

Ивент по Batman: miniature game

Клуб мантикора 10 ноября 2018.



Расписание

10:30 - Начало регистрации;

11:00 - Начало

Первый тур. (11:00-13:30)

Перерыв на обед. (13:30-14:10)

Второй тур. (14:10-17:00)

17:00 - Церемония награждения памятными призами.



Требования:

Мероприятие носит, в первую очередь, развлекательный характер. Большая просьба к игрокам несколько ограничить свой пыл «силовых» ростеров.

Покрас моделей необязателен, но желателен для всех участников ивента.

Конверсии моделей должны быть узнаваемы, а вооружение полностью соответствовать заявленной модели.



Ростер

- Все игры на ивенте будут проходить на формат 350 очков репутации и 1500 \$.
Собираются по правилам представленным в книге правил.
- С собой необходимо иметь ростер в печатном или электронном виде, кубики и маркеры для отображения различных эффектов.
- Модели с тегом Legend, допущены с разрешения при регистрации. Дабы избежать множества таких банд.

Игроки будут разделены на 2 команды. Условно добрые и злые. Мультивселенная DC очень разнообразная и при желании вы можете быть «злым» бетменом и «добрым» джокером



БЭК

- После инцидента в Лекс-корп прошло около года. Большинство злодеев удалось остановить, их направили в Аркхем, Блек-гейт и другие значные места мира.

Мир медленно возвращался к обычной жизни. Людям пришлось привыкнуть к множеству супергероев и злодеев, оказавшихся запертыми в одном измерении. Инфраструктуру Готема и Метрополиса удалось отстроить почти до уровня «до инцидента».

- Лига справедливости в отличие от государств земли, не может прийти в себя до сих пор — при наличии нескольких Бетменов и других супергероев, не ясно кто главный и кто действительно желает миру добра. Опасность может исходить откого угодно.



- **Заклученных суперзлодеев распределяют по разным местам лишения свободы. Самых «сумасшедших» помещают в Архэмскую лечебницу. Применяются самые передовые средства защиты, роботы, силовые поля и многое другое.**
- **Главным бунтарём Архэма по прежнему остается Джокер, он быстро удаляется с прогулок и находится только в карцере. При его присутствии постоянно начинаются беспорядки, иногда с летальными случаями. Заперев множество суперзлодеев в одном месте, что же может пойти не так?!**



Игровые столы

Ниже будут перечислены 4 игровых стола первой половины ивента. Результаты игр повлияют на то какими будут вторая 4ка столов.

Некоторые из столов могут дать преимущество игроку или команде во втором туре.

Длительность всех игровых сценариев стандартная.



Первый стол: пещера Бетмена

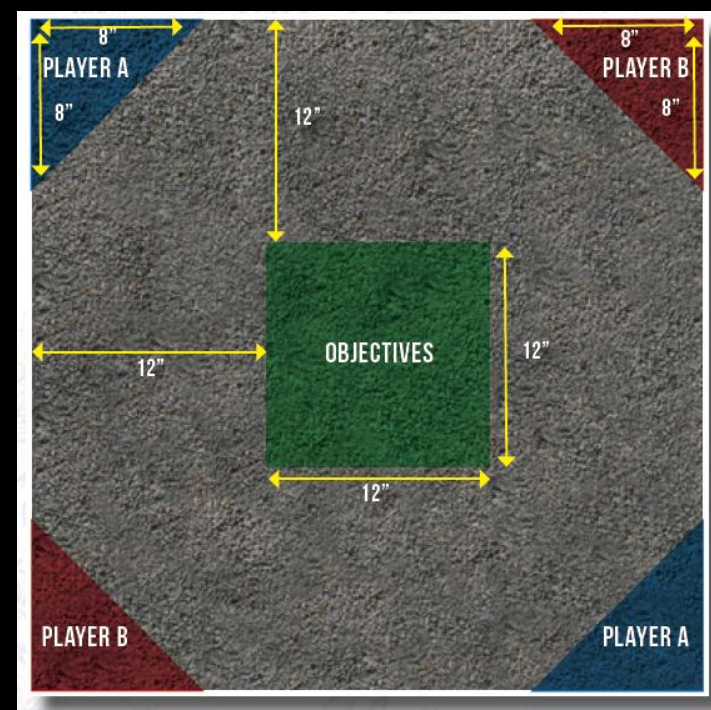
Пещера на острове была создана Бетменом ещё в начале своей карьеры. Она была передовой базой для решения «проблем» с заключенными на территории острова. В пещере хранится огромное количество полезных запасов – от высокотехнологического оборудования до медицинских препаратов.

Местность: Индустриальная часть острова с электростанцией по центру.

Миссия подчиняется всем правилам Secure the Area за исключением маркеров.

Для этой миссии доступны следующие маркеры: WayneTech High Technology, Medical Supplies, Ammo Crates, Loot ,Contraband.

Победа на данном столе дает команде: 2 grapple gun.



Второй стол: ботанические сады

После захвата заключенными острова, в ботаническом саду начался буйный рост странных растений, иногда не брезгающих полакомиться и человеком. Необходимо выяснить что же случилось в центре этого места.

Местность: закрытый стол, здание с большим количеством мусора и баррикад.

Миссия подчиняется общим правилам миссии Skirmish. На этом столе нельзя заканчивать в «btb» с растениями.

Победа на данном столе дает команде: 2 единицы Neurotoxic Drugs.



Третий стол: лаборатория «Титан»

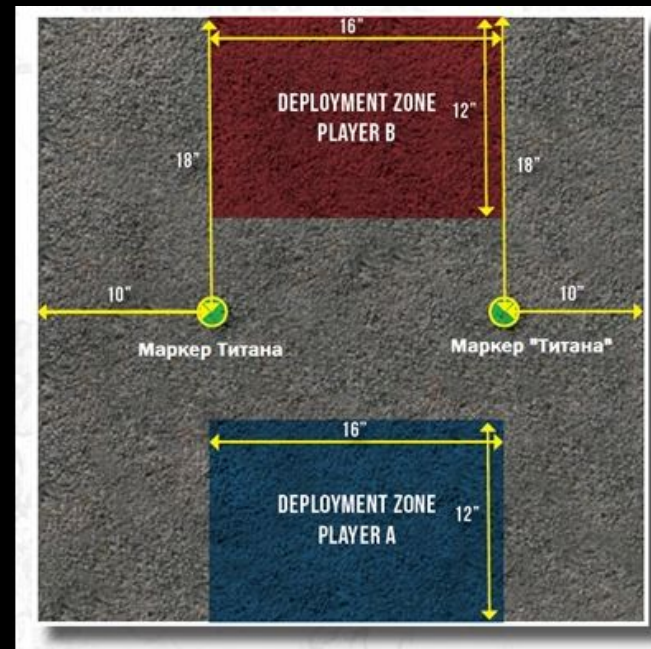
Слухи, о том что на острове разрабатывают и испытывают, на заключенных, разные препараты, ходили уже давно.

Лаборатория «Титан» одна из самых опасных. Это вещество способно превратить человека в машину убийства.

Местность: подземная лаборатория с большим количеством ящиков и бочек.

Миссия подчиняется общим правилам миссии Dirty Money. Оба маркера титана могут контролироваться любым из игроков. Если с точкой находится несколько моделей игроков, то захватившим считается тот игрок, больше моделей которого находится в btb на конец раунда.

Победа на данном столе дает команде: 2 Titan dose.



Четвертый стол: электростанция Аркхем.

Электростанция все еще обеспечивает электричеством коммуникации острова. В том числе и палаты интенсивной терапии, с огромным количеством маньяков внутри. Пора бы уже устроить веселье по полной, без «веселых» гостей тут не обойтись.

Местность: Индустриальная часть острова с электростанцией по центру.

Маркер электрощитка имеет следующий профиль: 2 Def/6End/light armour/bulletproof vest .

Победа на данном столе дает команде: возможность отключить всё освещение на столе на 1 раунд, исключая Fire drums.

