

LA COLONIZZAZIONE DI TAURINI QUARTUS

Stagione I (maggio 2012-gennaio 2013)

La campagna è rivolta ai giocatori che hanno intenzione di dipingersi un esercito, nuovo o vecchio che sia. Le condizioni per prender parte alla campagna sono:

- la ferma volontà di dipingersi un esercito intero in un arco di tempo determinato;
- i pezzi dovranno essere dipinti solamente dal giocatore [ovvero, non sono ammessi aiuti esterni];
- avere un esercito o le basi di un esercito da colorare.
- chi possiede parte dell'esercito già dipinto è tenuto a registrare le unità già dipinte all'atto dell'iscrizione.

Man mano che la campagna procede, i partecipanti dipingeranno le unità della propria armata, e potranno utilizzare i modelli solo ed esclusivamente dopo averli dipinti. **Il procedere insieme ad altri giocatori, è stato dimostrato, stimola la produzione e il confronto, rendendo più facile portare a termine il progetto di realizzare un'intera armata.**

La campagna adottata utilizza un sistema di gioco semplicissimo (a scapito del realismo e della strategia campale), in modo tale da non rallentare il gioco e da non perdersi in incontri tutti insieme o compilazioni di papiri e computi. Non è da escludersi, in una seconda fase, un miglioramento delle regole, magari da portare avanti in parallelo.

La campagna prevede, come obiettivo, la pittura di un'armata di valore variabile, tra i 1250 e i 1750 punti [a nessun partecipante viene fatto divieto di superare o sottostare a tali limiti]. Il limite temporale, che si applicherà di anno in anno, è l'ultimo martedì di gennaio, in cui si giocherà un partitone di Apocalisse con soli pezzi dipinti. Dopodiché, ripartirà una nuova stagione, fino a fine gennaio successiva [**l'evolversi delle regole sarà valutato inseguito con l'apporto di tutti i partecipanti**].

ISCRIZIONI

L'iscrizione è aperta a tutti i soci L.I.U.T., ed al momento dell'iscrizione dovranno comunicare l'esercito che hanno intenzione di utilizzare. Confido nella sportività e nello spirito ludico dei giocatori affinché non si cerchi di imbrogliare iscrivendosi con un armata di cui si possiedono già pezzi .

Verrà il background a tutti i giocatori, e verrà redatta una mappa che illustrerà l'ambientazione e potrà essere usata in seguito per ampliare la campagna. Ciascun giocatore avrà una scheda, che verrà riportata anche sul sito liut alla pagina dedicata alla campagna e ai singoli eserciti, su cui registrerà gli avanzamenti, i suoi successi e i suoi progressi. Da quel momento i partecipanti potranno giocare tra di loro, senza alcun minimo impegno (è consigliabile una partita al mese, tenendo conto che le prime partite saranno veramente brevi). Non c'è comunque l'obbligo di giocare, ma non si otterranno punti partita (vedi sistema di punteggio). Il DV [DuumVirato] all'inizio di ogni turno (entro il primo martedì di ogni mese) fornirà alcune direttive sulle partite che dovranno svolgersi ed alcune note per dar colore e carattere alla campagna.

Esempio: turno 1 [maggio 2012], ogni partecipante avrà a disposizione una scelta truppa ed un trasporto apposito. Dipingi i relativi modelli, da te scelti, e sfida altri partecipanti. È possibile fare alleanze (specialmente durante le prime partite), congrue al sistema definito dalla tabella alleanze.

Il DV ha diversi compiti: danno le istruzioni sulla pittura, il background di ogni turno, assegna i punteggi, può a sua discrezione cambiare accoppiamenti delle partite per non far giocare insieme sempre le stesse persone, infine ha qualsiasi potere decisionale su problemi e variazioni nelle regole della campagna.

PUNTEGGIO

Ogni partecipante guadagna un certo numero di punti esperienza[PE], che gli vengono assegnati dal DV in base alle partite e alla pittura.

Nella fattispecie:

- da 1 a 5 PE per la qualità della pittura mensile. (1pt per l'utilizzo di fino a 4 colori diversi, 2pt l'utilizzo di almeno 5 colori diversi, +1pt per lueggiatura/ombreggiatura con lavatura o tecnica drybrush O +2pt per lueggiatura con velatura di colore in più strati, +1pt per il disegno a mano libera).
- 1PE ogni 5 miniature O ogni veicolo O ogni creatura mostruosa O ogni 200pt dipinti nel mese (si applica il bonus maggiore) [regola soggetta a variazioni nel tempo]
- 1 PE ogni due racconti di guerra e/o background della propria armata scritti nel mese (per max 2PE)
- 1PE ogni partita giocata
- 1PE per ogni vittoria conseguita nelle partite giocate

Viene tenuto conto in un'apposita tabella, registrata anche sul sito liut nella sezione della campagna, di tutti i PE guadagnati mensilmente dai singoli partecipanti.

VITTORIA

Vince la Stagione I della Campagna e verrà incoronato Reggente di Taurini Quartus il giocatore che riceverà più Punti Esperienza [PE].

In palio, oltre ad Onore e Gloria, il vincitore riceverà lo Scettro del Governo ed un eventuale buono acquisto per miniature.

