

BIGIOCA 2006 – ANNO ZERO

1° TORNEO di Warhammer Fantasy Battle de l'Associazione ludica L'AltraParte

DOMENICA 21 MAGGIO 2006 – POLARESCO DI BERGAMO – ZONA LONGUELO

Scansione del Torneo

- Ø ore 09.00 – ritrovo, iscrizione e assegnazione dei tavoli della prima partita
- Ø ore 09.30 – prima partita, durata massima 2 ore e 30 minuti
- Ø ore 12.00 – pausa pranzo durante la quale l'arbitro visionerà le armate
- Ø ore 12.30 – assegnazione dei tavoli della seconda partita
- Ø ore 15.00 – pausa e assegnazione dei tavoli dell'ultima partita
- Ø ore 18.30 – premiazioni e conclusione del Torneo

Quota di partecipazione: 10 euro - Limite massimo di partecipanti: 20

Pranzo caldo acquistabile sul posto

Premio in palio in caso di almeno 10 partecipanti

Vincitore del Torneo: il nuovo Gigante

Secondo classificato: un Ogre Ninja

Premio in palio in caso di almeno 18 partecipanti

Vincitore del Torneo: Battaglione da 75€

Secondo classificato: il nuovo Gigante

Armata permesse

Impero: Gli Eserciti di Warhammer: Impero, Culto di Ulric, Tempesta del Caos: Armata del Middenland.
Orchi e Goblin: Gli Eserciti di Warhammer: Orchi e Goblin, Tempesta del Caos: Tozzi di Grimgor.
Brettonnia: Gli Eserciti di Warhammer: Brettonnia, Tempesta del Caos: Guerra dell'Erranza.
Uomini Lucertola: Gli Eserciti di Warhammer: Uomini Lucertola, Terre Meridionali, Sacre Schiere(WD 71).
Nani: Gli Eserciti di Warhammer: Nani, Tempesta del Caos: Armata di Sventratori.
Nani del Caos: Lista pubblicata su Orde Sanguinarie.
Alti Elfi: Gli Eserciti di Warhammer: Alti Elfi, Tempesta del Caos: Pattuglia Marittima.
Elfi Silvani: Gli Eserciti di Warhammer: Elfi Silvani.
Elfi Oscuri: Gli Eserciti di Warhammer: Elfi Oscuri, Guardia Cittadina, Tempesta del Caos: Culto di Slaanesh.
Conti Vampiro: Gli Eserciti di Warhammer: Conti Vampiro, Tempesta del Caos: Armata di Sylvania.
Skaven: Gli Eserciti di Warhammer: Skaven, Tempesta del Caos: Clan Eshin.
Re dei Sepolcri: Gli Eserciti di Warhammer: Re dei Sepolcri.
Mastini della Guerra: Lista pubblicata su Cronache 2004 (possono schierare le Compagnie di ventura);
Lista oggetti magici del Campaign Weekend 2006.
Regni degli Ogri: Gli Eserciti di Warhammer: Regni degli Ogri; Cavalcarinocebue (WD 82).
Caos: Gli Eserciti di Warhammer: Orde del Caos, Tempesta del Caos: L'Orda di Archaon,
Tempesta del Caos: Legione Demoniacca, Gli Eserciti di Warhammer: Bestie del Caos.

Questa é la lista delle truppe "al soldo" concesse anche ad altre armate. Sono le uniche possibili e sono schierabili solo se la lista ha possibilità di includere Mastini della Guerra.

Orchi di Ruglud – Orchi e Goblin.
Compagnia Maledetta – Tutti (tranne Khemri e Conti Vampiro).
Legione Perduta di Pirazzo – Uomini Lucertola, Impero.
Beorg Ursiforme e gli Uomini Orso – Caos.
Galli combattenti di Lumpin Galletto – Impero.
Tagliagoblin di Malakai Makaïsson – Impero, Nani.
Pirati Sventratori di Drong il Lungo – Nani, Impero
Asarnil il Cavalcadraghi – Elfi Silvani, Alti Elfi.
Sparvieri di Catrazza – Impero.

Veriloquanti, Malabestie – Alti Elfi, Nani.
Emissari Oscuri, Malabestie – Elfi Oscuri.
Cavalcalupi di Oglah Khan – Nani del Caos, Orchi e Goblin.
Predatori di Tichi Huichi – Uomini Lucertola.
Venatori di Voland – Impero, Nani.
Ogri di Golgfag – Caos, Nani del Caos, Orchi e Goblin.
Kisleviti (come contingente alleato) – Impero, Nani, Elfi Alti, Elfi Silvani.
Scorticauomini di Mengil pelleumana – Elfi Oscuri, Elfi Oscuri del Culto di Slaanesh.
Gigante Mercenario – Impero, Skaven, Non Morti, Elfi Oscuri.

Non saranno ammessi i Personaggi Speciali.

Regole sulle liste

Si gioca con una armata di valore pari o inferiore ai 2000 punti con le seguenti limitazioni:

- Le scelte rare non possono essere ripetute (lo Steam Tank con Tuono di inferno conta come Tuono di inferno, l'Antico Uomoalbero conta come Uomoalbero). Ogni scelta Nx1 conta come singola scelta a tal fine;
- Le scelte truppe speciali saranno tutte diverse a parte una che può essere ripetuta una volta; ogni scelta 2x1 non conta come ripetizione;
- Le scelte truppe con abilità schermagliatori saranno 3 al massimo. Gli upgrade e i distaccamenti di una unità contano come ripetizione;
- Le scelte truppe con armi da tiro saranno tutte diverse a parte una che può essere ripetuta una volta. Sono considerate anche gli upgrade di una unità (squadre arma, distaccamenti, esploratori, ecc...);
- Massimo 3 unità (compresi i personaggi anche su mostro) con l'abilità volare/fluttuare, i personaggi singoli con movimento di 9" o più contano come singola scelta a tal fine;
- Massimo 5 unità con tiro armatura di 3+ o migliore, i personaggi singoli non contano;
- Massimo 3 carri (o unità di carri), 6 goblin fanatici, 6 sventratori folli;
- Massimo un modello singolo o personaggio del costo uguale o superiore ai 250 pti.

Durante il gioco sarà possibile eseguire le seguenti azioni:

- Massimo 8 Dadi potere utilizzabili per ogni fase magica, gli artefatti e simili utilizzati contano come 1 Dado potere;
Massimo 8 Dadi dispersione utilizzabili per ogni fase magica, le pergamene e simili oggetti monouso inseriti nella lista contano come 1 Dado dispersione finché non vengono utilizzati.
I dadi potere e dispersione di base contano nel limite massimo;
I Re dei Sepolcri contano tutti i dadi che possono essere usati, quelli di base contano solo se vengono usati per disperdere;
- Massimo 5 azioni nella fase di tiro (i personaggi aggregati contano come azione a sé stante solo se tirano ad un bersaglio diverso da quello dell'unità).

Regole generali sugli scenari

Tutti gli scenari sono imm modificabili e seguono tutte le regole della battaglia campale con le seguenti eccezioni:

- Gli schieramenti saranno disposti a 20" di distanza anziché 24";
- Sui tavoli saranno rappresentate le ambientazioni tratte dal Libro delle regole di Warhammer;
- NON sono conteggiati i punti vittoria per i quadranti;
- NON è previsto il bosco aggiuntivo degli Elfi Silvani;
- Ogni collina copre la visuale ad altezza infinita rispetto alle altre unità non in collina;
- Ogni bosco e ogni elemento intransitabile copre la visuale ad altezza infinita rispetto ad ogni posizione;
- Le cariche vanno eseguite portandosi a contatto con il massimo numero di modelli avversari.

Regole del Torneo

Gli scontri della PRIMA partita saranno determinati a tavolino, evitando di accoppiare i giocatori che già si conoscono, evitando gli scontri tra razze uguali ed assegnando i tavoli come se ogni esercito fosse in 'trasferta'.

Gli scontri successivi saranno determinati seguendo il metodo "alla svizzera" secondo la classifica dei punti partita conquistati e i tavoli saranno assegnati in maniera casuale. L'organizzazione del Torneo si prenderà cura di far ruotare i giocatori sui diversi tipi di tavolo presenti, potendo anche stravolgere gli accoppiamenti previsti dalla classifica invertendo due giocatori per evitare ripetizioni di avversario.

All'inizio di ogni partita, dopo aver fatto conoscenza con l'avversario e la sua lista, si determina casualmente su quale lato andrà ciascun giocatore, poi si determina casualmente chi avrà la scelta del primo turno.

Si giocheranno non più di 6 turni completi per partita e comunque per non più di 2 h e 30', allo scadere del tempo sarà consentito ai giocatori solamente di pareggiare i turni. A fine partita deve essere comunicato il risultato finale all'arbitro completo dei punti vittoria di ogni giocatore.

Punteggio di classifica

Per entrare nella classifica una armata dovrà essere completamente rappresentata dai modelli schierati; non ti basteranno le basette di movimento, ma serviranno i pezzi adatti.

L'arbitro consentirà l'uso di modelli simili solo se non daranno luogo a confusione.

Pezzi autocostruiti o modificati dai giocatori che rappresentino il modello schierato sono accettati.

Per determinare il Vincitore si sommano i seguenti punteggi:

+3 Punti per la invio della lista corretta entro venerdì 19 sera a responsabilewhfb@laltraparte.net

+3 Punti per le armate completamente dipinte (minimo 3 colori diversi per ogni pezzo, a giudizio dell'arbitro);

+1 Punto per ogni +100 punti vittoria di differenza ottenuti in ciascuna battaglia, ad esempio:

da 0 a +99 punti vittoria di differenza: 10 punti per ciascun giocatore (pareggio);

da 100 a 199 punti vittoria di differenza: il risultato è 11-9; ... ecc ...

infine, per un risultato di 1000 o più punti vittoria di differenza avremo un 20-0 (Massacro).

Se un giocatore abbandona una partita subirà un Massacro; se un giocatore non si presenta al tavolo assegnato entro 15' dall'ora di inizio della partita sarà escluso dal Torneo (sarà presente un giocatore 'jolly' in sostituzione).

Per evitare conclusioni 'improprie' dell'ultima partita in nessun caso sarà resa pubblica la situazione aggiornata di classifica prima della conclusione dell'evento.

I punti di classifica che non sono punti conquistati in battaglia verranno assegnati alla fine dell'ultima partita. In caso di parità la vittoria sarà assegnata al giocatore con il maggior numero di Punti vittoria conquistati.

Note logistiche

Ogni giocatore si porterà il materiale necessario al gioco: lista dell'armata, libri del regolamento aggiornati, misuratore in pollici, dadi, sagome d'effetto, carta e penna.

Tutti i regolamenti, i chiarimenti e i riferimenti ufficiali derivano solo da pubblicazioni italiane.

Verranno usate le versioni più aggiornate (ad esempio le sfere di magia delle Cronache 2004).

Saranno presenti alcune persone con l'incarico di arbitro che, oltre a registrare i risultati delle partite e a giudicare la pittura e la composizione delle armate saranno a disposizione per ogni dubbio che non sia risolvibile con l'avversario. Ogni intervento di un arbitro è insindacabile.

Per ogni domanda potete rivolgervi a:
responsabilewhfb@laltraparte.net

Per informazioni su come raggiungere il luogo:
Michele 3292955771