



4 - 5 ЯНВАРЯ 2016 ГОДА Г. ПЕРМЬ.

ПРАВИЛА ТУРНИРА

КАМЕННЫЙ МОЛОТ 2016

ВВЕДЕНИЕ

Ни стоны, ни рыдания Альтдорфе не слышать.

Порублены, погублены и жители и рать.

Здесь некому оплакивать невинных малых чад.

Растерзаны, растоптаны родители лежат.

Где высились вчера ещё хоромы и дворы,

Теперь дымятся чёрные огромные костры.

Как будто адским пламенем земля обожжена.

Неслыханная, страшная настала тишина.

Ни воинов, ни жителей, ни храмов, ни жилищ.

Лишь бродит в белом саване метель средь пепелищ.

*Пусть вокруг одно глумленье,
Клевета и гнет,
Нас, рыцарей, презреньё
Черни не уьбьет!*

*Вперед на бой, вперед на бой,
На бой, открытый бой!
Мы одну мечту лелеем:
Дать Империи мир и покой.*

*Верим мы: близка развязка
С чарами врага,
Упадет с очей повязка
У Империи, да!*

*Вперед на бой, вперед на бой,
На бой, открытый бой!
Мы одну мечту лелеем:
Дать Империи мир и покой.*

*Архлектор поймет, кто еретик
В ком хаос живет,
И что в Карак Азуне не пленник
Был, а - верный друг.*

*Вперед на бой, вперед на бой,
На бой, открытый бой!
Мы одну мечту лелеем:
Дать Империи мир покой.*

*За Империю и свободу
Если в бой зовут,
То рыцари и в воду
И в огонь пойдут.*

*Мы - Черный полк, мы войско черни,
Хай-я, хохо!*

Растопчем мы тиранов скверну,

Хай-я, хохо!

Копья в ряд!

Эй, аббат –

Твой овин горит, поля горят!

Адам пахал, и Ева с ним,

Слава - аминь!

А где тогда был дворянин?

Слава - аминь!

Копья в ряд!

Эй, аббат –

Твой овин горит, поля горят!

Нас рыцарь Гейер в бой призвал,

Изгнан? Пустяк!

Надел доспех, и знамя взял –

Изношенный башмак!

Копья в ряд!

Эй, аббат –

Твой овин горит, поля горят!

И Вайнсберг был - кровавый смрад!

Хай-я, хохо!

Клинка отведал и стар и млад,

Хай-я, хохо!

Копья в ряд!

Эй, аббат –

Твой овин горит, поля горят!

Разбиты мы, поник наш флаг,

Хай-я, хохо!

Но мой правнук вновь сожмет кулак,

Хай-я, хохо!

Копья в ряд!

Эй, аббат –

Твой овин горит, поля горят!

1. Призовые места

Лучший наемный капитан 2016 года — игрок, набравший наибольшее количество талеров за оба дня турнира.

Лучший наемный полководец 2016 года – игрок, наибольшее количество талеров за второй день турнира.

Генерал Крови – игрок, который имеет на конец турнира максимальное количество очков крови.

Генерал Миротворец – игрок, который имеет на конец турнира минимальное количество очков крови.

2. Участие в Турнире

К участию в турнире допускаются все имеющие желание, покрашенную армию (п.8), валидный ростер, с учетом всех ниже перечисленных ограничений, отправившие до 28.12.2016 свой ростер по e-mail: Vmingalev@yandex.ru.

Не приславшие до указанной даты ростер штрафуются на 5 талеров.

Турнирный взнос 1000 рублей.

На турнире нет ограничений по половому, возрастному, религиозному, расовому или иному признаку. Допускаются к участию представители нечеловеческих рас.

3. Перечень армий, допущенных к турниру:

Warhammer Armies: Dark Elves

Warhammer Armies: Dwarfs

Warhammer Armies: Empire

Warhammer Armies: High Elves

Warhammer Armies: Lizardmen

Warhammer Armies: Ogre Kingdoms

Warhammer Armies: Orcs and Goblins

Warhammer Armies: Skaven

Warhammer Armies: Tomb Kings

Warhammer Armies: Vampire Counts

Warhammer Armies: Beastmen

Warhammer Armies: Bretonnia

Warhammer Armies: Daemons of Chaos

Warhammer Armies: Warriors Of Chaos

Warhammer Armies: Wood Elves

Warhammer Armies: Chaos dwarf s

4. Особенности составления ростера армии:

- 4.1 На турнире действуют правила Warhammer FB ред.8, в том числе на процентные ограничения при составлении ростера, с использованием правил дополнения Triumph and Treachery.
- 4.2 Ростер армии составляется на 1500 талеров (очков) основной армии и 300 талеров (очков) набираете наемников из любой армии по вашему усмотрению, но помните правила альянсов распространяются на характер взаимодействий основной армии и армии наемников.
- 4.3 В армии наемников обязательно должен быть один герой, который будет капитаном наемников, и один отряд.
- 4.4 Если в отряде не более двух персонажей, правило «Берегитесь Сэр!» применяется против следующих заклинаний: Dwellers Below, Final Transmutation, Dreaded 13th, Infernal Gateway 11-12 effect. При этом применяются обычные требования для правила «Берегитесь Сэр!».
- 4.5 Маг.предмет «Складывающееся крепость» не допускается.
- 4.6 Специальные или именные персонажи не допускаются.
- 4.7 Лорды не допускаются.
- 4.8 Монстры не допускаются.

Все ограничения п.4.9-4.22 касаются основной армии:

- 4.9 Максимум 3 героя, из них не более 2 одинаковых.
- 4.10 Максимум 2 одинаковых подразделения независимо от любых модернизаций.
- 4.11 В любой армии может быть не более 2 вармашин (паровой танк считается вармашиной).
- 4.12 Вармашины не могут повторяться.
- 4.13 В армии может быть максимум 30 моделей вооруженных стрелковым оружием с дальностью стрельбы 20 и более дюймов (не считая вармашин, персонажей и колесниц).
- 4.14 Монстроидальной кавалерии максимум 3 модели на армию.
- 4.15 Монстроидальная пехота максимум 5 моделей (ограничение не распространяется на огров).
- 4.16 Максимум одна колесница (томбам можно 6).
- 4.17 Ограничения по кавалерии: со стоимостью до 26 очков за модель максимум 8 моделей в подразделении, со стоимостью выше 26 очков - не более 5 моделей .

- 4.18 Ограничения по пехоте: со стоимостью до 5 очков за модель максимум 35 моделей в отряде, до 10 очков - максимум 30 моделей, свыше 10 - не более 20 моделей.
- 4.19 Любой BSB можете взять любое оружие, доспехи и т.д. доступные их типу персонажа, так как будто он не является BSB.
- 4.20 Маг Лоры смерти и знамя дисциплины являются взаимоисключающими для любой армии.
- 4.21 Редкие подразделения не могут повторяться (кроме тех, где два отряда идут в один слот).
- 4.22 Ни одно подразделение в армии (включая все модернизации) не может стоить более 300 очков (для армии Beastmen 400 очков).

5. Ограничения по магии

- 5.1 Игрок может использовать максимально 4 куба на каст.
- 5.2 После определения силы ветров магии, пул кубиков силы может быть увеличен не более чем на 2 дополнительных куба в каждый ход.

6. Внешний вид армии допускаемой к турниру

Все модели, используемые на турнире, должны быть покрашены. Условием покраски является наличие минимум трех цветов на модели, покрывающих большую её поверхность, а также отсутствие не загрунтованных или не покрашенных участков. Не покрашенные модели будут изыматься судьями до окончания турнира, и будут автоматически считаться как убитые при подсчете победных очков.

В каждом отряде вашей армии оружие, броня и модернизации (*upgrades*) должны присутствовать на большинстве (75%) моделей отряда. Чемпионы, музыканты и знаменосцы должны выглядеть соответствующим образом. Здесь приветствуются любые конверсии, сохраняющие стиль данного отряда. Наличие или отсутствие командной группы должно быть представлено соответствующим образом.

WISIWYG строго обязателен для персонажей, неродных миниатюр и конверсий. Он **необязателен** для родных моделей и отрядов, за исключением оружия и щитов. Запрет на использование *proxies* и моделей несоответствующего модельного ряда сохраняется.

Помните о том, что те модели, которые ваша армия создает или порождает во время игры, являются неотъемлемой частью вашей армии, и все правила для основной армии применимы к ним в полном объеме. Если у вас нет нужного количества моделей для того, чтобы отобразить на поле боя происходящие там процессы, то вы не можете использовать эти модели во время игры. То есть если вы подняли 12 скелетов, а у вас всего 10 моделей, то вы выставляете 10 моделей, две считаются потерянным. В отношении правил, для которых это важно, подобные модели считаются убитыми противником.

Использование *proxies* (заменителей типа квадратиков бумаги, пробок, шахматных фигур и т.п.) категорически запрещено.

В пределах одной армии не допускается использование родных моделей для представления отрядов, коими они не являются.

7. Террейн и линия видимости

7.1. На игровых столах турнира магический террейн не используется, только обычный террейн.

7.2. Все холмы, здания и элементы непреодолимого террейна полностью блокируют линию видимости и считаются бесконечно высокими. Весь остальной террейн не блокирует линию видимости, в соответствии с общими правилами.

8. Система накопление казны.

№	Действие	Количество заработанных талеров
8.1.	Генерал противника был убит в ХТХ, застрелен или уничтожен магическим способом	50 талеров
8.2	БСБ противника был убит в ХТХ, застрелен или уничтожен магическим способом	50 талеров
8.3.	Уничтоженное или ушедшее за край стола при бегстве подразделение/персонаж противника	Стоимость подразделения/персонажа
8.4	Бежавшее на конец хода или при завершении времени игры подразделение/персонаж противника, но не ушедшее за край.	Стоимость подразделения/персонажа
8.5.	Уничтожение (любым способом) 50% или более от первоначального (ростерного) состава подразделения противника, но при этом подразделение не бежит на конец последнего хода.	25% от стоимости подразделения
8.6.	Захвачено знамя противника в ХТХ	25 талеров

Очки крови - это совокупное количество набитых очков в битве, учитываются исключительно уничтоженные отряды.

9. Порядок и длительность игр.

13.1. Для 1 дня.

Игры идут не более 6 ходов, не более 4 часа. При объявлении об окончании игры, разрешается лишь доиграть текущее действие, а не ход.

В первый день играют 2 сценария из книги правил Warhammer Triumph & Treachery:

1 игра «The centre ground»

2 игра «Battle for the artefact».

Все заработанные очки вносятся в таблицу казны. При подсчете очков в первый день пункт 8.5 не учитывается. Не забудьте фиксировать стоимость отрядов, которые вы уничтожили – очки крови.

13.1. Для 2 дня.

Сценарий №1. «Поле Джузеппе Моргана»



В стародавние времена в этих местах зарыл свои сокровища великий капитан Джузеппе Морган. По всему миру распространились карты, на которых отмечено место, где якобы зарыты сокровища. И вот удача, вам достается настоящая карта, но не только вы нашли ее и вот на поле Моргана встречаются две армии. Кто из них первый найдет сокровища?

1. Каждый участник битвы бросает кубик (D6) у кого выпало больше, тот в атаке. При этом армии разрушения имеют +1 к данному броску, а силы порядка -1.
2. Обороняющийся игрок выбирает длинную сторону стола, на которой будет обороняться. Эта половина стола является его Зоной Расстановки. Атакующий игрок расставляется на противоположной стороне стола (зоны расстановки соответствуют общим правилам (рис.1)).

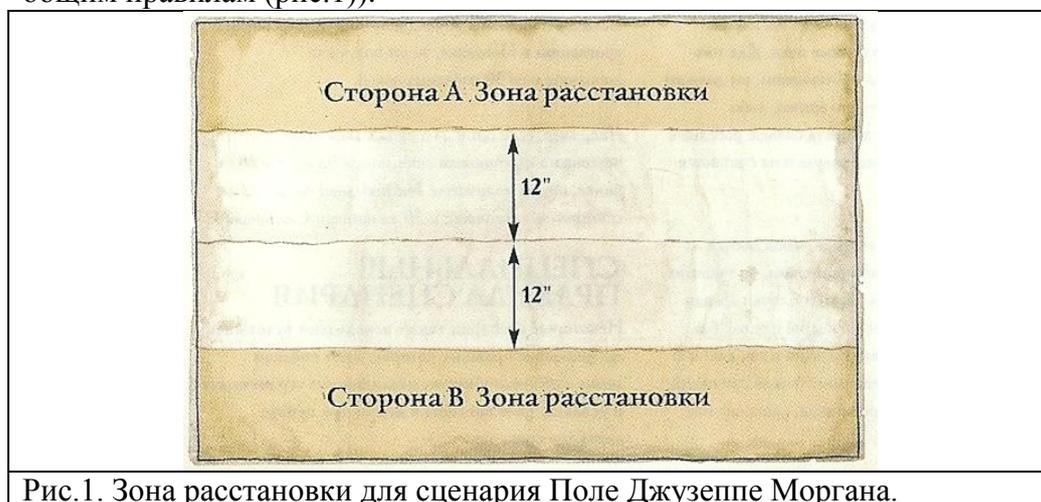


Рис.1. Зона расстановки для сценария Поле Джузеппе Моргана.

3. Полем Моргана считается нейтральное поле между игроками, на нем расположены маркеры (маркеры расставлены организатором турнира), это возможные клады (6 шт. размером 1”x1”) Моргана. Маркеры перевернуты рубашкой вверх. Для того, что бы захватить клад отряду надо наступить на него, считается что дальше он двигаться в этот ход не может, если это сокровище, тогда отряд считается поднявшим сокровище. Теперь это отряд несет сокровище.
4. Помните, что вместо сокровища вы можете наступить на мину (4 шт.), если это произошло, тогда отряд получает 2D6 ударов с 4 силой без спас-бросков за доспехи.
5. В случае если отряд несущий сокровище потерпел поражение или был уничтожен, тогда сокровище захватывает тот отряд, который выиграл битву.

6. В конце игры подсчитываете, кто, сколько захватил сокровищ, каждое сокровище оценивается в 100 талеров.

Сценарий №2. «За карточным столом»



Карточные игры распространены среди всех рас и народов. Наемники любят коротать время между битвами за игрой в карты.

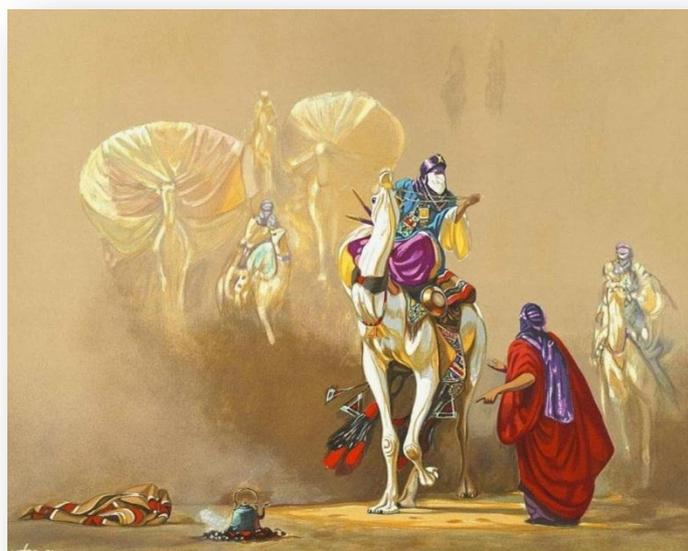


Рис.2. Зона расстановки для сценария «За карточным столом».

1. Перед началом игры организатор, на каждый стол положит перетасованную колоду карт.
2. Перед началом своего второго хода, но после объявления чарджей, и вплоть до последнего, посчитайте, сколько у вас отрядов не задействовано в ХТХ. Считается, что все эти отряды увлечено играют. За каждый отряд который не находится в ХТХ вы тянете карту из колоды, ваш оппонент тоже тянет карту если ваша карта оказалась больше по номиналу, вы забираете себе обе карты сумма карт считается количеством талеров которые вы заработали.
3. В колоде нет королей, вальтов и дам, но есть тузы и джокеры. В случае если вы вытягиваете туз, считается, что в вашем отряде в ходе карточной игры началась пьяная драка, отряд получает D6 ударов с 4 силой и не может маршировать или стрелять, этот отряд не зарабатывает денег. Если туз вытянул ваш оппонент, считается, что номинальная стоимость его 1 талер.
4. В случае если вы вытягиваете джокера, считается, что в ходе игры вы сыграли на неизвестное сокровище и выиграли его. Ваш оппонент не тянет карты. Вы зарабатываете 100 талеров.
5. Все выигранные карты вы складываете вместе потом подсчитываете результат и записываете в таблицу казны.

6. Бегущие отряды в карточных играх не участвуют, они стирают штаны им не до игр.
7. Отдельные персонажи так же не участвуют в карточных играх.

Сценарий №3. «Почте России, посвящается!»



Очень часто наемников нанимали для охраны гонцов.

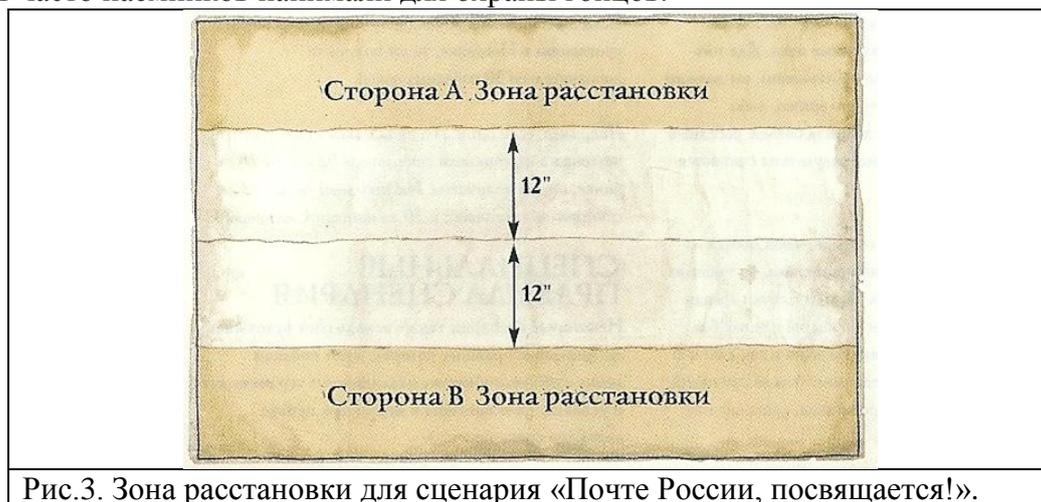


Рис.3. Зона расстановки для сценария «Почте России, посвящается!».

1. Перед началом игры каждому игроку выдается три миниатюры ваша задача довести их до зоны противника и вернуться обратно в зону своей расстановки. В каждом отряде не может быть более одного гонца.
2. Гонцов нельзя выцелить в отряде
3. Во время битвы гонцы не сражаются. Если отряд проигрывает битву, игрок выигравший битву кидает Д6, если он выкидывает 5-6, считается, что гонец перешел на его сторону и теперь выигравший битву может попытаться довести его до места назначения, т.е. зону расстановки, откуда купец начал свой путь.
4. За каждого гонца, которого вы доставили обратно, в свою зону расстановки вы получаете 200 талеров.

Сценарий №4. Играется по правилам сценария «Атака на рассвете» .

Таблица казны

Ник	1 игра	2 игра	3 игра	4 игра	5 игра

Таблица очков крови

Ник	1 игра	2 игра	3 игра	4 игра	5 игра