



**L.I.U.T.**

**Lega Italiana Universo Tridimensionale**

**Legio Taurinorum**



**WARHAMMER**

# Il Campione Eterno

## Cos'è il 'Campione Eterno' :

Il "Campione Eterno" è uno degli eventi più importanti della storia del mondo ed ha lo scopo di proclamare il giocatore più forte, all'interno della nostra gloriosa associazione, per quanto riguarda il gioco di Warhammer Fantasy Battle.

Sono ammessi a questa competizione tutti coloro che si sono tesserati alla LIUT nel 2007, e coloro i quali si iscriveranno alla nostra associazione per il 2008.

Quando un giocatore vince questa competizione riceve, oltre all'onere di custodire la spada, il titolo di **campione eterno**, che lo accompagnerà fino alla morte e oltre, in *eterno*. Ed è questo il motivo per cui la competizione si chiama "Campione Eterno", non perché, come qualcuno crede, la competizione sia "ETERNA".

I Campioni Eterni ancora in vita sono tre ed è giusto ricordarli:

- **Enrico Baruffaldi vincitore nel 2003**
- **Filippo Gallo vincitore nel 2004**
- **Andrea Sforzin vincitore nel 2005**
- **Enrico Baruffaldi vincitore nel 2006**

La competizione si svolge nei locali della LIUT, salvo eventuali casi particolari.

Le partite vengono giocate una ogni mercoledì sera dalle ore 21:00, sempre salvo casi particolari.

## Come si svolge il 'Campione Eterno' :

Al momento dell'iscrizione al torneo ogni giocatore indicherà l'esercito con il quale intende partecipare alla competizione, potrà cambiare lista ad ogni partita, ma non potrà più cambiare esercito.

Il torneo si svolge giocando quattro partite.

L'abbinamento per la prima partita sarà casuale, facendo attenzione che non si affrontino gli stessi eserciti.

Per le altre tre partite gli abbinamenti saranno alla svizzera, con l'accortezza di non far giocare due contendenti che si siano già scontrati precedentemente.

Il giocatore che ha ottenuto più punti sarà consacrato Campione Eterno.

Se ad una partita un giocatore non si presentasse, avrà automaticamente perso di 1000 punti vittoria.

Se ad una partita entrambi i giocatori non si presentassero, avranno entrambi perso di 1000 punti vittoria

## Per informazioni e Iscrizioni

Le iscrizioni, **gratuite**, sono aperte fino al giorno della prima partita.

Per ulteriori informazioni:

tel. 3470341332 Grasso Ivan

e-mail: [liut\\_legioteaurinorum@yahoo.it](mailto:liut_legioteaurinorum@yahoo.it)

[www.liut.to.it](http://www.liut.to.it)

## Calendario

Il torneo seguirà il seguente Calendario:

- 19/09/2007 partita 1: Battaglia del giorno di **SAN GENNARO**  
 26/09/2007 partita 2: Scontro nel giorno di **SAN DAMIANO**  
 03/10/2007 partita 3: Scaramucce nel giorno di **SAN ESICHIO**  
 10/10/2007 partita 4: Trionfo nel giorno di **SAN DANIELE**

## Tabella dei Punti

I punti, al termine della partita, verranno assegnati come da tabella seguente

Differenza Punti Vittoria	Vincitore	Sconfitto
0 - 149	10 punti ad entrambi i giocatori	
150 - 299	11	9
300 - 449	12	8
450 - 599	13	7
600 - 749	14	6
750 - 899	15	5
900 - 1049	16	4
1050 - 1199	17	3
1200 - 1349	18	2
1350 - 1499	19	1
1500 +	20	0

In caso di parità in Punti Torneo in classifica, si confronteranno le partite realmente disputate.

In caso di ulteriore parità si confronterà la differenza dei punti vittoria ottenuti.

## Regole per la composizione degli eserciti:

- 1) Le armate dovranno essere di massimo 2.000 punti. Anche se si usano meno dei punti prefissati, bisogna rispettare la tabella appropriata al punteggio per la composizione;
- 2) Max un personaggio volante o movimento 9" o migliore
- 3) Nessun modello può superare i 450 punti;
- 4) Truppa: Massimo quattro ripetizioni
- 5) Massimo tre Truppe dello stesso tipo
- 6) Truppe speciali: massimo una ripetizione;
- 7) Truppe rare diverse
- 8) Massimo 2 up-grade per esercito (es: max 2 ratling; max 2 unità di Goblin delle tenebre con fanatici, max due unità madri con distaccamento)
- 9) Le unità volanti sono scelte 0-1
- 10) Le macchine da guerra sono scelte 0-1;
- 11) Nella propria fase magica possono essere utilizzati al massimo 8 Dadi Potere, indipendentemente dal numero di dadi potere generati, gli artefatti che lanciano incantesimi contano un dado potere, un esercito non può utilizzare più di un artefatto per fase magica (Per Khemri si contano i dadi lanciati per gli incanti);
- 12) I Mercenari possono essere utilizzati solamente come esercito a se stante e potranno utilizzare gli oggetti magici come da appendice allegata.
- 13) Le unità di Picchieri Tileani e Cavalleria Mercenaria possono avere uno stendardo magico del valore massimo di 50 punti, scelto dalla lista degli oggetti comuni.
- 14) Le unità "mercenarie" dei Regni degli Ogri sono schierabili normalmente secondo le regole previste.
- 15) Si possono utilizzare gli articoli sulle Idre da Guerra degli Elfi Oscuri, sulla Guardia Cittadina, le Sacre Schiere degli Uomini Lucertola, il Gigante Mercenario, i Gigante d'Ossa dei Re dei Sepolcri e i Tesori degli Antichi
- 16) Non sono permessi personaggi speciali se non quelli obbligatori.
- 17) E' permesso il Culto di Ulric, Contingente Kislevita
- 18) E' permessa la lista Pirati Zombie
- 19) Sono permesse Corte Pestilenziale di Nurgle, Le rosse schiere di Tehenhauin.
- 20) Sono permessi i Cavalcarinocebuoi dei Regni degli Ogre
- 21) Non sono ammessi gli articoli sulle Mutazioni del Caos, gli Ordini Templari dell'Impero, l'Ecologia Goblin e la guerra delle Barbe
- 22) Non si possono utilizzare le liste al fondo dei Libri degli Eserciti, mentre è utilizzabile la lista delle Terre Meridionali degli Uomini Lucertola
- 23) Non sono utilizzabili le liste di Tempesta del Caos
- 24) Le compagnie di ventura sono utilizzabili come da appendice allegata

## APPENDICE 1.

### Oggetti magici per i MASTINI DELLA GUERRA

**Coppia di pistole di Sartosa, 25 pts (Arma Magica):** conta come coppia di pistole. Il possessore può ripetere i tiri per ferire falliti. Sia gli attacchi a distanza che in corpo a corpo contano come magici.

**Picca di Remas, 25 pts (Arma Magica):** conta come Picca Tileana. Inoltre dona al possessore +1 in Forza. Un modello in arcione (cavallo, mostro o carro) non può volontariamente caricare se così facendo entra in contatto di base col possessore di quest'arma. Solo modelli a piedi.

**Grande Armatura di Miragliano, 25 pts (Armatura Magica):** conferisce un Tiro Armatura di 4+ (combinabile normalmente con altre armature). Conferisce inoltre un Tiro Salvezza di 5+ ma è talmente ingombrante e pesante che chi la indossa subisce un malus di -1 al Movimento e -3 all'iniziativa inoltre non può utilizzare armi che richiedono due mani. Solo modelli a piedi.

**Elmo Splendente di Myrmidia, 20 pts (Armatura Magica):** conferisce un Tiro Armatura di 6+, combinabile normalmente con altre armature. I modelli in contatto di base col portatore subiscono un malus di -2 alla AC. Il portatore è soggetto ad Odio contro i modelli di un'armata di Re dei Sepolcri.

**Corona di Luccini, 25 pts (Oggetto Incantato):** il modello ottiene un +1 al valore base di Disciplina (se è il generale le truppe entro 12" potranno utilizzare la sua Disciplina modificata). Se il portatore viene ucciso, l'avversario guadagna ulteriori 100 Punti Vittoria. Solo Generali Mercenari (Grande Eroe).

**Cappa Estaliana, 20 pts (Talismano):** Il possessore e l'unità a cui è aggregato hanno Resistenza alla Magia(1).

**Staffa dei Fulmini, 25 pts (Arcano):** Artefatto, Livello Potere 5. Contiene un incantesimo che, se lanciato con successo, genera un "proiettile magico", gittata 24", che causa D3+1 colpi a forza 6 all'unità bersaglio e un colpo a forza 4 senza Tiro Armatura al possessore. Dopo l'utilizzo tira un dado. Con un risultato di 1, la staffa perde temporaneamente il suo potere e non può essere utilizzata per il resto della battaglia.

**Libro del Mago, 20 pts (Arcano):** il mago conosce un incantesimo in più determinato a caso tra una delle 7 sfere di magia rimaste, a scelta del possessore.

**Stendardo d'Acciaio, 10 pts (Stendardo Magico):** dichiara l'utilizzo all'inizio di un qualsiasi turno, tuo o dell'avversario. L'unità ottiene un bonus di +1 al Tiro Armatura. L'effetto dura un turno. Un solo uso.

## APPENDICE 2.

Questa é la lista delle truppe "al soldo" concesse anche ad altre armate (solo a queste elencate):

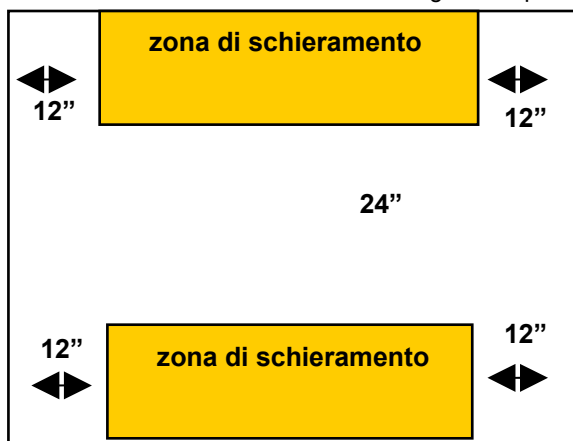
Compagnia di Ventura	Liste che possono schierarla
Orchi di Ruglud	Orchi e Goblin
Compagnia Maledetta	Tutti (tranne Bretonnia, Re dei Sepolcri e Conti Vampiro)
Legione Perduta di Pirazzo	Uomini Lucertola, Impero
Beorg Ursiforme e gli Uomini Orso	Caos, Bestie del Caos
Galli combattenti di Lumpin Galletto	Impero, Nani, Elfi Silvani
Leopardi di Leopoldo	Impero, Forze di Difesa di Middenheim, Alti Elfi
Pirati Sventratori di Drong il Lungo	Impero, Nani
Sparvieri di Catrazza	Impero,
Veriloquanti, Malabestie	Alti Elfi, Nani
Emissari Oscuri, Malabestie	Elfi Oscuri
Cavalcalupi di Oglah Khan	Nani del Caos, Orchi e Goblin, Regni degli Ogrri
Predatori di Tichi Huichi	Uomini Lucertola, Terre Meridionali
Venatori di Voland	Impero, Nani
Ogrri di Golgfag	Caos, Bestie del Caos, Nani del Caos, Orchi e Goblin, Regni degli Ogrri
Scorticauomini di Mengil PelleUmana	Elfi Oscuri,
Tagliagoblin di Malakai Makaisson	Impero, Nani
Pirati Zombie della Costa dei Vampiri	Conti Vampiro
Gotrek e Felix	Impero, Nani, Bretonnia

## APPENDICE 3.

Gli scontri

### Il Giorno di San Gennaro Decapitazione

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



#### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 24" di distanza dalla zona di schieramento avversaria e ad almeno 12" dai lati neutrali del tavolo.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
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?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (Esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro di dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

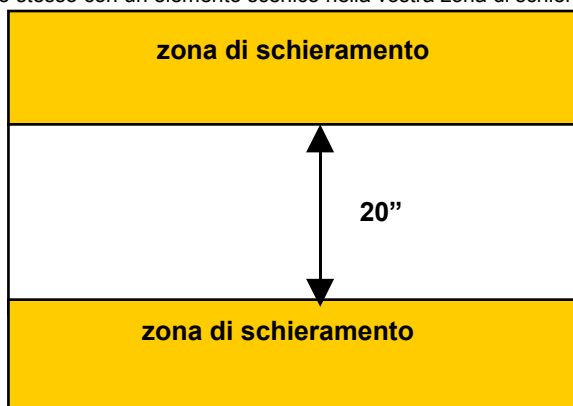
**Durata della partita:** la partita dura sei turni oppure finché un giocatore si dichiara sconfitto.

**Condizioni di Vittoria:** a meno che uno dei due giocatori non si arrenda, utilizza la tabella dei Punti Vittoria per determinare chi sia il vincitore dello scontro. Se alla fine della partita i seguenti pezzi risulteranno uccisi in Corpo a Corpo (o mandati in rotta e distrutti durante l'inseguimento) daranno questi punti addizionali (rimangono i canonici +100 PV per la morte del Generale. Non si possono prendere i punti per più di un campione per truppa):

Scelta Grande eroe	+150 PV
Scelta Eroe	+75 PV
Campione	+25 PV

### Il Giorno di San Damiano Conquista e Difesa

**Note:** Dopo che il primo giocatore ha piazzato la prima unità, dichiarate un elemento scenico transitabile qualsiasi sul campo di battaglia anche solo parzialmente nella zona di schieramento nemica, che diventerà il vostro obiettivo da conquistare. L'avversario farà lo stesso con un elemento scenico nella vostra zona di schieramento, il quale sarà il vostro obiettivo da difendere.



#### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 20" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
5. Nessuna unità o personaggio può usufruire di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto")

**Chi Comincia?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare può aggiungere un +1. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

**Durata della partita** la partita dura 6 turni.

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

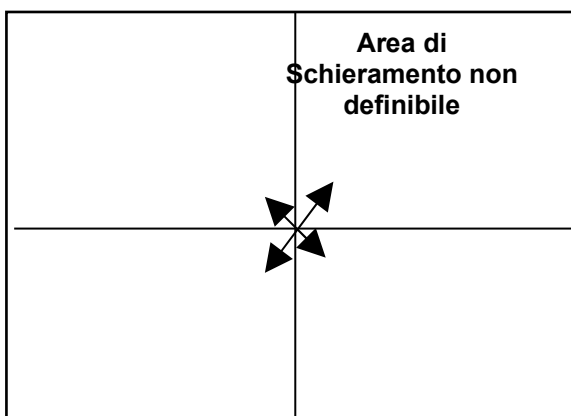
Sommate la FdU dei vostri modelli che si trovano esattamente e completamente all'interno (o sopra) l'elemento scenico. Al totale dovete sottrarre la somma della FdU dei modelli avversari presenti all'interno dello stesso.

Se la differenza è pari o superiore a 5, avete controllato l'obiettivo:

- un obiettivo controllato vale 300 PV per chi lo controlla
- un obiettivo non appartenente a nessuno dà 100 PV al giocatore che lo difendeva.

Confrontate il punteggio totale con quello dell'avversario e seguite la tabella appropriata dei Punti Vittoria

## Il Giorno di San Esichio Battaglia Campale



### SCHIERAMENTO

1. Il giocatore con più unità deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo.
2. L'avversario schiera la sua prima unità OVUNQUE sul campo ma a più di 15" dall'unità nemica o comunque oltre la propria distanza massima di carica, comprensiva di bonus vari.
3. Il giocatore che ha iniziato a schierare schiera la sua seconda unità, sempre OVUNQUE sul campo e sempre a più di 15" da un'unità nemica o comunque oltre la propria distanza di carica. Continuate in questo modo finché non avete piazzato tutte le vostre unità.
4. Nessuna unità o personaggio può usufruire di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto")
5. Tutte le macchine da guerra devono essere schierate contemporaneamente, sempre a più di 15" da un'unità nemica, entro 12" dal proprio bordo del tavolo.
6. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità. Anche questi devono essere schierati a più di 15" da unità nemiche e oltre la propria distanza di carica. Ognuno di essi può essere schierato in un punto diverso della zona di schieramento e possono essere collocati all'interno delle unità.

Un'unità non può occupare un'area con diametro maggiore di 12"

Se alcune unità non hanno spazio sufficiente per essere schierate in campo, devono essere schierate in riserva. Dichiarate esattamente il punto in cui vorreste schierare una determinata unità, questa entrerà durante la vostra prima fase utile di "Altri Movimenti" e conterà come se avesse inseguito fuori dal tavolo (e ovviamente come mossa). Se questa unità non può muovere non conta come persa e i Punti Vittoria non vengono assegnati

**Chi Comincia?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare può aggiungere un +1

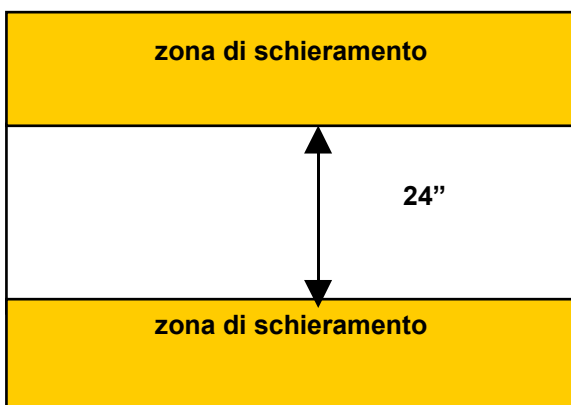
**Durata della partita:** la partita dura sei turni.

**Regole speciali:** la battaglia è iniziata da tempo quindi tutte le abilità che riguardano primo turno, prima fase di fuoco, prima carica, ecc. contano come già utilizzate. La "Virtù del Cavalier Veemente" non può essere usata, gli incensieri contano come se avessero già dichiarato una prima carica e via dicendo. Non sono influenzati oggetti magici, oggetti monouso o che possono esaurirsi.

Se un'armata Bretoniana vuole usufruire della Benedizione della Dama può farlo normalmente e inizierà comunque per seconda

**Condizioni di Vittoria:** a meno che uno dei due giocatori non si arrenda, utilizza la tabella dei Punti Vittoria per determinare chi sia il vincitore dello scontro.

## Il Giorno di San Daniele Battaglia Campale



### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 24" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I campioni sono schierati con le loro unità. Tutti gli altri personaggi nell'esercito vengono piazzati nello stesso momento, dopo tutte le altre unità.
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?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (Esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro di dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vengono ritirati).

**Durata della partita:** la partita dura sei turni oppure finché un giocatore si dichiara sconfitto.

**Condizioni di Vittoria:** a meno che uno dei due giocatori non si arrenda, utilizza la tabella dei Punti Vittoria per determinare chi sia il vincitore dello scontro.