

EDITORIALE

Cari soci,

l'estate è passata e con essa il periodo tradizionalmente più "letargico" per l'associazione.

In realtà non possiamo lamentarci per le presenze estive che, complice anche l'uscita dell'ottava edizione di Warhammer Fantasy, sono state più che lusinghiere. Ma con l'arrivo dell'autunno, e la ripresa dell'attività torneistica, è ben altro il livello di partecipazione e, dirò di più, di *fervore* che ci aspettiamo dai soci (sì, sì, lo so, direte "Ma chi è questo che lancia proclami e non li mette in atto?" Qualcuno dovrà pur rinfocolare il senso di appartenenza alla LIUT, o no? ;-)).

Rilanciare il Fantasy, con questa parola d'ordine ci eravamo lasciati nell'ultimo numero.

Accidenti, detto fatto! In tutto il Piemonte si è scatenata, in corrispondenza con la nuova edizione, un'autentica febbre warhammeristica, con ritorno al gioco di giocatori storici, eventi a raffica e tornei con presenze allucinanti (dopo anni abbiamo avuto tornei a Torino capaci di avvicinare i fasti dei mitici eventi Trozz'Orchi a Borgomanero, con più di 50 iscritti per volta!). Come si inserisce la LIUT in questo clima? Innanzitutto dobbiamo vivere il momento del Fantasy: molti dei nostri giocatori storici hanno ricominciato a calcare i campi di battaglia, spinti dalla semplice curiosità o, chissà, dalla crisi di astinenza ;-). Epperò dobbiamo anche riscontrare una naturale fase di stanca del nostro team torneistico, insignito, non più tardi di due anni fa, dell'alloro di portare ben due squadre sul podio della classifica a squadre del Campionato Piemontese (con la particolare soddisfazione di sopravanzare il temibile Covo delle Vipere). Di che cosa ha dunque bisogno la LIUT? Intanto cercheremo di imparare e giocare il più possibile la nuova edizione, partecipando agli eventi esterni ma soprattutto organizzando noi stessi alcuni happenings piuttosto gustosi, per i quali vi rimando alle successive sezioni della rivista. In particolare non dimenticate di dare un'occhiata alla preview del nostro annuale partitone che quest'anno, ve l'assicuro, sarà grandioso (sezione What's new). Parallelamente non bisogna trascurare le attività di 40000 e BloodBowl, ma riguardo a questo siamo sicuri che il nostro responsabile Hippiè non farà mancare la sua dose di entusiasmo e inventiva. In particolare sono in arrivo il Torneo "Eroismo folle" di 40000, nonché il momento cruciale della stagione di BloodBowl, con il finale della Lega Rookie e i playoff della Lega Wannabe. Come vedete c'è molta carne al fuoco, perciò...tuffatevi nell'attività senza perdere altro tempo. Per il momento vi saluto.

Alex Possetto (Gmoradin) – Caporedattore *LIUTzine*.

È ACCADUTO

Warhammer Fantasy: il 14/9 si è svolto nei locali sociali il **Primo Torneo Serale di Warhammer Fantasy Battle**. Quest'idea, scaturita dalla mente inesauribile del nostro responsabile Fantasy, consiste nel dare un maggiore spessore alle nostre sfide settimanali, fino ad organizzare dei piccoli tornei, articolati in due partite, aperti anche ai non soci. In questo caso si è trattato di due partite a 1500 punti, con l'obiettivo principe di familiarizzare con l'ottava edizione.

La partecipazione è stata soddisfacente, e soprattutto abbiamo avuto due partecipanti esterni di rango, nientemeno che Andrea Quirico, Campione Piemontese in carica, e Fabio Guasconi, storico traduttore e arbitro GW fin dalla sesta edizione, nonché inventore del regolamento Monte Punti e quindi alfiere delle prime versioni non GW di Warhammer limitato, della qual cosa gli siamo tutti grati. In effetti lo straniero sopraggiunge a dettar legge in terra liuttosa, in quanto Quirico si conferma giocatore temibile piazzandosi secondo con i re dei sepolcri. Ma i festeggiamenti vanno a Silvio Orenge, che con gli elfi oscuri ottiene un meritato alloro, conquistandosi il primo posto. Altrettanto oscuramente elfo è il terzo posto di Alfredo Faillace, nuovo socio che si affaccia sulla scena torneistica. Nulla da fare, oscuri e topi sembrano troppo forti a basso punteggio, ed anche ad alto non scherzano, facendo chiaramente capire chi comanda in questa fase dell'edizione. L'esperienza è senz'altro da ripetere, e probabilmente anche gli altri giochi sociali sapranno trarne giovamento.

Warhammer 40000: come anticipato dai nostri servizi di intelligence, la LIUT ritorna alla vittoria sui tavoli di Warhammer 40000 grazie ad Andrea Ostengo (Albion de Heaven), che inaugura una nuova fase torneistica per l'associazione vincendo il **torneo del 25/7 a Lodi**. Prima grande affermazione personale di questa stagione e vittoria per la LIUT dopo non si ricorda neppure più quanti anni sui campi di battaglia del XXI millennio.

Complimenti!

Siamo sicuri che la crescente esperienza dei ragazzi del nostro gruppo di 40000 e l'entusiasmo per i primi gratificanti risultati daranno ancora molte soddisfazioni.

Bravi ragazzi!

Bloodbowl: corposa spedizione del team LIUT il **18 e 19/9 a Modena per la Triple Skull Team Cup**: il nostro team BloodBowl è riuscito infatti a mettere insieme ben tre squadre per rappresentare la LIUT all'importante evento, un torneo destinato a squadre da tre elementi e che negli anni ha sempre più acquisito carattere internazionale, con squadre provenienti dall'Austria, dalla Spagna e dalla Danimarca!

Ecco le squadre e i coraggiosi partecipanti

A-team: Hippie, sulidamor, freud

Band of Brothers: random, Dragonsrage, Giobin

Charlie's Angels: alternat, megatron, mumu (direttamente da Cuneo!)

Spedizione corposa numericamente, un po' meno nei risultati. La LIUT torna a casa un po' delusa sul piano degli allori, ma sempre soddisfatta per l'ambiente amichevole e il divertimento. Il compito di rimotivare il gruppo per rilanciare subito la rincorsa alle posizioni di classifica è naturalmente del nostro responsabile unico Hippie, che con il suo gioco strategico e accorto è un vero e proprio faro per le ambizioni torneistiche della palla ovale in LIUT. ;-)

Per una più completa definizione delle nostre prestazioni a Modena il nostro illustre socio "erasmus" (direttamente da Livorno), alias freud, ha coniato un'espressione efficace che però non posso riportare qui, gli interessati si rivolgano direttamente a lui.

Un premio è stato comunque portato a casa: si tratta del premio di squadra per il maggior numero di mete segnate: una cassa di birre artigianali (confermiamo il trend di puntare sui premi in cibarie, anche se a onor del vero bisogna ammettere che abbiamo conseguito questo premio per la rinuncia dei vincitori).

Per gli amanti delle statistiche ecco le posizioni di classifica dei nostri:

Classifica di squadra:

A-team 15°

Band of Brothers 19°

Charlie's Angels 25°

Classifica individuale:

33 - Giobin - 54 - 9-9 - 11-10

35 - Hippie - 54 - 7-6 - 8-8

37 - sulidamor - 54 - 8-7 - 15-12

44 - Mumu - 48 - 7-8 - 20-8

47 - random - 42 - 3-5 - 6-6

53 - freud - 42 - 13-9 - 6-15

60 - Dragonsrage - 36 - 2-7 - 9-16

74 - alternat - 18 - 4-7 - 10-11

75 - Megatron - 12 - 4-12 - 10-14

Concludo con le doverose interviste di rito

Max (gran commissario unico BloodBowl LIUT):

“Tutto veramente straordinario, a parte il risultato finale. Tre sconfitte e tre pareggi che potevano tutti trasformarsi in vittorie con un solo tiro di dado.

Ma ovviamente non è la classifica finale la cosa più importante: spettacolare trasferta con i torinesi in gran forma e un erede che comincia a ambientarsi in mezzo al branco di fuori di testa che popola questo mondo. Compagnia la migliore possibile, avversari ottimi, dall'esordiente Gerald dello stunty team ai veterani come Monty, Murzh, Maso e Chevanta, con i quali è stato piacevole anche perdere. Menzione speciale per Ciro con i suoi High Elf, durissimo scontro che mi ha costretto a dar fondo a tutti i (pochi) trucchi difensivi in mio possesso per arginare i suoi assalti!!! Grazie a tutti, e ci vediamo l'anno prossimo.”

Hippie (responsabile BloodBowl LIUT):

”Come prestazione in generale deludente per Torino, personale modesta. Chiudo con un 2-3-1, sapendo di non aver giocato al meglio, ma anche che gli 1 nei momenti decisivi mi hanno tolto la gioia di battere Beppe la prima partita e di non perdere e quindi rimanere imbattuto nell'ultima maledetta partita. Poco consola di essere tra tutti quello che ha lasciato il miglior contributo di squadra con 3,5 punti, sempre migliore degli A-team. Ma invece è merito del 4-0 di sulidamor e soprattutto del 7-0 di freud contro lo stunty team (e degli spagnoli arraffatutto che, primi classificati, rinunciano a tutti gli altri premi che avrebbero vinto...) che portiamo a casa il gran premio mostTD di squadra!!! 12 birre artigianali! Grazie ai miei soci. In alto le vuvuzele! Per il resto ovviamente tutto grandioso, divertimento e ambiente. Un plauso speciale alla mia vuvuzela infortunata e alle massime Freudiane sulle GRANDI doti di Dragonsrage!”

Forza ragazzi, e alla prossima!

DA NON PERDERE - EVENTI IN PROGRAMMA

Warhammer Fantasy: da quest'anno il mitico, storico e amato **Torneo Regionale LIUT** cambia volto. Per evitare conflitti con il regionale FIGW (pure di dieci anni più recente, boh ;-)) prende il suggestivo nome di **Torneo delle Province Piemontesi**, un nome dai significati sibillini ;-).

La prima edizione avrà luogo come al solito nel periodo torneistico autunnale, e più precisamente il 28/11 presso i locali del Magic Lair, in Via Durandi 9 a Torino. Il formato sarà il neonato CLASSIC-8, cioè il primo formato FIGW dell'ottava edizione, e l'evento è assolutamente da non perdere. Come al solito la LIUT si distinguerà per l'ampio numero di premi, tra cui l'ambitissima custodia della **Spada del Campione Regionale** per un anno, riservata ai soli piemontesi. Come vedete, pur cambiato il nome, la gloria per il vincitore sarà la stessa.

Chi succederà a **Dario Foresti**, ormai campione da due anni consecutivi? Maggiori informazioni sul nostro sito e sul forum sociale.



Dario Foresti, Campione Regionale 2008 e 2009

-Come ogni anno la LIUT organizza un grandioso **partitone** per festeggiare tutti insieme la conclusione delle nostre annuali attività ludiche, a base di panettone e spumante!

Ma quest'anno i fedelissimi avranno modo di sgranare tanto d'occhi, e i neofiti di restare a bocca aperta, perché stiamo progettando uno scenario in grande stile. Curiosi? Fate un salto alla sezione "What's new".

Warhammer 40000: siamo lieti di annunciare la nascita di un nuovo torneo, che nei nostri ambiziosi progetti dovrebbe costituire addirittura l'anticamera per un annuale torneo regionale di Warhammer 40000, a ricalcare i fasti del più famoso evento omonimo di Fantasy, da noi storicamente fondato e promosso.

Perciò sono orgoglioso di presentarvi il

II Torneo LIUT "EROISMO FOLLE!"

Che si terrà il 5/12 presso i locali del Games Player Shop, in Via Don Luigi Orione 5/b a Torino. Ma quale migliore presentazione che affidarsi direttamente alle parole del nostro responsabile 40000, Hippiie?

"Nasce con il II Torneo LIUT, il torneo "Eroismo Folle!", un torneo stagionale per gli appassionati di questo gioco, per chi ama le sue mille sfumature (come la regola "Eroismo folle!"), per chi anno dopo anno metterà alla prova la sua folle eroicità...un torneo destinato a diventare una tappa fissa per i giocatori di Warhammer 40k!"

Come di consueto si prevedono premi ricchi e numerosi (ben nove tipologie!), e in aggiunta stiamo preparando un simpatico gadget di iscrizione per ogni partecipante.

Che aggiungere allora! Giocatori di 40000, fatevi avanti!

Maggiori informazioni sul nostro forum sociale.

-Per il consueto **partitone annuale** il nostro responsabile Hippiie sta organizzando qualcosa di speciale. Vi anticipo solo che lo scenario è stato scritto da Alberto (Taz), anche conosciuto come "la Mente" dell'associazione! Che aspettate allora, preiscrivetevi! La data è il 19/12, maggiori informazioni sul nostro sito e sul forum sociale.

Bloodbowl: segnaliamo qui doverosamente un grande evento organizzato dal nostro amato commissario Max, in collaborazione con la BloodBowl Italian League (nientemeno!):

Trofeo 500

il torneo si terrà sabato 20/11 nelle sale dell'8Gallery, nell'ambito del Giocatorino!, e richiamerà numerosi allenatori da diversi angoli d'Italia.

Come dice Max "Non ci sono scuse per mancare a questo appuntamento", perciò fatevi avanti, bloodbowlisti della LIUT!

Maggiori informazioni e regolamento ufficiale sul sito <http://orchettopuntoit.xoom.it/>.

-Non può passare sotto silenzio l'inizio dei **playoff dell'Orca Cola Chaos Cup 2009/2010**.
Chi sarà il campione questa volta?

L'ELZEVIRO – SUGGERIMENTI TATTICI, HUMOUR E ALTRO ANCORA

L'angolo del "Non vedo come"

Per l'angolo del "Non vedo come" un episodio cui sono particolarmente affezionato, riguardante Francesco Perazzini, un socio che non si fa più vedere spesso ma che è legato a molti bei ricordi per l'associazione, tra cui la vittoria del Campionato Piemontese a squadre 2008 di Warhammer Fantasy (faceva parte dell'ormai mitica *Rikki-Tikki-Tavi LIUT* che ha saputo battere il Covo delle Vipere).

L'episodio risale al Campionato Piemontese 2007, più precisamente alla tappa svoltasi in casa della Fondazione. All'epoca Francesco era un giovane giocatore non ancora maggiorenne ma già concorreva per la finale e la classifica a squadre con la *Materasso LIUT*.

Chi lo conosce lo sa: Perazzini, per sapendo il fatto suo e avendo fatto ottimi risultati a torneo, non è mai stato quel che si dice un giocatore preciso.

Es. di gioco (il suo esercito erano spesso gli skaven, che come è noto hanno poche unità e regole speciali):

"Tocca a me. Fase di tiro. Tiro con il cannone. Ah, no, c'è prima la magia. Fulmine sui templari. Ma questo mago conosce il fulmine? Ah, già, lo conoscono tutti. MA C'E' IL MOVIMENTO! Cariche... escono i tunnel! Che devo fare? Ah, già, tiro il dado artiglieria... Avaria. Tiro sulla tabella. 2... BOH?!" ;-);-);-

Inoltre aveva al tempo la singolare capacità di impappinarsi da solo ai tornei, perdendo partite vinte. Il torneo in questione è però la sua apoteosi: quel giorno, chissà come mai, si era svegliato con un'energia e una convinzione addosso che non si poteva contrastare e lasciava basiti anche i più esperti. Infatti grazie alla singolare convinzione nei suoi mezzi, unita alle reali capacità, riuscì a raggiungere il secondo posto.

Ed ecco come, una delle pagine più divertenti della mia carriera da giocatore.

In quel torneo giocava la lista del Clan Eshin, un esercito derivato dagli skaven ma basato sul maestro assassino, un grande eroe sensei che faceva 4 attacchi a forza 10 d6 di ferite. Il suddetto veniva sparato in corpo a corpo grazie all'agile balzo e faceva strage di mostri e generali, però non era un prodigio di protezione (3 ferite, resistenza 4, 6+ di ts) e doveva funzionare prima di morire. Francesco giocava contro Valerio Grosso, detto "il Sindaco", storico giocatore della Fondazione, piuttosto ostico. Mirror di skaven, quelli di Grosso classici.

Al momento chiave della partita Grosso carica con un'unità di ratti del clan con dentro il veggente (arcimago degli skaven) e un'unità di monaci della peste con eroe aggregato l'unità di schiavi con il sensei di Francesco (!!!). Il momento è catartico: il sensei ha il potenziale di fare molte ferite e di far

resistere la sua unità per un turno, in modo che un'unità amica sul fianco possa porre fine allo scontro, però deve fare le ferite (e non morire in sfida).

Sfida prete della peste di Grosso-sensei di Peraz (i meno avvezzi alla settima edizione ricordino che le ferite in eccesso inflitte in sfida contavano per la risoluzione fino a un massimo di +5, grazie alla famosa regola "bagno di sangue"):

il prete di Grosso fa quattro attacchi a forza 6 (!!!) e ha il ts di 4+ (!!!). Sensei nessuna protezione, come sempre.

Attacca il prete, sensei sopravvive (fiuuuuu...). Risponde sensei. Tre attacchi dentro, tre ferite. Grosso salva: 4, 1, 2 (quindi due ferite subite). Perazzini, con una convinzione clamorosa, prende tre dadi e moltiplica per d6 tre ferite, facendone abbastanza per rimanere (una decina, comunque limitate a 7 (2 del prete più 5 di bagno di sangue)). Testa la rotta comunque, resta (!!!). Al suo turno controcarica con un'unità di schiavi sul fianco. Grosso è pensieroso, anche se oggi è proprio difficile contraddire Peraz: "Ma scusa, io ho il ts di 4+ (sottintendendo "quindi prima mi dovevi moltiplicare due ferite, non tre, perché una l'ho salvata")".

E Peraz, sicuro come Odisseo sulle rovine di Troia (giuro che era veramente convinto di avere ragione, non stava improvvisando, è questo il bello) "Ah, pensavo il 6+. MA NON HA NESSUNA IMPORTANZA, TANTO PIÙ DI SETTE FERITE NON POTEVO FARTI".

!!! :-o :-o :-o !!!

Grosso, quasi spaventato dalla sicurezza di Peraz, non osa ribattere ("Ma meno sì..."), prende l'unità con il veggente e tutto, se ne va in rotta e prende massacro senza fiatare. 20-0 per Peraz. Eccezionale!

In seguito abbiamo fatto notare al prode che forse Grosso tutti i torti non li aveva e lui è caduto dal pero, quasi risvegliandosi da un'esaltazione guerriera "Ma davvero?". ;-); ;-); ;-)

"Lo schieramento richiede tattica e strategia"

Continua lo speciale dedicato all'ottava edizione di Warhammer Fantasy. In questo capitolo daremo uno sguardo ravvicinato alla fase magica.

THE ULTIMATE EIGHTH EDITION VADEMECUM - SECONDA PARTE

Fase magica: questa fase è stata profondamente rivoluzionata rispetto alla settima edizione, vediamo come.

Come sapete nel background di Warhammer Fantasy, a differenza di quanto accade in altri mondi fantastici, la magia è una forza violenta e imprevedibile, che i maghi cercano di "imbrigliare", come si farebbe con il vento, per ottenerne vantaggi. In effetti si parla proprio di **venti della magia**.

Questo aspetto, solo teorico nelle ultime edizioni, trova ora nel gioco una rappresentazione realistica.

La quantità di incantesimi lanciati nella fase magica, o persino dei dadi potere e dispersione generati, non dipende più dal livello dei propri maghi, ma dalla volubilità dei venti della magia: all'inizio di ogni fase magica il giocatore di turno tira due d6: il risultato rappresenta la riserva dei dadi potere per quella fase, il più alto fra i due dadi la riserva dei dadi dispersione dell'avversario. La fase magica quindi, esattamente come quella di movimento, acquisisce un carattere decisamente più aleatorio, in quanto non si può più "progettare" la sequenza degli incantesimi lanciati sulla base dei maghi schierati ("Tirerò questa magia a cinque dadi, quest'altra con due..."), ma soltanto a riserva costituita ("Tirerò questa magia a cinque dadi, quest'altra con due...") Venti della magia: 3 dadi! "Ok, NON tirerò questa magia a cinque dadi"). Una volta che i venti sono stati generati, ogni mago può tentare di contribuire "canalizzando" una certa quantità di energia magica supplementare.

Incanalare: ogni mago sul campo di battaglia non in fuga tira un d6: se ottiene 6 aggiunge un dado potere (o dispersione nel turno avversario) alla riserva della sua fazione.

Come cambia l'utilizzo dei maghi in ottava edizione? Vediamo le principali differenze rispetto alla settima.

Se un mago può conoscere più di una sfera magica **il giocatore deve indicare sulla lista dell'esercito quale sfera sceglie** (in altre parole non è più possibile scegliere quale utilizzare sulla base dell'avversario della partita).

Il livello dei maghi influenzava la partita nei seguenti modi in settima edizione: il numero di incantesimi conosciuti dal mago, quanti dadi potere potesse lanciare per ogni incantesimo, e quanti dadi potere/dispersione generasse in ogni fase magica. Ora la situazione cambia come rappresentato nella tabella

Settima edizione	Ottava edizione
ogni mago conosce un numero di incantesimi pari al suo livello	ogni mago conosce un numero di incantesimi pari al suo livello
ogni mago genera un numero di dadi potere pari al suo livello e di dadi dispersione pari alla metà del suo livello (per eccesso)	ogni mago aggiunge il suo livello come bonus a ogni tiro per lanciare o disperdere un incantesimo
ogni mago può lanciare al massimo un numero di dadi pari al suo livello +1 quando tenta di lanciare un incantesimo	ogni mago può lanciare da uno a sei dadi quando tenta di lanciare un incantesimo

Livello del mago: differenze tra settima e ottava edizione

Come si può notare il livello del mago influenza molto meno di prima lo svolgersi della fase magica: un mago di primo livello può lanciare incantesimi con alti valori di lancio a sei dadi e si può avere una fase magica efficace con soli maghi di primo livello. D'altra parte il bonus a lanciare gli incantesimi dei maghi di alto livello è notevole, e questo può farli preferire (soprattutto con sfere di vecchia concezione, con valori di lancio più bassi).

Attenzione: **nessun mago può conoscere un incantesimo se un altro mago della sua fazione lo conosce già**. Al momento del tiro per sorteggiare gli incantesimi al posto di ogni incantesimo già conosciuto dallo stesso mago (o anche da un altro!) deve esserne selezionato un altro dalla stessa sfera, **a scelta del giocatore**. *NOTA*: è estremamente facile per i maghi di alto livello, o per quelli di basso livello se se ne schierano molti che conoscano la stessa sfera, ottenere gli incantesimi desiderati. Ad esempio una mago di quarto livello della sfera del cielo conosce quattro incantesimi. Il giocatore vuole utilizzare la *Cometa di Cassandra* (incantesimo numero 5). Sorteggiando gli incantesimi ogni dado doppio tirato dal mago o da qualunque altro mago del cielo può essere convertito nel quinto incantesimo. In altre parole per non conoscere la *Cometa* il mago dovrebbe tirare *quattro dadi diversi tra loro e nessun 5!* Decisamente improbabile.

Questo rende meno importanti, per i maghi di alto livello, gli oggetti che conferiscono la conoscenza di un'intera sfera. Costituiscono un'eccezione a questa regola gli **incantesimi tipici**: ogni sfera del regolamento base ha un incantesimo tipico (in settima si sarebbe detto "incantesimo zero"). Ogni mago che conosca quella sfera può conoscerlo e selezionarlo al posto di qualunque altro della stessa sfera. Gli incantesimi numero 1 delle sfere di vecchia concezione seguono la stessa regola. *NOTA*: gli incantesimi tipici, a differenza di quanto accadeva in passato, non sono necessariamente i più deboli o i più facili da lanciare, anzi. Spesso hanno valori di lancio più alti degli altri e/o sono l'incantesimo di gran lunga più forte dell'intera sfera!

C'è un limite teorico al cumulo dei dadi potere e dispersione generabili tramite i venti della magia: 12 dadi, compresi quelli generati da oggetti magici. In realtà vi renderete presto conto di come praticamente ogni regola speciale degli eserciti che permetta di generare dadi extra violi questa regola. Gli oggetti che generano dadi potere (anche uno solo), abbastanza comuni in settima, sono ora inestimabili vista la struttura della nuova fase magica (lo *Stendardo della Stregoneria* degli alti elfi su tutti).

Come per le unità si è finalmente provveduto a una nuova **classificazione degli incantesimi** in cinque categorie:

-danni diretti: infliggono danni, non richiedono linea di vista, non possono essere lanciati su un'unità ingaggiata.

-proiettili magici: infliggono danni, richiedono linea di vista, non possono essere lanciati su un'unità ingaggiata né se il mago stesso è ingaggiato.

-potenziamenti: potenziano le unità amiche, non richiedono linea di vista, possono essere lanciati su un'unità ingaggiata.

-maledizioni: indeboliscono le unità nemiche, non richiedono linea di vista, possono essere lanciati su un'unità ingaggiata.

-vortici magici: fanno uso di sagome. La sagoma viene piazzata a contatto di basetta con il mago e poi si muove come descritto nell'incantesimo. Rimangono in gioco. Nessuna limitazione sul bersaglio (che di fatto non viene selezionato espressamente).

Purtroppo la grande maggioranza degli incantesimi dei vecchi libri degli eserciti non è stata classificata.

Fallimento del lancio: **il fallimento critico causato dal doppio 1 non esiste più**. Si ottiene fallimento critico soltanto con un risultato naturale di 1 o 2 (cioè 1 o 2 su un singolo dado, o doppio 1 su due dadi). Se il mago non riesce a raggiungere il valore di lancio **perde la concentrazione** e non può lanciare altri incantesimi per l'intera fase (questo vale anche in dispersione). In compenso se si ottengono due o più 6 nel tiro per lanciare l'incantesimo viene lanciato con forza inarrestabile e non può essere disperso, ma si ottiene anche un **incidente di lancio**.

Si tira su una tabella e vi assicuro che gli esiti sono molto più devastanti di quelli di un incantesimo fallito in settima (es. "Centra la sagoma rotonda grande sul mago: ogni modello sotto di essa subisce un colpo a forza 10. Una volta risolto il danno tira un d6. Con un risultato di 3 o meno il mago viene rimosso come perdita"). Riassumendo gli effetti del vecchio "doppio 6" e del vecchio "doppio 1" sono stati incorporati: non è più possibile ottenere forza inarrestabile senza averne in cambio sorprese poco piacevoli.

Un altro elemento interessante è che ogni mago può portare un solo oggetto arcano; pergamene di dispersione e pietre del potere non fanno più eccezione, perciò si può avere una sola pergamena di dispersione in tutto l'esercito. Questo, unito al fatto che chi disperde ha sempre meno dadi dell'avversario, rende la dispersione molto difficoltosa. In altre parole gli incantesimi tendono più a passare che a essere dispersi.

Sulle sfere non mi dilungo, potete trovarle accluse al manuale base. Dico solo che gli incantesimi sono mediamente molto più forti che in settima, e in ogni sfera c'è almeno un incantesimo che cambia radicalmente la partita (come vari "test di forza/iniziativa o morire").

La magia si candida prepotentemente a essere uno dei tre aspetti che comandano nell'edizione, a differenza di quanto accadeva nell'ultima.

Concludendo, una considerazione strategica: la scelta nella composizione della lista può variare tra molti maghi di livello basso e uno/due maghi di livello alto: esistono motivi a favore di una o dell'altra soluzione. In questi mesi io e gli altri ragazzi più coinvolti nell'aspetto torneistico del gioco ci siamo fatti un'idea (naturalmente soggettiva) degli elementi a favore delle due alternative. Tali vantaggi/svantaggi sono riassunti nella tabella seguente, che potete utilizzare per vostra comodità, cestinare (;-) o contribuire a integrare con la vostra esperienza.

Pochi maghi di alto livello	Molti maghi di basso livello
maggior facilità a conoscere gli incantesimi desiderati (“veggenza regalata” ai maghi di alto livello)	uso delle sfere con incantesimi tipici forti, certamente conosciuti. Difficoltà ad avere uno specifico incantesimo, a meno che tutti i maghi scelgano la stessa sfera
alti bonus a lanciare/disperdere gli incantesimi che possono fare la differenza.	possibilità di lanciare comunque a sei dadi le magie più forti. Difficoltà a disperdere gli incantesimi avversari.
possibilità di una fase magica a 4-5 magie sfruttando gli alti bonus al lancio	possibilità di utilizzare i maghi di basso livello, poco costosi, per lanciare tutti i turni a sei dadi le “super magie”, senza preoccuparsi delle conseguenze per il mago
rischio di perdita di concentrazione: un mago che sbaglia a lanciare un incantesimo non può tentare di lanciarne altri in quella fase	minore rischio di perdita di concentrazione: se un mago non può lanciare altri incantesimi si possono utilizzare gli altri
concentrazione dei punti: più facili da difendere, più punti persi se le cose vanno male	dispersione dei punti
rischio dato dagli incidenti di lancio	rischio minore per gli incidenti di lancio
pochi oggetti arcani, che in questa edizione fanno la differenza. Es. pergamena di dispersione → fine degli arcani disponibili per il mago	un oggetto arcano utilizzabile per ogni mago

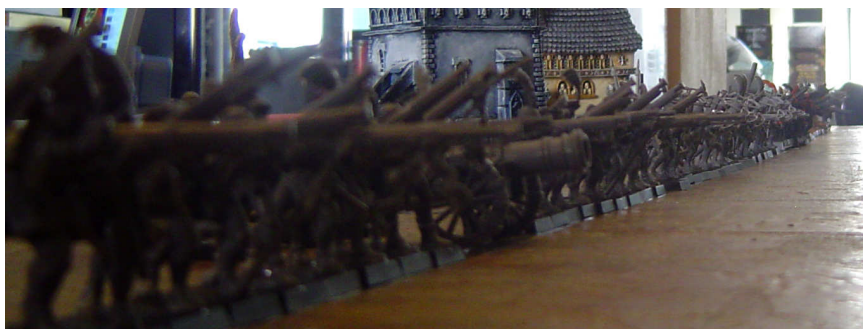
Confronto: pochi maghi di alto livello o molti di basso livello?

Spero di esservi stato utile. Considerate i consigli qui esposti soggettivi e migliorabili, ma comunque suffragati da qualche mese di gioco nella nuova edizione, e da diversi consulti con giocatori competitivi in ambito torneistico.

Ho voluto dilungarmi un po’ sulla fase magica perché è uno degli elementi maggiormente rinnovati in questa edizione. Vi do appuntamento al prossimo numero della *LIUTzine* per altri approfondimenti, tra cui la fase di tiro. A presto.

What’s new in LIUT association

“Le navi apparvero all’imboccatura del golfo fendendo come lame la nebbia. In pochi minuti la baia si fece nera di scialuppe e zattere. Imbracciammo i fucili raccomandando le anime a Sigmar consci che per noi non ci sarebbe stato un domani”.



Quest’anno era nostra intenzione studiare qualcosa di nuovo e grandioso per il solito partitone, che troppo spesso si risolve in un cozzo frontale di due eserciti.

Il nostro vulcanico responsabile Fantasy, Alberto (Taz) ha così studiato per settimane e settimane, ed ecco il risultato:

La caduta di Tazgraad

Questo scenario rappresenta lo sbarco delle forze di invasione che attaccarono “l’Isola delle Tortughe”. Con un blitz inaspettato conquistarono la fortezza sul promontorio delle nebbie, assicurandosi così un sicuro approdo per lo sbarco del grosso degli eserciti.

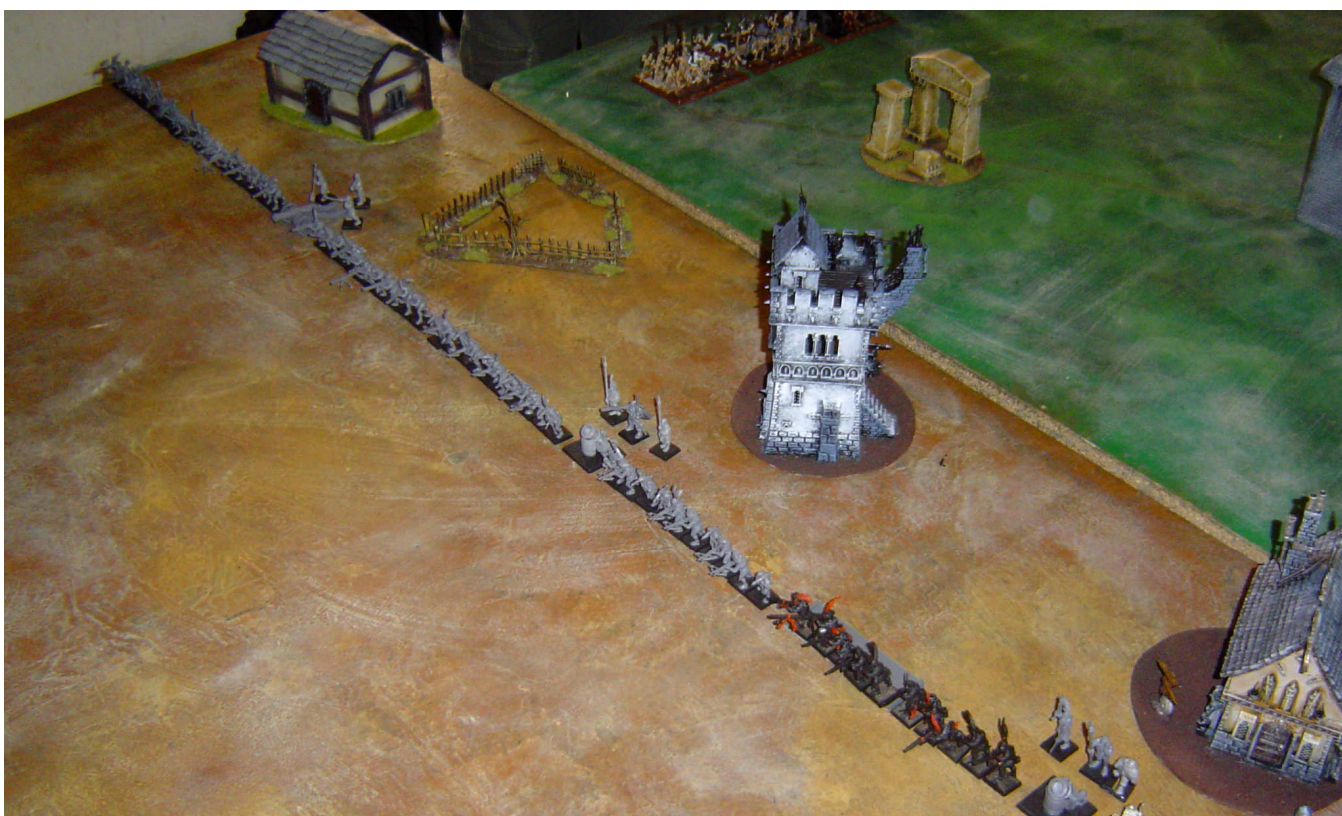
Le foto riportate di seguito sono relative al test match che abbiamo effettuato perché tutto fosse il più possibile equilibrato e divertente, a beneficio dei giocatori!

Attaccanti: Chaos, Elfi Oscuri, Uominibestia/Non Morti, Skaven, Orchi e Goblin.

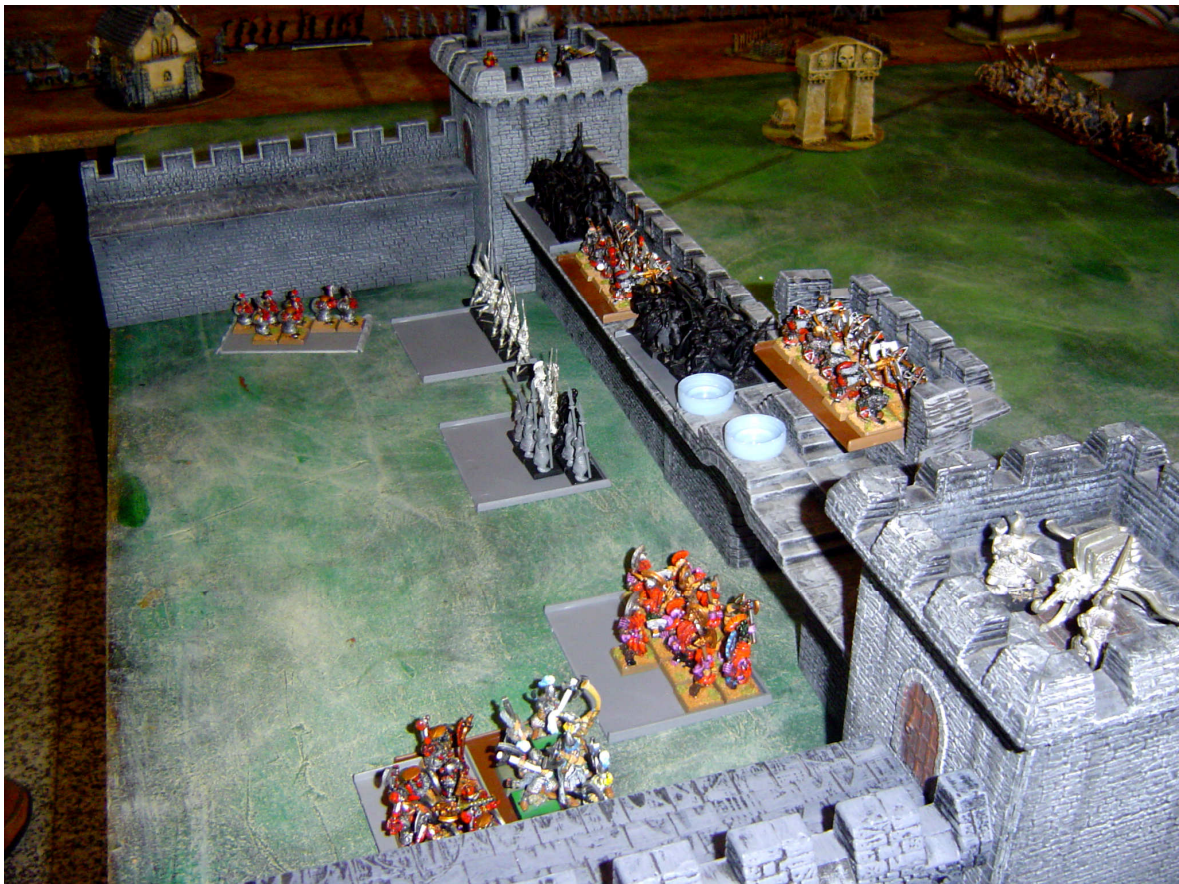
Difensori: Nani, Impero, Alti Elfi.

Difensori:

L’impero rappresenta la prima linea di difesa: i suoi tiratori sono disposti sulla spiaggia come un unico plotone di esecuzione e sanno che non ci potrà essere fuga né salvezza se il nemico non sarà fermato.



Nani ed elfi attendono il loro destino all'interno di Tazgraad, senza sapere se gli eserciti che saliranno dalla spiaggia saranno un'orda insostenibile o pochi sporadici resti dopo lo sbarramento imperiale.



Attaccanti:

Schierati davanti alle mura un esercito di non morti e un'armata di skaven attendono il segnale, armati di potenti macchine d'assedio.





Nel frattempo Arche Nere ricolme di corsari elfi oscuri, giganteschi guerrieri del caos e orde di orchi si avvicinano alla riva, per assestare un colpo decisivo alle difese della città.



Come finirà? Le forze del bene saranno salve ancora una volta o non si potrà impedire all'orda di distruzione di espugnare la città?

Allora, dite la verità: non vi è venuta voglia di giocare? È per eventi come questi che avete iniziato a giocare, o no? Se la risposta è sì attendete fiduciosi notizie. La data del partitone si avvicina. Maggiori informazioni sul nostro forum, iniziate a iscrivervi!

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio per il loro contributo a questo numero:

-Alberto Mola (Taz), per il suo contributo sugli eventi di Warhammer Fantasy (foto comprese) e per il continuo lavoro di creazione di campagne e scenari che svolge con passione e creatività, a beneficio del nostro divertimento.

-Enrico Camponogara (Hippie), per il suo contributo sugli eventi di Warhammer 40000 e BloodBowl.