

**Wiosenne Spotkania
z Warmasterem**



**VI-VIII Maj 2011r.
Podzamecze**

Niniejszym ogłasza się, że:

Zagłębie Warmaster Team, w osobach Grzeha i Kazjatora ma przyjemność powitać na kolejnym spotkaniu z cyklu „Wiosenne Spotkania z Warmasterem”. W dniach 6-8 maja 2011 roku, odbędzie się już V edycja tego konwentu.

Celem tej cyklicznej imprezy jest spotkanie się warmasterowej braci i mile spędzenie czasu przy bitewnych stółach, gdzie królować będzie WARMMASTER.

W programie przewidziana jest drużynowa kampania, w której „niezaprzyjaźnione” frakcje będą dochodzić swoich racji na polach bitewnych, gdzie o zwycięstwie decyduje przemyślna strategia, spryt i przystawki tutaj szczęścia.

Miejsce spotkania:

Szkola Podstawowa w Podzamczu

ul. Szkolna 6

42-440 Podzamcze

|

Czas:

6-8 Maj 2011 r.

Koszt:

Symboliczny, za nocleg (15PLN) i materiały drukarskie (???)

Nocleg:

Szkola Podstawowa w Podzamczu

Organizatorzy:

Grzeho - przygotowania, organizacja, logistyka.

Kazjator - przygotowanie informatora, dyplomów, opracowanie zasad kampanii.

Zasady Drużynowej Kampanii

Przygotowanie :

Dzielimy wszystkich przybytych, na 3 lub 4 osobowe drużyny.

- Sposoby podziału w zależności od ilości uczestników w tabeli poniżej :

Uczestników	Ilość drużyn	3 osobowe drużyny	4 osobowe drużyny	pauzujący
12	4	4	-	-
13	4	3	1	1
14	4	2	2	-
15	5	5	-	1
16	5	4	1	-
17	5	3	2	1
18	6	6	-	-
19	6	5	1	1
20	6	4	2	-

- Składy drużyn ustalone będą przez organizatorów, na miejscu spotkania.
- Każda drużyna posiada prowincje, których w toku kampanii może przybywać lub ubywać. Ilość prowincji decyduje o wyniku końcowym drużyny.
- Ilość prowincji na początku wynosi $4 * \text{wielkość drużyny}$ (na każdego generata przypadają 4 prowincje).
- Zrównoważenie ilościowe grup nie ma znaczenia, decyduje sumaryczna ilość prowincji, pomnożona przez współczynnik, o czym poniżej.
- Każda drużyna wybiera herszta swojej watahy.
- Kampania przewiduje rozegranie 3 bitew, przez każdego z graczy, jednak ilość ta nie jest obligatoryjna.

Przed pierwszą bitwą :

- Losujemy kolejność w jakiej drużyny deklarują ataki (max ilość możliwych deklaracji wynosi tyle, ile ilość generatów w drużynie).
- Ataki deklaruujemy tylko na drużyny przeciwne, nie na konkretnego gracza.
- Herszt w imieniu drużyny deklaruje w swojej kolejce, na którą drużynę planuje najechać.
- Jeżeli jakaś drużyna została zaatakowana, to automatycznie ubywa jej jedna deklaracja ataku, jeden z generatów musi stawić czoła najeźdźcy.
- Po dokonaniu deklaracji ataków, drużyny w tajemnicy przed innymi drużynami, deklarują, w której bitwie będzie walczył konkretny generat. Tak więc nie wiadomo na kogo się trafi.
- Wszystkie bitwy rozgrywane są według jednego scenariusza przedstawionego poniżej.

Kolejne bitwy :

- W kolejnych bitwach deklaracje ataków zaczynamy od drużyny posiadającej najmniej prowincji. W przypadku kilku takich drużyn, decyduje losowanie.
- Następnie postępujemy jak to opisano powyżej.

Obliczanie wyniku końcowego :

- Wynik końcowy drużyny wylicza się jako:

(Ilość prowincji * wielkość największej grupy czyli 4)

Wynik = -----

wielkość mojej drużyny czyli 3 lub 4

- Przy takim samym wyniku, o kolejności decyduje:
 - Wynik bezpośrednich starć drużyn mających ten sam wynik.
 - Różnica matych punkty (mate punkty oblicza się jako różnicę pomiędzy punktami zdobytymi, a straconymi).
 - Pozycja herszta w indywidualnej klasyfikacji.

Zasady specjalne (opcjonalnie) :

- Każda drużyna otrzymuje jedną, unikalną zasadę specjalną.
- Każdy z generatów w drużynie, może użyć tej zdolności, tylko raz w czasie bitwy.
- Zasady specjalne zostaną rozlosowane z listy poniżej:
 - +1Ld do jednego swojego rozkazu, deklaruwane przed rzutem.
 - -1Ld do jednego rozkazu przeciwnika, deklaruwane przed rzutem
 - +1A dla każdej podstawki, w jednym oddziale, w pierwszej turze walki (deklaruwane przed wykonaniem ataków).
 - +1Sv dla jednego oddziału, w pierwszej turze walki (deklaruwane przed wykonaniem ataków).
 - automatyczne rozproszenie jednego, wybranego czaru (nie można taczyć z innymi próbami rozproszenia).
 - +3 do rzutu na czar (nie można taczyć z innymi „dopalaczami”).

Wszelkie nieścisłości, wynikłe w czasie rozgrywania kampanii, rozstrzygać będzie niezawisty sąd kapturowy, w składzie tak tajnym, że nie mogą wymienić ni Grzeha, ni Kazjatara, gdyż konsekwencje tegoż czynu do przyjemnych należeć nie będą.

Wyroki zapadać będą, po wystuchaniu i zignorowaniu argumentów stron sporu, a wyrok zależy tylko od „widzimisię” składu sędziowskiego.

Decyzje sądu są ostateczne i nie podważalne, aczkolwiek sąd ów przekupny jest i możliwe jest uzyskanie tym sposobem, jego przychylności

Walczymy otwarcie jak na mężnych wojów przystało

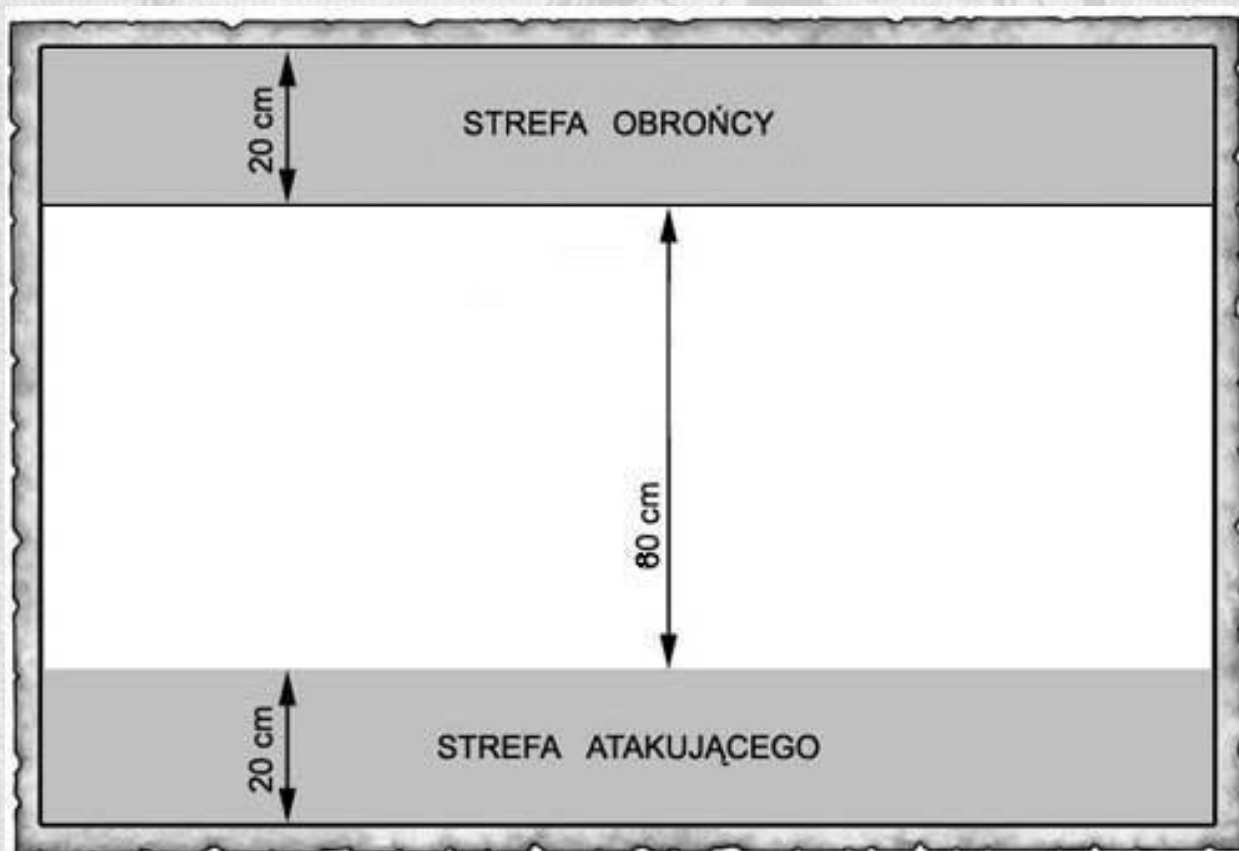
Przygotowanie i zasady rozstawiania:

Każdy z graczy przygotowuje armię na maksymalnie 2000 pkt. Minimalna wielkość armii to 1950 pkt. Obowiązuje limit jednostek jak na 2000 pkt.

Za stronę atakującą uważa się gracza drużyny, która na etapie deklaracji, zadeklarowała atak. Oczywiście oczywistością jest, że obrońcą jest drugi z graczy. Obrońca wystawia swoją armię jako pierwszy, natomiast atakujący rozpoczyna bitwę.

Mapa:

Strefy rozstawienia ilustruje mapka zamieszczona poniżej:



Czas trwania bitwy:

Bitwa trwa 6 tur.

Gracz, który doprowadził do ztamania lub zabicia generata, może, ale nie musi, kontynuować bitwę do końca swojej tury.

Zasady specjalne scenariusza:

W czasie gry obowiązują normalne zasady jak w czasie standardowej bitwy. Wyjątek stanowi punktowa zasada ztamania.



Wyniki

Tabela wyników

Moja drużyna						
Ja i moja armia						
Bitwa numer	Przeciwnik			Wynik	Duże Punkty	Małe Punkty
	Drużyna	Gracz	Rasa			
I					pkt	pkt
II					pkt	pkt
III					pkt	pkt
IV					pkt	pkt
V					pkt	pkt

Notatki



A series of horizontal lines for writing, overlaid on a faint background illustration of a character with long, flowing hair and large, dark wings. The character appears to be wearing a dark, possibly hooded garment. The illustration is rendered in a light, sketchy style, blending into the lined paper background.

