta ;-) Possetto/Gallo: alla terza partita al tavolo 4 sono pienamente in corsa per il podio (se non per la vittoria, visto il vantaggio di Foresti/sensei), quando i loro avversari, Stano/Morgillo, devono abbandonare per aver subito lo scacco della loro automobile. I nostri si rendono conto che ai tavoli superiori la bagarre è alle stelle, e non sembra giusto superare tutti con una vittoria a tavolino. D'accordo con l'organizzazione rifiutano così il 20-0 a tavolino che avrebbe significato secondo posto assicurato. Eppure anche con un 10-10 sono comunque in zona podio, a pari punti con i terzi classificati. Concordano allora di essere ulteriormente retrocessi, arrivando così ai piedi del podio. Una piccola citazione è doverosa, in questo Warhammer di cavillatori e rankingatori ;-).



-La LIUT è felice di dare il benvenuto sulla scena dell'attività torneistica piemontese a una nuova associazione, i **Vendemmiatori Implacabili**. Questa giovane compagine ha tenuto il suo primo torneo ufficiale (nientemeno che l'ultimo torneo FIGW di settima edizione del nord Italia (con il vecchio sistema!) il 4/7/2010 a Crescentino (VC). Purtroppo la LIUT non è riuscita a organizzare una debita partecipazione, ma in compenso manteniamo la promessa di fornire adeguata pubblicità a questi ragazzi, che comunque sono stati gratificati da un'affluenza notevole, nonché

dalla presenza di vari campioni (tra cui il vincitore finale Inzitari). A detta di tutti il torneo è stato piacevolissimo e di una organizzazione esemplare. Aggiungiamo i nostri complimenti e facciamo un grosso in bocca al lupo alla nuova realtà piemontese, ripromettendoci di incontrarci presto sui tavoli da gioco, e naturalmente ai tornei LIUT, dove saranno i benvenuti (anche se molti di loro sono già ferventi torneisti).

-Doverosi riconoscimenti per l'unico giocatore che in questo periodo dona fasti al nome della LIUT nell'universo fantasy: Andrea Ninni, classificatosi secondo al **torneo del Games Player Shop del 27/6**.

Warhammer 40000: Si è conclusa con la finalissima il 20/4/2010 l'edizione 2010 dell'Emperor Champion. In bocca al lupo, avevamo chiosato nell'ultimo numero della *LIUTzine*. Così è stato: la finale è stata disputata tra Daniele Grasso (Saint Of Killers) e il nostro responsabile



La finale dell'Emperor Champion 2010

40000, Enrico Camponogara (Meglio conosciuto come Hippiie, o con soprannomi che non riporterò qui), entrambi con i lupi siderali! Dopo una combattutissima sfida il campione è stato decretato. Onore al vincitore, ma anche al secondo classificato che arriva alla finale senza mai subire l'onta di una sconfitta e neppure di un pareggio, trovando nei lupi siderali un esercito finalmente adatto alle sue ambizioni.

Il nuovo Emperor Champion, che ne custodirà la spada per un anno e avrà gloria imperitura, è

ENRICO CAMPONOOGARA



(fragorosi applausi)

(Prendono sempre più corpo i sospetti che ci sia qualche legame tra organizzazione dei campionati interni della LIUT e relativa vittoria, visto che la regola trova raramente eccezione...)

-si è svolta l'11/4 presso i locali del Games Player Shop a Torino la **prima edizione del Torneo a coppie LIUT di Warhammer 40k "GOODvsEVIL"**. Come promesso la LIUT ha organizzato il suo primo torneo a coppie di Warhammer 40000, con l'obiettivo di emulare i fasti che eventi analoghi hanno avuto nel fantasy. L'affluenza, forse anche complice la novità del formato, non è stata eccezionale, però il torneo ha fatto riscontrare un buon successo in termini di soddisfazione dei

partecipanti. Ma lascio la parola all'organizzatore, il nostro responsabile Hippie, per un parere più tecnico:

“Piccolo resoconto da chi ha soprasseduto alla logistica: data la poca affluenza alle urne, l'organizzazione ha optato per uscire un po' dagli schemi rigidi di un classico torneo per buttarla più sul casereccio, sull'ambaradan, sul clima goliardico. Quindi niente foglietti, niente programmino (viva excel e calcolatrice!), orario ipervariabile, ma molto burdell e risate! Insomma un torneo un po' Hippie.

E a mio avviso è stato molto divertente. Sono arrivato alla fine meno cotto di qualsiasi altro torneo e molto "più divertito", pur con il peso dell'organizzazione. Se ci sono arrivato io perdendo 3 partite su 3 dovrebbero esserlo tutti!!!

Complimenti ancora ai vincitori e a tutti gli altri premiati (un bel secondo posto per i due sgravoni piagnoni Viper e Skottex).

Un ringraziamento gigantesco al Games Player Shop per la disponibilità del locale e soprattutto per l'aiutone nella preparazione della sala e delle cibarie.

Mi scuso solo con tutti per una premiazione un po' veloce...ma l'era un po' tardino...

Ci vediamo ai vostri tornei e ai prossimi tornei LIUT, per sganasciarci ancora un po'.”

Come al solito rendiamo conto dei liuttosi allori, in questo caso rappresentati dall'ottimo secondo posto della coppia Marocco/Marcon. Complimenti!

I complimenti vanno estesi a Hippie per l'organizzazione e anche, a quanto mi dicono, per la sua proverbiale fortuna che questa volta si è palesata in certi exploit dei suoi warwalker...

-come sapete la LIUT incoraggia le spedizioni dei nostri baldi torneisti in cerca di gloria: diamo quindi conto dei risultati raccolti dai nostri in alcuni tornei durante questo trimestre.



I nostri in trasferta a Rivarossa

Nella **seconda tappa della Lega “La Guerra D’i Suldatin”**, il 18/4 a Rivarossa, segni di miglioramento del nostro gruppo di giocatori di 40000, torneisticamente giovane, con il quinto posto di Sergio Quattrocchio (quatcha). Nella **quinta tappa della Lega War For Worlds II**, il 25/4, buoni piazzamenti con due *liuttosi* nei primi dieci.

Nel **torneo del 27/06 a Rivarossa uno dei migliori piazzamenti di sempre per la LIUT**: Federico Marcon 3° e Marco Gastaldi 4°, su 20 partecipanti.

Segnalo anche due piccole spedizioni promosse da Andrea Ostengo (Albion de Heaven) **l’11/07 a Verbania** e il **18/07 a Milano**, importanti non tanto per i risultati ma perché testimoniano la volontà da parte dei nostri rappresentanti di confrontarsi al di fuori del Piemonte incontrando avversari di più ampio respiro. In generale nulla da segnalare, a parte un simpatico ultimo posto per Marco Gastaldi a Milano, che vince un cucchiaino di legno.

-Come preannunciato il 5 e 6 giugno 2010 si è tenuta a Torino la prima edizione del **Torneo Nazionale per Club**. Dopo un periodo di assestamento i nostri si confrontano nientemeno che con i migliori giocatori italiani! La formula prevede di mettere di fronte squadre da sei giocatori,

ciascuno con un differente esercito. La LIUT inizia a prepararsi fin da febbraio, con le necessarie selezioni dei partecipanti, le discussioni sulle liste e sulle tattiche che dovranno rappresentare i liuttosi colori nell'ambita competizione.

A marzo la squadra è fatta: i campioni della LIUT saranno

-Stefano Bosco (corey), capitano per i risultati conseguiti di recente

-Daniele Marocco (Viper)

-Federico Marcon (Skottex)

-Andrea Ostengo (Albion de Heaven)

-Sergio Quattrocchio (quatcha)

-Marco Gastaldi (Anubis)

Ma immediatamente a ridosso dell'evento... l'imprevisto! Marco, a causa di un impegno imprevisto, si vede impossibilitato a rappresentare i colori della LIUT. Tutto sembra perduto, il tempo stringe e difficilmente si potrà trovare un sostituto all'altezza. Ed ecco che, avvolto da un'armatura di luce e armato della sfolgorante spada della verità, il nostro responsabile 40000, Hippie, accorre in soccorso e aggrega le sue indubbie capacità alla spedizione.

Il torneo è di rodaggio per la squadra, che si piazza undicesima su quattordici partecipanti vincendo tre partite su sei, ma di ottimo livello per corey, che si classifica 24° assoluto e quarto tra i piemontesi!

Il nostro responsabile Hippie paga lo scotto che ogni tanto gli costa la sua personale animosità, che alla prima partita gli fa ribaltare una partita vinta, perdendo così posizioni ma arrivando comunque 32°! Chissà dove la sua lista "veloce" di eldar avrebbe potuto portarlo in caso di vittoria iniziale...

-Attenzione attenzione: poco prima della chiusura del numero ho ricevuto dal forum un enigmatico messaggio a proposito del torneo del 25 luglio a Lodi. Come vostro responsabile comunicazione devo sempre essere in prima linea e perciò vi metto a parte dell'anticipazione...



Prendetela con la dovuta cautela, ma credo che ci siano freschi allori per la LIUT... ;-)

Bloodbowl: Il 22 e 23/5 si è tenuta, sotto l'occhio vigile del nostro eccelso commissario Max, l'edizione 2010 del RIOT!, che



la LIUT (e soprattutto il succitato commissario) si onora di organizzare e ospitare da qualche anno. Questa volta il teatro degli scambi della palla ovale (e puntuta!) è il Magic Lair, che ci fornisce i locali risolvendo i nostri problemi di spazio.

Il torneo è stato un grandioso successo di partecipazione e di soddisfazione di tutti coloro che sono intervenuti, a coronamento dell'eccezionale lavoro di promozione del Bloodbowl svolto dal nostro socio emerito

RIOT! 2010

Max in questi anni innanzitutto in associazione, e poi anche all'esterno. A Max, che tutti i bloodbowlisti conoscono e ammirano, va la riconoscenza dell'intera LIUT.

Alle sue parole quindi il giudizio sul torneo:

“L'ho già fatto ma lo rifaccio: ringrazio tutti i partecipanti per aver dato vita al più bel torneo della mia vita.

Grazie ai piemontesi, ai lombardi, agli emiliani, ai toscani, a tutti quelli che hanno macinato chilometri per partecipare, a tutti quelli che senza macinare altrettanti chilometri ma dedicando tanta parte del loro tempo libero hanno collaborato per l'organizzazione, a nerostinto che ha rimpolpato i premi, al Magic Lair che ci ha ospitato e a tutto quello che mi sono dimenticato di ringraziare perché le cose me le ricordo a rate.

Il palmares vede parrella terzo, ivs secondo e dirold vincitore; restano a casa il most TD (giobin) e il most Cas (sulidamor), nonché la gran parte dei premi fuffa che nessuno vuole.

L'anno prossimo tenteremo di replicare, ma avrò bisogno ancora dell'aiuto di tutti voi per riuscirci.”

Alcune foto per dare un'idea dell'atmosfera respirata in una giornata di divertimento e allegria



Il Bloodbowl richiede concentrazione



La degna fine di un premio

-Si sta avvicinando la fine della stagione di **lega Wannabe**, i playoff sono alle porte. Come si era ormai già sussurrato negli ambienti federali questo è l'ultimo anno in cui sarà disputata la Orca Cola Chaos Cup, in quanto dalla prossima stagione vedrà la luce un nuovo avvincente torneo:

Heroes of Astrogranite

Anche la **lega Master** si avvia alla sua conclusione con l'ormai certa vittoria, per il secondo anno consecutivo, dei Servitori di Chtuhlu, la famigerata squadra di Khemri allenata da giorss, possessore degli ormai mitologici dadi verdi. Tale vittoria resterà scolpita negli eoni, visto che anche la lega Master sarà assorbita dalla nuova competizione.

DA NON PERDERE - EVENTI IN PROGRAMMA

Warhammer Fantasy: Per l'atteso rilancio del Warhammer Fantasy all'interno della nostra associazione il responsabile fantasy, Alberto Mola (taz), ha organizzato un **torneo serale** in concomitanza con la ripresa dell'attività ludica dopo le vacanze estive.

La data è martedì 14/9, ecco i dettagli:

il torneo conterà di due partite da 1500 punti no limits (naturalmente ottava edizione! ;-)), con lo scenario degli standardi e quello a scontro impreveduto. Inizio tassativo ore 20,00-20,30 al massimo. Limite di iscritti fissato a 20 persone. Il costo dell'iscrizione è di 7 euro, comprensivi della consumazione per la serata. Ci saranno premi in buoni: 30 € il primo classificato, 20 il secondo e 10 il terzo.

L'evento avrà anche la funzione di testare il gradimento per la formula dei tornei serali, già proposta da altre associazioni con buon successo. Se il sistema funzionerà si potrebbero riproporre eventi analoghi in futuro.

Warhammer 40000: per l'estate il nostro responsabile 40000 sta organizzando un mega **partitone ad Apocalisse**. Il nostro corey è stato incaricato del progetto: tenete d'occhio il forum sociale!

Bloodbowl: Non perdetevi a settembre la nuova edizione della ormai storica **lega Rookie**.

L'ELZEVIRO – SUGGERIMENTI TATTICI, HUMOUR E ALTRO ANCORA

L'angolo del "Non vedo come"

Ritorna la rubrica del "Non vedo come", dedicata questa volta, e di diritto, a un socio storico della LIUT, che i colleghi di media anzianità conoscono e a cui tutti vogliamo bene: Enzo Licata, che già giocava a pupazzi quando molti di noi non trovavamo nulla di meglio che ingoiarli... (scherzo)

Il contesto: primi mesi della settima edizione, torneo no-limits di Warhammer Fantasy, prima partita. Si sfidano Ivan Grasso, il nostro illustre tesoriere/segretario, con il caos mortale e il prode Enzo, con gli immane orchis e goblin (chi lo conosce li ricorda bene ;-)).

La partita è tesa: il caos schiera la solita lista, tipica dell'epoca, in cui spicca il drago con l'Occhio d'Oro di Tzeentch, praticamente immune (tiro salvezza 3+) a tiro e magia, ma gli orchis, con le loro mille fanterie e la magia al massimo, gli mettono notevole pressione. Inoltre Enzo schiera (ammetto per mio consiglio, con poca modestia) un eroe orco fatto apposta per sfidare il drago del caos. Con lui presente il drago non oserà caricare sul fronte le fanterie orchesche e, di conseguenza, la partita si manterrà equilibrata. Sul fronte, avete preso nota? Sì? Va bene, possiamo continuare.

Turno degli orchi.

Nella fase di movimento Enzo crea un insuperabile muro di fanterie a fronteggiare il drago. Tutte ben schierate a proteggersi i fianchi, mago al sicuro in un bosco (fuori vista), eroe orco sul fronte, in centro al primo rango, in attesa. Per il caos si fa dura caricare, e intanto il tempo passa, e la magia orchesca si fa sentire. Ivan è visibilmente in difficoltà. Ma come ogni buon giocatore orchesco anche Enzo deve tirare su una sua animosità personale ogni turno. E quel turno fa 1.

Fase magica.

Enzo ci pensa un bel po', poi dice (frase indimenticabile)

“Sì, **NON HO SCELTA. WAAAGH!**”

(una magia che fa caricare tutto l'esercito degli orchi (!!!))

Ivan, basito, dice “passa”.

WAAAGH!!!

Tutte le fanterie degli orchi scattano in avanti, disordinatamente, mostrando il fianco DI TUTTO L'ESERCITO al drago. L'eroe orco vorrebbe fare qualcosa, ma è in centro al primo rango, perciò la sua fanteria viene caricata e spazzata via senza che possa neppure combattere. Dulcis in fundo il mago nel bosco corre fuori a caricare felice una cavalleria di predoni del caos!

La partita si conclude con la vittoria per il caos, ma è impossibile sottovalutare la portata dell'”animosità” fallita del giocatore degli orchi... ;-)

“Lo schieramento richiede tattica e strategia”

Per la rubrica “Lo schieramento richiede tattica e strategia” inizia su questo numero della *LIUTzine* uno speciale a puntate dedicato all'ottava edizione di Warhammer Fantasy, pensato sia come introduzione alla nuova edizione (in ottica di una più morbida transizione per i giocatori di settima edizione, o di semplice invito al gioco per i principianti) sia come guida per quei giocatori che, essendo interessati ai tornei, vogliono approfondire la conoscenza del regolamento.

Tutti i consigli qui riportati derivano da un'attenta (pur essendo la prima) lettura del manuale base e da una certa esperienza torneistica di alcuni nostri soci, tra cui insigni membri del direttivo.

Come sapete la LIUT si adopera affinché i suoi soci, se interessati ai tornei, possano distinguersi nel panorama competitivo. La conoscenza, di base ed approfondita, del regolamento può aiutarci non soltanto nell'ottica di un gioco più “professionale”, ma anche difenderci da certe interpretazioni “allegre” del regolamento: lungi dal voler consigliarne l'utilizzo ritengo utile conoscerle perché la solita reazione “se trovo uno così gli ribalto il tavolo in faccia” oltre a essere inattuabile gratifica in realtà chi pratica un tale gioco, in quanto il giocatore sportivo, esasperato, spesso abbandona concedendo la partita. La reazione giusta, a mio avviso, è ribattere sul terreno della corretta conoscenza del regolamento. Per questo cercherò di fare del mio meglio e di sviscerare ogni dettaglio.

Lo speciale sarà strutturato con un criterio, che ritengo sottovalutato nei regolamenti ufficiali: il continuo confronto tra nuove e vecchie regole che, pur essendo ormai obsolete, tendono a sovrapporsi a fare confusione senza un adeguato paragone con le novità.

Ma procediamo senza indugio: questa puntata è dedicata a principi di base e fase di movimento.

THE ULTIMATE EIGHTH EDITION VADEMECUM - PRIMA PARTE

Eh sì, ragazzi, l'ottava edizione è finalmente arrivata, dopo mesi di attesa dei giocatori di fantasy, ormai stanchi della vecchia e logora settima edizione. Ma che cosa cambia realmente sui nostri tavoli da gioco? Andiamo a scoprirlo

Struttura generale: A differenza di quanto accaduto tra sesta e settima edizione (di fatto un'evoluzione della precedente) siamo in presenza di un gioco *decisamente* nuovo, in teoria molto

più basato sulle fanterie (ma su questo torneremo), cenerentole delle ultime edizioni, sicuramente più rapido e intuitivo, con molti dettagli “barocchi” eliminati.

Innanzitutto nessuno vede più a 360°. Che vi piaccia o no, che siate giocatori di caos stanchi che cinque ombre mettano in crisi il vostro esercito di possenti uomini del nord, o silvani abituati a burlarvi del vostro avversario nascondendo i punti nelle zone di campo per lui cieche (tranne poi perdere tutti quelli che avete, sbagliando, lasciato in vista), nulla di quanto accadeva finora accadrà più.

Tutte le unità sono irreggimentate, compresi gli schermagliatori che però restano in formazione aperta, ossia con i modelli leggermente distanziati fra loro. Tutte le unità hanno fronte, fianchi e retro, nonché visuale a 90°. Il rumor sui modelli singoli che avrebbero avuto visuale a 180° si è rivelato completamente infondato. Non è l'unico, come vedremo.

-Il gioco prevede anche una **decisa velocizzazione delle unità**. Molte unità (diciamo quelle con movimento 4” o inferiore) avevano in passato seri problemi ad arrivare in corpo a corpo nell’arco dei sei turni della partita. Per ovviare a questo si sono studiate due soluzioni principali

1) si può marciare anche con il nemico entro 8”, passando un test di disciplina.

D'altra parte anche i volanti hanno movimento 10” e marcia a 20”, quindi non sempre si muovono di 20”.

2) Le unità caricano a distanza casuale, data dal loro valore di movimento +2d6, anziché al doppio del loro movimento. Questo vale per tutte le unità: le più veloci hanno però la regola “passo rapido” e tirano tre dadi scartando il più basso. In fuga e inseguimento ci si muove SEMPRE di due dadi, anche in questo caso al meglio dei tre per le unità veloci (*NOTA*: le cavallerie non fuggono/inseguono più di 3d6). In carica fallita ci si muove del dado più alto tirato per determinare la distanza di carica.

Unità, linea di vista e terreno: dopo anni di paziente e trepidante attesa siamo finalmente arrivati a una **chiara tipizzazione delle unità del gioco**. Ci sono undici diverse tipologie di unità: fanterie, sciami, bestie da guerra (mastini del caos), fanterie mostruose (minotauri e affini), cavallerie, cavallerie mostruose (juggernaut), carri, macchine da guerra, bestie mostruose (grandi aquile), mostri e unità uniche (quelle che non rientrano in nessuna categoria, come i fanatici).

Ogni tipo di unità ha regole particolari, che rendono molto più facile rispetto alla settima edizione capire *che cosa fanno* le unità, o perfino *che cosa sono*.

La **linea di vista è reale**, il che si traduce in una dicotomia: accordo flessibile tra i giocatori o litigio eterno. È proprio come immaginate: se un bosco sembra piatto sarà piatto anche in gioco, nonché trasparente. Soltanto edifici e colline sembrano garantire a priori una protezione dalla linea di vista nemica: nessun altro elemento lo fa, a meno che non copra effettivamente il modello. I modelli coperti da elementi scenici, o anche dalle unità amiche o nemiche, godono però di riparo dal tiro, leggero nel caso di boschi o staccionate, pesante nel caso di muretti o unità. Il tutto è garantito se almeno metà del modello/unità è coperto, anche se non è chiaro se si parla di metà della basetta o di metà dell'altezza effettiva del modello.

Il terreno è molto più ricco di elementi scenici (prima della partita se ne dispongono d6+4), che sono molto più vari che in passato e influenzano molto il gioco, ma senza ostacolare (quasi mai) il movimento. Insomma, il terreno è protagonista della battaglia, ma non viene più subito come in passato. In particolare tutti i tipi di unità possono assaltare gli edifici, anche se solo alcuni possono occuparli (sospirone di sollievo per bretonnia!).

Vi do appuntamento al prossimo numero della *LIUTzine* per il secondo capitolo di questa guida. Nella prossima puntata approfondiremo altri dettagli del gioco, tra cui la fase magica e la fase di tiro.

A presto!

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio per il loro contributo a questo numero:

-Enrico Camponogara (Hippie), per gli interventi relativi al torneo a coppie “GOODvsEVIL” di Wahammer 40000 e i fedeli resoconti delle spedizioni torneistiche di Warhammer 40000 e Bloodbowl.

-Gabriele Morosini (El Moro90), per le foto dei tornei di Rivarossa.

-Ivan grasso (woshie), per le foto del Torneo a Coppie LIUT di Warhammer Fantasy.

-Max (alternat), per la parte sul RIOT!, e in generale per l’impagabile lavoro di organizzazione dell’attività bloodbowlistica in LIUT, da sempre.