Ивент по Batman: miniature game

Клуб мантикора 20 мая.

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

- Все произошло 3 дня назад в здании LexCorp.
  Задолго до этого инцидента Лекс Лютор уже использовал все что возможно что бы победить Супермена. Но раз за разом терпел неудачу. Много месяцев Лекс искал выход из тупика, но данные со спутника зафиксировали вспышку межпространственной энергии.
  Лига отправилась в другое измерение! Это был шанс, который Лекс не мог упустить.

- Решив действовать Лютор взламывает сервера Аргуса и получает их наработки в технологии межпространственных переходов. Ключевым элементом телепортации оказался спидфорс. Он понял, что нужен спидстер уровня Флэша или выше.
  Лютер долго бился над тем, чем его заменить, так как настолько мощного спидстера найти, в такие короткие сроки, было невозможно. Лекс пошел на крайние меры – использовать остатки корабля Брейниака. При помощи инновационных технологий он создает прототип межпространственного коридора. И нанимает Спиди-квик, как спидстера, надеясь что даже силы начинающего спидстера, при поддержке высоких технологий, должно хватит.

- В ходе эксперимента машина Лютера таки разгоняет Спиди до возможностей Флэша, но происходит каскадный резонанс. Ее тело просто не выдерживает нагрузки и при открытии портала ее тело разрывается, устраивая взрыв, уничтожающий все здание LexCorp не оставив даже фундамента.

- Метрополис очень пострадал. Город превратился в мешанину из зданий разных эпох и реальностей. Властям не удалось сразу взять ситуацию под контроль. Чтобы не сделал Лютер, это пошатнуло ткань реальности, многие куски разных вселенных соединились. В городе почти разом появились все преступные группировки со всего света. Случалось даже немыслимое – клоуны-джокеры сражались за жизни людей, с Бэтменами вампирами.

  Власти Метрополиса объявили чрезвычайное положение и запросили помощь из всех ближайших городов. Комиссар полиции Гордон отправился в Метрополис, прихватив всех своих союзников, даже тех, кто стоит на грани закона.

Игровые столы

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

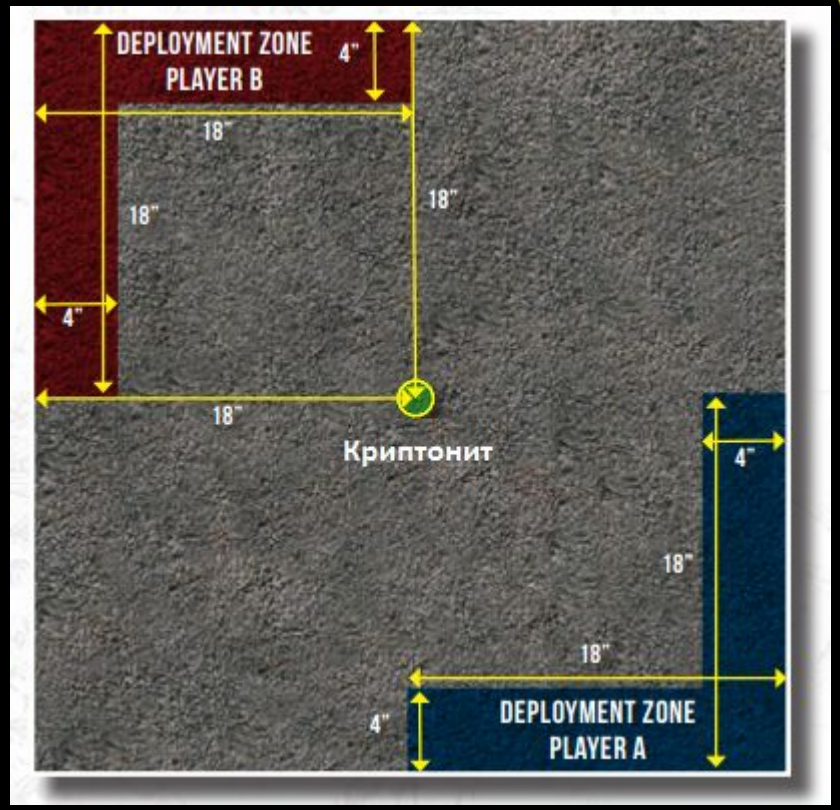
Некоторые из столов могут дать преимущество игроку или команде во втором туре.

Длительность всех игровых сценариев стандартная.

Первый стол: нападение на конвой

Переправка большого запаса криптонита привлекла внимание криминального мира Готема. Получат они его или нет, решится на столе.

В центре стола находится конвой перевозящий криптонит. Криптонит маркер -32 мм, за его контроль, игроки получают 3VP в ход. Дополнительно можно выбрать 2 точки, по книге правил. Они должны быть выставлены не менее чем в 8* центральной точки стола и в 6* друг от друга.
Игрок победивший на этом столе может улучшить своего подручного до 3 уровня криптонца.
Местность: участок дороги в городе.



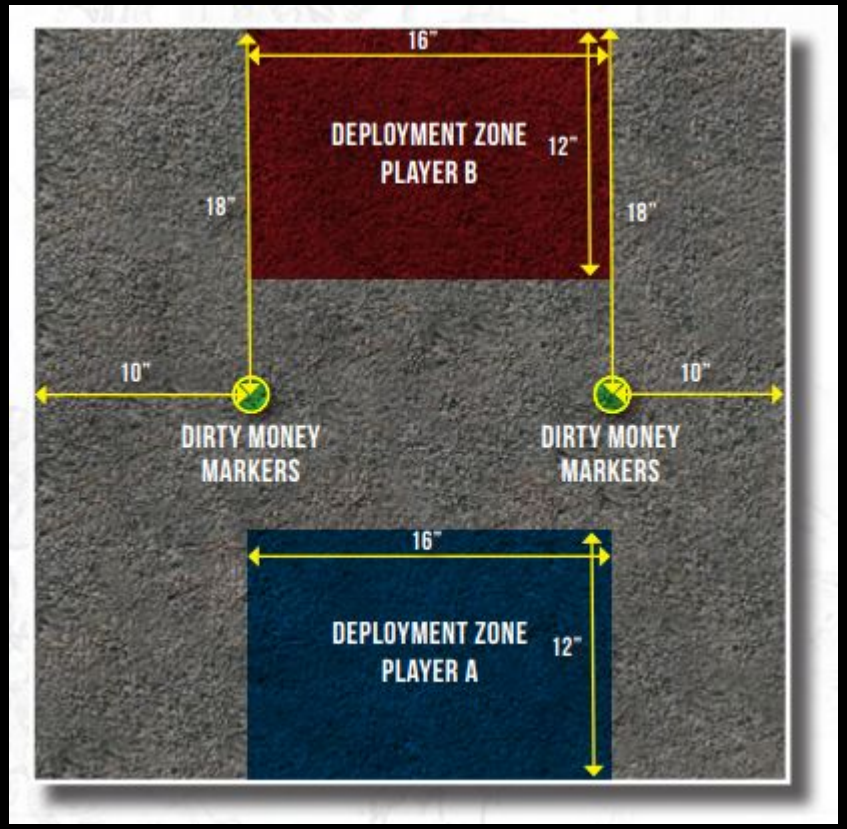
Второй стол: ограбление банка

Суматоха в городе это хороший шанс получить круглую сумму. Ну к то же пропустит такой шанс?

Маркер грязных денег 32мм, каждый из них приносит в ход 2 очка. Дополнительно можно выбрать 1 точку, по книге правил. Она должна располагаться не менее чем в 6* от других точек. Команда зла на этом столе ходит первая.

Победа на этом столе приносит **<u>команде</u>** по 200$ за каждые 2 очка контроля грязных денег.

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

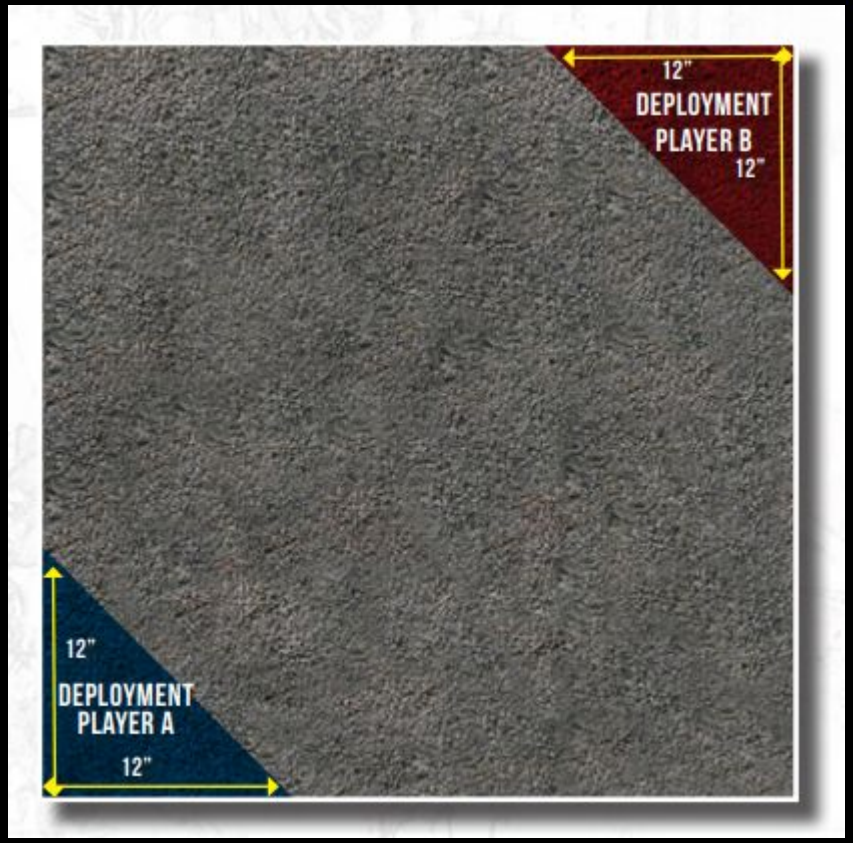


Третий стол: путь к спасению

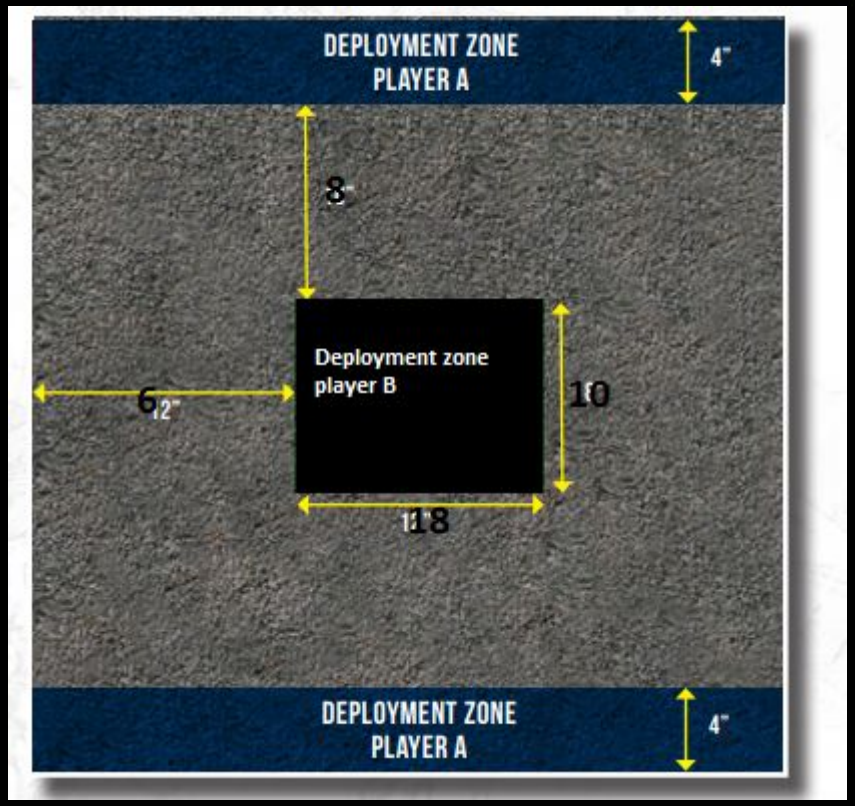
Хаос в городе привел к огромным жертвам среди населения города. Герои пытаются помочь людям выбраться, для этого им необходимо очистить коридор для спасающихся.

Игроки получают по 2 очка за каждую модель в вражеской зоне расстановки, на конец игры. Игра длится 6 ходов, без модификаторов. Дополнительно можно выбрать 2 точки, по книге правил на свой вкус. Они должны располагаться не менее чем в 6* от других точек. Игрок добра начинает игру в городской части стола, игрок зла в лесной.

Местность: окраина города переходящая в лесной массив.



Четвертый стол: логово преступников

Главная база злодеев была быстро найдена, самое время вернуть их за решетку.

Игрок добра начинает игру первым. Игроки выбирают точки по книге правил. У игрока зла может быть до 3х точек. Точки игрока зла должны находится в приделах его зоны расстановки. Игрок за добро ограничен 2 и может расставить их где угодно, но не ближе чем 6* к зоне расстановки игрока за зло. Так же за каждую К.О (только первый К.О) модель