



Lega Italiana Universo Tridimensionale



WARHAMMER

Il Campione Eterno

Cos'è il 'Campione Eterno':

Il "campione Eterno" è un torneo di Warhammer fantasy battle interno alla LIUT e quindi è uno degli eventi più importanti nella storia del mondo; le olimpiadi, tenutesi quest'anno, non sono che un pallido ricordo confronto a questo evento

Il 'Campione Eterno' è il giocatore più forte all'interno della nostra gloriosa associazione, e quindi dell'universo intero, per quanto riguarda il gioco di Warhammer fantasy battle.

Requisiti per partecipare sono:

- Essere tesserati liut
- Aver lanciato, nel corso della propria esistenza, almeno una volta un D6
- Dichiararsi disponibili a partecipare alla cena LIUT per ricevere in premio la spada in caso di aggiudicazione

Cosa importantissima, un giocatore che vince questa competizione riceve il titolo di **campione eterno** che lo accompagnerà per sempre, fino alla morte o alla nonmorte. Nulla, in cielo o in terra, di magico o naturale, può togliere questo titolo in nessun modo, neanche Giacobbo.

Attualmente i campioni eterni sono tutti in vita e sono i seguenti figurei:

- **Enrico Baruffaldi nel 2003 e 2006**
- **Filippo Gallo nel 2004**
- **Andrea Sforzin nel 2005**
- **Alex Possetto nel 2007 e 2009**
- **Ivan Grasso nel 2008**
- **Andrea Ninni nel 2010 e 2011**

More info su

www.Liut.to.it/doku.php?id=campione_eterno

Come si svolge il Campione Eterno:

La competizione si svolge nei locali della Liut in via Don Orione 5/b, presso il Circolo Arci Nano Rosso, ogni martedì dalle ore 21:00

La competizione comincerà martedì 30 Ottobre e terminerà martedì 4 Dicembre

Iscrizioni aperte per tutta la prima fase a gironi

Al momento dell'iscrizione ogni giocatore dovrà indicare con quale esercito intende partecipare al torneo

Il torneo si svolge in tre fasi:

1° Fase a gironi: 3 partite che si svolgeranno nei martedì 30/10/2012, 6/11/2012 e 13/11/2012

2° Fase a gironi: 3 partite che si svolgeranno martedì 20/11/2012 e martedì 27/11/2012

Finale: che si svolgerà martedì 4/12/2012

Per informazioni e Iscrizioni:

Le iscrizioni, gratuite, sono aperte da adesso e per tutto il periodo della prima fase a gironi, anche a torneo iniziato. Naturalmente più tardi vi iscrivete e meno partite potrete giocare, diminuendo la possibilità avete di passare il turno.

Per ulteriori informazioni:

tel 3404050790 Grasso Ivan

e-mail: liut_legiotaurinorum@yahoo.it

www.liut.to.it

Prima Fase a gironi

I gironi saranno composti al massimo da quattro giocatori, il numero di gironi varierà a seconda dal numero di partecipanti.

La fase a gironi durerà 3 serate equivalenti a 3 partite

I giocatori dovranno presentarsi in LIUT **entro le 21:00** (su questo punto sarò inflessibile e bastardo) per giocare e verranno abbinati la sera stessa

Al termine delle 3 serate i giocatori che avranno ottenuto più punti nei propri gironi passeranno alla seconda fase a gironi.

Il numero di giocatori per girone che passeranno alla fase successiva dipenderà dal numero di gironi

Le serate:

30/10/2012 - Il giorno di Hydargos

Regole di composizione dell'armata: 1.150 p.ti, tutte le unità ed i personaggi devono essere scelte diverse, eccetto lo stendardiere che può essere una scelta ripetuta; (portate anche una lista, e relative miniature, da 2.300 p.ti in cui personaggi e unità possono essere ripetuti al massimo 1 volta, stendardiere non conta, Grandi Eroi/Truppe Speciali e truppe Rare diverse; questo nel caso alcuni non possano giocare a coppie)

No personaggi con nome

Scenario: attacco all'alba da giocare a coppie 2 contro 2

Elementi scenici: come da regolamento

Abbinamenti: gli abbinamenti delle coppie e degli avversari sarà casuale ma pilotato :-)) (quest'anno vinco io), si terranno in considerazione i gironi (cercando di farli giocare contro, ma anche assieme), eserciti (si cercherà di far giocare assieme eserciti fidati, mentre i subdoli giocheranno tra di loro e contro se stessi;-))

Punteggio: ai vincitori 5 p.ti a testa, in caso di pareggio 3 p.ti, agli sconfitti 2 p.ti; un giocatore che si presenti ma che non può giocare perché senza avversari 4p.ti; pareggio se la differenza in punti vittoria non supera 300 punti

06/11/2012 - Il giorno di Zuril

Regole di composizione dell'armata: 2.000 p.ti, senza nessun oggetto magico di nessun tipo; obbligatorio un personaggio con nome (non più di uno non meno di uno) e uno stendardiere (a meno che il personaggio con nome non sia già un generale stendardiere); non sono permessi altri personaggi;

Scenario: **Controllo territoriale:** *Durata:* 6 turni; Spareggia per scegliere il lato del tavolo, e posiziona tutte la tua armata entro 12" dal bordo, posiziona cinque segnalini al centro di ogni quarto di campo e al centro del tavolo (potenzialmente anche sopra a degli elementi intransitabili).

L'unità valida (ovvero composta a fine partita da un numero di modelli che sia almeno la metà, arrotondato per eccesso, del suo requisito minimo (*es. la metà di 3 è 2*); i personaggi aggregati NON CONTANO) più vicina entro 6 pollici dal segnalino a fine partita assegna **400 punti (nel caso del segnalino posto al centro del tavolo) o 200 punti (nel caso degli altri quattro segnalini)** al giocatore che la controlla; Le unità in fuga non contano in nessun caso; Non è possibile prendere più segnalini con la stessa unità. Nel caso di più unità valide equidistanti, appartenenti a giocatori differenti, l'obiettivo è conteso; Macchine da Guerra, Mostri, Personaggi, unità di Personaggi, modelli che possono essere acquistati solo singolarmente (*es. un Carro*) e unità in fuga non possono in nessun caso contendere o controllare segnalini. Il giocatore che ha schierato per primo tira un D6, al 2+ inizia la partita.

Elementi scenici: come da manuale

Abbinamenti: gli abbinamenti saranno casuali, ma pilotati :-)), si cercherà di non far giocare più di una partita contro uno stesso avversario, si cercherà far giocare uno contro l'altro giocatori che appartengono allo stesso girone e si terranno in considerazione gli eserciti utilizzati

Punteggio: ai vincitori 5 p.ti a testa, in caso di pareggio 3 p.ti, agli sconfitti 2 p.ti; un giocatore che si presenti ma che non può giocare perché senza avversari 4p.ti; pareggio se la differenza in punti vittoria non supera 300 punti

13/11/2012 - Il giorno di Gandal

Regole di composizione dell'armata: 1.250 p.ti; No personaggi con nome

Scenario: **Grande ammucciata a 4 giocatori tutti contro tutti:** *Durata:* 6 turni; tavolo di 48" per lato
Spareggia per scegliere il vertice del tavolo dove schierare, il secondo giocatore schiererà nel vertice alla sinistra del primo giocatore, il terzo schiererà nel vertice alla sinistra del terzo giocatore, il quarto schiererà nell'ultimo vertice. Si schiera entro 12" dai bordi; il giocatore che ha schierato per primo comincia.

Regole particolari: **Magia:** il giocatore tira 2D6, la somma sono i dadi potere a sua disposizione, il dado più alto rappresenta i Dadi dispersione a disposizione del giocatore che ha schierato esattamente nell'angolo opposto al giocatore di turno; il giocatore di turno lancia normalmente e il giocatore con i dadi dispersione disperde come meglio crede. **Tiro:** si può tirare anche contro unità in corpo a corpo che non coinvolga le proprie unità; i colpi andati a segno si dividono equamente tra le unità (eccessi a random); le armi a sagoma sono a sagoma. **Corpo a corpo:** si combattono solo i corpo a corpo che coinvolgono unità del giocatore di turno; nel caso di combattimento multiplo, per il calcolo della risoluzione si considerano come se fossero combattimenti separati (quindi per le ferite si considerano solo quelle fatte contro un determinato nemico). I test di rotta devono essere effettuati simultaneamente. Una unità può inseguire solo le unità che ha sconfitto.

Elementi scenici: due edifici ad un piano, due colline e due boschi misteriosi

Abbinamenti: gli abbinamenti saranno casuali ma pilotati :-) (l'ho già detto che quest'anno vinco io), si terranno in considerazione i gironi ed eserciti

Punteggio: Al termine della partita ogni giocatore dovrà contare le proprie perdite aggiungendo i malus concessi agli avversari (perdita del generale, stendardi) e sottraendo i bonus (sfida dello sfavorito), questi sono i punti fatti dal giocatore alla propria destra; il giocatore che ha fatto più punti guadagna 5 p.ti il secondo 4, il terzo 3 p.ti ed il quarto 2 p.ti, se la differenza di punti vittoria non supera i 100 punti entrambi i giocatori prendono il punteggio più basso, ma comunque non meno di 3 punti; un giocatore che si presenti ma che non può giocare perché senza avversari 4p.ti;

Seconda Fase a gironi

Verranno creati due gironi composti da un numero di giocatori variabile in base a quanti si sono qualificati a questa fase

La seconda fase a gironi durerà 2 serate equivalenti a 3 partite

I giocatori dovranno presentarsi in LIUT **entro le 21:00** (su questo punto sarò inflessibile e bastardo come al solito) per giocare e verranno abbinati la sera stessa

Al termine delle 2 serate il primo classificato di ogni girone potrà giocare la finale

20/11/2012 - Il giorno di Dantus

Regole di composizione dell'armata: 2.200 p.ti Open

Scenario: scontro casuale

Elementi scenici: come da manuale

Abbinamenti: gli abbinamenti saranno casuali, ma pilotati :-), si cercherà far giocare uno contro l'altro giocatori che appartengono allo stesso girone e si terranno in considerazione gli eserciti utilizzati

Punteggio: ai vincitori 5 p.ti a testa, in caso di pareggio 3 p.ti, agli sconfitti 2 p.ti; un giocatore che si presenti ma che non può giocare perché senza avversari 4p.ti; pareggio se la differenza in punti vittoria non supera 300 punti

27/11/2012 - Il giorno di Gorman (si giocheranno due partite)

Regole di composizione dell'armata: 1.000 p.ti, tutte le unità ed i personaggi devono essere scelte diverse, eccetto lo stendardiere che può essere una scelta ripetuta; No personaggi con nome

Scenario 1: torre di guardia, il raggiungimento dell'obiettivo vale 200 punti

Scenario 2: venti venefici: dividi il campo in 4 quadranti e numerali da 1 a 4

all'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve tirare un dado, con un risultato di 1 un vortice magico compare, tira di nuovo:

1-4 il vortice compare nel quadrante indicato dal numero del dado; piazza la sagoma circolare di 5" al centro del quadrante e poi muovila in direzione casuale di 2D6", quello è il punto in cui compare il vortice;

5 il tuo avversario piazza la sagoma dove vuole, poi la muoverà di 2D6" in direzione casuale, quello è il punto in cui compare il vortice;

6 piazza la sagoma dove vuoi, poi muovila di 2D6" in direzione casuale, quello è il punto in cui compare il vortice;

Il vortice si muove all'inizio del turno di ogni giocatore di 2D6" in direzione casuale, fino a quando non esce dal tavolo. Non possono esserci sul campo più di un vortice magico di questo tipo

Ogni unità toccata dal vortice magico subisce D6 colpi a Fo 3 senza TA

Regole per lo schieramento: per entrambi gli scenari si utilizza questo metodo: si sparteggia per la scelta del tavolo, chi sceglie il lato schiera per primo tutto il proprio esercito, eccetto gli esploratori e gli agguatatori a 24" dalla zona di schieramento avversaria. Poi l'avversario schiera il suo esercito ed infine si schierano gli esploratori normalmente. Al termine dello schieramento, il giocatore che ha schierato per primo tira un D6, con 2+ inizia per primo, con 1 inizia l'avversario

Elementi scenici: tutti gli elementi scenici seguono le regole degli elementi scenici base e non ci sono elementi misteriosi

Abbinamenti: gli abbinamenti saranno casuali, ma pilotati :-), si cercherà di non far giocare più di una partita contro uno stesso avversario, si cercherà far giocare uno contro l'altro giocatori che appartengono allo stesso girone e si terranno in considerazione gli eserciti utilizzati

Punteggio: ai vincitori 5 p.ti a testa, in caso di pareggio 3 p.ti, agli sconfitti 2 p.ti; un giocatore che si presenti ma che non può giocare perché senza avversari 4p.ti; pareggio se la differenza in punti vittoria non supera 150 punti

Terza Fase: Finale 4/12/2012

I due giocatori che si contendono la finale dovranno presentarsi in Liut entro le 21:00.

I dettagli verranno comunicati direttamente agli interessati

Regole di composizione dell'armata: regole Euro 8 per tutto e in tutto

Scenario : linea di battaglia

Regole particolari: Prima di iniziare la partita ogni giocatore dovrà segnare segretamente 5 modelli tra personaggi e campioni di unità

Al termine del sesto turno, i giocatori conteranno i punti vittoria, se la differenza è superiore a 500 punti avremo un vincitore, se no dovranno giocare un ulteriore turno.

Al termine del settimo turno, i giocatori conteranno nuovamente i punti vittoria, se la differenza è superiore a 300 punti avremo un vincitore, altrimenti si andrà ai rigori:

per ogni personaggio/campione ancora in vita al termine della partita, tra quelli segnato segretamente ad inizio partita, il giocatore otterrà 1 punto, chi ha più punti vince.

Se continua a permanere uno stato di parità.... Sorteggio.

Regole particolari di combattimento:

Ove non specificato diversamente, si utilizzeranno le seguenti regole durante le partite:

Personaggi: I personaggi possono effettuare un tiro "Attento Signore!" contro i seguenti incantesimi: Gli Abitatori del Profondo, Trasmutazione Finale, Terribile Tredicesimo, Effetto 11-12 del Cancellone Infernale. Si applicano i normali requisiti per avere l'Attento Signore!.

Punti Vittoria: Unità in fuga alla fine della parità o ridotte a meno del 25% concedono il 50% del loro costo in punti

Linea di vista: Semplice: Unità e terreni sono divisi nelle seguenti categorie: **Bloccanti:** Si tratta di Colline, Edifici ed elementi Intransitabili. Bloccano la Linea di vista, anche nei confronti di altri terreni Bloccanti (in pratica non puoi mai vederli attraverso); **Non Bloccanti:** Stiamo parlando di Fiumi, Paludi e Sciame. Non bloccano la Linea di vista (ci si può sempre vedere attraverso); **Frapposti:** In questa categoria rientrano tutti gli altri tipi di Terreni ed Unità. Non bloccano la linea di vista (ci si può comunque vedere attraverso). Se si spara attraverso un elemento Frapposto, viene applicata la penalità del Riparo Pesante (-2 al colpire) a meno che non si tratti di una Foresta (in tal caso la penalità è solo -1; le due penalità non sono mai cumulative, si applica sempre e solo la peggiore delle due). Se si spara da o verso un bersaglio grande, da o verso una unità che sta presidiando un edificio o è posizionata su di una collina, non ci sono penalità per colpire per unità o terreni frapposti, a meno che il terreno che si frappone non sia una Foresta. La sovrastima non è concessa. I cannoni non possono sparare a bersagli che non possono vedere. Questo significa che se un modello si trova dietro ad una casa, una collina o qualcosa del genere che lo nasconde alla vista del cannone, questo non può dichiarare una stima ottimale (o una stima qualunque, se non vi sono nemici in quella direzione) contro quel modello. Una stima ottimale è una stima che mira a 10" dal punto più lontano (misurando dal punto di fuoco del cannone) del modello che si vuole colpire: non è consentito effettuare una stima non ottimale allo scopo di ottenere un vantaggio inconsulto.