

## EDITORIALE

Cari soci,

un anno ludico si è concluso, il primo di vita per la *LIUTzine*, e un altro è appena cominciato con l'annuale Assemblea dei Soci del 18 gennaio scorso. È il momento di condividere con voi alcune riflessioni sull'andamento della nostra associazione nel 2010.

La LIUT è andata incontro a numerosi cambiamenti quest'anno: **abbiamo cambiato sede**, avvenimento che storicamente porta con sé molte ansie e incertezze sulla tenuta dell'associazione quando abitudini da lungo tempo consolidate vengono meno. Alla prova dei fatti la LIUT ha reagito con grandi risorse e un entusiasmo da matricola, nonostante quest'anno ricorra il suo ventennale!

Non solo i soci non sono diminuiti, ma, nonostante il cambio di sede (e anche di giorno) dopo tanti anni, sono aumentati decisamente: abbiamo fatto registrare un record storico con 65 soci iscritti nel 2010, senza contare i numerosi visitatori che di quando in quando sono venuti a trovarci.

Le iniziative di promozione, dal gadget, ai rimborsi torneistici, alla riduzione del costo della consumazione, a questa stessa fanzine, hanno incontrato un buon gradimento da parte di coloro che ne hanno usufruito. L'Assemblea ha di fatto confermato il Direttivo uscente, tra i complimenti per la gestione passata (per i quali ringraziamo sentitamente tutti i soci) e le sfide per il futuro, in cui la LIUT dovrà confrontarsi con il mutare del panorama ludico a Torino, con tante nuove realtà che inevitabilmente si porranno come concorrenti.

I giochi sociali storici hanno vissuto momenti diversi: il **Warhammer Fantasy** ha abbinato la decisa ripresa coincisa con l'avvento dell'ottava edizione alla fase di stanca del team torneistico, dopo tanti successi; il **Warhammer 40000** vive un ottimo momento, con una comunità attivissima e anche il primo alloro conseguito a luglio, dopo tanti anni; last but not the least, il **Bloodbowl** prosegue la sua tradizione di attività febbrile e simpatia con la nascita di una nuova lega, la *Heroes of Astrogranite*.

Spero vi farà piacere sapere che, tra i primi provvedimenti del nuovo Direttivo, anche questo spazio è stato confermato con entusiasmo, e la vostra *LIUTzine* accompagnerà anche quest'anno la vita dell'associazione, tra nuove sfide, vecchie certezze e una certa aspettativa per i festeggiamenti per i **vent'anni della LIUT**, in autunno, cui sono certo non vorrete mancare.

Avanti allora, buon divertimento per il 2011 e... sempre forza LIUT!

Alex Possetto (Gmoradin) – Caporedattore *LIUTzine*.

## È ACCADUTO

**Associazione:** con l'**Assemblea dei Soci**, tenutasi in sede lo scorso 18/1, si è inaugurato ufficialmente il 2011 della LIUT. Il Direttivo è stato di fatto confermato in toto, ma il nostro caro Ivan (woshie), Segretario e Tesoriere uscente, ha espresso il desiderio di fare un passo indietro. L'Assemblea, conscia della sua importanza e della sua efficienza nella gestione delle finanze della LIUT, non si è voluta rassegnare e ha votato a grande maggioranza la sua permanenza come

manager del conto corrente sociale.

Sarà insomma un “super consulente esterno” senza diritto di voto.

Anche Enrico Camponogara (Hippie) ha voluto farsi da parte, perciò si è dovuto provvedere a una redistribuzione dei ruoli.

Ecco dunque il nuovo Direttivo:

- Enrico Baruffaldi (enrichez) Presidente
- Alex Possetto (Gmoradin) Vicepresidente/Segretario/Responsabile Comunicazione
- Federico Marcon (Skottex) Tesoriere
- Alberto Mola (Taz) Responsabile Warhammer Fantasy Battles
- Daniele Marocco (Viper) Responsabile Warhammer 40000
- Fabio Tondo (Goblin) Responsabile Logistica/Contatti Umanisti

Come si vede rispetto alla passata gestione subentrano due giovani talenti, Daniele Marocco e Federico Marcon (già ben noti alla comunità di Warhammer 40000), che si occuperanno dei ruoli delicati di Responsabile 40000 e di Tesoriere. A loro vanno i complimenti dell’associazione: era da anni che qualche nuovo talento non si buttava nella mischia!

Inoltre è stato introdotto un nuovo ruolo, quello relativo ai contatti con i nostri padroni di casa, che sarà ricoperto dal nostro Responsabile Logistica.

Queste le delibere del Direttivo appena insediato:

- La quota associativa sarà ridotta da 20 € a 10 €, per promuovere le nuove iscrizioni e restare concorrenziali nel panorama ludico torinese. In tale quota è compresa la consumazione di benvenuto, in occasione della prima visita in associazione.
- Resterà in vigore il contributo economico ai soci che partecipano ai tornei sventolando i colori della LIUT. Tale contributo sarà di 3 €. Le modalità saranno le stesse dell’anno passato: il contributo sarà erogato sotto forma di sconto direttamente all’iscrizione, esibendo la tessera LIUT, oppure rimborsato in sede nelle settimane successive al torneo.
- Come progetto per l’anno in corso sarà ideata e realizzata una divisa sociale per i nostri avventurosi team torneistici, che difendono il nome dell’associazione in tutta Italia. Alcune soluzioni sono in fase di studio. Se volete contribuire potete farlo, come già alcuni di voi, sul forum sociale.
- Quest’anno ricorrono i 20 anni della LIUT: tenetevi pronti, perché in autunno saranno organizzati festeggiamenti speciali per ricordare degnamente questa ricorrenza.

**Warhammer Fantasy:** il 28/11/2010 si è tenuta la prima edizione del **Torneo delle Province Piemontesi** (“Hmmm. Che cos’avrà voluto direee...”), che sostituirà d’ora in poi il celeberrimo Torneo Regionale LIUT, andato in pensione per conflitti di attribuzione con la FIGW (Federazione Italiana Giocatori Warhammer). L’aspra contesa, il primo “regionale” dell’ottava edizione, ha avuto luogo presso i locali del Magic Lair, secondo le regole FIGW Euro 8 second draft.

La LIUT è reduce da quattro edizioni trionfali (2006-2009) che le hanno sempre consegnato la spada: perfino quando il nostro campione non si è affermato (come nel 2007 con la vittoria di Fabio Gravano) è intervenuta la “non piemontesità” di chi ci sopravanzava a consegnarci l’alloro. Chi succederà dunque ai campioni LIUT Fabio Tondo, Alessandro vocale e l’inossidabile Dario Foresti, vincitore per due edizioni consecutive?

A dire il vero le speranze della LIUT sono tutte per Dario, vista l’assenza di altri giocatori storici, e visti i precedenti il nostro parte senz’altro con i favori del pronostico. Un’altra nota positiva è la presenza per la LIUT di due nuovi giocatori di Fantasy: Daniele Conigliaro e Alfredo Faillace (non ancora socio ma in orbita LIUT da tempo. P.S. Alfredo... è ora di fare la tessera! ;-)).

Purtroppo il torneo non inizia bene per i nostri colori, con Dario, forse non ancora a suo agio con le nuove regole, risucchiato a metà classifica dopo le prime battute. Gli avversari inoltre sono agguerritissimi, nelle persone di Andrea Quirico (vincitore del Campionato Piemontese 2009) e Dario Merlo, giocatore ligure fortissimo che occupa ormai da tempo stabilmente i primi posti del ranking nazionale.

Alfredo però stupisce con una prestazione di prim'ordine: il suo esercito di elfi oscuri è spaventoso, e dopo due ottime partite il giocatore si porta di slancio al tavolo 1.

All'ultima partita, con Foresti ormai lontano dal podio, il torneo si gioca tra Quirico e Alfredo al tavolo 1 e Merlo e Primo Coletta (altro giocatore storico LIUT) al tavolo 2.

Mentre gli skaven di Quirico e gli elfi oscuri di Alfredo si arenano in un pareggio, al tavolo 2 le sorti della LIUT si inclinano paurosamente quando Merlo (non morti) si impone decisamente su Primo (alti elfi). Alfredo perde il generale all'ultimo turno per un test di iniziativa (notare, un generale elfo !!!) e così la classifica si delinea:

-primo Dario Merlo. Ottima prestazione: primo con i non morti, un esercito non facile da ottimizzare.

-secondo Andrea Quirico, con gli skaven

-terzo Manuele Venaruzzo, con gli skaven (ebbene sì)

E solo quarto Alfredo, primo della LIUT. La LIUT deve così dire addio per almeno un anno alla Spada del Campione Regionale, che va a Quirico, primo dei piemontesi. Onore ad

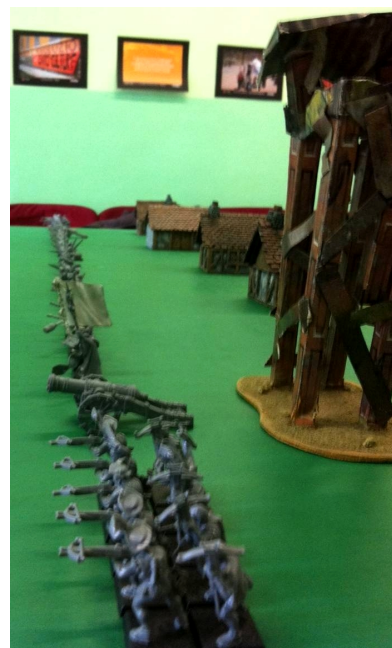
### **Andrea Quirico, Campione del I Torneo delle Province Piemontesi (2010)**

Speriamo che la LIUT non debba aspettare tanto come l'ultima volta (sei anni e cinque edizioni) per rientrare in possesso dell'ambito trofeo! Forza ragazzi, il prossimo Torneo non è lontano. Iniziate ad allenarvi!

-Il 19/12 si è tenuto il consueto **Partitone Annuale di Warhammer Fantasy**, di cui vi avevo dato gustosa preview nello scorso numero. Ed ecco le foto di una vera giornata da LIUT.



**La preparazione**



**La prima linea imperiale  
attende il proprio destino**



**Facce da LIUT**



**Lo sbarco**



**E allora? Ci decidiamo?**

Vi starete chiedendo come sia andata a finire. Ebbene, le forze della distruzione non sono riuscite a ottenere una vittoria decisiva. Le sorti dello scontro sono state equilibrate, e quindi Tazgraad non è stata conquistata. Per ora...

Migliori in campo un'unità di orchi selvaggi, che giungono (in ritardo, come loro solito) sul luogo dell'assedio, tirano 6 per l'animosità, scattano avanti di 6 pollici, caricano i leoni bianchi in un assalto disperato per contendere la sezione di mura che darebbe il pareggio alla loro fazione (in svantaggio), salvano 4 ferite con le pitture (al 6+!) e spazzano via il nemico. Dei veri eroi!

**Warhammer 40000:** il 5/12 si è tenuto presso i locali del Games Player Shop il **1° TORNEO LIUT "EROISMO FOLLE!" WARHAMMER 40.000**, un evento nato con l'intento di istituire una nuova pietra miliare nella *tradizione dei tradizionali tornei LIUT* ;-).



**Il Torneo "Eroismo folle!" in pieno svolgimento**

Per l'idea che ne sta alla base non posso che citare il suo ideatore, Enrico Camponogara, meglio conosciuto come Hippie:

*"Nasce con il Torneo LIUT "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!"*

L'evento, corredato dalla solita mole di premi (ben nove

tipologie!) che caratterizza abitualmente i tornei LIUT, si è svolto in un'atmosfera di simpatia e cordialità, come sempre attivamente promossa e favorita da Hippie stesso, che qui accanto vediamo in un momento di concentrazione tipica da "organizzatore", e quindi non da lui.

La LIUT non ha potuto schierare molti giocatori, causa malattie e impedimenti vari dell'ultimo momento, ma è comunque riuscita a portare a casa due premi, più quello speciale ("Eroismo Folle!", appunto): Andrea Ostengo (Albion de Heaven) ha ottenuto l'alloro per il Miglior Generale, mentre il nostro Responsabile 40000, Daniele Marocco (Viper), quello per la Migliore Miniatura Dipinta.

Per una più completa descrizione del torneo lascio la parola all'organizzatore, Hippie:



**Hippie: la precisione è un valore**

*"Grazie ancora a tutti per essere venuti ed essere così caldi e simpatici!*

*È certo stancante tenere le redini e risolvere quei maledetti problemucci che si creano sempre, e se qualcuno è stato scontento per qualcosa, mi scuso; ahimè, non lo si è fatto apposta. Possiamo ancora migliorare.*

*Il nome "Eroismo Folle!" voleva proprio indicare la volontà di dare vita a un torneo sportivo, per esaltarsi, divertirsi e competere in allegria. Spero che questo sia quello che abbiate vissuto. Io sì.*

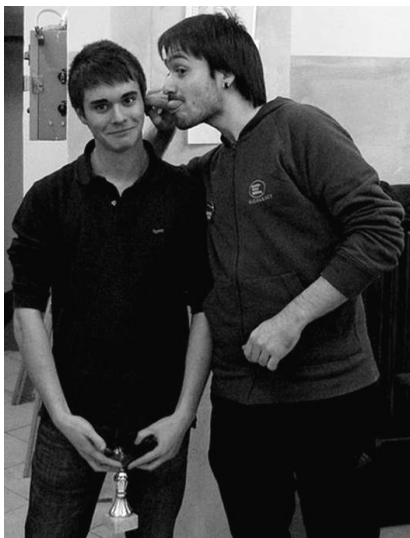
*Riespongo i miei ringraziamenti personali, che per motivi logistici ho fatto un po' rapidamente ieri:*

*- Grazie a Filippo, Mimmo e Adriano. Sono ottimi! (e le cucinano loro le focaccine...non io...eheheh)...poi se hanno la Erdinger...*



**La Migliore Miniatura Dipinta**

- Grazie a Daniele, assolutamente CO-organizzatore. E anche a Fede, anche lui mi ha dato una grossa mano (un po' meno grazie a quel fastidiosissimo virus che si è impossessato del suo corpo il giorno prima del torneo. Ma si sa, Nonno Nurple delizia delle sue mefitiche pestilenze solo i migliori. Non possiamo che rallegrarci! ghhghgh).



Daniele Marocco, Migliore Miniatura Dipinta



Andrea Ostengo, Miglior Generale

- Grazie a Mauri che per disponibilità e supporto tecnico è il primo in assoluto.  
- Grazie mille a tutta la Falange. Come vi ho ribadito personalmente siete mitici, anche se purtroppo non siete belli come noi della LIUT.  
- e Grazie a tutti quelli con cui mi son fatto due grasse risate.  
Complimenti ai Vincitori, tutti i Cobra (l'A-team del 40k), che hanno un gioco spumeggiante e assolutamente micidiale!  
Ad Albion gran massacratore ed EROE FOLLE!!!  
Mille complimenti ai vincitori dei premi che mi stanno tanto a cuore:  
Simone Cantore con la sua splendida Stirpe dei Mille e a Daniele per l'arlecchino delle 5 diottrie.  
C'erano un'altra infinità di eserciti dipinti che meritano una grande menzione per bellezza e impegno (così a mente ricordo i marines di Chiosso e quelli di Roberto Cocozza, la guardia di Morosini, i tiranidi di Elitropi, gli Eldar di Alercia, ma c'erano anche altri pregevoli eserciti dipinti di demoni, caos e guardia!)  
Ma i complimenti più grandi ai veri eroi della giornata, quelli così folli da aver fatto 1-1, tutti e 3 i vincitori del premio EROISMO FOLLE!!!!  
Al prossimo torneo Eroismo Folle!!!!!!”

Per quanto riguarda la classifica ecco il podio:

1° Riccardo Zuddio 90 2891 3889 Tiranidi VINCITORE ASSOLUTO - Miglior Squadra  
2° Andrea Cesana 90 2747 3827 Guardia Imperiale 2 ° CLASSIFICATO - Miglior Squadra  
3° Marco Elitropi 90 2155 3476 Tiranidi 3 ° CLASSIFICATO - Miglior Squadra

**Bloodbowl:** si sa, Max non dorme mai, e come potrebbe come commissario unico di una comunità di BloodBowl arzilla come la nostra? Non pago del RIOT! ha dato sfogo alla sua capacità (e spontaneità ;-)) organizzativa con la **seconda edizione del Torneo di BloodBowl di GiocaTorino**, svoltosi all'interno dell'omonima manifestazione, presso l'8Gallery del Lingotto di

Torino, sabato 20/11. Quest'anno l'organizzazione strizzava l'occhio ai simboli della Torino industriale, con il simpatico nome di **Trofeo 500**. Il torneo ha avuto un buon successo, con 22 partecipanti e il solito ambiente di saturazione di simpatia, strategia e follia che caratterizza da sempre il mondo della palla ovale. Dopo le deludenti prestazioni all'ultima Triple Skull la LIUT aveva rivolto al Responsabile Hippie un richiamo preciso: **RISULTATI!** All'indecifrabile Hippie il compito di trovare nuove motivazioni al gruppo dopo le recenti delusioni. Ebbene, il Responsabile BloodBowl LIUT ha avuto successo! Ecco, forse non proprio per merito tutto tutto tutto suo, però ha avuto successo. Infatti la vittoria arride ai colori liuttosi con il nostro illustre socio kaltenland (Francesco Balzano), che si aggiudica l'ambito trofeo con un'agguerrita compagine di skaven!

L'alfiere dei nostri colori trionfa con un en plein di quattro vittorie su quattro partite. Ed ecco, nelle parole del vincitore, l'emozionante cronaca del match decisivo, con il nostro in vantaggio per 1-0 e raggiunto quasi allo scadere:

*“Secondo tempo dove difendo bene (opinione personale), ma nel momento importante i dadi mi tradiscono i suoi no e lui pareggia al suo 7°.*

*Iniziano gli ultimi 2 turni con il pubblico che guarda:*

*mi costruisco tutto bene, la fascia è completamente occupata, non ha speranza di bucare la difesa delle pantegane in rampa di lancio, ma fallisco il lancio e la palla se ne va vicino a una mia pantegana, ma dall'altra parte rispetto alla fascia dove ho tutti i pezzi.*

*Lui mi stende la pantegana e intasa la zona vicino alla palla.*

*Ho solo una speranza...blitzare, spingere sulla palla e incrociare le dita, prima però porto un pezzo a marcare i suoi omini: dato che la palla deve scatterare meglio rendere il tiro per la presa più difficile.*

*Blitz, stendo sulla palla, la palla fa un paio di scatter (meno male che ho messo la linea a marcare) e finisce in posizione buona, faccio un blocco per liberare la strada davanti alla pantegana: ora arrivano i tiri più difficili, nessun reroll e devo raccogliere al 3, dodgiare 2 volte, fare 2 scatti e fare un hand off (con una pantegana), l'altra pantegana deve ricevere l'hand off al 2 e poi fare due doge (uno al 3 ed uno al 2) per andare in meta. Mi riesce tutto e vinco il torneo.*

*Un grazie a tutti i compagni di gioco e tutti quelli che, come ogni volta, rendono questi tornei un ritrovo piacevole al di là del risultato.*

*Grande Hippie che si porta a casa il premio pittura con delle miniature spettacolari, Junkel che si prende il premio speciale e Dragonsrage che si prende quello più gustoso.*

*Un grandissimo applauso a Max che come al solito organizza un grande torneo, i miei più sinceri complimenti.”*

Vivissimi complimenti a kalt che porta la LIUT al trionfo sui campi da BloodBowl, e un grande incoraggiamento ai nostri perché possano portare le nostre insegne sempre più in alto!

Per concludere ecco i premiati

Podio

1 - kaltenland – Skaven - 20 – 8-4 – 8-4

2 - gilgamesh – Chaos Pact - 17 – 6-2 – 11-3

3 - sowsav – Human - 15 – 7-4 – 7-3

in aggiunta:

- premio pittura a Hippie e i suoi Chaos Dwarf gialli e viola. Menzione agli Slann di Estremo e ai Rotter di Nikola.

- premio Termopili alla Elf Witch di Junkel che dodgia al 5 nella gabbia dei ChDw di cui sopra,

picchia il Bull Centaur con la palla due dadi sotto, lo spinge, lo ripicchia tre dadi sotto e spara tre flash. Menzione allo scinco di emilio che dodgia 4 volte, entra in gabbia sull'elfo con dodge del chaos pact di giorss e lo stende con un doppio flash. Azioni simili le può regalare solo il BloodBowl (mannaggia a lui! ;-).

-Dopo la fine della Lega Rookie, con la vittoria di **giorss (Giorgio Baltera)**, si è conclusa anche l'**Orca Cola Chaos Cup 2009/2010 con la finale dei playoff** tra sulidamor (Daniele Bonsignori) e **Junkel (Fabio Canina)**, svoltasi il 29/12. Il vincitore dell'ultima lega che abbia portato questo nome (dalle sue ceneri è infatti già nato il nuovo campionato, Heroes of Astrogranite) è Junkel, con la sua squadra di Chaos. La finale è stata un combattutissimo mirror match tra squadre caotiche (i Santini di sulidamor contro lo Gnu Team di Junkel), di cui lascio ogni commento alla voce del nostro esimio (e inestimabile) commissario unico Max:

*“Sono felice di annunciare che il vincitore dell'edizione 2010 del Campionato Orca Cola Open è...*

### *JUNKEL*

*al termine di una violentissima partita chiusa ai supplementari.*

*I Santini passano in vantaggio alla fine del primo tempo, ma hanno già perso tre Chaos Warriors nei primi tre turni, e devono inventarsi le magie per sbloccare il risultato. Nel frattempo, gli artigli degli Gnu fendono a destra e a manca, e la panchina dei santini si affolla.*

*La ripresa vede lo Gnu Team avanzare cautamente, picchiando tutto il picchiabile. Le difese dei Santini si riducono ulteriormente, e non possono fare più nulla per arginare gli avversari. La meta arriva allo scadere, e si va ai supplementari. E ancora lo Gnu Team a vincere la moneta, e il risultato è segnato. I Santini sono in cinque, ma resteranno presto in due. Una volta perso il minotauro, i Santini alzano bandiera bianca e lo Gnu Team, pietosamente, segna.”*

Al nuovo campione le congratulazioni di tutta la LIUT, e l'intervista di rito:

*“Entrambi sapevamo benissimo che avrebbe vinto il primo che fosse riuscito a eliminare i pezzi più importanti dell'avversario, e così è stato: nei primi 3 round sono riuscito a stendere tutti e 3 i suoi CW skillati. Penso che questo sia stato decisivo ai fini del risultato finale. Inoltre lui è stato sfortunato nel primo round, dove ha fatto solo 2 stun e un atterrato su 4 blocchi. Altra cosa fondamentale sono stati i falli: non avevo mai fallato tanto in vita mia.*

*Il resto della partita è stato un limitare i danni il più possibile ed evitare di prendere rischi inutili, gestendo superiorità numerica e partita.*

*Penso che Dani partisse leggermente svantaggiato, sia per l'inferiorità numerica iniziale, sia per il diverso skillaggio dei giocatori: io lungo la strada ho incontrato solo team pesanti e quindi ho potuto scegliere avanzamenti minimali, ma utili, lui no: i suoi giocatori valevano più dei miei, ma avevano skill totalmente inutili contro di me. L'unico modo per appianare il gap iniziale sarebbe stato ricevere e avere un buon 1° turno di botte, per mia fortuna è successo il contrario.*

*Rimango comunque del parere che chiunque, con la Gnu Team e i dadi che ho tirato ieri sera, avrebbe vinto qualunque partita.*

*Ringrazio Dani, il caloroso pubblico dell'altra sera, tutti voi e i miei dadi rosa.”*

La tensione non deve minimamente allentarsi, comunque, perché la nuova lega è già iniziata ed entrata nel vivo: chi sarà il nuovo campione, succedendo a Junkel nell'albo d'oro della manifestazione? Alla palla ovale il verdetto!



## **DA NON PERDERE - EVENTI IN PROGRAMMA**

---

**Warhammer Fantasy:** soci LIUT tutti, preparatevi. L'8/5 è il giorno dello storico **Torneo a Coppie LIUT**, che si terrà nei locali del Games Player Shop a Torino. Riuscirà la LIUT ad avvicinare i fasti passati con memorabili tornei da 48 e 71 partecipanti? L'anno scorso abbiamo raggiunto quota 22 coppie, ma possiamo fare ancora di più. Ricordate, per i tre grandi eventi annuali dell'associazione NON CI SONO SCUSE. Perciò iniziate pure a prenotare le ferie ;-). La LIUT vi attende in massa! Maggiori informazioni sul forum sociale e su GW Tilea.

**Warhammer 40000:** ritornano in grande stile i tornei "Hippie style". Il 10/4, nei locali del Games Player Shop a Torino, si svolgerà la seconda edizione del **Torneo a coppie LIUT di Warhammer 40k "GOODvsEVIL"**, che quest'anno prevede coppie con eserciti da 1000+1000 punti! Non potete assolutamente perdere questo evento per l'alto livello di gioco, la consueta ricchezza dei premi LIUT, la tradizione dei tornei a coppie che vogliamo alimentare anche nell'universo del XLI millennio e, last but not the least, la simpatia di Hippie stesso, che si esibirà a richiesta con numeri d'attrazione! ;-). Maggiori informazioni sul forum sociale.

**Bloodbowl:** nonostante il nostro Hippie non sia più ufficialmente Responsabile Bloodbowl all'interno del Direttivo, la sua fedeltà alla LIUT e la sua passione per la palla ovale non si sono affievolite, anzi. Da anni esisteva in LIUT una lacuna tra i mille eventi ormai storici e ben noti nel panorama piemontese: la mancanza di un torneo di Bloodbowl destinato ai soci LIUT con un prestigioso premio a rappresentare l'alloro del giocatore dell'anno per l'associazione: insomma, un torneo analogo al Campione Eterno di Fantasy e all'Emperor's Champion di 40000. Ebbene, grazie all'idea e all'organizzazione del nostro Hippie è con piacere che vi annuncio la prima edizione dello

### **STAR PLAYER**

Si tratta della lega che stabilirà, d'ora in poi, il miglior giocatore della LIUT per l'anno in corso. Tuttavia, esattamente come per il Campione Eterno e il Campione dell'Imperatore, non esiste una fine per la gloria imperitura che deriva dal fregiarsi di un tale alloro: lo star player resterà in carica per sempre, andando negli anni ad affiancare i suoi pari che saranno gli unici a poter eguagliare la sua statura. Inoltre egli riceverà un trofeo che rappresenti la LIUT, un prezioso cimelio in tema con il gioco da custodire per un anno intero! Giocatori di Bloodbowl abituali, occasionali ed eccezionali, fatevi avanti! Lo Star Player vi attende.

Il torneo si disputerà in sede, durerà alcune settimane e inizierà appena concluso l'Emperor's Champion. Tenete d'occhio il forum sociale!

**-RIOT!** Per il sesto anno consecutivo, la LIUT organizza il suo torneo di Bloodbowl. Quest'anno, il RIOT avrà luogo nel weekend del 30/4-1/5, e si svolgerà nei locali della sede dell'associazione.

Questo importante evento non ha bisogno di ulteriori presentazioni, perciò correte a iscrivervi!

-è già in corso l'organizzazione della partecipazione della LIUT alla **Tilean Team Cup 2011**, che si svolgerà il 14 e 15/5 a Castenaso (BO). La LIUT conta di schierare ben due squadre da quattro elementi. L'associazione deve riscattare alcuni risultati non proprio brillanti ottenuti nelle ultime uscite. Forza ragazzi, fatevi onore! Per maggiori informazioni consultate il forum sociale.

### L'angolo del "Non vedo come"

La rubrica del "Non vedo come" è dedicata questa volta a un socio ben noto e apprezzato in LIUT, anche se ultimamente vari impegni lo hanno allontanato dall'hobby: Andrea Vecchiattini.

L'episodio risale addirittura alla sesta edizione di Warhammer Fantasy. All'epoca gli orchi e goblin erano un esercito attendista che puntava decisamente su tiro e magia, con le numerose fanterie a intasare il campo di battaglia, così come lo sono ora, del resto. Nel loro campo però erano tra i più forti del regolamento da torneo no-limits, quello ufficiale GW, per intenderci. Una tattica d'attacco con questo esercito è sempre stata difficilissima da attuare, e foriera di quasi sicure sconfitte. Tuttavia uno dei pochissimi ad averci provato seriamente e ad avere ottenuto ottimi risultati è stato proprio Andrea, con il consiglio di uno dei principali guru delle liste "nessun prigioniero", cioè Filippo Gallo, Campione Eterno, giocatore conosciuto e rispettato nel contesto piemontese, nonché maestro di molti giocatori in area LIUT.

Ecco la lista con cui Andrea si è distinto nel periodo in cui tutte le liste no-limits (con poche eccezioni) volevano dire soltanto "stai fermo e tira":

capoguerra orco nero su viverna, SEI unità di goblin cavalcalupi, OTTO carri dei goblin e due giganti, più due maghi di primo portapergamene, da soli in un bosco.

Veniamo all'episodio cui è dedicata questa rubrica.

In quel periodo erano in voga alcuni scenari nei tornei no-limits, volti a limitare gli eserciti del momento. Uno di questi era "dividere le forze", scenario cambiato molto negli anni ma consistente di fatto nel dividere in due tranches da 1000 punti l'esercito da 2000 dell'avversario, che avrebbe dovuto sceglierne una sola per la partita. Naturalmente l'idea era rovinare il più possibile le sinergie strategiche dell'avversario, costringendolo a giocare una lista snaturata (ad es. pensate agli skaven con i maghi da una parte e le fanterie dall'altra: "Scegli: vuoi fare i punti e giocare a disciplina 5 o avere solo fanterie inutili?" :-o ). Scelte come mettere tutte le unità veloci da una parte giocando contro un esercito d'attacco erano decisamente suicide. Ebbene, l'avversario di Vecchia si presenta con una chiara sindrome da sottovalutazione dell'avversario, e dei carri goblin in particolare. Ora, questi carri erano effettivamente fragili, ma caricavano a 18" e in attacco non avevano nulla da invidiare agli altri, con 1d6+1 di colpi di impatto a forza 5 l'uno. L'avversario di Vecchia, dal canto suo, giocava una lista di uomini lucertola basata su (poche) enormi pizze di guerrieri sauri, unità notoriamente lente e difficili da utilizzare, e soprattutto che patiscono molto carri e unità veloci.

Al momento di dividere le forze, il giocatore delle lucertole mette TUTTI i carri di Vecchia da una parte, e Andrea sceglie quella, naturalmente.

All'inizio della partita l'avversario pronuncia una frase che resterà nella storia

"MA CHE TE NE FAI DI TUTTI QUEI CARRI?" !!! :-o :-o :-o !!!

Il tutto condito da uno schieramento a dir poco imprudente, con le due sole fanterie di sauri che restavano nella lista a 1000 punti completamente esposte alla carica di tutto l'esercito di Andrea.

Vecchiattini, facendo finta di nulla, gioca la partita, e naturalmente al secondo turno carica.

"Ok, QUATTRO carri su quella fanteria di sauri e QUATTRO sull'altra".

"Rimango!" !!! :-o :-o :-o !!!

Bene, non sto a dirvi esattamente di quanto hanno perso quelle due povere fanterie di sauri, ma con circa 18 colpi automatici a forza 5 (12 morti in media) a testa lo potete immaginare. 20-0 per Andrea.

Che dire? L'importante è capire bene le potenzialità della lista avversaria... ;-)

## “Lo schieramento richiede tattica e strategia”

Cari lettori, siamo giunti alla terza puntata dello speciale dedicato all’ottava edizione di Warhammer Fantasy. Questa volta ci occuperemo della fase di tiro.

### **THE ULTIMATE EIGHTH EDITION VADEMECUM - TERZA PARTE**

**Fase di tiro:** è uno degli elementi determinanti nell’ottava edizione, ma è suscettibile di enormi picchi di rendimento o di imbarazzante inefficacia in base al sistema di linee di vista adottato.

Come abbiamo accennato nella prima puntata del nostro speciale il regolamento base prevede *linee di vista reali*. È proprio come sembra: quel bosco è piatto? Allora sarà piatto (e trasparente) anche in gioco. E non state lì a dire che boschi non piatti non si sono mai visti sui tavoli da gioco: potreste passare per arretrati conservatori ;-). Scherzi a parte il cambiamento, già avvenuto in altri universi come quello del Warhammer 40000, è rilevante e i giocatori abituati a un sistema di linee di vista simbolico faranno non poca fatica ad abituarsi. Il tutto presenta naturalmente il vantaggio che non si richiedano interi trattati convenzionali su come un bosco o un edificio vadano interpretati; semplicemente occorre (poco dignitosamente forse ;-)) chinarsi a livello del punto di vista della miniatura: se vede vede, se non vede non vede. I soli casi disciplinati dal regolamento sono quelli di “nessun ostacolo” e di “ostacoli chiaramente più grandi della miniatura che coprono”. Tutti le altre situazioni vanno discriminate di volta in volta (accordo preliminare, ricordate?). Che protezione danno unità e terreni, allora? **La protezione si traduce in una penalità al tiro per colpire**, sotto forma di riparo leggero se a fraporsi è un bosco o una staccionata, di riparo pesante se è un ostacolo in muratura o anche un’unità amica o nemica (sì, le unità danno riparo dal tiro).

Osservazioni: la fase di tiro è un’importante risorsa contro unità che in corpo a corpo siano particolarmente ostiche (mostroni di ogni genere in particolare) ma che possano subire ferite occasionali (ma neppure troppo) a distanza, fosse anche solo per il tiro leggero. Il problema è che, come avrete intuito, le macchine da guerra che non fanno uso di abilità balistica possono allegramente disinteressarsi da ogni tipo di protezione data da qualsiasi riparo che non sia un edificio che copra interamente il bersaglio. Infatti nei primi tornei dell’edizione si è riscontrata un’imbarazzante (anche se prevedibile) facilità di vittoria delle liste da tiro: nulla, su un tavolo medio, poteva impedire a una lista di nani con sei macchine da guerra che facessero ferite multiple di spazzare via TUTTE le unità suscettibili al tiro dell’avversario al massimo entro il terzo turno. Questo costituiva un grave squilibrio nel gioco, sia tra gli eserciti che potevano schierare macchine da guerra e quelli che non ne potevano disporre, sia tra tiro pesante e tiro leggero, il primo in grado di spazzare via senza possibilità di schermo il bersaglio, il secondo ingabbiato dalle penalità all’ab e destinato gradualmente a scomparire dai tavoli. I giocatori sono corsi ai ripari, e in tutti i regolamenti limitati è entrato in vigore un sistema, non ufficiale ma ormai universalmente applicato, di linee di vista per categorie, o “a scala”: il sistema a **Linea di Vista Virtuale**. L’idea è sfruttare la nuova classificazione delle unità: in base alla loro dimensione offriranno copertura o schermo totale alle unità più piccole.

Ecco la scala delle dimensioni, basata su quattro categorie:

-categoria 0: sciami – modelli di questa categoria non bloccano mai la linea di vista e non danno mai copertura.

-categoria 1: Fanteria, Bestie da Guerra, Macchine da Guerra.

-categoria 2: Cavalleria, Fanteria/Cavalleria /Bestia mostruosa, Carri, UNICI con regola Bersaglio Grande.

-categoria 3: Mostri, Tutti i Bersagli Grandi.

Anche gli elementi scenici sono valutati in termini di altezza, caso per caso.

Per i dettagli di questo sistema vi rimando al portale delle FIGW (Federazione Italiana Giocatori di Warhammer).

L'idea è semplice, ma come si dice in questi casi "bisognava pensarci". In ogni caso il sistema ha incontrato grande gradimento e si sta imponendo come standard a tutto campo, perciò ritengo sia utile conoscerlo.

Per concludere vediamo in dettaglio il funzionamento del tiro leggero e del tiro pesante.

-Il **tiro leggero** sfrutta una dei più importanti cambiamenti alle regole rispetto alla settima edizione: tutte le **unità possono tirare con i modelli dei primi due ranghi**, invece che con i soli modelli del rango frontale (ricordate che questo vale anche per gli schermagliatori, che ora sono irreggimentati e non possono più tirare gli uni attraverso gli altri indipendentemente dalla formazione). La differenza è notevole: gli eserciti da tiro sono fisicamente "larghi la metà" e questo aiuta molto a mantenere la disciplina tra le fila e a difendere i punti ove necessario. Spesso sottovalutato, il tiro leggero inoltre è la chiave per venire a capo con poco sforzo di enormi problemi, specialmente quelli portati da mostri e bersagli grandi in genere. Per quanto riguarda la tabella dei bonus e dei malus all'ab, è bene ricordare che tra i malus assumono particolare importanza quelli per il riparo leggero/solido (utilizzati per gli elementi e le unità che si frappongono), mentre scompaiono il bonus a colpire i bersagli grandi e il malus a colpire i modelli singoli. Un'altra gustosa novità è che i test di panico per il 25% delle perdite vanno effettuati subito, e non alla fine della fase, perciò si può pianificare meglio la fase di tiro vedendo subito quali unità sono fuggite per le troppe perdite.

-Il tiro pesante è decisamente una delle tre grandi "forze" che si contendono la vittoria in questa edizione (insieme ai super mostri/personaggi e alla magia). Innanzitutto **non è più necessario stimare le distanze**: semplicemente si indica il punto prescelto tirando poi il dado artiglieria e/o il dado deviazione. Questo fa sì, tra gli altri vantaggi, che si possano intervallare il tiro delle macchine da guerra e il tiro leggero, invece di utilizzare prima tutte le armi a stima. In secondo luogo le macchine da guerra sono state potenziate: le catapulte si avvantaggiano più di ogni altra arma dell'assenza della stima e anche del fatto che **le sagome colpiscano tutti i modelli anche solo sfiorati** (non è più necessario tirare un 4+ per i modelli parzialmente colpiti). Con la loro sagoma a forza 3 (sì, qualcosa dovevano pur concedere...) fanno sfaceli sulle fanterie, e il colpo a forza 9 d6 ferite impaurisce i bersagli grandi. Inoltre possono **tirare a fuoco indiretto**, cioè anche se non vedono il bersaglio. In questo caso deviano sempre, anche con un risultato COLPITO!, ma in quest'ultimo caso sottraendo l'ab dei serventi al dado deviazione.

Ma l'arma più terribile resta sempre il cannone: cannoni e grandi cannoni fanno entrambi ferite multiple (d6), e questo rende felici i nani dopo anni di imbarazzanti confronti con i cannoni imperiali. Ma soprattutto **il cannone ferisce TUTTE le parti del modello che colpisce** (ciao ciao personaggi in arcione...), il che su uno stegadonte, per esempio, può risultare nell'uccisione del mostro, dell'equipaggio di scinchi e del mago con macchina degli dei!

Insomma, utilizzato saggiamente e in un campo non troppo agevolato dai ripari il tiro può farvi vincere le partite prima che il vostro avversario riesca a vedere l'ombra di una possibile carica a vostro danno.

Per ora abbiamo finito, ma non perdetevi d'occhio queste pagine: lo speciale potrà fare di nuovo la sua comparsa tra qualche numero con qualche altra delucidazione sulla nuova edizione e con qualche tattica avanzata con cui lasciare di stucco i vostri avversari. ;-)

A presto!

## What's new in LIUT association

Come alcuni di voi sapranno è un momento di transizione per quanto riguarda le regole da torneo di Warhammer Fantasy: la totale instabilità dei formati classic e in parte anche euro, con una decina di set di regole diversi proposti dall'inizio dell'edizione, unita a una fase di stanca degli organizzatori della FIGW (Federazione Italiana Giocatori Warhammer) ha fatto vacillare il gradimento per la gestione federale. La LIUT, che in passato ha gestito in prima persona il regolamento LxA di settima edizione ed è sempre stata tra i principali sostenitori dei regolamenti limitati, non si tira

indietro e propone la sua formula: le **LIMITAZ**, ideate dall'illustre socio Dario Foresti e realizzate dal nostro inesauribile Responsabile Fantasy, Alberto Mola (Taz). Per ora è destinata ai soci, ma in futuro chissà...

Per chi si ricorda il regolamento LxA (Limitazioni per Armata) si tratta di un'evoluzione.

L'idea di base è semplice: con le limitazioni che vediamo abitualmente si assiste ad una prevedibilissima quanto sgradevole standardizzazione delle liste, con pochi tipi diversi di unità utilizzati.

Parliamoci chiaro, ecco come si fa una lista da torneo con limitazioni simili a quelle FIGW:

-“Massimo tre truppe uguali” “Ok. Quanto costa la truppa più forte? Moltiplicato tre.”

-“Massimo due speciali uguali” “Ok. Quanto costa la speciale più forte? Moltiplicato due.”

-“Rare diverse” “Qual è la rara più forte? La metto.”

-“Quale è la seconda truppa più forte? Moltiplico per tre. Ho finito i punti? No. Continuo.”

Di fatto è esattamente analogo al gioco no-limits, su scala ridotta. In questo modo le unità più forti “si mangiano” non solo le unità avversarie, ma anche le unità concorrenti del loro stesso codex, che non possono competere. Per fare un esempio che speranze hanno i cavalieri della radura in concorrenza con le driadi? O i ratti d'assalto in concorrenza con gli schiavi?

In più esiste il problema che non tutte le truppe sono forti allo stesso modo. Se tre unità di driadi possono essere troppe, tre unità di gnoblar possono non bastare.

Ora, stante il fatto che esiste ed esisterà sempre un esercito più forte in ogni sistema, e non potendo evitarlo, il sistema LxA, e le Limitaz, considerano tutti gli eserciti unità per unità.

Ogni scelta costa un certo numero di punti sgravato, su un massimale da spendere. Vuoi la magia? Non potrai schierare tante truppe forti come chi non la usa. Vuoi il mostro? Avrai meno magia di chi non lo schiera. Le scelte “meno performanti” non costano punti sgravato e possono essere ripetute quanto le regole del gioco permettono. In questo modo si ottiene il duplice risultato di pesare le scelte per quanto realmente valgono, invece che per la categoria che occupano (criterio insufficiente in un gioco poco equilibrato come il Fantasy), e di favorire non solo la varietà di eserciti, ma anche la varietà di unità all'interno dello stesso esercito, con un grande guadagno ai fini della gradevolezza dell'hobby.

Il lato negativo è una certa complessità del sistema, ma personalmente considero un pregio quello di far pensare il giocatore al momento di fare la lista, invece di partire in quarta perché tanto c'è una sola scelta possibile.

Se vi interessa il sistema è in fase di test e abbiamo bisogno di giocatori. Le regole le trovate sul nostro sito al link [http://www.liut.to.it/doku.php?id=warhammer\\_fantasy#limitaz\\_ver.1.0](http://www.liut.to.it/doku.php?id=warhammer_fantasy#limitaz_ver.1.0)

Giocate giocate giocate! E a presto.

## **RINGRAZIAMENTI**

Ringrazio per il loro contributo a questo numero:

-Andrea Sforzin (Elfoaltolord) per le foto del Partitone di Fantasy.

-Enrico Camponogara (Hippie) per le foto del Torneo “Eroismo Folle!”

-Dario Foresti (kapitanFarlok) per l'idea delle limitazioni a “sgravato per armata”.

-Alberto Mola (Taz), per il continuo lavoro di supporto al gioco nell'associazione, e per il progetto Limitaz.

-Ivan Grasso (woshie), perché è l'unico che mi aiuta a correggere le bozze della *LIUTzine!* ;-)