

Torneo Warhammer Grisù 17.05.2025 – 31.05.2025

Regolamento

Requisiti:

- Lista esercito per Warhammer 40'000 composta da modelli per un valore massimo di 1'000 punti (punti aggiornati al 12.05.2025). La lista deve includere almeno 1 personaggio, non può avere personaggi con nome (eroi epici) e non può avere unità il cui costo individuale sia superiore ai 200 pt (le unità che combinano più unità possono superare questo limite, ad esempio un personaggio aggregato ad una squadra può avere un costo combinato che supera i 200 pt).
- I modelli possono essere non dipinti (non vi saranno punti bonus per aver dipinto l'esercito) e è accettata la possibilità di utilizzare un equipaggiamento diverso da quello assemblato sul modello (prox), queste modifiche vanno indicate nella lista dell'esercito e spiegate al proprio avversario all'inizio di qualsiasi partita.
- Dadi, strumenti di misurazione in pollici, regolamento del proprio esercito con stratagemmi in forma consultabile (cartacea o tramite app.), lista cartacea del proprio esercito dove viene indicato: distacco, generale, unità scelte (con costo in punti), equipaggiamento e potenziamenti per l'organizzatore del torneo in modo da poter validare la lista.

Missioni

Missioni e regole aggiuntive:

Per questo torneo verranno utilizzate le missioni "pattuglia da combattimento" presenti nel libro base di Warhammer 40'000, con l'aggiunta di una regola aggiuntiva e missioni secondarie.

Regola aggiuntiva:

Tutte le unità "linea di battaglia" possono svolgere azioni anche se hanno avanzato o sparato questo turno.

Missioni secondarie:

Le missioni secondarie sono suddivise in 3 colonne e vengono scelte tramite il tiro di un D3, dopodiché il giocatore dovrà scegliere fra le opzioni disponibili in base al risultato ottenuto, una volta scelta una secondaria essa non sarà più disponibile per il resto della partita, le secondarie si generano all'inizio della propria fase di comando e durano fino alla propria fase di comando successiva. Le secondarie sorteggiate vanno registrate nell'apposita casella della carta segnapunti, in modo tale da evitare scelte doppie, le secondarie sono numerate come segue:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. Attaccare su tutti i fronti | 2. Negare l'area |
| 3. Ripulire | 4. Assaltare obiettivo ostile |
| 5. Stabilire punto nevralgico | 6. Assassinio |

Esempio: Kharn nella sua prima fase di comando tira il dado per generare la secondaria, il risultato è 1, ora Kharn potrà scegliere fra la secondaria "attaccare su tutti i fronti" e "negare l'area". Nella sua seconda fase di comando tira nuovamente il dado e ottiene 4, dovendo così scegliere fra "ripulire" e "assaltare obiettivo ostile", mentre nella sua terza fase di comando tirando il dado ottiene nuovamente 1, in questo caso è costretto a prendere la secondaria rimasta in base alla sua scelta precedente.

MISSIONI SECONDARIE

1 - 2

3 - 4

5 - 6

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE ATTACCARE SU TUTTI I FRONTI

Quest'area è di importanza cruciale. Devi guidare un assalto deciso per impadronirte e sottomettere al nemico una volta per tutte.

Quando pesci questa carta: se sul campo ci sono meno di tre unità della tua armata puoi scartare questa carta e pescare una nuova carta Missione Secondaria.

IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del tuo turno. Una o più unità della tua armata (esclusi gli AEROMOBILI e le unità Traumatizzate) si trovano interamente entro tre diversi quarti del campo, e tali unità si trovano tutte a più di 6" dal centro del campo.	2PV
OPPURE	
Una o più unità della tua armata (esclusi gli AEROMOBILI e le unità Traumatizzate) si trovano interamente entro quattro diversi quarti del campo, e tali unità si trovano tutte a più di 6" dal centro del campo.	4PV

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE RIPULIRE

Gli obiettivi in quest'area sono stati conati e devono essere riconsecrati con rituali e fiamme purificatrici.

RIPULIRE (AZIONE)

INIZIA: nella tua fase di Tiro.

UNITÀ: una o più unità della tua armata entro la gittata di un segnalino obiettivo che non si trova entro la tua zona di schieramento.

COMPLETATA: alla fine del tuo turno, se l'unità che svolge questa azione si trova ancora entro la gittata dello stesso segnalino obiettivo e tu controlli quel segnalino obiettivo.

SE COMPLETATA: quel segnalino obiettivo è stato ripulito dalla tua armata.

IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del tuo turno. Un segnalino obiettivo è stato ripulito dalla tua armata in questo turno.	2PV
OPPURE	
Due o più segnalini obiettivo sono stati ripuliti dalla tua armata in questo turno.	4PV

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE STABILIRE PUNTO NEVRALGICO

Che si tratti di un foro di teletrasporto erigibile e d'energia ancora, un cerchio per evicare d'arioni, un marcatore feromona o un altro mezzo per indirizzare l'armata sul campo di battaglia, occorre stabilire questo punto nevralgico il prima possibile per spianare la strada verso la vittoria.

STABILIRE PUNTO NEVRALGICO (AZIONE)

INIZIA: nella tua fase di Tiro.

UNITÀ: un'unità della tua armata.

COMPLETATA: alla fine del tuo turno, se quella unità si trova entro la zona di schieramento dell'avversario o entro 6" dal centro del campo.

SE COMPLETATA: la tua unità stabilisce un punto nevralgico.

IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del tuo turno. La tua unità ha stabilito un punto nevralgico in questo turno e si trova entro 6" dal centro del campo.	2PV
OPPURE	
La tua unità ha stabilito un punto nevralgico in questo turno e si trova entro la zona di schieramento dell'avversario.	4PV

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE NEGARE L'AREA

È fondamentale dominare quest'area. Nessuna unità d'avanguardia e di guarnigioni nemici interferirà con i nostri piani.

IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del tuo turno. Una o più unità della tua armata (esclusi gli AEROMOBILI e le unità Traumatizzate) si trovano entro 3" dal centro del campo e non ci sono unità nemiche entro 3" dal centro del campo.	2PV
OPPURE	
Una o più unità della tua armata (esclusi gli AEROMOBILI e le unità Traumatizzate) si trovano entro 3" dal centro del campo e non ci sono unità nemiche entro 6" dal centro del campo.	5PV

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE ASSALTARE OBIETTIVO OSTILE

Domina il campo di battaglia. Assalta ogni punto strategicamente rilevante e priva il nemico di tutti i suoi riserveggi.

Quando pesci questa carta: se è il primo round di battaglia puoi pescare una nuova carta Missione Secondaria, poi rimischia questa carta nel tuo mazzo Missioni Secondarie.

DAL SECONDO ROUND DI BATTAGLIA IN POI	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del tuo turno. Controlli uno o più segnalini obiettivo che all'inizio del turno erano controllati dall'avversario.	4PV
OPPURE	
L'avversario non controllava nessun segnalino obiettivo all'inizio del turno e tu controlli uno o più segnalini obiettivo che non controllavi all'inizio del turno.	4PV

MISSIONE SECONDARIA – ATTACCANTE ASSASSINIO

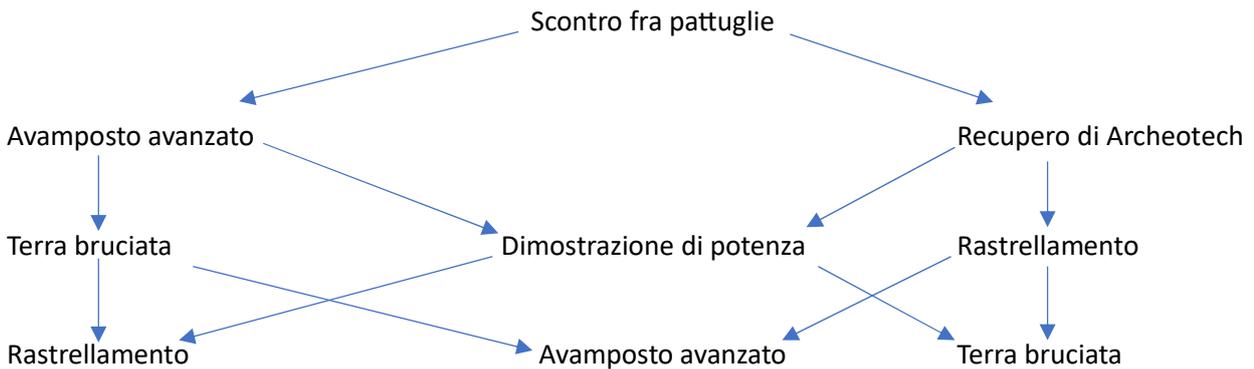
I nemici guardano ai loro campioni per farsi coraggio, identificati ed eliminati spietatamente.

IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: instantly che questa carta è attiva (se stai usando le Missioni Stabilite). Ogni volta che un modello di PERSONAGGIO nemico viene distrutto.	STABILITÀ 4PV
IN QUALSIASI ROUND DI BATTAGLIA	PUNTI VITTORIA
QUANDO: alla fine del turno di un giocatore (se state stia le Missioni Tattiche). Una o più unità PERSONAGGIO nemiche sono state distrutte in questo turno.	TATTICA 5PV
OPPURE	
Tutte le unità PERSONAGGIO dell'amata dell'avversario sono state distrutte durante la battaglia.	TATTICA 5PV

Svolgimento:

All'inizio del torneo l'organizzatore accoppierà casualmente gli iscritti, dopodiché le coppie si sfideranno nella missione "scontro fra pattuglie", una volta terminata la missione e aver determinato il vincitore, i partecipanti dovranno consegnare il foglio segnapunti all'organizzatore.

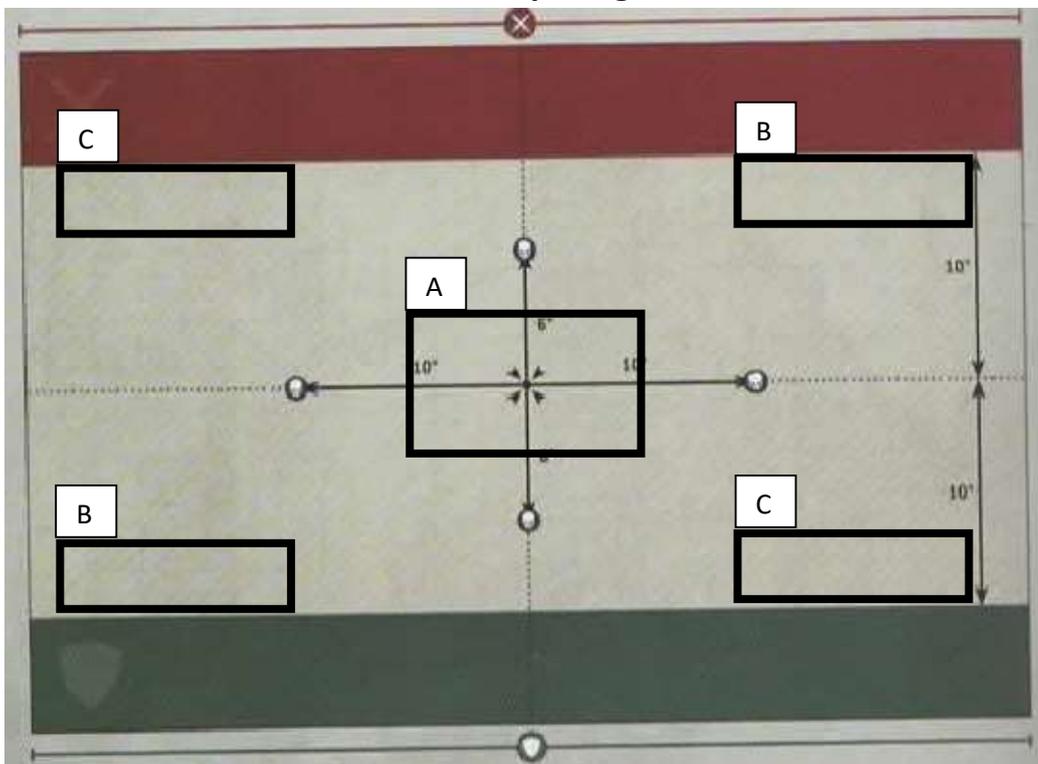
Successivamente il torneo proseguirà con il seguente schema dove i vincitori seguiranno il percorso di destra, mentre gli sconfitti quello di sinistra, durante l'ultimo scontro i giocatori verranno riordinati in base al loro punteggio totale e i giocatori al 3° e 4° posto potranno scegliere fra Avamposto avanzato e Terra bruciata, mentre quelli al 5° e 6° posto potranno scegliere fra Avamposto avanzato e Rastrellamento. Terminata l'ultima sezione di scontri il giocatore con più punti sarà dichiarato vincitore!



Disposizione dei terreni durante le missioni

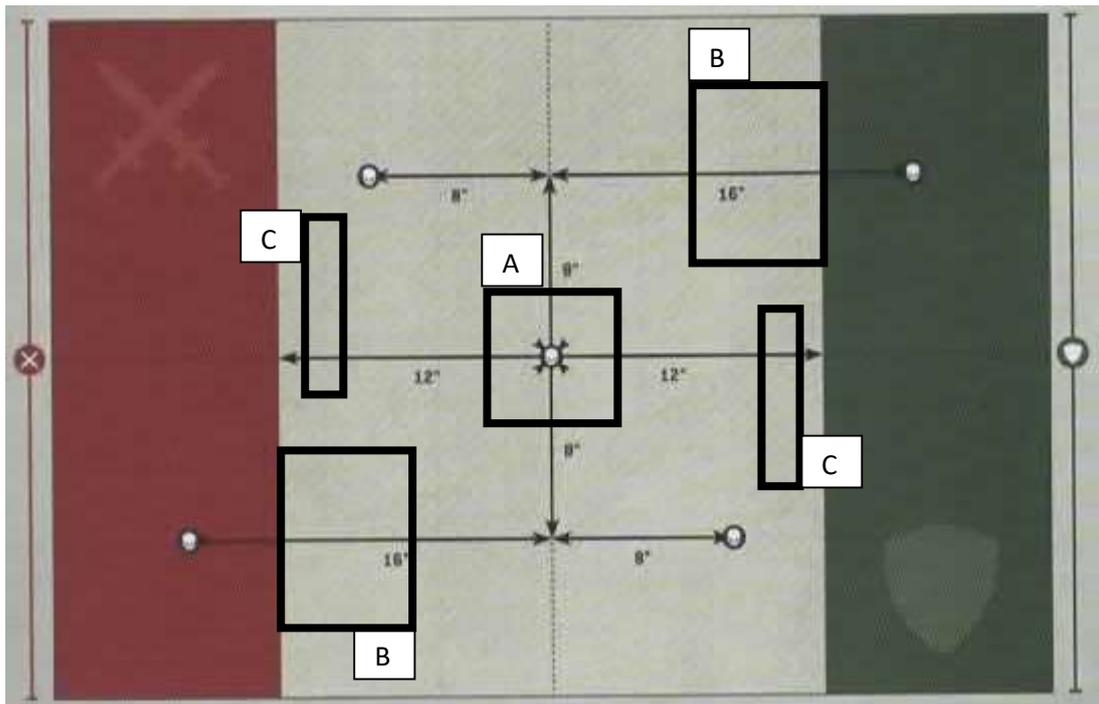
Per bilanciare e facilitare il posizionamento dei terreni e le loro regole, sono stati preparati dei layout predefiniti per ogni missione con le seguenti regole:

Scontro fra pattuglie



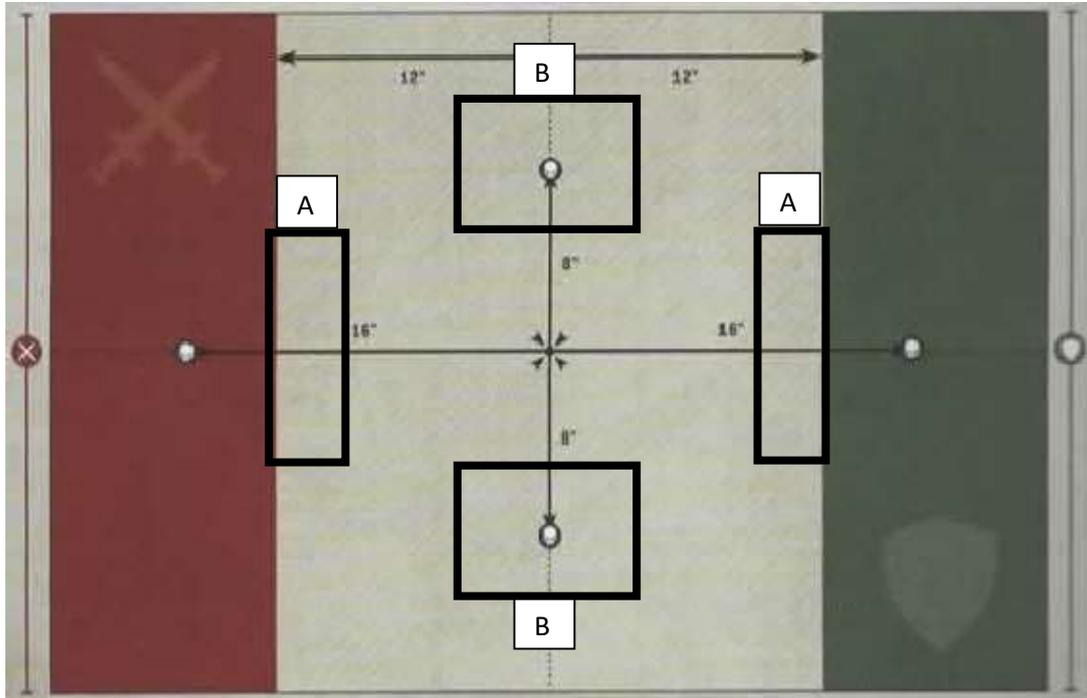
A) L 10" x H 7" Invalicabile B) L 10" x H 4" Invalicabile C) L 10" x H 4" Rovina

Recupero di Archeotech



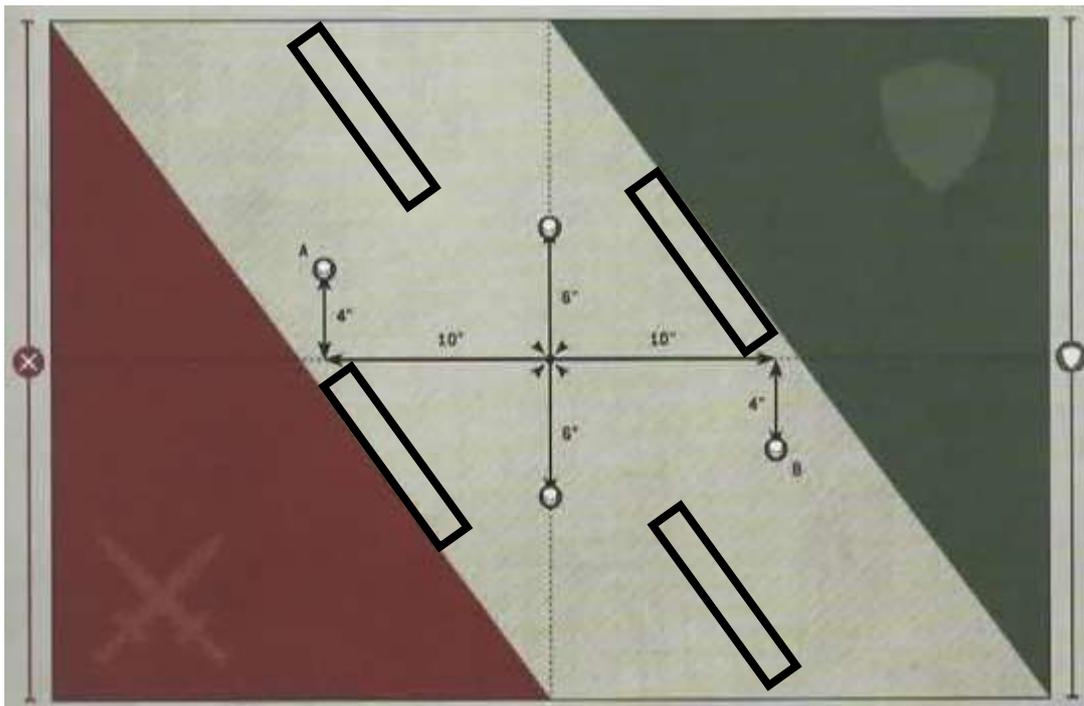
A) L 6" x H 6" Rovina B) L 8" x H 6" Rovina C) L 6" x H 2.5" Invalicabile

Avamposto avanzato



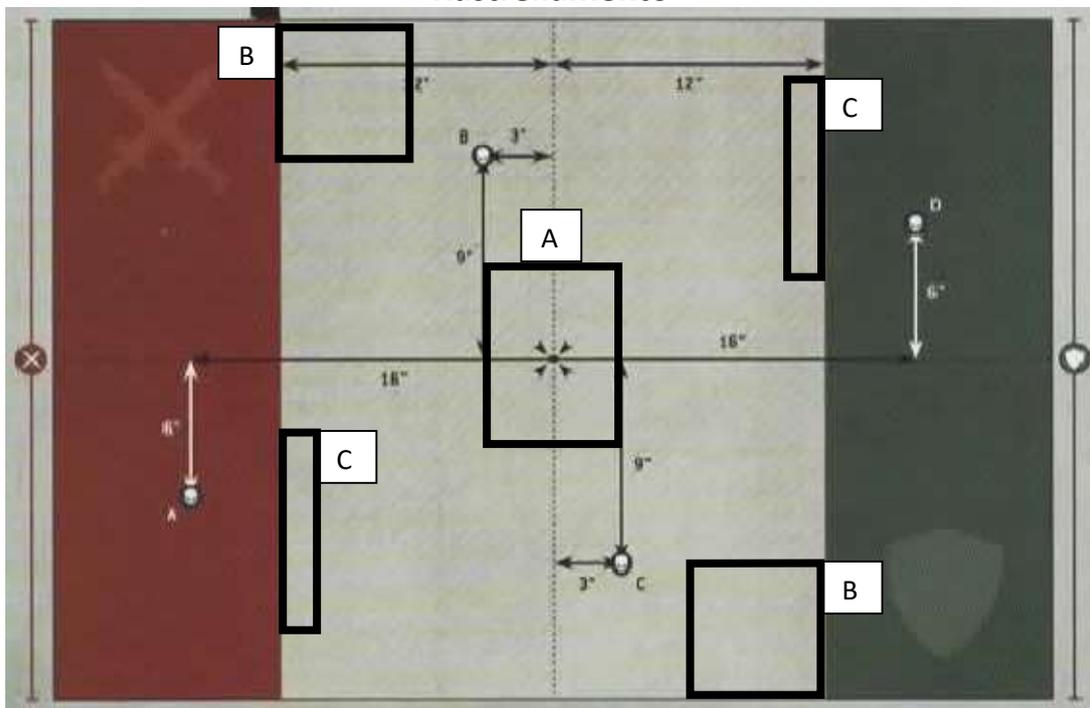
A) L 10" x H 3" Invalicabile B) L 8" x H 6" Rovina

Terra bruciata



L 8" x H 2.5" Invalicabile

Rastrellamento



A) L 10" x H 6" Rovina B) L 6" x H 6" Rovina C) L 8" x H 2.5" Invalicabile

