

# **BiGioca II edizione**

## **2° TORNEO di Warhammer Fantasy Battle**

### **de l'Associazione Ludica L'AltraParte**

**DOMENICA 26 novembre 2006 – POLARESCO DI BERGAMO – ZONA LONGUELO**

#### **Scansione del Torneo**

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

**Quota di partecipazione:** 10 euro (8 per i soci) - **Limite massimo di partecipanti:** 26  
Pranzo acquistabile sul posto

#### **Premi previsti:**

primo, secondo e terzo classificato  
armata meglio dipinta

**altri premi aggiuntivi in caso di iscrizione di almeno 20 giocatori**

**Scenari:** campale, campale, campale

**Peculiarità del Torneo:** i tavoli ambientati nei diversi regni di Warhammer!

#### **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 Truppa con abilità schermagliatori saranno 3 al massimo. Gli upgrade e i distaccamenti di una unità contano come ripetizione;

Massimo 3 unità (compresi i personaggi anche su mostro) con l'abilità volare/fluttuare, i modelli singoli con movimento di 9" o più contano come 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.

#### TIRO:

Le scelte Truppa con armi da tiro avranno tutte diversi equipaggiamenti a parte una che può essere ripetuta una volta. (sono considerati anche gli upgrade di una unità come le squadre arma, distaccamenti, esploratori, ecc...);

Massimo 5 macchine da guerra, conta anche l'arma sullo scafo del carro a vapore e L'Incudine.

#### MAGIA:

Massimo 9 Dadi potere, gli artefatti e simili contano come 1 Dado potere, lo Slaan di 2° generazione conta come 2 dadi potere aggiuntivi; le pietre del potere e la Giara Ieratica contano come 1 Dado Potere, mentre i frammenti di warpietra contano come mezzo dado; gli oggetti che generano o conservano Dadi contano come la media.

Massimo 8 Dadi dispersione, le pergamene e simili oggetti monouso contano come 1 Dado dispersione; I dadi potere e dispersione di base contano nel limite massimo;

Le armate dei Re dei Sepolcri contano i dadi di base e i dadi potere che possono essere usati; il Sommo Liche viene contato come 4 Dadi Potere.

Non saranno ammessi i Personaggi Speciali.

### **Armate 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.

Brettonia: Gli Eserciti di Warhammer: Brettonia, 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.

La lista delle truppe "al soldo" concesse sono descritte sulle Cronache 2004.

I Mercenari possono schierare normalmente tutte le compagnie di ventura.

Le unità "mercenarie" dei Regni degli Ogri sono schierabili normalmente secondo le regole previste.

### **Regole del Torneo**

Gli scontri della PRIMA partita saranno determinati a tavolino dagli arbitri, evitando di accoppiare i giocatori che già si conoscono, evitando gli scontri tra razze uguali.

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.

## **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 parzialmente autocostruiti o modificati dai giocatori che rappresentino il modello schierato sono accettati.

Per determinare il Vincitore si sommano i seguenti punteggi:

PUNTUALITA': +3 Punti per l'invio della lista entro venerdì 24 sera a

[responsabilewhfb@laltraparte.net](mailto:responsabilewhfb@laltraparte.net)

PITTURA: +10 Punti per le armate completamente dipinte (minimo 3 colori diversi per ogni pezzo);

WOW!: +5 Punti per armate particolarmente belle; verrà fatto un sondaggio tra i partecipanti dopo il pranzo; solo le prime 5 armate che avranno ricevuto più voti riceveranno il bonus.

BATTAGLIA: +1 Punto per ogni +100 punti vittoria di differenza con l'avversario di ogni battaglia:

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 minuti dall'ora di inizio della partita sarà escluso dal Torneo (sarà presente un giocatore 'jolly' in sostituzione).

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

## **Note logistiche**

Ogni giocatore si porterà il materiale necessario al gioco: lista dell'armata, libri e 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.

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](mailto:responsabilewhfb@laltraparte.net)

Per informazioni su come raggiungere il luogo:

Michele 3292955771