

VI Ежегодный Екатеринбургский турнир по WHFB

4-5 июля 2009 года

Оргкомитет: Ирина Козьмина aka LittleGreenDwarf
Олег Лазарев
Илья Халецкий aka Elvin-One
Сергей Шандыба aka Segr
Иван Козьмин aka Ermine

Судьи: Ирина Козьмина
Илья Халецкий

Обращаем ваше внимание, что кроме указанных судей, непосредственно на турнире будут названы 2 полевых судьи, к которым можно будет обращаться по возникающим вопросам по правилам.

Все интересующие вас вопросы вы можете задать, отправив письмо по адресу: u0325@rambler.ru. Все вопросы и ответы на них будут размещены на официальных ресурсах турнира:

ресурс <http://www.warhammer-online.ru> – форум Клуба «Цитадель»

ресурс <http://www.gamesworkshop.ru/> - форум VI Екатеринбургский турнир

Ростеры высылать на e-mail ekbr08@rambler.ru

Призовые места:

1. Победитель турнира – им становится игрок, набравший наибольшую сумму очков в категориях «Generality», «Спортивность» и «Покраска».
2. Лучший генерал – им становится игрок, набравший наибольшее количество очков в категории «Generality».
3. Самый спортивный игрок – победителем в этой номинации становится человек, получивший наибольшее количество очков за спортивность.
4. Лучшая армия (покраска/конверсии) – победителем становится игрок, армия которого набрала наибольшее количество баллов за покраску.

В случае, если участники набирают одинаковое количество очков, то ситуация разрешается с учетом числа набранных очков по другим категориям, в порядке приоритетности, указанном выше.

Обращаем ваше внимание, что один и тот же участник не может одновременно стать победителем в двух номинациях. Если такое происходит, то ему присуждается награда в более высокой номинации, а победителем в следующей ступени становится игрок, занявший второе место в этой категории.

Правила турнира

На следующих страницах вы найдете все правила, которые будут действовать на турнире. Советуем читать внимательно, даже если вы принимали участие в различных турнирах, так как имеется множество отличий и специальных правил.

Регистрация

Регистрация проходит в два этапа. Для предварительной регистрации необходимо прислать заявку и ростер по адресу ekbr08@rambler.ru не позднее, чем за неделю до даты проведения турнира. В заявке необходимо указать Ваш ник, полное имя, город и армию. Ростер должен быть составлен для армии на 2000 очков. В случае принятия вашей заявки вам будет выслан соответствующий ответ. Организаторы оставляют за собой право отклонить заявку игрока без объяснения причин.

Окончательная регистрация проходит непосредственно перед началом турнира. По прибытию к месту турнира вам следует зарегистрироваться и получить бейдж с регистрационным номером и карточку участника. Всё, что вам может понадобиться на турнире (покрашенная армия, книги армий, книга правил, рулетка, дайсы) вы должны привезти с собой. Организаторы предоставляют помещение, столы и террейн.

Для регистрации необходимо:

- Сдать взнос в размере 500 рублей;
- Предоставить печатный вариант ростера;
- Получить правила турнира и бейдж с регистрационным номером.

Судьи оставляют за собой право попросить игрока показать его армию и, в случае её несоответствия правилам турнира, отказать в регистрации (армия не покрашена, имеет место наличие прокси, и т.д.). Незарегистрированные игроки к турниру не допускаются!

Ограничения по правилам

Присутствуют следующие ограничения по составу армии:

- допускаются стандартные армиллисты указанных ниже армий;
- используются дополнения, данные в журнале WD, аннуале *2002, хрониках *2003 и аннуале/хрониках *2004. В случае различного представления материала дополнений, данного в различных изданиях, имеют приоритет:
 1. английское издание (Аннуал *2004 относительно Хроник *2004)
 2. более позднее издание;
- материалы, изданные менее чем за 1 месяц до турнира, не используются. Уточнения по правилам, изданные в Интернете на сайте GW (Q&A, FAQ, Erratas), могут использоваться, если они появились минимум за месяц до турнира;
- материалы из журнала Citadel Journal, а также trial rules и прочие, требующие согласия оппонента, правила, не используются;
- запрещено использовать специальных персонажей (даже тех, которые являются чемпионами подразделений и не используют Hero Slot; командиры Regiments of Renown, не требующие Hero Slot, не попадают под эти ограничения);
- запрещено использовать специальные армиллисты, опубликованные в конце книг армий, даже если они не требуют согласия оппонента;
- в сложных случаях игрокам рекомендуется придерживаться толкований, опубликованных в Direwolf FAQ.

Армии участников турнира должны быть составлены с учетом следующих ограничений.

Размер армии не должен превышать 2000 очков. В случае, если армия содержит меньше очков, разница будет добавлена к победным очкам каждого из оппонентов участника. Например, если ростер стоит 1500 очков, то оппонент автоматически заработает 500 Victory Points.

Организаторы считают, что у всех игроков свое видение игры в Warhammer и попытались предоставить всем участникам возможность играть тем, что им нравится. Однако у организаторов есть свой взгляд на то, какой должна быть турнирная армия. Поэтому на нашем турнире используются нестрогие ограничения: любая армия будет допущена на турнир, но при этом армии, нарушающие эти ограничения, будут штрафоваться по категории *generality*. Организаторы считают, что если человеку важно поиграть именно армией, собранной под какую-то идею, то он не особо претендует на приз по *generality*, а если же он ставит целью победить именно в этой категории, то сможет собрать турнирную армию с учётом всех ограничений.

На нашем турнире будут применяться следующая система штрафов – за каждый пункт, следующий ниже, вы получаете –10% к *generality*, до минимума в 30%. Если вы дважды и более раз нарушаете какой-либо пункт, то за первое нарушение вы получаете –10%, за каждое последующее –5% к *generality*.

Обращаем ваше внимание, что парринги будут составляться по немодифицированному *generality*, а для подсчета очков в *overall* будет взята сумма очков с учетом модификаторов.

Вы можете не подсчитывать самостоятельно сумму штрафов по категориям. Когда организаторы получают и проверяют ваш ростер, вам сообщат итоговое значение модификатора, и вы при желании сможете внести изменения.

1) ваша армия включает более 3-х одинаковых отрядов из раздела Core.

Данное ограничение не распространяется на rank-and-file пехоту, не имеющую стрелкового оружия и не являющуюся магом.

Различные апгрейды оружия/доспехов не делают отряд другим – это всё тот же отряд.

2) в вашей армии более 2-х одинаковых Special Choice.

3) в вашей армии два одинаковых Rare Choice, кроме армии High Elves, в которой может быть не более 2-х одинаковых Rare Choice.

Отряды, использующие 2 Rare Choice, не подпадают под эти ограничения.

Treeman Ancient считается Treeman в данном случае. Вы получите этот штраф, если у вас в армии будут и Treeman Ancient, и Treeman.

4) ваша армия включает наёмников (Dogs of War и Regiment of Renown) с правилом War Machine или Large Target.

5) В вашей армии больше 3-х отрядов с правилом Flyer и/или Unit of Flyers/Flying Cavalry, включая персонажей (или их ездовых животных) с правилом Fly.

6) В вашей армии дублируются апгрейды, как-то Daemonic Gifts, Vampires Powers, Temple of Khaine и тому подобные (на них распространяются правила, применимые к волшебным вещам).

Данное ограничение не распространяется на демонические дары, приравненные к магическим свиткам.

7) Дополнительно, Herald – Battle Standard Bearer и Vampire Battle Standard Bearer имеют и соответствующие апгрейды и магическое знамя.

Кроме того, действуют следующие ограничения на использование магии:

8) Ваша армия генерирует больше 9 кубиков силы (power dice) в ход и/или больше 10 кубиков развеивания (dispel dice).

Дополнение.

Каждое связанное заклинание (bound spell), которое вы используете, считается за 1 кубик силы, все последующие связанные заклинания, в тот же ход считаются за 2 кубика силы.

Все кубики, генерируемые любым другим способом (варп-кубики скайвенов или «грибные» кубики ночных гоблинов) также учитываются при подсчёте максимального числа кубиков, которые можно использовать за фазу.

Все кубики, которые убираются или переносятся из пула магии в результате действия магических предметов (Diadem of Power, Black Periapt, Master Rune of Balance и т.д.), считаются использованными в соответствующую фазу магии.

Короли Гробниц считают каждый кубик, который они используют для сотворения инкантий, за 1, а для активации Ларца Душ (Casket of Souls) за 2. 2 базовых кубика силы, которые получают все армии, учитываются только при использовании их для развеивания остающегося в игре (Remains in Play) заклинания.

Первый Dispel Scroll или аналогичный предмет/демонический дар и т.д. считается за 1 кубик развеивания (dispel dice) в каждую из фаз. Второй и последующие свитки считаются за 2 кубика развеивания.

Если ваша армия генерирует более 15 кубиков силы, то вы получаете в этом пункте штраф 15%, более 20 – штраф 20%, и т.д.

Допущенные армии

Турнир проводится по официальным правилам 7^й редакции WHFB.

К участию в турнире допускаются армии, основанные на вышедших Книгах Армий, либо на армиллистах, опубликованных в WD, либо в Аннуалах и Хрониках, либо в случае, если новая редакция армии не существует, то используется армиллист на Ravening Hordes (англ. вариант, включая RH Errata).

Перечень армий, допущенных к турниру:

- **Warhammer Armies: Beasts of Chaos**
- **Warhammer Armies: Bretonnia**
- **Chaos Dwarfs Ravening Hordes List** *;
- **Warhammer Armies: Daemon of Chaos**
- **Warhammer Armies: Dark Elves**
- **Dogs of War (Chronicles 2004)** **;
- **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: Warriors Of Chaos**
- **Warhammer Armies: Wood Elves**
- **Kislew (Chronicles 2004)** ***.

* - отряды с правилом *greenskin* из книги армий *Orc's and Goblins 7ed*, таблица *animosity* из *Ravening Hordes*

** - как отдельная армия

*** - как отдельная армия и как *Allied Contingent*

Если вы хотите использовать какой-либо триальный лист – свяжитесь с организаторами заблаговременно. Возможно, такая армия будет допущена в порядке исключения.

Армия

Данный турнир использует следующую систему начисления очков:

- счёт за игры (*generality*) 80%
- покраска/конверсии 12%
- спортивность 8%

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.

Поскольку использование специальных персонажей запрещено, моделями спецперсонажей можно представить обычных персонажей, т.е. лордов и героев. Если в вашей армии есть персонаж на скакуне (имеющем более одной раны в профиле), монстре (колеснице и так далее) то вы должны иметь не только его модель на скакуне (колеснице), но и пешую.

В каждом отряде вашей армии оружие, броня и модернизации (*upgrades*) должны присутствовать на большинстве моделей отряда. Чемпионы, музыканты и знаменосцы должны выглядеть соответствующим образом. Здесь приветствуются любые конверсии, сохраняющие стиль данного отряда.

Использование *proxies* (заменителей типа квадратиков бумаги, пробок, шахматных фигур и т.п.) категорически запрещено. Также запрещено использование моделей несоответствующего модельного ряда, т.е. использование Скинков вместо Гоблинов, LOTR'ских орков вместо орков WHFB и т.д. К использованию на турнире, кроме родных (*Citadel miniatures*) допускаются неродные миниатюры, разного рода конверсии и собственные разработки, удовлетворяющие правилам (масштаб) и условию WISIWYG и органично вписывающиеся по стилю в вашу армию. Если у вас есть сомнения, будет ли допущена та или иная модель к турниру - заранее свяжитесь с организаторами по указанному выше e-mail.

В пределах одной армии не допускается использование родных моделей для представления отрядов, коими они не являются (например, использование моделей Silver Helms для представления отряда Dragon Princes, и т.п.).

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 (скелеты, зомби, Ужасы Тзинтча, Чумоносцы Нургла, отродья и так далее) 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 потерянными. В отношении правил, для которых это важно, подобные модели считаются убитыми противником.

Общие положения

1. Игроки играют по 5 игр. В каждой игре оппонентов определяют судьи. Оппоненты выбираются по следующему принципу:
 - 1.1. в первом круге противники выбирается чистой жеребьевкой, при этом судьи оставляют за собой право в любой момент изменить пару, без каких-либо объяснений игрокам (в первом круге судьи постараются не ставить в одну пару игроков из одного и того же клуба и играющих за одну и ту же расу);
 - 1.2. далее, по швейцарской системе на основании набранных очков в номинации *generality*;
 - 1.3. любая пара игроков из разных городов на турнире имеет право объявить о своем желании сразиться в честном поединке, благородно называемом **челлендж**. Для этого необходимо не позднее, чем за неделю до даты проведения турнира, сделать заявку на челлендж в виде письма на *e-mail*: ekbr08@rambler.ru, в котором указать **двух** игроков, участвующих в челлендже. Судьи рассмотрят вашу заявку и, возможно, в первом круге турнира вы сможете сыграть со своим «заклятым» другом.
2. Игры продолжаются в течение 6 ходов, либо до 2,5 часов. Если вы считаете себя «медленным» игроком, постарайтесь приложить все усилия к тому, чтобы все же уложиться в отведенное время. Количество моделей в армии не является оправданием! Если вы чувствуете, что не успеете отыграть все 6 ходов, постарайтесь закончить игру так, чтобы оба игрока сыграли равное количество ходов. Для вашего удобства за 15 минут до окончания отведенного времени судьями будет дан предупредительный сигнал. Если, несмотря на все это, вы не уложились в отведенное время, то, независимо от того, какой идет ход и какая ситуация образовалась на столе, по требованию судьи вы обязаны прекратить игру и подсчитать ее результаты.
3. Каждая игра будет проходить по своему сценарию. Игры будут проходить на столах 4 на 6 футов.
4. **До начала сражения** игрокам дается десятиминутный разминочный период, в течение которого игроки **должны**:
 - 4.1. показать противнику все модели в своей армии, которые будут выставляться на игровое поле;
 - 4.2. задать противнику вопросы по составу армии и специальным правилам, применяющимся к отрядам и персонажам, входящим в данный состав (игроки не обязаны раскрывать противнику информацию об имеющихся магических предметах и прочих секретах, таких как фанатики, ассасины и т.п.);
 - 4.3. обсудить сценарий, ландшафт поля битвы и налагаемые им ограничения на движение, блокирование сектора обзора, линии стрельбы и т.п., а так же любые другие возможные ситуации, которые, по их мнению, могут произойти в течение битвы;

- 4.4. в зависимости от сценария установить маркеры, назначить отряды для выполнения целей сценария, еще раз перечитать условия выполнения задач.
5. **По завершению сражения игроки должны:**
- 5.1. проверить ростер оппонента на предмет соответствия заявленной армии той, с которой игрок участвовал в сражении, в случае обнаружения каких-либо расхождений следует немедленно обратиться к судьям;
 - 5.2. посчитать количество победных очков по системе начисления турнирных очков и записать результат в карту учёта;
 - 5.3. заполнить карточку и сдать результаты судьям. За правильность заполнения карты ответственность несут сами игроки.
6. Террейн устанавливается судьями до начала турнира и не может быть перемещён в ходе сражения, исключением являются леса, перемещённые под действием заклинания Tzee singing. По окончанию сражения просьба к игрокам восстановить **первоначальное** расположение террейна.

Дополнительные положения

1. Кубики

- все кубы, вставшие на ребро (из-за террейна, либо посторонних предметов) **должны** быть переброшены;
- все специальные броски кубов **должны** объявляться перед непосредственным броском кубиков;
- все кубы **должны** бросаться таким образом, чтобы исключить неслучайное выпадение определенных результатов;
- оба игрока (т.е. игрок и его оппонент) **должны** видеть результаты бросков кубов.

2. Споры по правилам

- в случае тех споров по правилам, где ответ не очевиден (т.е. данная ситуация нестандартна и не рассмотрена в книге правил, эрратах и соответствующих FAQ'ах), результат определяется броском D6;
- RTFM. Большинство ответов даны там;
- если вы задаете вопрос по правилам судье, его решение является окончательным;
- помните, это всего лишь игра в солдатиков.

Вмешательство судей:

- судьи имеют право прервать любую игру для уточнения или указания на ошибки игроков;
- решение судей окончательно и обжалованию не подлежит.

3. Террейн

На игровых столах турнира используется следующие виды элементов ландшафта: лес, холм, изгородь, груды камней, руины, здания. Эти элементы ландшафта подчиняются следующим правилам:

- бесконечно высокий элемент ландшафта полностью блокирует линию видимости, даже для моделей на холмах и даже в отношении Больших Целей (даже на холмах);
- лес – труднопроходимый элемент ландшафта, линия видимости ограничена двумя дюймами в глубину, бесконечно высокий элемент ландшафта; лес (как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles на стр. 9);
- холм – блокирует линию видимости, даже в отношении Больших Целей, даже для моделей на другом холме. Все холмы считаются открытым пространством, в отношении фанатиков холм также считается открытым пространством, в остальном подчиняется правилам для холмов в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 9;

- изгороди, они же заборы – не блокируют линию видимости, дают твердое укрытие и защитную позицию, подчиняются правилам для препятствий в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles, стр. 16;
- здание - блокирует линию видимости для моделей на земле, но не блокирует ее для моделей на холмах и в отношении Больших Целей, непроходимый элемент ландшафта;
- груды камней, руины – труднопроходимый элемент ландшафта, не блокирует линию видимости.

Начисление очков

1. Результат игр (*GENERALITY*)

100 максимально возможных турнирных очков.

Для начисления VP (victory points) – победных очков, используется стандартная процедура, описанная в книге правил на стр. 198, возможны дополнительные модификаторы победных очков, которые описаны в сценариях. Для последующего вычисления турнирных очков используется «Таблица результатов игр».

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

Условия	Турнирные очки (проигравший)	Турнирные очки (победитель)
0 – 299	10	10
300 – 449	9	11
450 – 599	8	12
600- 749	7	13
750 – 899	6	14
900 – 1049	5	15
1050 – 1199	4	16
1200 – 1399	3	17
1400 - 1599	2	18
1600 - 1799	1	19
1800 и более	0	20

После подсчета результата игры игроки должны проверить статус выполнения задач.

Если статусы выполнения задач у обоих игроков одинаковый, то результат игры не модифицируется. Если один игрок выполнил задачу частично, а второй не выполнил вовсе, то первый игрок увеличивает свой результат на единицу, а второй - уменьшает. Если один игрок выполнил задачу полностью, а второй частично, то результат игры также модифицируется на единицу. Если же один игрок выполнил задачу полностью, а второй не выполнил вовсе, то результат игры модифицируется на два очка в соответствующие стороны. Помните, что за одну игру не может быть получено более 20 и менее 0 очков даже с учетом модификаторов.

2. Спортивная корректность

10 максимально возможных турнирных очков.

Последние турниры показали, что спортивность достигла приемлемого уровня, в связи с чем организаторы решили максимально упростить систему оценки спортивности.

До начала 5-ой игры вы можете выбрать одного своего противника, с которым вам больше всего понравилось играть. Вы можете поставить ему 2 очка спортивности. Вы можете этого не делать, но если вы сделали это, то вы сами получаете 1 очко спортивности.

Если вам больше всего понравилась последняя игра, то вы можете обратиться к судьям, с просьбой зачесть последнюю игру как самую лучшую. Судьи рассмотрят вашу просьбу и, возможно, удовлетворят её. Сразу оговоримся, что судьи могут отказать вам без объяснения причин.

Несмотря на все вышесказанное, организаторы допускают, что конкретный игрок поведёт себя некорректно, неадекватно. В таком случае вы можете поставить такому игроку –2 балла спортивности. Но организаторы считают, что в том, что происходит за игровым столом, виноваты два игрока, а не один. Поэтому вы тоже получите –1 балл спортивности. Организаторы советуют прибегать к этой мере как к крайней. Как ориентир для выставления такой оценки стоит использовать «0» за спортивность в привычных оценках спортивности. Или «Худшая игра на турнире. Я не хочу, чтобы хотя бы ещё одна моя игра была такой же. Игра была настолько грязной, насколько это возможно».

Все случаи, когда игрок закончил турнир с отрицательной спортивностью, будут отдельно рассмотрены. В зависимости от причин, это может послужить баном на следующий(ие) турнир(ы), проводимых теми же организаторами.

3. Покраска/конверсии

15 максимально возможных турнирных очков.

Покраска будет оцениваться тремя судьями, являющимися представителями разных городов, по итогам их оценок будет посчитано среднее значение. Оценка покраски будет проходить в течение первого дня. Судьи, оценивающие покраску, отнесут вашу армию к одной из трех категорий, описанных ниже, согласно которой вы получите 5, 10 либо 15 очков за покраску.

5 – ваша армия покрашена. На моделях присутствует минимум 3 цвета, высветления/проливки и сложные техники почти не применяются. Допустимы небольшие сколы краски, выцветание краски, допустимо отсутствие единой цветовой схемы у разных отрядов и моделей в одном отряде. Мелкие детали проработаны плохо или же вовсе не проработаны. Подставки покрашены в один цвет. Полковые подставки не оформлены. Конверсий нет.

10 – хорошая игровая покраска. Такая армия хорошо смотрится на столе. На большинстве моделей цвета наложены в несколько слоёв, уделено внимание деталям, активно используются высветления/проливки и сложные техники. Отсутствуют сколы, модели в отрядах покрашены в одну схему, используются сочетающиеся цвета на моделях одного отряда. Подставки покрыты текстурой и полковые подставки покрашены/оформлены. Присутствуют конверсии.

15 – почти художественная покраска. Вся армия хорошо покрашена, и удовлетворяет всем вышеуказанным требованиям. Использована единая цветовая схема, сложные техники, на отдельных моделях присутствует фрихенд, подставки оформлены несколькими текстурами и/или некоторые из них представляют собой минидиорамы. Полковые подставки оформлены в стиле индивидуальных подставок. Активно используется конверсии и/или самолепные фигуры и/или части фигур.

Армии, которым хотя бы один из судей поставил 15 баллов, попадают в число претендентов на приз за лучшую армию. Во второй день эти армии будут оценены дополнительно с использованием более детальной системы оценки. По итогам этой оценки и будет определен победитель.

Если ваша армия покрашена не вами (куплена уже готовой и т.п.), то вы не можете претендовать на приз за лучшую армию, хотя ваша армия в полной мере получит очки, которых заслуживает.

Специальное замечание по номинации «Лучшая армия»: армия, выигравшая этот приз на одном из екатеринбургских турниров за прошедшие два года, не может претендовать на этот приз. Армия должна на 75% состоять из новых отрядов, а также иметь новую диораму (если таковая имелаась).

Сценарии

Все игры проводятся по правилам генерального сражения. Бросьте D6. Игрок, выбросивший большее число, может решить, кому отдать право выбрать сторону стола и начать расстановку первым. Игрок, начавший расстановку первым, может выставить один любой свой юнит (походный ордер в этом сценарии не применяется) в любое место в своей зоне расстановки. Его противник также берет один свой юнит и выставляет его в своей зоне

расстановки. Таким образом, игроки по очереди выставляют свои войска. Боевые машины выставляются как один юнит (т.е. все сразу), но на поле ставятся отдельно. Персонажи выставляются последними (кроме скаутов и персонажей, присоединённых к юнитам).

Скауты могут использовать свои специальные правила расстановки, после того как обе армии выставлены на поле. Далее снова бросьте D6. Игрок, закончивший расстановку первым, может прибавить к своему броску +1. Тот, у кого получилось больше, может выбирать право первого хода.

На турнире будет использовано понятие *ключевого отряда*. Ключевым считается небегущий отряд, имеющий US 5+ на конец битвы, который на начало битвы стоил не менее 100 очков, и изначально наличествующий в ростере. Ключевым отрядом не могут быть отряды с правилом Skirmish, Fly, War Machines, одиночные монстры и монстры с погонщиками, а также герои (вместе с любыми своими ездовыми животными). Герои не прибавляют US отряду для определения того, считается ли он ключевым.

В сценариях, требующих установки маркеров, места для их расположения определяются судьями до броска на определение стороны стола.

1. Кладоискатели

В зоне расстановки каждого из игроков располагается три маркера. Маркеры должны быть не ближе 6 друг от друга, любого элемента ландшафта и от коротких краев стола. В начале игры случайным образом определяется маркер, под которым находится клад. Эта процедура проводится для каждой стороны – то есть должно быть обнаружено два клада – по одному на каждой стороне.

Маркер считается захваченным, если на конец игры в 6 дюймах от него имеется ваш ключевой отряд и не имеется ключевого отряда противника. Захватывать можно как свои, так и чужие маркеры. Контролировать маркеры могут только ключевые отряды.

Игрок, контролирующий свой маркер (без клада) получает 1 очко. Игрок, контролирующий чужой маркер (без клада) получает 3 очка. За контроль своего клада вы получаете также 3 очка. За контроль чужого клада вы получаете 5 очков.

Сложите все полученные таким образом очки.

Задача выполнена полностью, если ваша сумма как минимум в два раза превышает сумму противника, и ваша сумма не менее 8.

Задача выполнена частично, если ваша сумма превышает сумму противника, и ваша сумма больше 5.

2. Ведьмин Камень

В начале игры на поле располагаются Ведьмины камни - три малых и один большой (считаются открытой местностью). Только ключевые отряды могут захватывать камни. Для захвата Ведьминого Камня достаточно прийти с ним в контакт одной моделью отряда и простоять на нём до начала своей следующей фазы движения. Отряд, несущий камень, в конце каждого своего хода получает d6 магических ударов силой, равной Toughness-1. Кроме этого, отряд, несущий камень, получает магический спас-бросок 6+. Отряд может бросить Ведьмин Камень, и далее в течение игры не будет получать урон. Если отряд, несущий камень, был разбит или уничтожен в ближнем бою, то такой отряд теряет Ведьмин камень. Вражеский отряд может захватить его, как если бы он был знаменем. Если отряд, несущий камень, полностью уничтожен стрельбой или магией, то камень располагается на месте, где находился центр отряда. Если отряд, несущий камень, на конец игры перестал быть ключевым, но был таковым в момент захвата камня, то считается, что камень не захвачен ни одной из сторон.

За каждый захваченный на конец игры малый Ведьмин камень вы получаете 1 очко, за захваченный большой Ведьмин камень вы получаете 3 очка.

Подсчитайте сумму полученных вами очков.

Задача выполнена частично, если ваша сумма больше, чем сумма противника.

Задача выполнена полностью, если ваша сумма как минимум на два очка больше, чем сумма противника.

3. Магические обелиски

В начале игры судьями выставляется два обелиска. За контроль каждого из обелисков игрок получает следующие модификаторы:

- армия получает по одному дополнительному кубу к своим кубикам сотворения и развеивания заклинаний. Эти кубики не учитываются для подсчета количества кубов, за превышение которого вы получаете штраф к *generality*.
- маг, находящийся в 6 дюймах от контролируемого отрядами из его армии обелиска, может использовать любое число кубов для сотворения заклинаний, даже больше, чем ему положено по уровню.
- если игрок использовал любой из этих дополнительных кубов, то один случайно выбранный отряд из армии игрока, находящийся в 6 дюймах от обелиска получает $d6$ магических ударов силы Toughness-1.
- если маг, находящийся в 6 дюймах от контролируемого обелиска использовал возможность колдовать на числе кубов, большем, чем ему положено по уровню, то маг получает -1 к своему значению Лидерства (если маг идёт в отряде, то отряд также получает -1 к своему значению Лидерства, также для этого конкретного мага/отряда этот модификатор применяется к лидерству, даваемому генералом армии)

Контролировать обелиск может отряд с US больше или равным 5 (монстры и персонажи не могут контролировать обелиски).

Задача выполнена полностью, если ваши отряды контролируют оба магических обелиска.

Задача выполнена частично, если ваши отряды контролируют один из магических обелисков.

4. Метеоритный дождь

В начале игры на столе судьями располагается 4 маркера. На начало 4-го хода за каждый маркер игроками бросается $d6$. На 4+ на этот маркер падает комета. Маркеры, на которые комета не падает, после броска должны быть убраны со стола. На оставшиеся маркеры ставится кубик с цифрой 1. На начало хода каждого из игроков за каждый оставшийся на столе маркер бросьте $d6$. При выпадении 1-3 ничего не происходит, но цифра меняется на +1. При выпадении 4+ комета упала. Бросьте $d6$ и умножьте полученное число на цифры на кубике, который соответствует этому маркеру. Все отряды (обоих армий, даже в ближнем бою), находящиеся в этой дистанции получают удар от падения кометы. Каждый отряд, получивший удар от падения кометы получает $2d6$ ударов силой Toughness-1. Магические спас-броски и спас-броски за доспехи от этих ударов применимы как обычно.

В конце игры подсчитайте количество контролируемых четвертей. Четверти могут контролировать только ключевые отряды.

Задача выполнена частично, если вы контролируете четвертей больше, чем противник.

Задача выполнена полностью, если контролируете как минимум на две четверти больше, чем противник.

5. Охрана военного обоза («Паровозик»)

Паровозик представляет из себя платформу 2" шириной и 4" длиной (колесничная подставка). Он располагается посередине короткой стороны стола и касается его края. Паровозик движется на 8" прямо по направлению к центру стола в начале каждого хода игры, до каких бы то ни было перемещений отрядов. Он блокирует ЛОС и является непроходимым участком местности. Он не может быть атакован или поврежден магическими или стрелковыми атаками. Любой отряд, касающийся паровозика, может быть подвинут с помощью него – переместите центр отряда по направлению движения паровозика, отряд должен располагаться лицом в ту же сторону, что был до перемещения. Но в любом случае, это не может привести к тому, что отряд окажется ближе 1" от отрядов противника.

В конце каждого хода игры подсчитайте количество ключевых отрядов в 6" от паровозика. Игрок, у которого таких отрядов больше, записывает себе 1 очко. В конце игры подсчитайте набранные таким образом очки.

Задача выполнена частично, если у вас очков больше, чем у противника. Задача выполнена полностью, если у вас очков как минимум в два раза больше, чем у противника.

Этикет турнира и прочие неигровые правила

На турнире вводится абсолютный сухой закон. Нельзя приносить с собой, распивать и приходить уже в распитии. Нарушение этого правила ведет за собой безусловную дисквалификацию.

Помните о том, что каждая игра на турнире ведется между двумя игроками, и участие в игре третьей стороны (в форме советов) может вызывать справедливое возмущение со стороны игроков. Подобное поведение расценивается как Мелкое нарушение (-5 турнирных очков), а при рецидиве может быть расценено и как Серьезное нарушение. Если в этом уличен зритель, то он может быть удален из зала.

Каждый игрок сам ответственен за правильность и играбельность своего ростера, а также за знание своих правил. Обнаружение ошибки в ростере или обнаружение того, что игрок во время игры неправильно использовал свои собственные правила себе на пользу, считается как Серьезное Нарушение (-10 турнирных очков). Также игра, на которой это нарушение было выявлено, автоматически засчитывается как Сокрушительная победа (20:0) не в пользу виноватого, на усмотрение судей. Виновный игрок должен будет переписать свой ростер в соответствии с правилами, и если после этого его армия перестанет удовлетворять правилам покраски на турнире, то он может получить 0 за покраску. Отговорки типа «Ну я же сдал ростер, и мне ничего не сказали» не принимаются.

Судейская коллегия оставляет за собой право трактовать весь свод этих правил как угодно широко и как угодно строго, на свое усмотрение, руководствуясь своим вкусом, опытом и представлением.