

# "ZcwK vol12 aka Challenger".

## 7-8 kwietnia 2018 festiwal Chorcon

### ZASADY OGÓLNE

- gramy na zasadach 8 edycji, z uwzględnieniem FAQ i Chapter Approved
- PROXY dozwolone tylko jeżeli rozmiarem i wyglądem przypominają oryginalny model – w razie wątpliwości prosimy o przesłanie zdjęć modeli do zawiedzenia
- WYSWiG nie jest obowiązkowy ale będzie punktowany
- gramy na stołach 72" na 48"
- gramy na "Beta Rules"
- RAI ponad RAW
- dozwolone jest używanie frakcyjnych kart taktycznych
- tereny i markery celów na stołach rozstawiają sędziowie
- las zawsze daje 50% zakrycia modelu na potrzeby covera i jest odpowiednio wysoki, poza modelami w slocie flyer w trybie lotu
- przed grą gracze powinni dogadać się, co jest jakim terenem: impas traktujemy jakby był solid i nie ma możliwości przechodzenia przez niego, ale nadal jest możliwość aby modele z fly nad nim przelatowały
- table do końca trzeciej tury oznacza 20 do 0 dla tejblującego, w przypadku table w turze cztery+ gracz któremu pozostały modele gra do końca 5 tury, następnie podliczacie zdobyte VP
- na początku pierwszej tury, od razu po dobraniu kart taktycznych każdy z graczy ma możliwość ich zdiskardowania i dobrania kolejnych które musi zatrzymać.
- karta dociągnięta w turze, w której nie można jej już wykonać, ale można ją było wykonać od początku gry liczona jest jako wykonana na koniec tury i zawsze daje 1VP (poza kingslayer oczywiście), gracz może zdecydować o jej odrzuceniu, ale robi to podczas doboru kart
- karty ktrych wykonanie jest fizycznie niemożliwe (np "Witch Hunter" kiedy przeciwnik w rozpisce nie posiada psykera) można od razu discardować i dobrać kolejną na jej miejsce
- gracze powinni posiadać czytelna, wydrukowaną rozpiskę, w której wskazany jest "Warlord" oraz "Warlord Trait" + moce psioniczne posuadane przez psioników. Uczestnicy powinni posiadać zasady armii, z której korzystają w formie umożliwiającej przeciwnikom i sędziemu zapoznanie się w sprawny sposób, ew. braki (czyli brak możliwości sędziego w treść zasady) rozpatrujemy, jakby danej zasady nie było.
- graczom przyłapanym na ewidentnym oszustwie zostaje automatycznie wykluczony z turnieju

- od decyzji sędziego nie można się odwołać
- wyniki dostarczamy sędziom asap, inaczej wzbudzicie ich gniew :P

## PUNKTACJA

Na końcowy wynik turnieju składa się suma DP z:

- suma DP z rozegranych gier
- ocena aspektu modelarskiego armii
- WYSIWYG

Aspekt modelarski

Od 0 do 15DP - oceniane będą poziom malowania, spójność kolorystyczna, zgodność z uniwersum, innowacyjność, wykonanie podstawek oraz ogólna technika malowania armii.

Aspekt modelarski oceniają będą osoby prowadzące swoje studia malarskie:

- Wojciech Puksza
- Rafał Mikiciuk

## WYSIWYG

Jeżeli go masz, do punktacji końcowej dodajemy +5DP. Modele nie muszą mieć na sobie wszystkich detali jak granaty, artefakty - pistolet w kaburze może robić za jakikolwiek pistolet ect.

Ważne jest, żeby zgadły się najbardziej charakterystyczne i widoczne elementy wyposażenia.

Punkty za WYSIWYG będą przydzielali sędziowie

Różnica VP.....wynik bitwy

0-1 .....	10 - 10
2-3 .....	11 - 9
4-5 .....	12 - 8
6-7 .....	13 - 7
8-9 .....	14 - 6
10-11 .....	15 - 5
12-13 .....	16 - 4
14-15 .....	17 - 3
16-17 .....	18 - 2
18-19 .....	19 - 1
20+ .....	20 - 0

MISJE:

Misja No1

Melstorm of War: "Kill Confirmed" z "Chapter Approved 2017"

Zasady dodatkowe: brak

Misja No2

Melstorm of War: "Targets of Oppurtunity" z "Chapter Approved 2017"

Zasady dodatkowe: Kill Points

Misja No3:

Melstorm of War: "Race to Victory" z "Chapter Approved 2017"

Zasady dodatkowe: Kill Points

Misja No4:

Melstorm of War: "Sealed Orders" z "Chapter Approved 2017"

Zasady dodatkowe: Kill Points