



L.I.U.T.



Lega Italiana Universi Tridimensionali



The
EMPEROR CHAMPION



L'EMPEROR CHAMPION

Cos'è "L'Emperor Champion":

"L'Emperor Champion" è un torneo di Warhammer 40.000 interno alla LIUT. Alcuni dicono che sia secondo solo al torneo "gemello" Campione Eterno di Warhammer Fantasy Battle, ma coloro che affermano ciò mentono sapendo di mentire. L'Emperor Champion è il torneo più prestigioso e l'evento più atteso, al pari di un'eruzione vulcanica o dell'arrivo degli alieni! Il suo scopo è quello di proclamare il giocatore più forte all'interno della nostra gloriosa associazione, per quanto riguarda il gioco di Warhammer 40.000.

Requisiti per partecipare sono:

- ❖ Essere tesserati liut
- ❖ Aver lanciato, nel corso della propria esistenza, almeno una volta un D6

Quando un giocatore vince questa competizione riceve il titolo di **EMPEROR CHAMPION** che lo accompagnerà per sempre, fino alla morte. Non gli si può togliere questo titolo in nessun modo, neanche con una lama psionica.

Attualmente gli Emperor Champion sono tutti in vita e sono i seguenti

Maurizio Piva nel 2008

Alessio Bogliano nel 2009

Enrico Camponogara nel 2010

Daniele Marocco nel 2011

Come si svolge L'Emperor Champion:

La competizione si svolge nei locali della Liut in via Martini 4b, ogni martedì dalle ore 21:00

La competizione comincerà martedì 14 Febbraio e terminerà entro martedì 20 Marzo.

Iscrizioni aperte per tutta la fase a gironi

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

Il torneo si svolge in due fasi:

Fase "Il Parapiglia": 4 partite che si svolgeranno martedì 14/02, 21/02 e 28/02

Fase a eliminazione diretta: i primi otto della fase a gironi combatteranno quarti, semifinali e finale

Per informazioni e Iscrizioni:

Le iscrizioni, gratuite, sono aperte da adesso e per tutto il periodo della fase a gironi.

Naturalmente più tardi vi iscrivetevi e meno possibilità avete di passare il turno, in quanto le partite non disputate si intenderanno perse.

Per ulteriori informazioni:

tel 3476041139 Camponogara Enrico

e-mail: liut_legiotaurinorum@yahoo.it

Prima Fase: Il Parapiglia

La fase a gironi durerà 3 serate equivalenti a 4 partite
I giocatori dovranno presentarsi in LIUT **entro le 21:30** (su questo punto sarò inflessibile e bastardo) per giocare e verranno abbinati la sera stessa
Verranno assegnati i seguenti punteggi:

- ❖ 4 p.ti per partita vinta
- ❖ 3 p.ti per chi era presente ma non ha potuto giocare
- ❖ 2 p.ti per partita pareggiata
- ❖ 1 p.to per partita persa
- ❖ 0 p.ti per chi non si presenta

Al termine delle 3 serate gli otto giocatori che avranno ottenuto più punti passeranno alle fase a eliminazione.

Le serate:

14/02/2012 - Il Classico

Regole di composizione dell'armata: 1.500 punti, senza limitazioni aggiuntive

Missione: Conquista e Controllo

Schieramento: Alba della guerra

Abbinamenti: l'abbinamento degli avversari sarà casuale ma pilotato.

***Speciale:** durante questa serata un giocatore sorteggiato a caso riceverà in premio la possibilità di pitting gratuito a livello professionistico di un mostro o veicolo!*

21/02/2012 – Il Valzer (si giocheranno due partite)

Regole di composizione dell'armata: 750 punti, con obbligo IQg e 1 Truppa

Durata: entrambe le partite dureranno 5 turni di gioco

Partita 1: a coppie

Missione: Acquisizione dell'Obiettivo

Schieramento: Battaglia Campale

Abbinamenti: l'abbinamento dei compagni e quello degli avversari saranno casuali ma pilotati, tenendo conto del tipo di esercito (bene con bene e male con male).

Partita 2: i giocatori che giocavano insieme ora si affronteranno l'uno contro l'altro

Missione: Annientamento

Schieramento: Alba della guerra. I due contendenti si schiereranno in una metà del tavolo che occupavano nella partita precedente scelta a caso.

28/02/2012 – La fagiolata

Regole di composizione dell'armata: 1.750 punti, senza Personaggi Speciali.

Missione: Acquisizione dell'Obiettivo

Schieramento: Punta di lancia

Abbinamenti: l'abbinamento degli avversari sarà casuale ma pilotato.

Missione Secondaria: ogni giocatore avrà una missione secondaria segreta scelta a caso dalla lista seguente. Completare la missione secondaria darà 1 punto aggiuntivo al risultato della partita.

- *Ricognizione* : per completare questa Missione Secondaria devi avere sotto Controllo più Quarti di Tavolo del nemico quando la partita finisce. Un quarto di tavolo si considera sotto controllo quando c'è sopra la maggior parte dei modelli di un'unità Valida (se un'unità ha esattamente lo stesso numero di modelli divisi in più quarti di campo, non ne conquista nessuno)
- *Pianta la bandiera*: per completare questa Missione Secondaria devi avere un'unità Valida e senza nessun'unità nemica (Valida o meno) entro 3" dal centro del tavolo
- *Sterminio*: per completare questa Missione Secondaria devi uccidere tutte le unità Truppa del nemico (distruggere eventuali trasporti appositi non è necessario ai fini di completare la missione).
- *Decapitazione*: per completare questa Missione Secondaria devi uccidere il GQ nemico più costoso. Se il nemico ha due o più QG ugualmente costosi, costo ti basterà ucciderne uno.
- *Punizione Esemplare*: per completare questa missione secondaria devi distruggere l'unità più costosa del nemico (distruggere eventuali trasporti appositi non è necessario ai fini di completare la missione, mentre eventuali Seguiti devono essere eliminati). In caso il nemico abbia più unità di costo identico ti basterà eliminarne una.
- *Guadagna terreno!*: per completare la missione secondaria devi portare almeno due unità nella zona avversaria a 12" dal bordo tavolo. I qg e i trasporti appositi vuoti non contano per conquistare. Si considerano sempre i 12" del lato lungo avversario anche nello schieramento a quarti e ad alba di guerra

Seconda Fase: Eliminazione diretta

Gli otto giocatori con il maggior punteggio accederanno alla seconda fase.

I giocatori dovranno presentarsi in Liut entro le 21:30 per gli abbinamenti che verranno fatti la sera stessa in base alle seguenti priorità:

1. Giocatori che non abbiano giocato contro in questo evento
2. Eserciti diversi
3. Posizione di classifica

I giocatori che non si presenteranno in LIUT per giocare, avranno perso automaticamente.

I dettagli sul calendario verranno comunicati ai diretti interessati

Regole di composizione dell'armata: 1.750 punti, senza limitazioni aggiuntive

Scenario: casuale

Regole particolari: In caso di parità al termine della partita i giocatori conteranno i punti vittoria. Se uno dei due contendenti ha una differenza punti a favore maggiore di 400 punti allora egli sarà il vincitore. In caso contrario, se non è stato raggiunto il 7° turno, la partita andrà avanti ancora per un turno e poi finirà, se invece è stato giocato il 7° turno, il giocatore con più punti vittoria sarà il vincitore.

Il vincitore diventerà EMPEROR CHAMPION a vita e riceverà la Spada trofeo in custodia per un anno e la possibilità di pitting gratuito a livello professionistico di un mostro o veicolo!!!