

GEHEIMNISNACHT

ZASADY ROZGRYWKI

GDZIE: Centrum Hobbystyczne Games Workshop, ul. Złota 54, Warszawa

KIEDY: Sobota, 03.11.2012, godz. 13:00 – 15:00

PRZYGOTOWANIA:

Aby wziąć udział w zabawie, należy przynieść ze sobą dowolny, pomalowany model przedstawiający pieszą postać (typ jednostki: Piechota – ale nie Piechota Potworów). Model powinien przedstawiać szeregowego żołnierza z dowolnej armii za wyjątkiem: Wampirów, Królów Grobowców i Demonów Chaosu. Modele dowódców i postaci są dozwolone, jednak będą traktowane tak, jakby były szeregowym żołnierzem tej samej jednostki. Postać gracza będzie mogła korzystać z takiego ekwipunku, jaki znajduje się na modelu (nawet, jeśli normalnie taki ekwipunek nie byłby dozwolony!). Nie używamy magicznych przedmiotów, czarów, znamion Bogów Chaosu i tym podobnych.

Dodatkowo, (opcjonalnie) gracz może przynieść drugi pomalowany model, przedstawiający jego postać po przemienieniu się w zombie. Ten model musi być identyczny z pierwszym, ale wymodelowany i pomalowany tak, by wyglądał na zombie. Pozwoli on graczowi kontynuować zabawę nawet, jeśli jego postać przemieni się w zombie!

ZASADY GRY:

Gra toczy się na stole 48"x48". Gracze rozstawiają swoje modele w odległości do 6" od centrum stołu, zombie są rozstawiane do 6" od dowolnej krawędzi stołu, przodem w kierunku centrum stołu. Gracze automatycznie rozpoczynają grę. Każdy z graczy kieruje tylko swoją postacią. Gra toczy się według zasad Warhammera, z poniższymi wyjątkami:

- każdy model traktowany jest jak jednoosobowy oddział
- gracze nie mogą atakować postaci innych graczy – chyba, że zamienili się w zombie!
- całkowicie pomijamy fazę magii
- w walce wręcz nie obliczamy wyników walk i nie rzucamy testów złamania
- każda postać gracza może na koniec rundy walki wykonać reorganizację jak po wygranej walce
- gdy model straci ostatnią ranę, należy rzucić kostką: 1-4 Powalony, 5-6 Ginie
- modele Powalone nie mogą wykonywać żadnych akcji dopóki nie wstaną, mają WW 0 i jeśli otrzymają ranę w walce wręcz, automatycznie giną. Wstają na 4+ na koniec swojej fazy ruchu, odzyskując 1 ranę.
- mają zastosowanie poniższe zasady specjalne:

ZOMBIE

PORUSZANIE ZOMBIE

Zombie nie są kierowane przez żadnego z graczy. Każdy nie związany walką zombie porusza się zawsze w kierunku najbliższego widocznego modelu gracza (omijając przeszkody), szarżując na niego jeśli to możliwe. Zombie reagują na hałas, więc jeśli w odległości do 8" od zombie znajduje się model gracza, który wykonał jakąkolwiek akcję (ruch, strzał, walka) w tej turze, to zombie może iść w jego kierunku nawet, jeśli go nie widzi (nie może jednak szarżować na niewidoczny model). Jeżeli zombie nie widzi ani nie słyszy żadnego wroga, idzie po prostu naprzód (omijając przeszkody)!

WALKA Z ZOMBIE

Jak wiadomo, zabicie zombie nie jest łatwe – trzeba zniszczyć mózg. Zombie, które stracą ostatnią ranę, są Powalone na wyniku 1-5, a usuwane z gry tylko na wyniku 6.

ZAKAŻENIE

Walka wręcz z zombie jest wyjątkowo niebezpieczna, bo wystarczy jedno zadrapanie by samemu stać się żywym trupem! Za każdym razem, gdy postać gracza zostanie trafiona przez zombie (nawet jeśli nie zostanie zraniona) otrzymuje jeden znacznik Zakażenia (można użyć kostki). Każdy gracz, którego postać ma choć jeden znacznik Zakażenia na początku swojej tury, musi natychmiast rzucić K6. Jeśli wynik jest wyższy od ilości znaczników Zakażenia, nic się nie dzieje. Jeśli jest równy lub niższy, postać zamienia się w zombie!

ZAMIANA W ZOMBIE

Model postaci, która zginęła lub w wyniku zakażenia zamieniła się w zombie jest natychmiast zamieniany na model zombie. Jeśli gracz przyniósł swój dodatkowy model reprezentujący jego postać w wersji zombie, należy użyć tego modelu. W przeciwnym wypadku należy użyć dowolnego nieużywanego modelu zombie. Jeżeli użyty został model gracza, ma on kontrolę nad swoim przemienionym w zombie bohaterem (jednak nie może atakować innych zombie). Jeżeli użyty został inny model, gracz traci kontrolę nad swoją postacią i odpada z gry. Jeżeli w chwili przemiany postać gracza była w walce wręcz z zombie, walka jest przerywana a modele odsuwane tak, by znajdowały się 1" od siebie. Jeśli w tej samej walce uczestniczyły również inne postaci graczy, walka trwa nadal lecz przemieniona postać walczy teraz przeciw swoim niedawnym towarzyszom!

KONIEC GRY

Gra kończy się o godzinie 15:00, lub gdy wszystkie zombie zostaną zniszczone lub gdy wszystkie postaci graczy zginą lub zamienią się w zombie. Zwycięzcą jest ten z graczy, którego postać zabiła najwięcej modeli (w tym innych graczy, jeśli zamienił się w zombie), należy więc liczyć ofiary! (Najlepiej kłaść obok gracza modele, które wyeliminował)