

Favn's Horne II

spring 2017

Серия весенне-летних турниров по
WARHAMMER: AGE of SIGMAR



Предисловие

Добро пожаловать на весенне-летнюю серию турниров Favn's Horne!

Всего будет проведено 3 мероприятия: 2 мини-турнира в Апреле и Мае соответственно и один большой турнир в Июне.

Главная цель мини-турниров это подготовка участников и организаторов к основному турниру летом.

Каждый мини-турнир будет отличаться своим кларифаем, нам нужно понять, при каком сочетании хоумрулов, набора миссий и объёма террейна на столе игрокам наиболее комфортно играть.

Полученный в результате мини-турниров опыт поможет игрокам подобрать актуальный состав своего ростера и даст стимул на покраску армии. В весенний серии мы не будем парить участников турнира, которые часто играют между собой, пусть даже в разрез турнирной таблице, т.к. наша задача - аккумуляция опыта.

Оглавление

Дата и место проведения турнира.....	1
Количество участников и правила регистрации.....	2
Формат и способ набора армии.....	3
Требования к игроку.....	4
Общие требования к армии.....	5
Хоумруллы.....	6
Временной регламент.....	7
Номинации.....	8
Подсчет очков.....	9
Ландшафт.....	10
Игра I «Три места силы».....	11
Игра II «Подарок с небес».....	12
Игра III «Захватить и удержать».....	13
Пример ростера.....	14
Карточка героев.....	15

Дата и место проведения турнира

Даты весенних турниров: 22 Апреля 2017, 20 Мая 2017 Клуб «Мо&Каа» г. Екатеринбург

Part I - 22 Апреля 2017

Part II - 27 Мая 2017

Part III - 1 Июля 2017

Место проведения весенних турниров: Клуб «Мо&Каа» г. Екатеринбург ул.Белинского 56

Дата и место летнего турнира уточняются.



Клуб «Mo&Kaa»

Количество участников и правил регистрации

Максимальное количество участников на мини-турнире составляет 10 человек. Регистрация на турнир проходит в соответствующей теме на сайте gamesworkshop.ru. При регистрации необходимо указать Ф.И., Ник Город, Алиджнс. В случае, если вы не уверены, что точно сможете придти на турнир, просьба написать «предварительная регистрация». Даже если требуемое кол-во участников набралось, вы можете всё равно зарегистрироваться, в этом случае вас внесут в предварительную регистрацию и в случае дропа игрока из основного состава участников, вас заблаговременно предупредят организаторы турнира, что вы будете принимать участие в мероприятии.

Регистрация участников до 25 мая 2017.

Взнос за турнир составляет 800 рублей.

Формат и способ набора армии

Армия собирается на 1500 очков по правилам General's handbook: PITCHED BATTLE.

Ограничения на сбор армии по Battlehost (2000 очков).

В ростере обязательно должен быть прописан генерал, прописана преданность (allegiance), команд-трейт и артефаты.

Пример оформления ростера приведён в приложении 1.

Ростер необходимо выслать до 26 мая 2017 на favnshorne@gmail.com

Требования к игроку

Каждый игрок должен иметь свои собственные кубы, рулетку, 3 каунтера для обозначения точек (оформление каунтеров идёт в оценку покраса).

Бумажные или электронные правила на свои отряды.

Иметь при себе: Rules, General's Handbook, Faq&Errata к правилам, геренал хэндбуку и своему альянсу в электронном или бумажном виде.

Желательно иметь при себе распечатку артефактов, трейтов и магии соответственно алидженсу прописанному в вашем ростере.

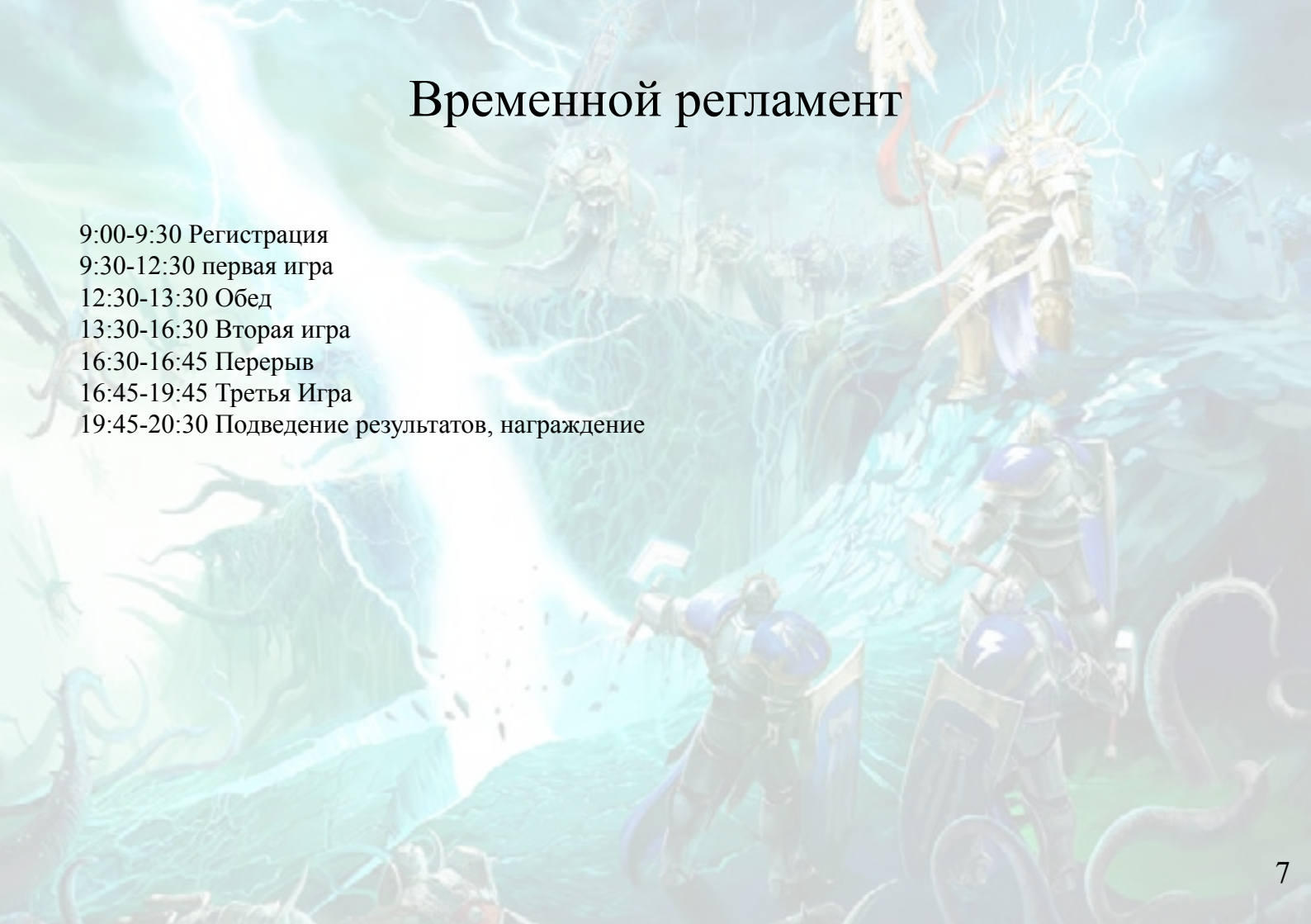
Общие требования к армии

1. Армия должна быть полностью покрашена.
2. Базы должны быть оформлены и покрашены.
3. Допускаются любые подставки идущие в комплекте с моделью GW.
4. Полное соответствие правилу wiswig (т.е. если в варскролле модели есть опции разного вооружения или снаряжения, то на модели должно быть то-же, что и в ростере).
5. Прокся не допускается ни в каком виде.
6. Допускаются варскроллы, как из warscroll compendium, так и последние доступные. В случае, если вы предпочли взять отряд из warscroll compendium Вы должны указать это в своём ростере (после имени отряда ставится «old»).
7. Допускаются армии Forge Wold. В случае, если вы предпочли взять отряд из листа Forgeworld, то Вы должны указать это в своём ростере (после имени отряда ставится «FW»).
8. Конверсии допускаются только в том случае, если не теряется основной вид миниатюры и не возникают противоречия в плане wiswig.

Хоумруллы

1. Все измерения производятся от базы модели.
2. При стрельбе отрядом игрок должен завять все цели для стрельбы и количество выстрелов в каждую из заявленных целей
3. Способности, артефакты, правила варскроллбатальонов и т.п. воскрешающие модели, (например: the slaughterborn, carstein ring и т.п.) не требуют реинфорс поинты.
4. Отряды, призванные при помощи реинфорс поинтов после своего уничтожения возвращают свои очки обратно, но при подсчете результатов игры каждый убитый отряд идет в расчёт убитых.

Временной регламент

A faded, artistic illustration of a fantasy battle scene. In the foreground, several knights in blue and silver armor are engaged in combat. One knight is holding a shield with a blue lightning bolt emblem. In the background, a large, golden, multi-armed figure stands on a rocky outcrop, holding a red banner. A dragon is visible on the left side of the image. The overall color palette is dominated by blue, green, and gold.

9:00-9:30 Регистрация

9:30-12:30 первая игра

12:30-13:30 Обед

13:30-16:30 Вторая игра

16:30-16:45 Перерыв

16:45-19:45 Третья Игра

19:45-20:30 Подведение результатов, награждение

Номинации

Генерал (Игрок, набравший максимальное количество ТО за турнир)

Лучший покрас (Игрок с самой красивой армией)

Подсчёт очков

По окончании игры, игрок набравший большее количество турнирных очков (ТО) считается победителем. В наминации Генерал на турнире побеждает игрок набравший больше ТО, чем любой другой игрок. Расчёт ТО происходит по следующей схеме:

По окончании игры, вы сверяетесь с условиями победы по миссии и определяете кол-во ТО которое вы заработали.

За большую победу игрок получает 10 ТО

За малую победу игрок получает 5 ТО

За поражение игрок получает 0 ТО

Далее, считаете на какую сумму Вы уничтожили отрядов и батальонов у противника (батальон считается уничтоженным если погибли все юниты его составляющие). Если в отряд было взято моделей больше, чем его минимальное количество, то вы получаете очки за каждый полностью убитый градиент отряда (например: отряд кровопускателей численность которого упала с 30 до 13 моделей к концу игры, будет считаться, как 1 уничтоженный отряд в 10 моделей). В соответствии с суммой набитых очков вы получаете ТО.

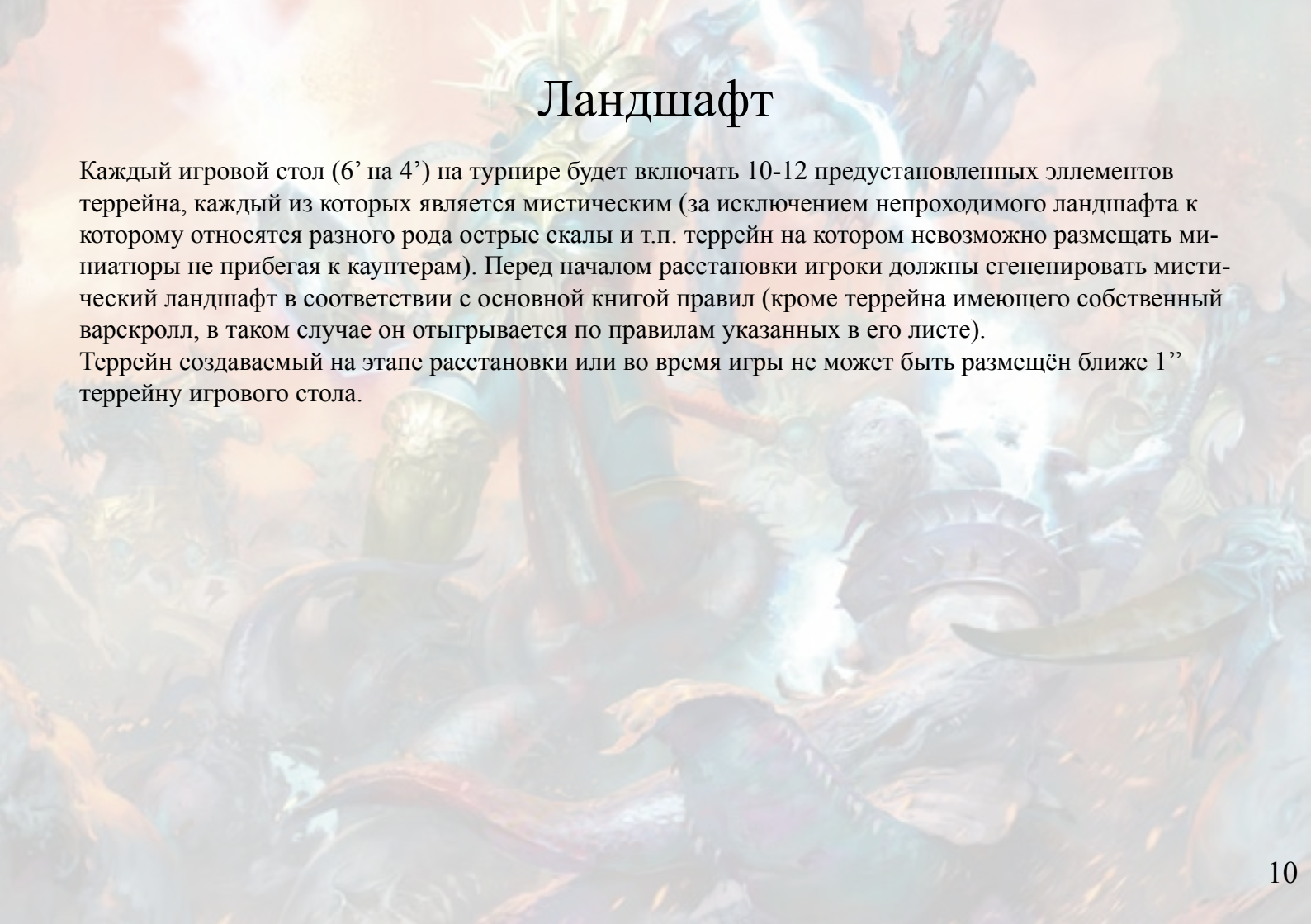
0-300 2 ТО

301-600 4 ТО

601-900 6 ТО

901-1200 8 ТО

1201-1500 10 ТО



Ландшафт

Каждый игровой стол (6' на 4') на турнире будет включать 10-12 предустановленных элементов террейна, каждый из которых является мистическим (за исключением непроходимого ландшафта к которому относятся разного рода острые скалы и т.п. террейн на котором невозможно размещать миниатюры не прибегая к каунтерам). Перед началом расстановки игроки должны сгенерировать мистический ландшафт в соответствии с основной книгой правил (кроме террейна имеющего собственный варскролл, в таком случае он отыгрывается по правилам указанных в его листе).

Террейн создаваемый на этапе расстановки или во время игры не может быть размещён ближе 1" террейну игрового стола.

Игра I «Три места силы»

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

МЕСТА СИЛЫ

Три места силы расположены на границе между двумя территориями. Одно находится в центре поля боя, остальные – на полпути между центральным местом силы и каждым узким краем поля боя, как показано на карте.

Игрок контролирует объект, если в конце любого движения ГЕРОЙ его армии находится в пределах 3" от объекта. Только один ГЕРОЙ может контролировать каждый объект в конкретный момент времени – если для контроля подходит больше одного ГЕРОЯ, то контролирует первый прибывший. Если ГЕРОЙ убивает вражеского ГЕРОЯ, контролирующего место силы, то он незамедлительно получает контроль над местом силы, если находится в пределах 3" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки за каждое место силы, контролируемое одним из ваших ГЕРОЕВ. Количество победных очков эквивалентно номеру вашего хода, на протяжении которого ГЕРОЙ контролирует место силы; 1 в ход получения контроля, 2 если он контролировал его в прошлый ход также, как и в этом, и т.д.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает большую победу. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает малую победу.



Игра II «Подарки с небес»

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

МЕТЕОРНЫЙ УДАР

Два метеорита наносят удар по полю битвы во втором боевом раунде, по одному в территории каждого игрока. Каждый игрок бросает кубик в свою вторую фазу героя, и метеор приземляется в центре секции на его территории, которая имеет соответствующий номер. По желанию вы можете отобразить местоположение метеора небольшим маркером.

Игрок контролирует упавший метеор, если в конце своего хода он имеет любые модели своей армии в пределах 6" от метеора, и не имеет- ся вражеских моделей в пределах 6" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки в количестве, равном номеру текущего раунда за каждый метеор под вашим контролем. Например, если вы контролируете 1 упавший

метеор в конце своего хода в третьем боевом раунде, то получите 3 победных очка.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает большую победу.

Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает малую победу.



Игра III «Захватить и удержать»

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль двух объектов. Объекты находятся в центрах территорий каждого игрока, в 9" от края поля боя как показано на карте ниже. По желанию вы можете отобразить их местоположение на поле боя небольшими марками. Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет 5 или больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта и нет вражеских моделей в пределах 6" от него. Обратите внимание, что 5 моделей могут принадлежать разным отрядам. Начиная с третьего боевого раунда, игрок незамедлительно одерживает большую победу, если он контролирует оба объекта.

Если ни один из игроков не выиграл к концу пятого боевого раунда, или время, отведённое на сражение, заканчивается, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов,

уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает малую победу.





GAME SIZE:.....1500

ALLEGIANCE: Stormcast Eternals.....

ALLEGIANCE ABILITIES & TRIUMPHS (Fill in at set up) 	REINFORCEMENT POINTS: 0 TOTAL POINTS: 1420 LEFTOVER POINTS: 80 LEADERS: 2 ARTILLERY: 0 BEHEMOTHS: 0
--	---

Artefact note

General..... Command Trait.....

Hero

Artefact/magic/etc.

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

