



Associazione Wargaming Ticino
vi dà il benvenuto al "Torneo della Torre"
Age of Sigmar - 2000 punti



Che si svolgerà Domenica **4 Dicembre 2022** dalle ore 9:00,
a Losone, presso il Centro la Torre - Via Migione 1.

Posti disponibili: 10

Minimo numero di partecipanti: 8

Raduno e iscrizione: Ore 9:00

Prima partita alle ore 9:30

Costo Evento: 20.- da pagare entro e non oltre il 27 Novembre.

Il ricavato verrà utilizzato per coprire i costi di gestione e per definire i premi.

L'iscrizione sarà convalidata al momento della ricezione della quota e della lista.

Cosa devi portare:

1. Un'armata da 2000 punti. Per questo torneo, non è necessario che tutto sia pitturato. I modelli devono però avere la basetta corretta.
2. Almeno due copie della tua lista, comprensive di tutto (magie, artefatti ecc.). Il formato richiesto è quello del Warscroll Builder ufficiale che trovi sul sito di Warhammer Community.
3. Dadi, metro in pollici, matita/penna, carta e qualsiasi token ti serva per ricordare abilità & co.
4. Warscroll, allegiance e abilità in formato cartaceo per te e il tuo avversario da visionare.
5. Colla e piccolo materiale per le riparazioni sono consigliati.

Partite, tempi, punti e varie:

- **Le partite:** Si utilizzeranno i Piani di Battaglia elencati nel **GH22**, nella sezione PARTITE BILANCIATE.
All'inizio del torneo si procederà a sorteggiare casualmente **tre** di questi piani di battaglia.
Non è possibile giocare più di un turno con lo stesso piano di battaglia.
Dopo ogni partita ci sarà un piccolo break, o il pranzo, durante il quale verranno raccolti i risultati per scegliere i successivi accoppiamenti. Il primo accoppiamento sarà casuale, dal secondo in poi saranno invece selezionati alla Svizzera
- **I tempi:** Ogni round durerà al massimo 2h45. Dovrete tenere traccia del tempo in ogni round. Si cercherà di scandire il tempo regolarmente, ma è importante che ognuno sia consapevole della propria partita.

Se il tempo non è abbastanza per concludere la partita, dovrete utilizzarlo in modo che ognuno abbia la possibilità di concludere il proprio battle round. Non iniziare un nuovo round se il tempo non è abbastanza.

- **Reami:** Le partite si giocheranno nella regione di guerra “Gurish Heartlands” e tutte le regole ad esso associate sono utilizzabili.
- **Punti torneo:**
 - 20 punti per vittoria maggiore;
 - 12 punti per vittoria minore;
 - 10 punti per pareggio;
 - 8 punti per sconfitta minore;
 - 0 punti per sconfitta maggiore;
 - 1 punto per ogni Tattica di Battaglia completata;
 - 2 punti per ogni Grande Strategia completata.In caso di parità, verranno considerati prima i punti missione, poi il numero di unità distrutte e, nel remoto caso di un continuo pareggio, l’esercito totalmente pitturato avrà la precedenza.
- **Punti Pittura:** Assenti, non essendoci l’obbligo della pittura dell’armata.
- **Sylvaneth Wyldwood:** Non è possibile mischiare modelli diversi. Il giocatore che vuole usarle deve necessariamente usare O solamente il modello vecchio O solamente il modello nuovo.
- **Terreni Misteriosi:** gli scenici predisposti sul tavolo seguiranno le regole dei terreni misteriosi e verranno tirati dagli organizzatori all’inizio del turno.
- **Warscroll e compendi:** sono valide tutte le warscroll e i battaglioni che sono presenti nel GH22 o pubblicazioni successive (Battletome/libri campagna/White Dwarf) per cui siano state rilasciate **FAQ entro il 20 Novembre 2022 incluso.**
NB: del White Dwarf vengono accettate solamente le regole di aggiornamento degli eserciti ad AoS 3. Se per il vostro esercito state usando queste regole, inoltrate le foto del WD, assieme al numero dell’edizione, al momento della consegna della lista. Portate con voi durante il torneo il WD in questione.
- **Battaglioni:** Sono concessi i battaglioni presenti nel regolamento, nel GH22 e in Thondia, così come quelli presenti nei codex già aggiornati ad AoS 3 e nei WD (riferirsi al punto precedente in questo caso).
- **Lista:** Dovrà essere consegnata entro e non oltre il **27 Novembre**, all’indirizzo tornei@wargamingticino.ch.
Devono essere indicati *obbligatoriamente*:
 1. Allegiance dell’esercito
 2. Magie persistenti
 3. Artefatti
 4. Battaglioni
 5. Incantesimi assegnati ai singoli WIZARD / PRIEST
 6. Trattati di comando

7. Punti comando aggiuntivi
8. Equipaggiamenti delle unità e le quantità di relativi equipaggiamenti

Premi:

Verranno premiati i primi 3 classificati.

Non vogliamo farvi perdere tempo elencando le cose da non fare e i comportamenti adeguati ad un evento del genere.

Siate amichevoli, non insultate l'avversario, non abbiate comportamenti scorretti, non barate.

Soprattutto, divertitevi.

Ci avvaliamo della facoltà di escludere dalla competizione chi tentasse di aggirare le regole a proprio vantaggio utilizzando eventuali zone grigie del regolamento originale.

FAQ:

- I modelli non possono attaccare da un piano all'altro. Per poter combattere devono trovarsi sullo stesso livello -> terminare la carica a ½" da un modello nemico, ed essere poi entro il raggio dell'arma. Inoltre, il modello deve avere lo spazio fisico per appoggiare la basetta: non si può restare 'in volo' per attaccare.
- Solo i modelli di fanteria possono arrampicarsi sugli elementi, tutti gli altri devono avere punti di accesso. I carri (e simili) non possono scalare.
- I mostri possono combattere su livelli diversi (dal piano terra posso attaccare modelli al primo piano) fintanto che ci sia linea di vista (non si combatte attraverso i muri)
- I modelli presenti in Legends non sono ammessi in questo torneo.
- **Il proxy è consentito nei seguenti casi:**
 - Il modello mostra un'arma diversa da quella con cui è effettivamente equipaggiato (monto la lancia, ma li equipaggio con la spada). Ad ogni modo, ogni unità deve essere inequivocabilmente identificabile (se ho 2 unità, una equipaggiata con le spade e una con le lance, i modelli delle due unità **devono** rispecchiare tale differenza)
 - I modelli stampati in 3d sono accettati fintanto che:
 - Le dimensioni effettive del modello sono paragonabili al modello originale.
 - Il modello è montato sulla basetta corretta
 - Il modello è inequivocabilmente riconoscibile