

REGOLAMENTO DA TORNEO

CONFRONTATION 3.5

Il Regolamento da Torneo qui descritto sostituisce le regole a pagina 207 del manuale di Confrontation 3.

Inoltre sostituisce ed integra il documento Confrontation 3.5.

MODIFICHE ALLE REGOLE

Linee di Vista (questo paragrafo integra le regole a pag 23 del Manuale di Confrontation e sostituisce la modifica introdotta nel documento Confrontation 3.5)

Per verificare se un combattente ha una Linea di Vista (LdV) su un altro combattente o su un punto del campo, si traccia il corridoio tra i lati esterni delle basi dei due combattenti o fino al punto (bersaglio) desiderato. Se questo corridoio è totalmente libero da elementi di decoro o da combattenti, c'è una LdV libera. Se è possibile tracciare solo una delle due linee esterne o se all'interno del corridoio vi è un elemento scenico di altezza superiore a 1cm, c'è una LdV parziale. Se non è possibile tracciare nessuna linea tra le basette dei due combattenti (corridoio ostruito), è necessario valutare la taglia dell'ostacolo, si procede poi come descritto dal manuale di C3.

Autorità (questo paragrafo integra e sostituisce le regole a pag. 132 del Manuale di Confrontation 3)

Viene generato **un solo segnalino "Autorità"** indifferentemente da quanti combattenti siano dotati di questa abilità.

Sortilegi e Miracoli che influenzano la sequenza d'attivazione. Tutti i Sortilegi e Miracoli che influenzano la sequenza di attivazione **hanno frequenza 1 e sono contrastabili e/o censurabili senza**

limitazioni di portata, linea di vista o fase di gioco.

LISTE DI ARMATA

Prima di annunciare un Torneo, l'organizzatore deve decidere il formato utilizzato, che rappresenta il numero massimo di PA ammessi per creare la lista d'armata.

Le liste d'armata per i Tornei di Confrontation possono essere costruite usando 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800 PA.

***Nota:** La lista d'armata viene scritta sul foglio di gioco.*

All'inizio di ogni turno, il giocatore ha a disposizione la sua intera lista per combattere contro il suo avversario. La stessa lista deve essere utilizzata per tutta la durata dell'evento, salvo nel caso dell'Evoluzione Conflitto Crescente.

***Attenzione:** nessun superamento dei limite di PA del formato di gioco è autorizzato.*

***Caso Particolare:** le liste tematiche sono autorizzate se la totalità delle miniature che figurano sulla Lista d'Armata è affiliata allo stesso Tema. Sono escluse le miniature che non possono essere affiliate ad alcun tema (Elementali, Immortali, Famigli).*

COSTI ADDIZIONALI:

Questa espressione indica tutti i costi che non corrispondono a carte di riferimento, Artefatti, Miracoli o Sortilegi. Segue una lista non esaustiva di costi addizionali:

- I costi legati a un tipo di miniatura

Esempio: le virtù Minori ecc.

- I costi associati ad un'affiliazione o ad un equipaggiamento particolare nell'ambito di una Lista Tematica

Esempio: i Forgiatori d'Yllia (Luna Gemente), i Cercatori di Piste di Behemoth (Tribù di Behemoth), ecc.

- I costi legati a capacità speciali proprie di una miniatura.

Esempio: Armaioli Nani (Gli Armaioli Nani), Vagabondi Wolfen (I Maestri della Caccia), Servitori Fomori (Aure Demoniache), Guardie del Corpo Ströhm (Le Milizie Private di No-Dan-Kar), ecc.

- I costi che sono legati ad un'affiliazione.

Esempio: Mute Wolfen, Casate d'Acheron, Crociate del Grifone, ecc.

Tutti i Costi addizionali devono obbligatoriamente figurare sulla lista d'armata.

Sul Foglio di gioco, i costi addizionali sono da aggiungere sulla riga corrispondente la miniatura in considerazione.

Esempio: un Cacciatore Wolfen da 24 PA è scelto da un Vagabondo come Apprendista (i Maestri della Caccia: +7 PA).

La riga corrispondente riporterà: Apprendista Wolfen 24 PA, Costi Addizionali: 7 PA, Totale: 31PA

I costi addizionali devono essere attribuiti in modo preciso alle miniature desiderate e non potranno in nessun modo essere modificate in nessun momento durante il torneo.

Esempio: una Lista da Torneo comprende un Vagabondo Wolfen, un Cacciatore Wolfen da 24 PA con Tiro e un secondo Cacciatore Wolfen da 24 PA senza Tiro; se il Cacciatore Wolfen con Tiro è stato scelto come Apprendista con il costo addizionale di 7 PA, allora è impossibile, dare la capacità di Apprendista all'altro Cacciatore, in qualsiasi Turno.

CAPACITÀ GRATUITE:

L'assegnazione esatta delle capacità gratuite utilizzate deve essere scritta sulla carta della miniatura scelta dal Foglio di Gioco.

Attenzione: una volta scelta, sul Foglio di Gioco, la miniatura beneficia della capacità speciale per tutto il Torneo.

Esempio:

- Ogni Druido presente nella Lista del Armata permette di assegnare gratuitamente un Geas. La scelta esatta dei Geas attribuiti deve essere indicata per ogni portatore.

Si Gwenlaen l'Orgogliosa è scelta come beneficiaria di un Geas "Mutageno/-1", lei manterrà i benefici durante tutta la durata del Torneo. Sarà impossibile attribuire questi benefici ad un altro combattente.

- Per le carte dei combattenti che dispongono di un profilo modulabile (Coscritti del Grifone, Guardie d'Alahan, ecc...) i giocatori devono indicare sulla Lista d'Armata il o i bonus scelti per i combattenti. I combattenti assegnati ad una stessa carta devono avere lo stesso bonus. E' assolutamente proibito cambiare il tipo di bonus d'arma tra un Turno e l'altro.

LIMITAZIONI DEI PROFILI

NUMERO

- Ogni Lista da Torneo deve rispettare certi limiti per il numero di miniature.

Formato: N. Minimo / N. Massimo

200 PA: 3 / 10

400 PA: 5 / 20

600 PA: 7 / 30

800 PA: 10 / 40

- Che sia per mezzo di un Artefatto, di un'Abilità, di un Miracolo o di un Sortilegio o di un qualsiasi altro effetto di gioco, nessun giocatore può avere sul terreno di gioco, in qualsiasi momento della partita, più miniature del **N. Massimo** consentito (vedi punto precedente).

ASPETTO

- Si raccomanda **fortemente** di dipingere le miniature giocate. In caso contrario, esse devono essere **almeno assemblate e solidarizzate alle loro basette**, per permettere un'agevole manipolazione.
- Si raccomanda di segnare il lato frontale delle basette delle miniature utilizzate.
- Per i profili modulabili si raccomanda di **far corrispondere l'arma** delle miniature con il bonus scelto.
- Ove possibile le miniature devono corrispondere sempre alla carta di riferimento

Esempio: se un giocatore gioca la carta di riferimento del Bardo d'Alahan 1, allora la miniatura schierata deve essere quella del Bardo d'Alahan 1 e non quella della Barda d'Alahan 2.

Attenzione: le miniature Edizione Limitata sono giocabili esclusivamente con la miniature d'origine

Esempio: una conversione di un Feditore non può rimpiazzare la miniatura di Arakan il duellista.

- Per le carte dei profili alternativi (Truppe e Personaggi dei Pacchetti d'Armata, Carte di Cry Havoc, Combattenti di Rag'Narok, ecc...) è richiesto che la miniatura sia il più simile possibile all'illustrazione della carta.

Nota: una conversione o uno schema di pittura specifico sono consigliati al fine di facilitarne l'identificazione.

- Le miniature **di altre marche non Rackham** non sono accettate.
- Le **Proxies** (miniature rimpiazzate da altre miniature) sono permesse.

VALORE

- Nessuna miniatura sulla Lista d'Armata può avere un valore in PA superiore al **50%** del formato di gioco (eccetto all'interno di una Evoluzione che specifica il contrario).

Nota: Il valore di un combattente è uguale al suo valore strategico (uguale a quello indicato sul suo profilo di riferimento) a cui si aggiunge il costo in

PA di eventuali Artefatti, Miracoli, Sortilegi e Costi Addizionali.

- Il massimo numero di PA per le **macchine da guerra** è il **30%** dei punti totali della partita. Il valore dei Servitori è incluso in questo totale. Le miniature che hanno la scritta "Artiglieria" nel rango non fanno parte di questa limitazione.
- Il costo totale dei **personaggi** in un'armata, con tutte le opzioni extra incluse, deve essere fra il **15%** e il **50%** del formato per l'intera armata.

LIMITAZIONI DELLA COMPOSIZIONE:

- La lista d'armata **DEVE** includere almeno un personaggio.
- Gli Avventurieri sono giocabili così come appaiono sulla carta di riferimento.
- Le carte dei Comandanti pubblicate con il gioco RAG'NAROK sono giocabili. Le miniature devono essere distinguibili ed identificabili.
- Il Corvo non è considerato un personaggio per quanto riguarda i requisiti minimi e massimi dei personaggi.
- Le miniature esclusive delle Confederazioni del Drago Rosso (Es. CDRI, CDRF, UKCORD ecc.) seguono queste limitazioni:
 - Alyena è giocabile con tutti i popoli delle Tenebre.
 - Yshaelle "l'obliata" è giocabile con tutti i popoli della Luce.
 - Erhyl è giocabile con tutti i popoli del Destino.
- I Personaggi che riportano la denominazione "Ombra" sulla loro carta di riferimento sono vietati.
- I Profili di Confrontation 1 (Carte con dorso bianco) sono vietate.
- I Personaggi di Rango 3 o superiore e i Titani possono essere utilizzati solo con l'Evoluzione Eroi.

TOTALE DEI RANGHI MISTICI:

Il rango di **mistici** (maghi, maghi-guerrieri, fedeli e monaci-guerrieri) è limitato come segue:

Personaggi

- 100 – 300 PA: 2
- 400 – 500 PA: 3
- 600 – 700 PA: 4
- 800 PA: 5

Mistici Totali

- 100 – 300 PA: 4
- 400 – 500 PA: 5
- 600 – 700 PA: 6
- 800 PA: 7

LIMITAZIONI DI MAGIE, MIRACOLI, ARTEFATTI E TRATTAMENTI:

Solo una copia di ogni magia, miracolo, artefatto e trattamento può essere giocata per ogni frazione incompleta di 500 PA.

Tutte le evocazioni di grandi elementali (elementale delle tenebre, elementale del fuoco ecc....) sono considerate lo stesso incantesimo. Questo è considerato avere frequenza: **Unica** ed è limitato ai Personaggi di rango 2 (o superiore).

CHIARIMENTI SU MAGHI E MAGHI-GUERRIERI:

Un Mago è associato ad un tipo di Guerriero-mago solo se possiede la corrispondente Via di Magia e l'abilità Mago-guerriero.

Esempio: Gidzzit seconda incarnazione non è uno Psicomutante. Cairn non è un Inquisitore e Akkadhalet seconda incarnazione non è un Burattinaio. Al contrario, Salias è un Biopsista, Kelen un Druido e il Cantore Essais un Cantore.

SENZA PATRIA, ALLEATI E MERCENARI:

Contrariamente ai Senza Patria, gli Alleati e i Mercenari sono vietati. Questi ultimi possono essere giocati unicamente con il o i loro popolo/i d'origine.

Caso particolare: le miniature alleate delle scatole dei Clan sono considerate come giocabili unicamente con il popolo che le accoglie (Clan).

Esempio: Carbone può essere giocato con gli Orchi, ma non può unirsi ad un'armata di Goblin.

NEXUS:

I Nexus sono giocabili nel limite di **1 Nexus per armata**.

Il costo del Nexus deve essere incluso sul Foglio di Gioco come se fosse un artefatto.

CARTE:

- Solo le carte **originali** in formato "Confrontation 2" sono giocabili, così come alcune carte non ristampate disponibili in formato "Confrontation 2" sul sito della Rackham.
- Le carte dei profili alternativi dei Pacchetti d'Armata sono autorizzate.
- Le Carte Esperienza sono vietate.
- I profili modulabili sono autorizzati.

Ricorda: il Foglio di Gioco deve riportare chiaramente quale profilo modulabile è giocato.

Esempio: la denominazione "Guardia d'Alahan" è riportata sulla Lista da Torneo con indicato l'equipaggiamento utilizzato per ciascuna Guardia d'Alahan, sapendo che solo le Guardie d'Alahan che dispongono dello stesso equipaggiamento possono dipendere dalla stessa carta.

NUMERO DI MINIATURE:

Un massimo di **2 carte per profilo** possono essere giocate in ogni esercito per ogni parte anche incompleta di 500 PA.

Esempio: un torneo a 600 PA permette di giocare 4 carte per profilo.

Tutti i modelli sulla stessa Carta devono avere gli stessi Solo/X, Incantesimi, Miracoli, ecc.

Il numero delle miniature di un profilo identico è limitato secondo la seguente regola basata sul costo. Gli artefatti e i costi aggiuntivi come auree, Solo/X e costi di affiliazione alle liste tematiche non sono contati, e non cambiano il numero di carte o miniature che possono essere giocate:

- 0-30 PA: fino a **3 per carta**
- 31-50 PA: fino a **2 per carta**
- Sopra i 50 PA: **1 per carta**

Attenzione: uno stato maggiore di Cavalleria è giocato con una carta per miniatura.

LISTA DELLE LIMITAZIONI:

Questa lista rappresenta le eccezioni alla regola generica.

Quando la limitazione sul numero di carte non è presente, viene seguita la regola generica: si possono giocare al massimo **2 carte**.

Quando la lista delle eccezioni fa riferimento a profili che vengono considerati come una famiglia, significa che l'insieme di questi profili è limitato a **2 carte**.

- I Personaggi di Acheron Janos e Lo'nua (Cry Havoc n°7) sono giocabili.
- Le affiliazioni Cynwall "L'Armata della Repubblica" e "La via del Tredro" prevalgono sulle limitazioni generiche per quanto riguarda il numero di miniature per carta.
- I combattenti Cacciatrici d'Azzurro Cynwall **sono limitati a 1 carta**.
- I giganti Sessair sono considerati **nella stessa famiglia** e sono limitati a **2 carte i cui profili dovranno differire** uno dall'altro.
- La Sciamana Keltois è limitata ad **1 carta**.
- I Guardia-Forgia sono considerati nella **stessa famiglia**.
- I Cavalieri Khor d'Uren sono considerati nella **stessa famiglia**.
- I Cavalieri su Destriero d'Alahan, il Musicista su Destriero e il Porta-stendardo su Destriero sono considerati una **singola famiglia** e limitati ad **1 carta**.
- Le Guardie Reali d'Alahan sono tutte considerate una **singola famiglia**.
- Tutti i Guerrieri Keratis di Dirz (26 e 33 PA) sono considerati una **singola famiglia** nella fascia **31-50 PA** e **ogni carta giocata deve usare un profilo differente**.
- Gli Arcieri Ofidiani sono limitati ad **1 carta**.
- Seide Fomori dei Druni: **ogni carta giocata deve usare un'aura differente o non utilizzarne affatto**.
- I Cavalieri Strohm Goblin, Nobili Cavalieri Strohm e le Ruote Folli sono considerati una **singola famiglia** nella fascia **31-50 PA** e **ogni carta giocata deve usare un profilo differente**.
- I Dai-Bakemono Goblin sono considerati una **singola famiglia** e limitati ad **1 carta**.

- L'Argomento è **limitato a 2**, obbligatoriamente **1 per carta**.
- I Predatori Sanguinari Wolfen, i Predatori Urlanti e i Worg sono considerati una **singola famiglia** e limitati ad **1 carta**.
- I Battitori Wolfen sono limitati ad **1 carta**.
- Le Sentinelle Wolfen sono limitate ad **1 carta**.
- Battitori d'Ombra Wolfen diversamente da quanto citato sulla carta di riferimento, sono limitati a **due esemplari per carta**.
- I Capocaccia dei Divoratori sono limitati ad **1 carta**.
- Guerrieri Amok degli Orchi: **ogni carta giocata deve usare un profilo differente**.
- I Guerrieri Mandigorn degli Elfi Daikinee sono limitati ad **1 carta**.
- I Dissepolti d'Acheron e i Centauri Pesanti d'Acheron sono considerati una **singola famiglia**.
- Tutti gli Ogre di Cadwallon, eccetto l'Ogre Sputafuoco, sono considerati una **singola famiglia** e **ogni carta giocata deve usare un profilo differente**.
- Gli Agenti Cartomanti **sono limitati ad una carta, due per carta**.

LIMITAZIONI DI MIRACOLI, SORTILEGI

I seguenti Sortilegi non sono permessi:

- Marcia Forzata
- Aura d'Autorità
- Piccola Morte
- I sortilegi della via Tifonismo associati a Moloch e Succubi, sono a loro riservati.

I seguenti Artefatti non sono permessi:

- Arcano XVI, La Torre della Distruzione

SVOLGIMENTO DEI TORNEI

NUMERO DI PARTITE:

I tornei che si svolgono in un singolo giorno sono composti da 3 o 4 partite.

I tornei che si svolgono su due giorni sono composti da 4, 5 o 6 partite.

COMPOSIZIONE DI UNA PARTITA:

Una partita si compone al massimo di 6 turni.

L'Inizio e la Fine della Partita devono essere annunciati dall'Organizzatore o dall'Arbitro.

All'annuncio dell'inizio della Partita ogni giocatore deve dichiarare al suo avversario l'Esercito della sua lista d'armata e l'eventuale Affiliazione tematica.

Non è obbligatorio informare l'avversario di quali modelli utilizza o gli qualsiasi dotazione aggiuntiva questi abbiano.

Attenzione: il foglio di Gioco non deve essere visto dall'avversario prima della fine dell'incontro.

Ricorda: Se si usano delle conversioni, queste devono essere spiegate all'avversario al momento dello schieramento.

Il Comandante, personaggi e miniature specifiche dello scenario devono essere indicate all'avversario al momento dello schieramento.

L'incontro finisce con l'annuncio di **Fine Incontro**.

Attenzione: A questo annuncio, se un combattimento è in corso di risoluzione (se è stato lanciato il tiro d'iniziativa), questo deve essere terminato. I movimenti d'inseguimento alla fine di questo combattimento non sono autorizzati. Ogni giocatore sceglie quindi di risolvere un singolo combattimento, senza eseguire movimenti di inseguimento. Per concludere, entrambi i giocatori completano la fase mistica e di mantenimento.

Se la fine del 6° turno è raggiunta prima della termine del tempo massimo per quella partita, l'incontro termina.

L'incontro termina ugualmente prima della fine del 6° turno o dell'tempo massimo del Turno nel caso di distruzione totale di un'armata. In questo caso, il giocatore che ha eliminato tutti i combattenti dell'avversario può finire il proprio turno normalmente.

DURATA DI UNA PARTITA:

La durata in tempo, ma non in numero di turni, è variabile in base al formato utilizzato:

- 200 PA = **1 ora**
- 400 PA = **1 ora, 45 minuti**
- 600 PA = **2 ore, 30 minuti**
- +200 PA = **+45 minuti**

EVOLUZIONI

Le Evoluzioni sono delle opzioni facoltative che l'organizzatore può aggiungere al formato che avrà scelto.

Le Evoluzioni qui presentate hanno la precedenza sulle regole della sezione Lista di Armata.

Queste possono portare una nuova dimensione al gioco, nuove regole, innalzare limitazioni o impedimenti, imporre un particolare scenario o aumentare/diminuire ulteriormente il formato di gioco, etc.

Le Evoluzioni sono in genere cumulative e applicabili a tutti gli scenari, salvo dove espressamente specificato.

Gli Organizzatori hanno il diritto di scegliere se utilizzare una o più Evoluzione, a seconda del Tipo di Torneo.

Queste devono essere annunciate al momento della pubblicazione del bando del Torneo, insieme agli scenari selezionati.

Le Evoluzioni scelte si applicano a tutte le Partite del Torneo.

- **Evoluzione senza Affiliazioni:** Le liste tematiche dei pacchetti armata, Cry Havoc o supplementi Rackham non sono giocabili.
- **Evoluzione Alleati e Mercenari:** Gli Alleati e i Mercenari sono autorizzati secondo le regole di pag.127 del manuale Confrontation 3.
- **Evoluzione Alleati:** Gli Alleati sono autorizzati secondo le regole di pag.127 del manuale Confrontation 3.
- **Evoluzione Mercenari:** I Mercenari sono autorizzati secondo le regole di pag.127 del manuale Confrontation 3.

- **Evoluzione senza Incantation e Divination:** Gli incantesimi e i miracoli non sono autorizzati.
- **Evoluzione senza Macchine:** Le Macchine da guerra non sono autorizzate.
- **Evoluzione Eroi:** Le Leggende Viventi ed i personaggi indicati come tali nelle Limitazioni sono giocabili. I Titani sono giocabili come indicato nella Lista delle Limitazioni.
- **Evoluzione Conflitto Crescente:** La dimensione massima delle partite può variare nel corso del Torneo.
Esempio: Torneo a 4 turni. Turno 1: 200 PA, Turno 2: 300 PA, Turno 3: 400 PA, Turno 4: 500 PA.
 Tutte le armate usate durante l'evento devono utilizzare la stessa lista tematica; non è necessario giocare lo stesso personaggio in ogni partita. Un giocatore deve fornire lista d'armata separate per ogni partita ed ogni lista deve essere conforme alle regole di composizione e alle limitazioni per quel formato.
- **Evoluzione Limite:** Il massimo costo in PA di un pezzo non personaggio è deciso dall'organizzatore dell'evento. Non può essere scelto un limite che renda impossibile la creazione di almeno un'armata per esercito.
- **Evoluzione Alleanza/X:** Modelli con l'Abilità scritta sulla carta o guadagnata attraverso un'Abilità (es.: Selenita), possono entrare a far parte dell'Armata X. La suddetta regola non è valida per chi acquisisce Alleanza/X tramite un'affiliazione.

RESPONSABILITÀ DEI GIOCATORI

DEI

I giocatori di un torneo devono portare le loro miniature, carte di riferimento, dadi, strumenti di misurazione, segnalini e regolamento.

Le Ferite/Effetti devono essere indicati con appropriati segnalini per mostrare quali effetti di gioco sono attivi.

Ricorda: I dadi non possono essere usati per mostrare le ferite o altri effetti di gioco, poiché questo potrebbe portare a disguidi.

Si ricorda ai giocatori che l'obiettivo di un torneo è incontrare giocatori e divertirsi. Ci si aspetta che i giocatori siano rispettosi verso gli altri e verso il tempo e il lavoro speso dagli Organizzatori/Arbitri del Torneo.

FINE DOCUMENTO