



BATTLE BROTHERS L.I.U.T. TORINO - 18 maggio 2014

Il Battle Brothers è un evento di gioco a coppia di Warhammer e Warhammer 40.000. Unisci il tuo esercito a quello di un fidato compagno e affronta altre coppie di guerrieri in un evento senza esclusione di colpi!!!

LOGISTICA DELL'EVENTO

DOVE E QUANDO SI SVOLGE IL BATTLE BROTHERS

L'evento si svolgerà Domenica 18 Maggio a Torino, presso i locali del Circolo Nano Rosso (che ospita la sede della L.i.u.t. - Legio Taurinorum) in via Virle 11.

COME ACQUISTARE IL BIGLIETTO

Puoi acquistare il biglietto direttamente in LIUT il martedì o mercoledì sera nelle sere di ritrovo associativo.

In alternativa, puoi acquistare il biglietto contattando la mail o i numeri di telefono di riferimento (vedi sezione "Contatti").

Il costo del biglietto per il Battle Brothers è **5 euro a persona (10 euro a coppia)!**

I biglietti verranno distribuiti a partire da Martedì 1 Aprile.

Sono disponibili in totale **80 posti!**

Non aspettare l'ultimo momento!

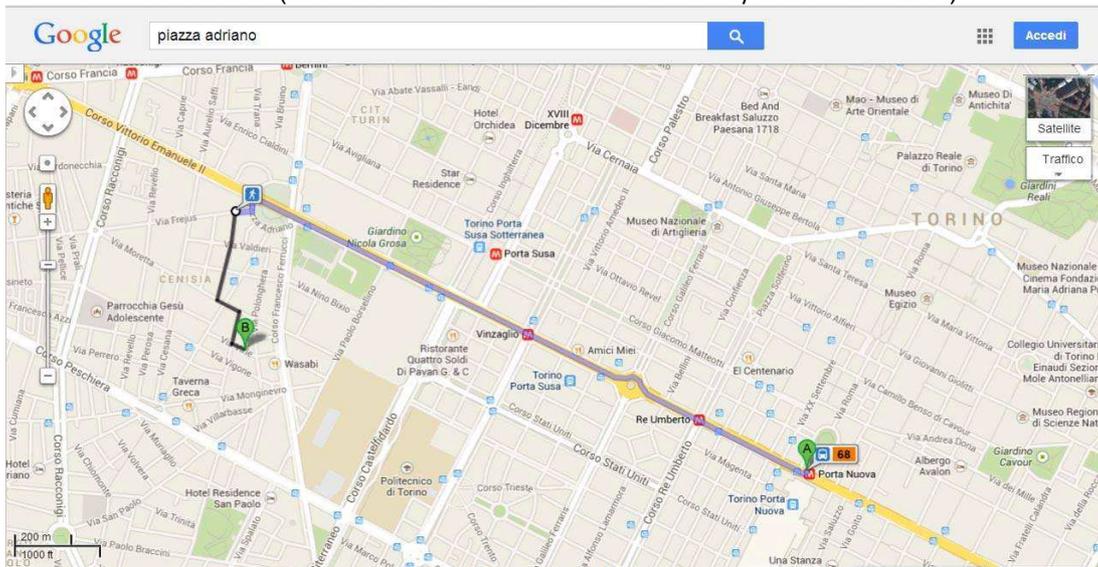
Potrai anche acquistare il biglietto il giorno del Battle Brothers direttamente in loco, ma solo se abbiamo ancora posti disponibili.

COME ARRIVARE

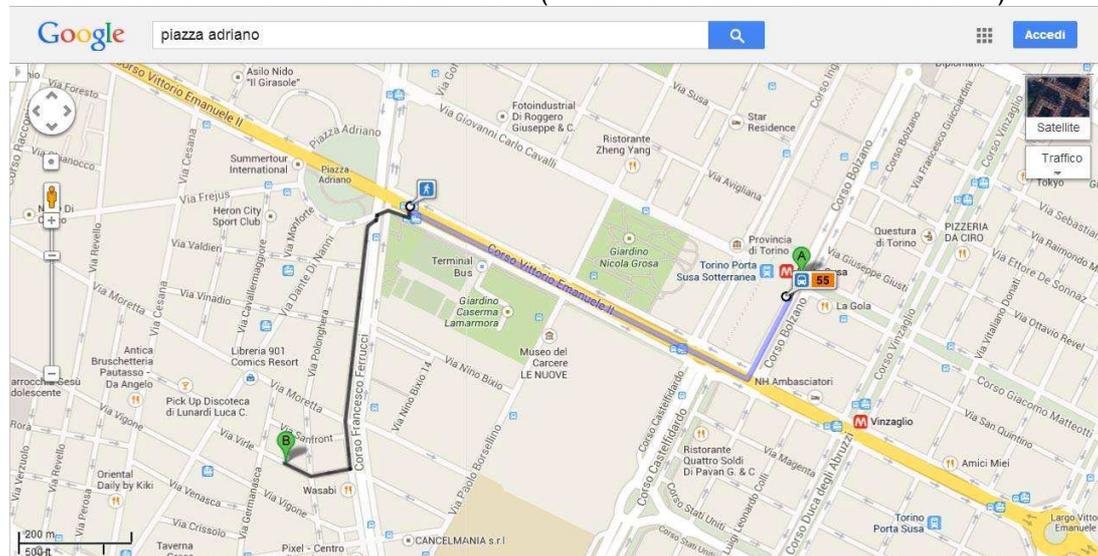
La sede LIUT si trova presso il Circolo Nano Rosso, in Via Virle 11.



E' facilmente raggiungibile sia in auto che con i mezzi pubblici: dalla stazione di Porta Nuova con le linee 68 e 9 (scendere fermata P.zza Adriano/C.so Ferrucci)



dalla stazione di Porta Susa con la linea 55 (scendere fermata C.so Ferrucci)



PRANZO E RISTORAZIONE

All'interno del Circolo Nano Rosso è possibile usufruire di un servizio di ristorazione, con panini e pizzette, e bevande a prezzi modici.

RITIRARSI DAL BATTLE BROTHERS

Se hai acquistato un biglietto ma non puoi venire al Battle Brothers per qualche imprevisto, hai tempo fino alla settimana prima dell'evento per comunicarcelo: provvederemo a rimborsarti il biglietto.

CONTATTI

EMAIL: L.i.u.t. liut_legiotaurinorum@yahoo.it
Claudio salsakidney@hotmail.it

TELEFONO: Remo 329 6093042
Enrico 347 6041139
Guido 389 5445925

(NB: **INVIARE SOLO SMS**, non si risponderà alle chiamate. Lo staff penserà a rispondervi o chiamarvi).

Oppure cerca il Gruppo L.I.U.T. - Legio Taurinorum su Facebook!!!

PROGRAMMA DEL BATTLE BROTHERS

09.00: raduno dei giocatori e registrazione

09.30: inizio prima partita (2.30 h)

12.00: pausa pranzo

13.00: seconda partita (2.30h)

15.30: pausa

16.00: terza partita (2.30 h)

18.30: conteggio finale

19.00: premiazione e fine evento

N.B. gli orari potrebbero subire qualche variazione il giorno del torneo, ciò dipende dalla puntualità dei giocatori stessi. Si cercherà in ogni caso di mantenere il più possibile invariato il programma, senza sforare più di 30 minuti.

Questo evento è organizzato da L.I.U.T. con il supporto di Games Workshop Torino!



I nomi e i loghi di Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000 e Games Workshop sono marchi registrati, proprietà della Games Workshop.

WARHAMMER

(se non sei interessato a partecipare al Battle Brothers giocando a Warhammer Fantasy Battle salta questa sezione e vai direttamente a pagina 9, alla sezione per Warhammer 40.000)

REGOLE D'INGAGGIO

COMPOSIZIONE D'ARMATA

- Ogni giocatore della coppia avrà a disposizione **1.250** punti per creare il suo esercito, scelto da uno qualsiasi dei libri di Warhammer.
Ci riferiremo alle unità di un singolo giocatore come Armata e all'alleanza nel suo insieme come Esercito.
- La **tabella di composizione** sarà considerata **singola**, quindi l'Esercito non potrà, ad esempio, schierare più di 2 scelte Rare uguali o spendere più di 625 punti in Grandi Eroi.
Entrambe le Armate dovranno avere almeno una scelta Eroe/Grande Eroe che possa fungere da Generale (quindi un singolo eroe che porta lo Stendardo da Battaglia non vale) e un'unità di Truppa (ricorda sempre che devi avere almeno un totale di 625 punti in unità Truppa).
- Le due Armate interagiranno fra di loro secondo le regole "Armate Alleate" descritte a pagina 136-139 del Regolamento.
- Sono validi tutti i Supplementi ed Edizioni pubblicati soltanto in formato digitale per Warhammer Fantasy Battle (Black Library). Ovviamente per utilizzare queste regole aggiuntive bisogna avere con sé e mostrare all'avversario, e allo staff qualora richiesto, il relativo supplemento digitale originale.
- Tutti i modelli dovranno essere **completamente dipinti** (almeno tre colori di base dati coerentemente) e completi di basetta (inclusa la texture), inclusi i vari equipaggiamenti, seguendo la **regola del Quello Che Vedi è Quello Che Hai** (QCVQCH). A riguardo, ecco alcune specifiche:
 - L'equipaggiamento **da corpo a corpo** delle unità (scudi, armi, ecc) deve essere rappresentativo del modello in questione se possibile per la maggior parte dei modelli o almeno per il primo rango (un'unità di Guerrieri del Caos con Alabarda può avere al suo interno dei Guerrieri del Caos con arma bianca e scudo), *a meno che questo non possa trarre in inganno con le altre unità in gioco.*
 - L'equipaggiamento **da tiro** delle unità deve essere sempre riconoscibile (i balestrieri non possono fare gli archibugieri), eccezion fatta per i personaggi e per l'utilizzo di modelli ricercati e in ogni caso rappresentativi della propria funzione (ad esempio in un esercito di Nani convertito, i Tromboni possono fare gli Archibugieri). Ricorda che la pittura è obbligatoria anche per eventuali modelli creati in partita (Progenie del caos, Zombie, etc etc...).

- Nei Battle Brothers **non è permesso l'utilizzo di Proxy**. Con "Proxy" intendiamo un modello che ne rappresenta un altro senza alcuna modifica. Ecco alcune semplici regole per capire come comportarsi:
 - In nessuno caso è concesso l'utilizzo di basette vuote.
 - Una **conversione** è definita come tale quando è evidente che dietro al modello c'è stata una ricerca particolare di un determinato elemento o di una determinata posa, posizione, ecc acquisita con una modifica manuale o con l'utilizzo di pezzi/miniature provenienti da altri modelli/eserciti ma sempre COERENTI con la modifica che si va ad attuare. In caso contrario, il pezzo è definito proxato.
 - Qualsiasi unità con un filler superiore a un terzo dei modelli totali dell'unità è da considerarsi proxata. In ogni caso i filler devono essere rappresentativi e adeguati a quello che si sta rappresentando.
 - Per rappresentare un Personaggio Speciale è sufficiente utilizzare una miniatura che sia discretamente rappresentativa del personaggio speciale stesso (es. un mago alto elfo può rappresentare Teclis).

In ogni caso, sei hai dei dubbi chiedi anticipatamente allo staff, perché tutto quello che è considerato "proxy" verrà fatto rimuovere dall'Armata e non sarà possibile utilizzarlo.

DOVRAI INOLTRE PORTARE CON TE

- 2 copie della lista dell'esercito, leggibili e in ITALIANO;

NB: non accetteremo liste dell'esercito scritte in maniera confusionaria o in formato elettronico (es. su chiavi USB).

- Questo plico informativo;
- Il Regolamento e i supplementi necessari, digitali e/o cartacei;
- Carta e penna;
- Dadi e metro.

NB: non poter presentare copie del Regolamento, della Lista o del Supplemento quando richiesto (da Staff o avversari) potrà causare una penalità in termini di punti.

Su qualsiasi problema o dubbio riguardo le regole d'ingaggio che dovesse insorgere, l'organizzazione si riserva la decisione definitiva e indiscutibile.



SVOLGIMENTO DEL BATTLE BROTHERS

REGISTRAZIONE

Non appena arrivate al Battle Brothers, recatevi dallo staff per registrarvi e comunicare Nome, Cognome e Esercito giocato. Riceverete inoltre la Scheda Postpartita dove segnare i risultati delle partite che affronterete durante il Battle Brothers.

MIGLIOR ESERCITO DIPINTO

Dopo la prima partita, i giocatori sono invitati a lasciare l'armata schierata sul tavolo. Le esamineremo per decidere il premio miglior Esercito Dipinto.

GIOCARE IL BATTLE BROTHERS

Il Battle Brothers è composto da **3 partite**.

La mattina saranno generate casualmente 3 battaglie diverse (eventuali risultati identici saranno ritirati) presi dal Regolamento di Warhammer.

Durante la prima partita, scegliete casualmente chi guiderà la fazione principale.

Quel giocatore avrà a tutti gli effetti il comando dell'alleanza e l'ultima parola in caso di divergenze tattiche.

Nella seconda partita il comando dell'Alleanza andrà automaticamente all'altro giocatore, mentre per l'ultima partita tornerete a sceglierlo casualmente.

PUNTI BATTLE BROTHERS (PBB)

Alla fine di ogni partita, i giocatori ricevono i seguenti Punti Battle Brothers da segnare sulla propria Scheda Postpartita:

VITTORIA SCHIACCIANTE 5

VITTORIA MINORE 4

PAREGGIO 3

SCONFITTA MINORE 2

SCONFITTA SCHIACCIANTE 1

VITTORIA SCHIACCIANTE

Una Vittoria Maggiore si verifica quando totalizzate almeno 100 Punti Vittoria più dei vostri avversari e il vostro totale di PV è almeno il doppio del loro.

VITTORIA MINORE

Una Vittoria Maggiore si verifica quando totalizzate almeno 100 Punti Vittoria più dei vostri avversari ma il vostro totale di PV non è almeno il doppio del loro.

PUNTI VITTORIA

Ricordate inoltre di segnare il differenziale di Punti Vittoria effettuati: saranno utilizzati come discriminante in caso di pareggio.

L'avversario calcola i suoi Punti Vittoria normalmente. Dopodiché sottraete i totali per avere il differenziale corretto.

PUNTI VITTORIA E SCENARI PARTICOLARI

Per evitare qualunque fraintendimento, utilizza questi appunti per calcolare i tuoi Punti Vittoria nei vari Scenari:

- **LINEA DI BATTAGLIA, ATTACCO ALL'ALBA, BATTAGLIA DEL PASSO, SCONTRO CASUALE:** calcola i Punti Vittoria normalmente.
- **SANGUE E GLORIA:** non appena un Esercito va in rotta, concede all'avversario tutti i suoi Punti Vittoria (generalmente 2500). Tutti gli altri Punti Vittoria (Stendardi Catturati, Sfida dello sfavorito etc etc) vengono concessi solo se avvenuti PRIMA della rotta nemica.
Se nessuno dei due Eserciti va in rotta, o se lo fanno contemporaneamente, calcola i Punti Vittoria come di consueto.
- **TORRE DI GUARDIA:** Se uno dei due Eserciti conquista la Torre di Guardia a fine partita, ottiene 2500 Punti Vittoria più gli eventuali bonus per morte del Generale, conquista degli stendardi etc effettuati PRIMA della fine della partita.

NB: Se un Esercito si arrende la partita termina con un risultato di 5-0 e un differenziale di Punti Vittoria pari a +2500 a favore del suo avversario.

UNA NOTA SUL GENERALE

Per ottenere i 100 punti Extra per la regola "Il re è morto" (pag.143 del Regolamento) è necessario uccidere il Generale appartenente al giocatore che attualmente guida l'Alleanza.

PENALITÀ AGGIUNTIVE

Lo staff si riserva la possibilità di attribuire penalità ai Punti Battle Brothers/Vittoria a discrezione per punire eventuali comportamenti scorretti di un giocatore.

Ecco alcuni esempi:

- **Lista dell'Armata incorretta:** se un giocatore sarà trovato a giocare con una lista dell'Armata contenente errori in punteggi o composizione, perderà automaticamente la partita in corso.
Inoltre, tutti i suoi risultati precedenti si trasformeranno in Sconfitte Schiacciati per lui e Vittorie Schiacciati per l'avversario (con un differenziale in PV di +2500 a favore di quest'ultimo).
Ti raccomandiamo di controllare bene la tua lista dell'Armata!!!
- **Non avere il Regolamento/la lista/il Libro dell'esercito con sé.** Lo staff può dare una penalità negativa ai Punti BB e/o Vittoria se un giocatore non può presentare il regolamento o il proprio Libro dell'Esercito se richiesto dall'avversario/staff.
E' valido per i membri della stessa Alleanza portare regolamenti da condividere.
- **Arrivo in ritardo:** chi si presenterà al tavolo da gioco con 30 o più minuti di ritardo perderà automaticamente la partita, con un risultato di 5-0 e un differenziale di +2500 PV a favore dell'avversario.
- **Ritardo in partita:** dopo che gli arbitri avranno dichiarato la fine delle partite, avete 5 minuti di tempo per consegnare i risultati. Chi non rispetterà questo limite subirà una penalità di -3 Punti Battle Brothers. Nota che questa penalità si applicherà ad ENTRAMBE le Alleanze.

COME RISOLVERE UNA DISPUTA REGOLISTICA

Se durante il Battle Brothers nasce un'incomprensione su un qualche complesso passaggio delle regole, ecco la procedura da applicare:

- discutetene pacatamente col vostro avversari;
- se non riuscite a trovare una soluzione comune, controllate il regolamento/i libri dell'esercito/le Faq;
- se ancora nessuna risposta vi soddisfa, chiamate l'arbitro del Battle Brothers. L'arbitro verrà al vostro tavolo, ascolterà il problema, dopodiché controllerà nuovamente regolamento, libro e faq.

A questo punto darà la sua risposta al problema, che dovrà essere considerata GIUSTA e DEFINITIVA indipendentemente da eventuali pensieri divergenti;

- Se nemmeno l'arbitro saprà come risolvere la questione, vi farà tirare un dado: con un risultato di 1-2-3 avrà ragione un giocatore, in caso contrario l'altro.

Ricordate che, nonostante il premio in palio, il Battle Brothers è un evento di gioco che nasce per far divertire e giocare insieme. Un comportamento aggressivo ed eccessivamente competitivo è da evitare e non sarà tollerato dallo staff.

Lo staff si riserva il diritto di togliere/concedere punti BB/Vittoria a seconda della situazione.





(se non sei interessato a partecipare al Battle Brothers giocando a Warhammer 40000, e hai già letto la sezione di Warhammer Fantasy Battle, salta questa sezione e vai direttamente a pagina 13)

REGOLE D'INGAGGIO

COMPOSIZIONE D'ARMATA

- Ogni giocatore della coppia avrà a disposizione **1000 punti** per creare il suo esercito, scelto da uno qualsiasi dei libri di Warhammer 40,000. Ci riferiremo alle unità di un singolo giocatore come Armata e all'alleanza nel suo insieme come Esercito.
- La **tabella di composizione** sarà considerata **singola**, quindi l'Esercito non potrà, ad esempio, avere più di 3 scelte Supporti Pesanti. Entrambe le Armate dovranno avere una scelta QG (quindi l'Esercito avrà sempre le scelte QG occupate) e almeno un'unità Truppa.
- Le due Armate interagiranno fra di loro secondo le regole degli Alleati descritte a pagina 112-113 del Regolamento. Si fa eccezione per i Tiranidi che potranno allearsi solo con un'altra armata di Tiranidi come "convenienza".
- Nessuna delle due Armate può avere a sua volta Alleati.
- Solo uno dei due giocatori può acquistare Fortificazioni.
- I Supplementi ai Codex (es. Iyanden), Death from The Skies , Escalation e Assalto alla Fortezza potranno essere usati.
- Non potranno essere usati modelli con regole Forge World, anche se è possibile utilizzare le miniature per rappresentare modelli da Codex (es. Un Plague Hulk usato come Strazia Anime di Nurgle).
- Sono validi tutti i Supplementi ed Edizioni pubblicati soltanto in formato digitale per Warhammer 40.000 (Black Library). Ovviamente per utilizzare queste regole aggiuntive bisogna avere con sè e mostrare all' avversario, e allo staff qualora richiesto, il relativo supplemento digitale originale.
- Tutti i modelli dovranno essere **completamente dipinti** (almeno tre colori di base dati coerentemente) e completi di basetta (inclusa la texture), inclusi i vari equipaggiamenti, seguendo **la regola del Quello Che Vedi è Quello Che Hai** (QCVQCH). Ogni modello dovrà avere una pittura coerente con la propria Armata (esempio un modello colorato come Ultramarine non può essere giocato come Lupo Siderale) ed aver rappresentato correttamente l'equipaggiamento in suo possesso. Ricorda che la pittura è obbligatoria anche per eventuali modelli creati in partita (Progenie del Caos, Termagant, etc etc..).

- Nei Battle Brothers **non è permesso l'utilizzo di Proxy.**

Con "Proxy" intendiamo un modello che ne rappresenta un altro senza alcuna modifica, come uno Space Marine Devastatore che rappresenta un Assaltatore. Ricorda che una **conversione** è definita come tale quando è evidente che dietro al modello c'è stata una ricerca particolare di un determinato elemento o di una determinata posa, posizione, ecc acquisita con una modifica manuale o con l'utilizzo di pezzi/miniatore provenienti da altri modelli/eserciti ma sempre COERENTI con la modifica che si va ad attuare.

In caso contrario, il pezzo è definito proxato.

In ogni caso, sei hai dei dubbi chiedi anticipatamente allo staff, perché tutto quello che è considerato "proxy" verrà fatto rimuovere dall'Armata e non sarà possibile utilizzarlo.

DOVRAI INOLTRE PORTARE CON TE

- 2 copie della lista dell'esercito, leggibili e in ITALIANO;

NB: non accetteremo liste dell'esercito scritte in maniera confusionaria o in formato elettronico (es. su chiavi USB)

- Questo plico informativo;
- Il Regolamento e i supplementi necessari digitali e/o cartacei;
- Carta e penna;
- Dadi e metro.

NB: non poter presentare copie del Regolamento, della Lista o del Codex quando richiesto (da Staff o avversari) potrà causare una penalità in termini di punti.

Su qualsiasi problema o dubbio riguardo le regole d'ingaggio che dovesse insorgere, l'organizzazione si riserva la decisione definitiva e indiscutibile.

SVOLGIMENTO DEL BATTLE BROTHERS

REGISTRAZIONE

Non appena arrivate al Battle Brothers, recatevi dallo staff per registrarvi e comunicare Nome, Cognome e Esercito giocato. Riceverete inoltre la Scheda Postpartita dove segnare i risultati delle partite che affronterete durante il Battle Brothers.

MIGLIOR ESERCITO DIPINTO

Dopo la prima partita, i giocatori sono invitati a lasciare l'Armata schierata sul tavolo. Le esamineremo per decidere il premio miglior Esercito Dipinto.

GIOCARE IL BATTLE BROTHERS

Il Battle Brothers è composto da **3 partite.**

La mattina saranno generate casualmente 3 battaglie diverse, generate con le Missioni e Schieramenti del Regolamento di Warhammer 40,000 (eventuali risultati identici saranno ritirati).

Durante la prima partita, scegliete casualmente chi guiderà la fazione principale. Quel giocatore avrà a tutti gli effetti il comando dell'alleanza e l'ultima parola in caso di divergenze tattiche.

Nella seconda partita il comando dell'Alleanza andrà automaticamente all'altro giocatore, mentre per l'ultima partita tornerete a sceglierlo casualmente.

UNA NOTA SULLE FORTIFICAZIONI: Visto che il campo di battaglia sarà già allestito, dovrai schierare le tue Fortificazioni *prima di determinare i tratti del Generale*.

PUNTI BATTLE BROTHERS (PBB)

Alla fine di ogni partita, i giocatori ricevono i seguenti Punti Battle Brothers da segnare sulla propria Scheda postpartita. :

VITTORIA SCHIACCIANTE 5

VITTORIA MINORE 4

PAREGGIO 3

SCONFITTA MINORE 2

SCONFITTA SCHIACCIANTE 1

VITTORIA SCHIACCIANTE

Una Vittoria Schiacciante si verifica quando sconfiggi il tuo avversario senza dover utilizzare i punti degli Obiettivi Secondari.

VITTORIA MINORE

Una Vittoria Minore si realizza quando sconfiggi il tuo avversario solo grazie ai punti vittoria ottenuti con gli Obiettivi Secondari.

PUNTI MASSACRO

Ricorda inoltre di segnare il differenziale di Punti Massacro effettuati: ogni unità ha un valore di Punti Massacro pari al suo costo in punti (es. un Rhino vale 35 punti Massacro).

Le unità dimezzate, i veicoli immobilizzati etc etc NON concedono Punti Massacro.

NB: Se un Esercito si arrende la partita termina con un risultato di 5-0 e un differenziale di Punti Vittoria pari a +2000 a favore del suo avversario.

UNA NOTA SUL GENERALE

Per completare la missione secondaria Uccidi il generale (pag.123 del Regolamento) è necessario uccidere il Generale del giocatore che attualmente guida l'Alleanza.

PENALITÀ AGGIUNTIVE

Lo staff si riserva la possibilità di attribuire penalità ai Punti Battle Brothers/Massacro a discrezione per punire eventuali comportamenti scorretti di un giocatore.

Ecco alcuni esempi:

- Lista dell'Armata incorretta: se un giocatore sarà trovato a giocare con una lista dell'Armata contenente errori in punteggi o composizione, perderà automaticamente la partita in corso. Inoltre, tutti i suoi risultati precedenti si trasformeranno in Sconfitte Schiaccianti per lui e Vittorie Schiaccianti per l'avversario (con un differenziale in PM di +2000 a favore di quest'ultimo). Ti raccomandiamo di controllare bene la tua lista dell'Armata!!!

- Non avere il Regolamento/la lista/il Libro dell'esercito con sé.
Lo staff può dare una penalità negativa ai Punti BB e/o Vittoria se un giocatore non può presentare il regolamento o il proprio Libro dell'Esercito se richiesto dall'avversario/staff. E' valido per i membri della stessa Alleanza portare regolamenti da condividere.
- Arrivo in ritardo: chi si presenterà al tavolo da gioco con 30 o più minuti di ritardo perderà automaticamente la partita, con un risultato di 5-0 e un differenziale di +2000 PM a favore dell'avversario.
- Ritardo in partita: dopo che gli arbitri avranno dichiarato la fine delle partite, avete 5 minuti di tempo per consegnare i risultati. Chi non rispetterà questo limite subirà una penalità di -3 Punti Battle Brothers. Nota che questa penalità si applicherà ad ENTRAMBE le Alleanze.

COME RISOLVERE UNA DISPUTA REGOLISTICA

Se durante il Battle Brothers nasce un'incomprensione su un qualche complesso passaggio delle regole, ecco la procedura da applicare:

- discutetene pacatamente col vostro avversario;
- se non riuscite a trovare una soluzione comune, controllate il regolamento/i libri dell'esercito/le Faq;
- se ancora nessuna risposta vi soddisfa, chiamate l'arbitro del Battle Brothers. L'arbitro verrà al vostro tavolo, ascolterà il problema, dopodiché controllerà nuovamente regolamento, libro e faq.
A questo punto darà la sua risposta al problema, che dovrà essere considerata GIUSTA e DEFINITIVA indipendentemente da eventuali pensieri divergenti;
- Se nemmeno l'arbitro saprà come risolvere la questione, vi farà tirare un dado: con un risultato di 1-2-3 avrà ragione un giocatore, in caso contrario l'altro.

Ricordate che, nonostante il premio in palio, il Battle Brothers è un evento di gioco che nasce per far divertire e giocare insieme. Un comportamento aggressivo ed eccessivamente competitivo è da evitare e non sarà tollerato dallo staff. Lo staff si riserva il diritto di togliere/concedere punti BB/Vittoria a seconda della situazione.



VINCERE IL BATTLE BROTHERS

Saranno i **Punti Battle Brothers** a determinare la classifica e la Coppia Vincitrice. In caso di parità, sarà considerato il differenziale di Punti Vittoria/Punti Massacro.

Dopo l'ultima partita saranno consegnati i seguenti **premi**:

- per Warhammer Fantasy Battle:
 - **COPPIA VINCITRICE WARHAMMER FANTASY BATTLE**
 - **SECONDI CLASSIFICATI WARHAMMER FANTASY BATTLE**
 - **TERZI CLASSIFICATI WARHAMMER FANTASY BATTLE**
 - **ULTIMI CLASSIFICATI WARHAMMER FANTASY BATTLE**
 - **MIGLIOR ESERCITO DIPINTO WARHAMMER FANTASY BATTLE**
(NB: sarà considerato l'Esercito intero, quindi entrambe le Armate alleate)
 - **AZIONE EROICA WARHAMMER FANTASY BATTLE al singolo giocatore**
(NB: se pensi di aver fatto una grande azione eroica, chiama al tavolo un membro dello staff, che prenderà nota della tua azione)
- per Warhammer 40.000:
 - **COPPIA VINCITRICE WARHAMMER 40000**
 - **SECONDI CLASSIFICATI WARHAMMER 40000**
 - **TERZI CLASSIFICATI WARHAMMER 40000**
 - **ULTIMI CLASSIFICATI WARHAMMER 40000**
 - **MIGLIOR ESERCITO DIPINTO WARHAMMER 40000**
(NB: sarà considerato l'Esercito intero, quindi entrambe le Armate alleate)
 - **AZIONE EROICA WARHAMMER 40000 al singolo giocatore**
(NB: se pensi di aver fatto una grande azione eroica, chiama al tavolo un membro dello staff, che prenderà nota della tua azione)
- per tutti:
 - **COPPIA PIU' GIOVANE**
 - **COPPIA PIU' ANZIANA**
 - **MIGLIOR TIRO DI DADO al singolo giocatore**
 - **PEGGIOR TIRO DI DADO al singolo giocatore**
(N.B. se pensi di aver fatto un bellissimo o bruttissimo tiro di dado, chiama al tavolo un membro dello staff che valuterà il tuo tiro e lo fotograferà!)

Nessun partecipante potrà ricevere più di un premio!

Siccome gli obiettivi principali sono divertirci e passare insieme una giornata all'insegna del nostro Hobby preferito, cerchiamo di far tornare a casa **soddisfatti e con un premio** il maggior numero possibile di voi!

