

IL Mutant Chronicles Italian Club (MCIC)

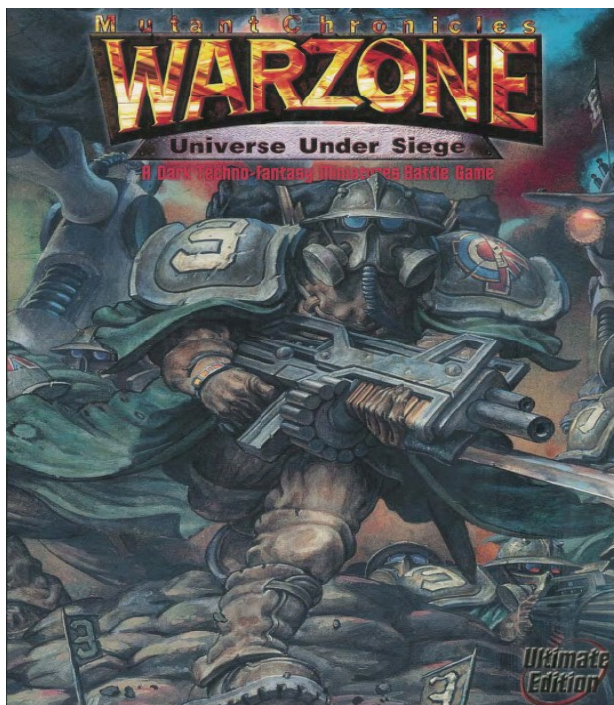


presenta

TORNEO DI ULTIMATE WARZONE

Play Modena
Domenica 14 Marzo 2010

Ore 10.00



Formato Torneo

Si effettueranno **3 turni di svizzera** (a seconda del tempo a disposizione) che determineranno una classifica. **I primi due piazzati dopo i turni alla svizzera giocheranno la finale, mentre il terzo e il quarto disputeranno la finale per il 3°-4° posto.**

Formato esercito:

- **500 punti +1% (Max 505 punti);**

- si utilizzeranno gli **Effetti Ambientali** come descritti dal manuale UWZ, ma limitati ad un Livello dell'Effetto Ambientale massimo di 4 (per maggiori informazioni, vedere lo schema che vi verrà consegnato all'iscrizione del torneo). Prima dell'inizio di ogni turno di svizzera, subito dopo l'annuncio degli accoppiamenti, l'organizzazione del torneo sorteggerà la tipologia di Effetto Ambientale e il Livello di difficoltà per quell'Effetto Ambientale. Tale Effetto Ambientale sarà lo stesso per tutti i tavoli. Ogni tipologia di Effetto Ambientale può capitare una sola volta. Il sorteggio sarà effettuato attraverso il tiro di un dado da 6, dove il risultato ha il seguente valore:

- 1 nessun Effetto Ambientale
- 2 Giungla
- 3 Deserto
- 4 Artico
- 5 Sotterraneo
- 6 Notte

- si possono acquistare mine, esplosivi ed elementi di ingegneria da campo (filo spinato, sacchi di sabbia, trincee ecc...);

- non verranno utilizzate le Unit Card "False Lead".

- è concesso utilizzare UN SOLO potere dell'Oscura Simmetria con Template Esplosione GRANDE in cui bisogna salvare sull'AR o sull'Environment con ATS, e al massimo DUE unità con poteri acquistati;

- nessuna altra limitazione, si utilizzano quelle da regolamento qui ricapitolate:

a) 1 Unità di Supporto ogni 2 Unità Grunt

b) 1 Unità Élite ogni 1 Unità Grunt (il numero di modelli nell'Unità Élite deve essere minore o uguale a quelli nella Unità Grunt).

c) 1 Specialista ogni 4 modelli Non-Specialista (se il Sergente è richiesto, conta come modello Non-Specialista) per le unità Grunt e 1 Specialista ogni 3 modelli Non-Specialista (anche qui se il Sergente è richiesto, conta come modello Non-Specialista) per le Unità Élite.

Elementi Scenici:

Non appena gli accoppiamenti saranno effettuati, i giocatori si porteranno sul tavolo indicatogli per la partita. Gli Elementi Scenici saranno posizionati sul tavolo, uno ad uno, a turno dai due giocatori. Per determinare chi inizia col posizionamento, tirare un dado da 20. Chi ottiene il punteggio più alto, inizia a posizionare.

Scelta del Lato del Tavolo:

Una volta piazzati tutti gli Elementi Scenici, entrambi i giocatori tireranno un dado da 20. Chi ottiene il punteggio più alto, sceglie il lato del tavolo da cui schierare.

Zone di Schieramento:

La distanza tra le Zone di Schieramento sarà di **24" (60 cm.)**.

Profondità massima delle Zone di Schieramento: **12" (30 cm.)**.

Distanza dal bordo del tavolo di gioco della Zona di Schieramento: **6" (15 cm.)**.

Non è possibile posizionare elementi scenici nelle Zone di Schieramento.

Calcolo dei Punteggi

Punti-Vittoria (PV):

Sono i punti da calcolare al termine di ogni partita per assegnare la vittoria ad uno dei due contendenti. Si calcolano in questo modo:

- 100% dei punti di modelli nemici uccisi *
- 50% dei punti dei propri modelli sopravvissuti;
- 50% dei punti per ogni unità nemica completamente distrutta (squadre grunt, élite, supporti, modelli individuali, squadre di supporto, veicoli, etc);
- 25% dei punti per ogni modello nemico non ucciso, ma ridotto a metà o meno delle ferite.
- 25% dei punti per ogni unità nemica in panico.
- 50% dei punti per ogni unità nemica in rotta o impazzita.

* NB: si contano tutti i modelli morti al termine della partita (anche morti per "fuoco amico", cadute, errori di paracadutismo ecc...), ad eccezione di FACELESS e MARTIRI CRESCENTIAN che esplodendo causano almeno 1 ferita ad un modello avversario.

Chiarimenti:

- modelli che si staccano da una squadra (es. Form Fireteam) ai fini del punteggio a fine partita contano come squadra individuale, dando però solo un bonus del 25% in più, anziché il 50% come per gli altri modelli (quindi se viene ucciso un modello che sta utilizzando questa abilità si prende il 125% dei punti, 100% del modello ucciso più 25% come unità singola);
- modelli che si uniscono alla squadra al termine della partita contano come membri effettivi della squadra.

Punti-Torneo (PT):

- la classifica verrà stilata in base Punti-Torneo fatti e in caso di parità si guarderanno i Punti Vittoria fatti.
- Chi avrà l'esercito completamente dipinto avrà un bonus di 3 Punto Torneo (PT) al termine del torneo
- i Punti Torneo (PT) in palio per ogni partita sono ottenuti calcolando la differenza dei PV a fine scontro tra gli eserciti. Il Delta dei PV farà ottenere al vincitore dei PT (primo valore, a sinistra) e al perdente dei PT (secondo valore, a destra):
 - a) Delta da 0 a 25 PV: Pareggio 10 - 10 PT
 - b) Delta da 26 a 75 PV: Vittoria di misura 12-8 PT
 - c) Delta da 76 a 150 PV: Vittoria 14-6 PT
 - d) Delta da 151 a 250 PV: Vittoria significativa 16-4 PT
 - e) Delta da 251 a 375 PV: Vittoria Importante 18-2 PT
 - f) Delta da 376 PV in su: Massacro 20-0 PT

ERRATA e FAQ (Vedere anche i documenti che vi verranno consegnati all'iscrizione):

- Il costo delle Vulkan/Viktor non sarà modificato, tuttavia esse saranno sempre considerate squadre di supporto e avranno IMPENETRABILITÀ (questo per dare un punto debole all'AR molto elevata)
- I Martiri Crescentia non devono tirare per il Morale e possono acquistare, opzionalmente, l'Abilità Speciale Tunnel al costo di 5 punti esercito.
- TUTTI i Poteri con Template Esplosione in cui bisogna salvare sull'AR o di tipo Environmental con salvataggio contro ATS si possono utilizzare SOLO in LOS con la priorità sul bersaglio più vicino.
- Apocalypse: potere focused, con penalità da copertura; effetti ambientali con penalità in RC si applicano; priorità di bersaglio.

Logistica

Tempistiche:

Inizio torneo alle ore 10.30

Ogni partita durerà 1h15' oppure sui 6 turni massimi (quale delle due condizioni si verifica prima). Nel primo caso, scaduto il tempo, si finirà di attivare l'Unità corrente, pareggiando il conto delle Unità attivate.

Orari:

10.00: presentazione delle liste e preparazione dei tavoli

10.45 – 12.00: primo turno

12.20 – 13.35: secondo turno

13.40 – 14.10: pausa pranzo

14.30 – 15.45: terzo turno

16.15 – 17.30: finali

Chi non si presenta all'orario previsto entro massimo 10 minuti perde la partita a tavolino (questa decisione sarà insindacabile). Se dovessero sorgere problemi di orario verrà ridotto il tempo tra le partite successive o la durata delle partite stesse.

Liste

OGNI GIOCATORE deve avere un riepilogo SCRITTO delle statistiche delle singole Unità, così da non dover sfogliare il manuale ogni 2 secondi. Chi non si presenta con il riepilogo delle statistiche avrà una penalità di 2 Punti Torneo.

E' fortemente consigliata anche la scrittura, riassunta, dell'effetto delle Abilità Speciali di cui i modelli dell'esercito sono dotati.

CONTROLLO LISTE:

Per agevolare i controlli delle liste, se non utilizzate l'Army Builder, **fate uno specchietto riepilogativo che riporti la tipologia di unità e il Costo in Punti**, ad esempio:

- Squadra Grunt (4 truppa 18x4=72 pt., 1 Sgt. 20 pt.) tot. CP. 92 + 5 punti load-out = totale squadra 97 punti
- Squadra Grunt (4 truppa 19x4=80 pt., 1 Sgt. 22 pt.) tot. CP. 98 + 5 punti load-out = totale squadra 103 punti
- Squadra Elite (4 truppa 21x4=84 pt., 1 Sgt. 26 pt.) tot. CP. 110 + 7 punti load-out = totale squadra 117 punti
- Individuo (56 pt. + potere 28 pt.) tot. CP. 84
- Supporto (102 pt.) tot. CP 102

TOTALE ESERCITO:

97 + 103 + 117 + 84 + 102 = 503 punti