

Снежный Blood Bowl 2017 - Екатеринбург

Дата 11.02.2017

Место: Мойка

Взнос: 200 рублей в фонд клуба

9:30 - Начало регистрации

10:00 – первый тур

11:30 – второй тур

13:00 – обед

14:00 – третий тур

15:30 – четвёртый тур

17:00 – пятый тур

18:30 – подведение итогов и награждение

19:00 – афтапати

Турнирная система

В ходе турнира будет проведено 5 игровых раундов. В 1-ом раунде игровые пары будут определены случайным образом (работает правило «благородного вызова»). В 2-ом – 5-ом раундах игровые пары определяются по Швейцарской системе (в соответствии с полученными Турнирными очками)

Игра проходит по основным правилам, описанным в LRB6 со дополнением в виде специальных правил снежного Blood Bowl.

Все модели должны быть покрашены (как минимум в базовые цвета) и должны легко идентифицироваться в соответствии с типом отображаемого игрока или занимаемой им игровой позиции.

Турнирные очки

60 очков за Победу

30 очков за Ничью

10 очков за Поражение
Дополнительные +10 очков за Победу с разницей в 3 и более Тачдауна

+5 очков за Победу с разницей в 2 Тачдауна

+10 очков за Поражение с разницей в 1 Тачдаун

+10 очков за нанесение Тяжелых Травм от Блокирования на 2 и более, больше чем противник

+5 очков за нанесение Тяжелых Травм от Блокирования на 1, больше чем противник

Создание команды:

- ✓ У вас есть **700 000** очков для создания команды;
- ✓ Вы можете выбирать любые расы, описанные в LRB 6 + Slanns, Chaos Pact, Bretonia, Demon's Khorne & Underworld;
- ✓ В команда может быть **минимум 7, максимум 10** игроков;
- ✓ **Ограничения на набор игроков** определенного вида половинятся. Например, команда Людей может набрать только 2-х Блицеров вместо 4-х, 1-ого Тровера вместо 2-х и так далее... Игроки с ограничением 0-16 становятся с выбором 0-10;
- ✓ **Игроки с ограничением 0-1 не могут использоваться** вообще, кроме Chaos Pact Renegades;

- ✓ **Любые поощрения, кроме «Набора полярника» запрещены;**
- ✓ **Аптекари и Ассистенты запрещены.** Однако, разрешены Девушки-болельщицы;
- ✓ На Урале демократии нет, поэтому всем участникам турнира мы выдаём **«Универсальный» Пакет**. Вы можете выбрать 3 Обычных навыков и дать их 3-ти разным игрокам, а Вы можете дать 4-му игроку навык доступный на Дубль ИЛИ Обычный навык. (Пример: 1 Блицер с Mighty Blow, 1 Блицера с Guard, 1 Тровер с Accurate и 1 Огр с Block).

Спец. правила кратко:

- ✓ 7 игроков на поле: min – 2 на LOSe, max – 1 в WZe, остальное из первых 3-х правил отражено на поле.
- ✓ Illegal Procedure и Удаления игроков не используются
- ✓ Во время подачи кидаем D8+2D6, принимаем результат меньшего значения на 2D6
- ✓ Вбрасывание происходит на дистанцию 1D6
- ✓ Мяч не делает Отскок
- ✓ +1 к показателю Брони всем игрокам
- ✓ +1 ко всем броски на Травму
- ✓ Красная и Желтая зоны в соответствии с информацией на поле
- ✓ GFI не используется;

- ✓ Скольжение – если игрок двигаться по прямой не менее 4 клеток, должен совершить Скольжение на 3+ при удаче движение на D3 в том же направлении. При провале движение на D3+1, игрок считается упавшим, бросок на пробой Брони;
- ✓ Фол – при совершении Фола, тренер Опрокинутого игрока кидает D6: 1-3 совершается пробой брони опрокинутого игрока, 4-6 фолящий игрок Сбит с Ног, совершается пробой Брони. В случае пробы брони игрок Оглушен (бросок на Травму по обычным правилам не совершается);
- ✓ Таблицы Погоды и Подач изменены;

Спец. правила полностью

Основные правила Blood Bowl остаются такими же за исключением следующего:

- ✓ В Snow Bowl играют 2 команды по 7 человек, по 2 периода из 6 ходов каждый
- ✓ Поле уменьшено до следующего размера: 20 клеток в длину и 9 клеток в ширину, боковые зоны по 2 клетки шириной
- ✓ До Подачи, вы должны поместить **на поле 7 игроков** по следующим правилам: минимум 2 игрока на линии схватки, и максимум 1 игрок в каждой боковой зоне;
- ✓ Так как в Snow Bowl нет судьи (замёрз нахрен), то правило **Illegal Procedure и Удаления игроков не используются**. Разумеется, это не мешает вам фолить, хотя немного по другим правилам (см. ниже)
- ✓ Вовремя Подачи мяч смещается следующим образом: Подающий Тренер кидает 2 кубика D6 и принимается результат того кубика, на котором выпало меньше (выбирать куб нельзя)
- ✓ Навык Kick работает как обычно, используйте принятый результат
- ✓ Если мяч вылетел с площадки, зрители возвращают его на поле как обычно, но **Вбрасывание происходит на дистанцию 1D6**, а не 2D6
- ✓ Из-за снега мяч **не может делать отскок**. Следовательно, каждый раз, когда мяч падает в пустую клетку (вовремя Подачи, Неточного Паса, Вбрасывания) не надо кидать D8, мяч остается в этой же клетке. Fumble работает как обычно
- ✓ На Урале зимой не жарко и поэтому игроки очень хотят надеть на себя всю форму, которую найдут в раздевалке. Все игроки получают **+1 к показателю Брони**;
- ✓ Так как лёд твердый под снежочком, падать совсем не приятно! **+1 ко всем броски на Травму** (включая нанесенные зрителями, или как результат Подачи... вообще все!);
- ✓ В Snow Bowl отсутствуют потери. Таблица травм модифицирована следующим образом: 2-7: Оглушен; 8-9: Легкий Нокдаун (выходит на поле на 3+); 10-12 Тяжелый Нокдаун(выходит на поле на 5+);

- ✓ Так как снег замедляет движение! **нельзя использовать Рывок (GFI)**, Единственное исключение это Bull-Centaur's ибо они рождены с умениями Sure Feet и Sprint, они считаются постоянно имеющими Снегоступы
- ✓ В Snow Bowl существует возможность совершить **Скольжение**, так как под слоем снега находится нежный ледок, и если хорошенько разогнаться, то можно неплохо ускориться! Для того чтобы совершить Скольжение игрок должен в этом ходу **двигаться по прямой не менее 4 клеток**, в таком случае он должен совершить Скольжение и **выполнить бросок 3+**. При успешном броске совершите **движение на D3** клеток в том же направлении. Игрок обязан двигаться именно на то количество клеток, которое выпало на D3. **В случае провала** броска он пролетает на **D3+1** клеток и мягонько приземляется лицом в лёд, немедленно получая эксклюзивную возможность проверить на прочность свою экипировку. Игрок считается **упавшим**, совершите **бросок на пробой брони**
- ✓ В Snow Bowl отсутствуют «классические» фолы, так как в праздники игроки расслабляются. Однако игроки до сих пор могут «ненароком» поглубже затолкать голову Опрокинутого игрока в снег... Это действие отыгрывается как обычный Фол со следующими изменениями: Перед броском на пробой Брони, тренер опрокинутого игрока кидает D6: на 1-3 Фол проходит как обычно; на 4-6 опрокинутый игрок умудряется метнуть снежок в фолящего игрока, который в следствии этого Сбивается с Ног (что соответственно вызывает переход Хода). Когда игрок получает снегом (неважно кто, фолящий или его жертва), он становится лишь Оглушенным (не надо делать бросок на Травму). При наличии навыка Sneaky Git опрокинутый игрок успешно кидает снежком на 5+
- ✓ Таблицы Погоды и Подачи отличны от тех, что представлены в Blood Bowl. См. ниже

Таблица Уральской Погоды

2: все как в LRB 6

3: все как в LRB 6

6-10: все как в LRB 6

11: все как в LRB **612: Буря!** – допустимы лишь Быстрый и Которткий Пас (навык Nail May Pass не может быть использован). Дополнительно: броске D8 для определения направления ветра (это направление

сохранится до смены погоды, если вы снова выкините Бурю, то нужно будет определить новое направление ветра). В время Неточного Паса, Вбрасывания, Подачи, до приземления, мяч смещается на D3 в направлении ветра во время Подачи,. Игроки с навыком Right Stuff также смещаются на D3 когда их кидают (кроме как при Fumble).

Таблица Подач

2- Волшебник Дац! Каждый Тренер кидает D6 и добавляет нижеописанные бонусы. Тренер чья команда проигрывает добавляет столько, **на сколько Тачдаунов у него меньше.** Тренер чья команда уступает числом команде противника добавляет столько, **на сколько Игроков у него меньше.** Команда получившее большее число получает помощь от Даца на протяжении следующего Игрового Моментa. Перекиньте в случае ничьей. Тренер может **поставить Волшебника в любую клетку** на своей половине поля (даже в боковую зону). Заметьте, Тренер сможет иметь таким образом 8 игроков на поле **в течении этого Игрового Моментa.** Дац обладает следующими характеристиками: **6 6 2 9, Block, Juggernaut, Break Tackle, Horns, Mighty Blow, Thick Skull, Bonehead, Loner**

3- Гопник атакует! Проходящих мимо гопников очень заинтересовали действия на поле, а в особенности мяч! До конца этого Игрового Моментa, кидайте D6 в начале любого хода, если мяч лежит на снегу. **На 2+, с модификатором -1 за каждую зону контроля на мяче** (считаются все зоны контроля вне зависимости от принадлежности игроков к командам; 6-ка на кубике всегда успех.), Гопник хватает мяч! Однако Гопник слишком сыклив чтобы убежать с ним, поэтому он **выбрасывает его в случайном направлении в клетку на расстоянии D3 от места поднятия.** Более того, когда игрок использует Длинный Пас (Long Pass) или Свечу (Long Bomb), есть шанс втащить Гопнику! После отыгрыша движения за навык Pass Block и Перехвата, тренер противника кидает D6. На 5+ Гопник в нокауте — пас автоматически не точный! (в случае попадания в Гопника бросок считается совершенным, на Fumble кидать не нужно)

4- Идеальная защита (Perfect Defense) все как в LRB 6

5- Солнце в шары. Мяч был послан очень высоко, что дает время игроку принимающей команды переместится в более выгодную позицию для приема... но солнце сильно бьет в глаза и игроку удастся увидеть мяч в самый последний момент! **Игрок принимающей команды получает навык Kick-Off Return, только для этой Подачи.** Более того, если игрок встанет в ту клетку куда приземляется мяч, то, из-за слепящего света, он получит **-1 модификатор к Поимке**

6- Охотники за автографами! Туристы и фанаты, пытаясь взять автографы своих кумиров, столпились в опасной близости по краям поля! **Каждый тренер бросает D3, добавляет свой FAME и своих Девушек Болельщиц.** Команда с большим результатом получает дополнительный Командный Переброс на этот Тайм. В случае ничьей, обе команды получают перебросы. Более того, до конца Игрового момента, для обеих

команд, все клетки поля, прилегающие к Боковой линии и Зачетным зонам, считаются Зонами контроля (когда игрок входит из, или выходит в одну из этих клеток). И последнее важное замечание, когда игрок хочет покинуть одну из этих клеток, зрители считаются **имеющими навык Tentacles с силой 3**

7- Смена Погоды (Changing Weather) все как в LRB 6

8- Самба-мамба-#&ямба! Зрители бьют в бубны и свистят в свистки, Болельщицы трясут оголенными частями тела (носиками, всё остальное оголять холодно), воздух сотрясают неистовые ритмы, зрителей охватывает настоящая самба-лихорадка. **Каждый тренер бросает D3, добавляет свой FAME и своих Девушек Болельщиц.** Команда с большим результатом получает дополнительный Командный Переброс на этот Тайм. В случае ничьей, обе команды получают перебросы. Более того, игроки на поле сильно отвлекаются на творящееся вокруг! Как следствие, до конца Игрового момента, для обеих команд, игроки, находящиеся в любой из клеток Боковой или Зачетной зоны считаются находящимися под влиянием навыка **Disturbing Presence**

9- Быстрая Реакция (Quick Snap)! все как в LRB 6

10- Блиц (Blitz)! все как в LRB 6

11- Лунка!!! Когда команда выходила на поле, игрок был неприятно удивлен, неожиданно лёд под ногами мерзковато захрустел и резко треснул. Игрок проваливается под лёд. **Каждый тренер кидает D6.** Та команда, у которой **результат ниже** (обе команды при ничьей (в лунку можно и вдвоём влезть)) **выбирает случайным образом игрока.** Этому игроку необходимо сразу **провести бросок на Травму.**

12- Общественное мнение! Неожиданно стало известно, что каток располагается на месте, где ещё при царе стоял храм. Народ вышел на улицы и форумы с требованием немедленно перенести каток и восстановить храм! **Все игроки перемещаются на D3 клеток в том же направлении куда сместился мяч** (заметьте игроки не могут наткнуться друг на друга, так как все игроки перемещаются одновременно). Более того, киньте кубик за каждого игрока, **на 1-5 игрок Опрокинут,** на 6 он ухитрился устоять. **Игроки, которых смыло за пределы поля, помещаются в Резерв** (бросок на травму не проводится так как зрители тоже барахтаются в воде!). Некоторые игроки могут начать игровой момент на половине поля противника, но в этом нет ничего особенного. Мяч приземляется сразу же, как только Цунами ударит всех. Если мяч вылетел за пределы поля и ВСЕ игроки принимающей команды Опрокинуты, то тренер может положить мяч в любой клетке на своей половине поля (без отскока).

Три дополнительных правила

Красаучег

Когда игрок на площадке совершает нечто особо невероятное, восхищенные зрители в один голос кричат «Красаучег!!!». Таким действием может быть любой успешный бросок D6, на котором необходимо выкинуть «чистую» 6. Если Человек совершает подбор мяч и кидает 6, он не Красаучег так как это был бросок на 3+. Однако если подбираемый мяч был накрыт 3-мя зонами контроля и для его подбора нужен бросок на 6+, то в случае успеха игрок будет Красаучег. Так же игрок может заработать звание Красаучег при бросках на Блок, но только на «-2-х» и «-3-х» кубовых блоках,

когда защитник Сбит с ног и атакующий остался стоять. Еще игрок может заработать звание Красаучег при броске на однокубовом Блоке, но только в том случае, когда защитник имеет навыки Block и Dodge, а атакующий не имеет навыка Tackle. Когда игрок устаивается звания Красаучег, то вслед за овациями зрителей к нему приходит навык Fan Favorite до конца игры, более того, игрок чувствует себя настолько воодушевленным, что немедленно (даже если его действие еще не закончено) получает навык Pro, до конца Игрового Момент.

Набор полярника

На Урале много магазинов предлагающих волшебноматические шмотки (егг...) для оказания небольшой помощи командам играющим в Snow Bowl. Тренеры имеют возможность покупать эти шмотки по 50,000 за штуку. Эти шмотки могут быть куплены во время создания команды. Тренер может дать шмотку любому игроку перед началом Игры. Можно дать несколько шмоток одному игроку, если сочтете это целесообразным. Перед игрой киньте D8 за каждую шмотку, чтобы узнать что это конкретно. Если вы выбросили дважды один и тот же предмет, вы можете перекинуть кубик, но будете обязаны принять результат второго броска.

1- Снегоступы: игрок может делать Рывок на 3+ (он может делать Рывок дважды как и в нормальном Blood Bowl).

2-Барсучий жир: игрок становится скользким как угорь и получает +1 к броску на Финт (Dodge), словно он имеет навык Two Heads.

3-Стринги (они надеваются поверх трёх штанов): игрок получает навык Disturbing Presence (слово «Беспокоящее» приобретает несколько разные значения в зависимости одеваете вы стринги на Амазонку или на Тролля!).

4- Горнолыжные Очки: игрок получает навыки Accurate и Safe Throw (в Очках не видно глаз бросающего игрока, соответственно легко блефовать!).

5-Розочка: можно пырнуть ей противника, игрок получает навык Stab.

6-Кроличья лапка: игрок верит, что Лапка приносит ему удачу, он получает навыки Pro и Leader.

7- Ежовые рукавицы: Игрок получает +1 модификатор на Подбор, Поимку и Перехват (как будто то у него есть навык Extra Arms!). Однако он так же получает -1 модификатор на Пас.

8- Иркутская Боярка - напиток богов: игрок получает навыки Frenzy, Jump Up и No Hands.

Дык это же водочка!

Играть в Snow Bowl совсем не просто, часто главным врагом становиться не противник, а холод! Но профессионалы этого вида спорта давно придумали способ борьбы – Водочка! Во время матча игроки стараются согреться, а попутно празднуют удачные действия своей команды! Игроки выпивают бутылочку водочки в следующих случаях: Игрок забил тачдаун, Игрок получил правило «Красаучег», Игрок нанёс травму сопернику с силой большей, чем у него. Кроме того, все игроки находящиеся вне поля выпивают каждый раз, когда кто-то из их товарищей на поле пьёт (потому что они очень дружная команда!). Когда игрок выпивает бутылочку поставьте маркер водочки рядом с этим игроком (или с его именем в ростере). Каждая выпитая бутылка добавляет определённые навыки игроку, эффекты суммируются

1 бутылочка – Даунтлесс

2 бутылочки - +1 к силе

3 бутылочки – Тупость

4 бутылочки – Борьба и -2 к ловкости

5 бутылочки – Наступает просветление, отмените эффекты всех предыдущих бутылочек, игрок получает правило гипнотический взгляд

6 бутылочек – Смерть – игрок полностью убирается до конца игры, вернуть его нельзя никакими способами