

Арена Смерти.

Общие принципы:

1. Каждый игрок выставляет одного персонажа в одну весовую категорию.
2. Бои происходят по олимпийской системе, до первого поражения.
3. Победители получают памятные призы.

Выбор бойца и весовые категории.

1. В качестве бойца выставляется модель с правилом «персонаж» или «независимый персонаж».
2. Модель должна быть самодостаточным и валидным выбором (нельзя поставить сержанта тактики).
3. Модель должна быть покрашена. Непокрашенные модели до арены не допускаются.
4. На арене применяется правило «ультра-визивига». Все, что есть на модели — должно быть куплено. Все, что куплено и/или используется — должно быть на модели.
5. В Арене Смерти не могут участвовать персонажи с правилами «Сверх-тяжелый» или «Гаргантюа».
6. В зависимости от стоимости модели и ее типа, она попадает в одну из 3х весовых категорий.
7. Весовые категории:
 - а) Легкая - до 150 очков включительно.
 - б) Средняя - 151-225 очков.
 - в) Тяжелая - 226-300 очков.
 - г) Сверхтяжелая - 300+ очков
8. Также, если у бойца есть тип «монстр» или «шагатель», то он автоматически попадает, минимум, в тяжелую категорию.
9. Для регистрации бойца нужно оформить его в соответствии с ЕТЦ-стандартами, как часть ростера, и указать весовую категорию.

Арена.

Для каждой схватки арена определяется случайно, броском D6 по таблице. Вся арена считается имеющий данный тип. Для арены с опасным ландшафтом, помимо общих правил, работает следующее: в конце каждого раунда бойцы проходят тест на опасный ландшафт.

1-3) Открытая Арена.

4) Трудный ландшафт.

5) Опасный ландшафт.

6) Трудный и опасный ландшафт.

Ход боя.

1. Бой состоит из раундов. Каждый раунд представляет из себя стандартный ход, но работает для обоих игроков.
2. На арене работают все бонусы и правила, действующие перед началом игры (наркотики, реварды, генерация магии). Они определяются перед первым раундом.
3. На арене, как таковая, отсутствует фаза движения. Но бонусы и различные правила, завязанные на это фазе — работают.
4. На арене, как таковая отсутствует фаза стрельбы. Но бонусы и различные правила, завязанные на это фазе — работают.
5. Фаза магии. Работает за следующими модификациями.
Если только один из бойцов — маг, то, в каждом раунде, отыгрывается его фаза магии, по общим правилам. Если оба бойца — маги, то фаза магии считается таковой для ОБОИХ игроков, где у каждого свой, независимый пул на колдовство и отмену. Игроки колдуют заклинания по очереди, предварительно кубуясь.
Победитель определяет, кто будет колдовать первым.
6. Так же любые вичфары отрабатываются как стрельба на вскидку.
7. Нападение. Сначала игроки определяют, кто является нападающим, а кто - защищающимся. Для этого игроки делают стандартный бросок на нападение, со всеми имеющимися бонусами и пенальти (включая ландшафт, чардж после бега и п.р.) добавляя собственно движение, с учетом ландшафта, делая, при

необходимости, тесты на опасный ландшафт. Тот, у кого больше сумма, выбирать, нападать или защищаться. Нападающий считается напавшим, защищающийся — овервотчит.

8. Ближний бой. Идет по стандартным правилам. Если модель проваливает тест на мораль по итогам раунда, то она получает количество ран, равных результату боя. Все спас-броски применимы.
9. Хит-н-ран. В случае успешного прохождения одной из моделей теста на ХнР, ближний бой считается разорванным, и модели считаются не в ближнем бою, пока снова не будут определены нападающий и защищающийся, и будет произведено нападение.
10. Бой идет до смерти одной из моделей.

Немного хоум-рулов.

1. Меч-убийца не выбирает жертву каждый бой. Вместо этого вы отмечаете до половины (с округлением вверх) бойцов вашей весовой категории. Они считаются отмеченными мечом, со всеми вытекающими последствиями.
2. Кратот Коваый Голод. Модель, не убитая, но отправленная в варп может попытаться выйти в следующем раунде. При успешном выходе, она считается удачно вернувшейся на арену, но автоматически проигрывает бросок на нападение. Модель, не вышедшая в следующем раунде, считается убитой и проигравшей.