



L.I.U.T.
Lega Italiana Universo Tridimensionale
Legio Taurinorum



PARTITONE DI

WARHAMMER

28/10/2007

A nord del deserto di Mai, circondata dalla bassa catena montuosa Kradamir, si estende una striscia di terreno fertile attraversata dal fiume Sul.

Diversi torrenti e fiumi scendo dai monti Kradamir per alimentare e accompagnare il fiume Sul nel suo viaggio verso Ovest prima che sfoci nel Mare occidentale.

E' il fiume Sul che con le sue acque, rende fertile e ricca questa striscia di terra abitata da pacifici Orchi e Goblin che tollerano la vicinanza di qualche villaggio Ogre.

Nonostante la forte siccità di quest'anno, l'acqua del fiume Sul ha sempre corso nel suo letto, anche se in quantità modesta, e i saggi capi archetti hanno razionato i viveri tra la popolazione nel modo più opportuno, non facendo mai mancare il cibo alla popolazione.

Purtroppo, nelle brulle terre oltre i monti Kradamir, le cose vanno diversamente. Le popolazioni di umani e di elfi sono in grave difficoltà a causa della siccità, i raccolti sono andati male e la mancanza di acqua non ha decimato il bestiame. Non meglio va agli Elfi Silvani che, nonostante i loro canti, vedono i loro alberi sacri morire lentamente.

A queste popolazioni non resta che spostarsi verso lande più ricche che si trovano a sud, sulle rive del fiume Sul, scacciando gli ignobili Archetti che infestano quelle splendide terre.

Così umani, Elfi Alti e Silvani stanno preparando un grosso esercito per invadere le terre degli Archetti; a questo esercito si sono aggiunti i nani di Kradamir, che odiano gli orchetti e temono la minaccia della loro espansione demografica, e gli uomini lucertola che vogliono riconquistare le terre dei loro avi sulle coste occidentali, in cui ancora si trovano le rovine dei loro antichi templi.

Gli Orchetti, dal canto loro, non sono disposti a cedere le terre senza combattere, e si preparano a fronteggiare i nani, gli elfi e gl'invidiosi nani. Nelle loro file si schierano anche gli Ogre, gli irrequieti nonmorti gelosi della mortalità umana, gli elfi oscuri, che vogliono sfruttare l'occasione per prendere il potere nelle popolazioni eliche e le varie popolazioni sotto l'influsso delle divinità caotiche le quali vogliono corrompere le popolazioni del nord.

In questo contesto si svolgerà l'epocale scontro tra il "bene" ed il "male", la battaglia che prenderà il nome di:

Il grande scontro nel quale il vincitore avrà ragione per i posteri e sarà un eroe, mentre chi perde sarà considerato cattivo sui libri di storia, che si svolse sul Sul.

Location:

Questo epocale scontro, a Natale in tutti i cinema d'Italia, sarà in anteprima presso i locali della LIUT di Via Principessa Clotilde 8, domenica 28/10/2007 a partire dalle ore 9,30.

Per info visita il sito: www.liut.to.it

Le Fazioni

IL "bene"

Esercito	Soffre rivalità con
Brettonnia	Lucetole e Elfi Silvani
Nani	Lucertole, Elfi Silvani e Alti Elfi
Impero	Uomini Lucertole
Alti Elfi	Nani e Lucertole
Lucertola	Tutti tranne mercenari
Elfi Silvani	Nani e Lucertole
Mercenari	Nessuno

IL "male"

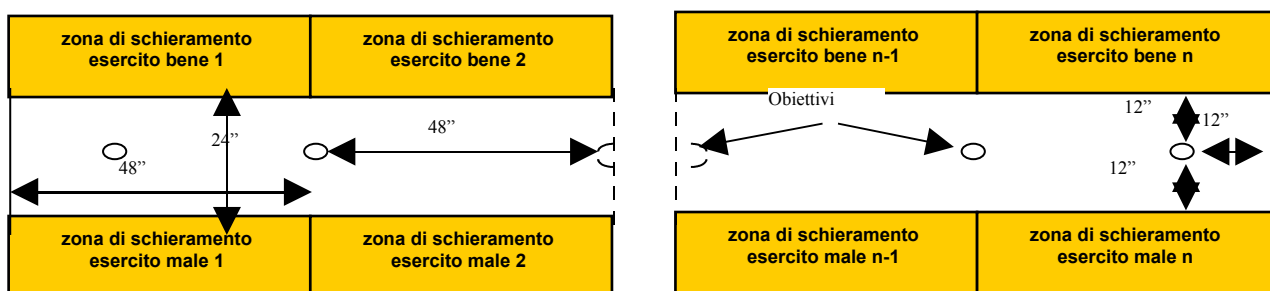
Esercito	Soffre rivalità con
Caos	Ogre e Caos*
Nani del Caos	Ogre
Elfi Oscuri	Ogre
Orchi e Goblin	Legione Demoniaci e Ogre
Skaven	Re dei Sepolcri, Conti Vampiro e Ogre
Conti Vampiro	Re dei Sepolcri Skaven, Ogre e Conti Vampiro**
Re dei Sepolcri	Conti Vampiro, Skaven e Ogre
Ogre	Tutti tranne mercenari
Mercenari	Nessuno

* Eserciti del Caos che seguano diverse divinità soffrono di rivalità tra loro, eccetto gli eserciti del Caos Indiviso.

** Eserciti dei Conti Vampiro con linee di sangue differenti soffrono di rivalità tra loro

Scenario

Il grande scontro nel quale il vincitore avrà ragione per i posteri e sarà un eroe, mentre chi perde sarà considerato cattivo sui libri di storia, che si svolge sul Sul.



Eserciti: gli eserciti delle due fazioni devono essere di 2.000 punti seguendo le regole di composizione "Monofantozze" scaricabile dal sito LIUT

Schieramento:

1. il grande capo orco, capo della fazione del Male, e il nobile principe Alto Elfo, comandante della fazione del bene, tirano un dado, chi ottiene il valore più alto sceglie da quale lato del tavolone schiererà la propria fazione;
2. La zona di schieramento di ogni esercito viene scelta casualmente;
3. Ogni esercito deve essere schierato in 48" di larghezza, ad almeno 24" dalla zona di schieramento nemica;
4. Lo schieramento delle varie unità e dei personaggi di tutti gli eserciti avviene contemporaneamente in modo segreto;
5. Le unità di Esploratori non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo dopo che tutte le altre unità, di entrambi gli eserciti, sono state schierate, come descritto nelle regole per la Perlustrazione.

Chi Comincia? il grande capo orco, capo della fazione del Male, e il nobile principe Alto Elfo, comandante della fazione del bene, tirano un dado, chi ottiene il valore più alto sceglie se cominciare per primo o per secondo. Se nella fazione del "bene" ci sono dei bretonniani che vogliono pregare, allora la fazione del "male" vincerà automaticamente il tiro di dado.

Durata della partita: la partita dura sette turni.

Regole speciali:

Obiettivi: esattamente a metà fra una fazione e l'altra, a 12" dai lati estremi del tavolone e a fra una zona di schieramento e l'altra, vengono posizionati degli obiettivi. Questi obiettivi sono delle missioni. Quando una unità di fanteria raggiunge questi obiettivi li fa suoi, e scopre di che tipo di missione si tratta, mettendo tutti a conoscenza. Se riesce a portare a termine la missione guadagna i punti della missione. Gli obiettivi sono messi sul campo in maniera segreta e casuale.

Rivalità: tutte le unità e i modelli entro 6" da un'unità o modello per cui provano Rivalità subiscono una penalità di -1 alla D. Le unità Immuni agli effetti della psicologia e le unità furiose non sono soggette a Rivalità.

Regola tutti gli oneri nessun onore

Tutti gli oneri: le unità alleate fanno testare il panico alle proprie unità, sempre (unità di balestrieri nani che fallisce un test di rotta fa testare il panico all'unità di cavalieri del Reame alleato entro 6")

Nessun onore: In sostanza pensate sempre alla cosa peggiore.

- I personaggi non possono aggregarsi ad unità dei propri alleati
- Lo stendardiere da battaglia fa ripetere i test di rotta falliti solo alle unità del proprio esercito, non alle unità alleate
- Il generale di un esercito da la propria disciplina solo alle unità del proprio esercito, non a quelle alleate
- Eventuali regole speciali di un esercito non si applicano all'esercito alleato
- Es. La benedizione dei Bretonniani non si estende all'esercito alleato, e per avere la benedizione l'esercito dovrà cominciare la partita per secondo
- Es. Gli skaven non possono sparare in un corpo a corpo in cui sia coinvolta una unità alleata
- Un mago non può lanciare incantesimi su unità o personaggi dell'esercito alleato Es. uno skaven non può lanciare "agile balzo" su un campione esaltato del caos alleato, così come la waagh influenzerà solo l'esercito degli Orchi e Goblin, non il Nano del Caos alleato; stessa cosa per le magie che curano le ferite. Gli alleati, comunque, beneficiano degli effetti indiretti di alcune magie lanciate dai propri alleati (come urlo del vento), ma non possono essere i bersagli di magie alleate. Anche incanto degli alberi non può essere lanciato per muovere un bosco in cui vi sia una unità alleata.

Magia:

In attacco: ogni esercito genera i dadi potere normalmente e li utilizza secondo le normali regole. Tutti gli incantesimi che non hanno gittata si considera come se avessero una gittata massima di 32" (perché 32"? Perché mi andava così!);

In difesa: ogni esercito genera i dadi dispersione normalmente, ma per disperdere un incantesimo un suo mago (custode delle rune per i nani), o il generale se l'esercito non ha maghi (o un eroe nominato all'uopo se il generale è caduto) deve trovarsi almeno a 42" dal mago che ha lanciato l'incantesimo. Stesso si dica per l'utilizzo di pergamene di dispersione.

Note: Questo scenario NON conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere

Condizioni di Vittoria: Una volta calcolato normalmente i Punti Vittoria, aggiungete i punti per gli obiettivi.