



ВВЕДЕНИЕ В СОРЕВНОВАТЕЛЬНУЮ ИГРУ

В мирах смертных встречаются армии всех видов и размеров, с уникальными сильными и слабыми сторонами, но чтобы по-настоящему испытать генеральский характер в качестве командующего, они должны находиться в равных условиях. Это и является целью соревновательной игры.

В то время как сюжетные игры позволяют вам собирать армию на основе сюжета или истории, а открытые игры разрешают вам включить любые понравившиеся модели, соревновательные игры дают вам возможность проводить сражения войсками, которые целенаправленно сбалансированы относительно друг друга. Как вы увидите, есть несколько способов выбрать армию для соревновательной игры.

Далее в этом разделе вы найдёте наши правила Генеральных Сражений, которые могут быть использованы в захватывающих турнирах, которые позволят

вашей армии провести соревновательную игру против дружественных игроков. Вы найдёте подробные дополнительные правила для участия в турнире, а также подробную очковую систему, которая присваивает значение каждому возможному отряду в линейке *Вархаммер: Эра Сигмара*. Используя эту систему, вы и ваш оппонент сможете собрать свои армии, основываясь на заранее оговоренной сумме очков, специально предназначенной для того, чтобы обеспечить равенство ваших войск насколько это возможно. Вам не придётся ждать турнира, чтобы использовать правила Генеральных Сражений, помимо этого,

они также дают прекрасную основу для ознакомительных игр. Также в этот раздел включены шесть планов сражений, разработанных для игры в рамках турнира Генеральных Сражений, но это не может остановить вас использовать их в любых своих играх.

Существуют и другие методы выбора армии, которые не связаны с суммированием очков, но всё же подходят для формата соревновательных игр. Например, вы и ваш оппонент можете собрать армии, которые будут иметь определённое количество **ГЕРОЕВ, МОНСТРОВ, МАГОВ** или именных персонажей.





Альтернативно вы можете использовать характеристики Ранения, указанные в каждом боевом свитке отряда, в качестве ориентира, или установленного верхнего предела количества ран, которое может иметь отряд, или фиксированной суммы ран, которую в совокупности может иметь армия. Это лишь несколько примеров путей организации армии для проведения соревновательных игр – вы и ваш оппонент можете выбрать любую понравившуюся систему с обоюдного согласия.

Собирание армии для соревновательной игры представляет собой более сложный процесс, чем для открытой игры или сюжетной игры. Во-первых, он будет включать обсуждение между вами и оппонентом, в котором вы определите параметры своей игры. Затем, независимо от выбранного метода подбора армии, придётся совершить некоторые подсчёты. Поэтому в соревновательных играх игра начинается до выставления первой миниатюры на поле боя, поскольку ваши решения на этом этапе, вероятно, повлияют на исход сражения. Потратите вы много очков

на мощные модели и рискнёте быть захваченным большим войском? Имеющееся у вас знание отрядов будет иметь решающее значение в процессе выбора армии, знание войска оппонента может оказаться столь же важным. Сначала сделать этот выбор может быть трудно, но после того, как вы найдёте идеальный баланс своей армии, вы сможете использовать эту формулу снова и снова для большего эффекта, и это в свою очередь сможет сориентировать вас, когда зайдёт речь о расширении коллекции.

Есть бесчисленное множество преимуществ в соревновательных играх. Сражение между армиями, которые являются в равной степени сбалансированными, станет решающим испытанием вашего стратегического мышления, и зачастую исход такого столкновения трудно предсказать. Однажды остановившись на конфигурации армии, вы, в сущности, получите войско возьми-и-играй, которое можно выставить на любой стол, против любого оппонента без необходимости согласовывать правила и историю сражения, как в сюжетных играх. Соревновательная

игра идеальна для обучающих лиг и турниров, т.к. даёт чёткие указания по поводу размера и силы принимающих участие армий, а также гарантирует то, что все сражения пройдут настолько справедливо, насколько это возможно. Также введение ограничений на армию облегчает контроль на протяжении игры, и как таковая соревновательная игра идеально подходит для быстрого сражения в вашем местном магазине Games Workshop.

Следующий раздел содержит больше подробностей о различных типах соревновательных игр, которые вы можете опробовать, каждый из них предлагает вдохновляющие системы построения и расширения вашей армии, или придумывание своей собственной вместе с системами соревновательных игр. Но не смотря на захватывающий и приятный процесс конструирования идеальной армии, истинный генерал будет удовлетворён только после того, как его войско совершит вылазку и достойно покажет себя на поле боя. Соревновательная игра зовёт – и слава ждёт вас!

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ И ТУРНИРЫ ВАРХАММЕР: ЭРА СИГМАРА

Замечательной особенностью хобби Games Workshop является уровень, который даёт возможность коллекционерам общаться. Хоббисты могут соединяться через организованные клубы, встречаться, находить друзей, и играть в *Вархаммер: Эра Сигмара* в благоприятной дружественной обстановке. Интернет сделал этот процесс легче, чем раньше, особенно для тех, кто не всегда попадает в магазин Games Workshop.

Хорошим началом будет поиск в интернете Вархаммер-клуба вашего города. Вы увидите, насколько велики их популярность и шансы обнаружить один из них рядом с собой.

Повсюду в хоббийном мире варгеймов игровые мероприятия и турниры проходят практически

каждые выходные.

Где бы вы не находились, скорее всего найдёте турнир в пределах досягаемости в ближайшее время, который стоит посетить.

Вы не только попадёте на встречу с тёплым и гостеприимным сообществом приятелей-хоббистов, но и сыграете несколько отличных игр, увидите несколько поистине поразительно выглядящих армий. Часто специально для мероприятий бывают разработаны «домашние» правила, и два турнира никогда не проходят одинаково, посещение событий – захватывающе и интересно.

Чтобы найти одно неподалёку от вас, просто введите «турнир по Эре Сигмара» и свой город или субъект в интернет-поисковик и будьте готовы отправиться на войну.





ПОШАГОВЫЕ КАМПАНИИ

Гениально проста, прямолинейна и чрезвычайно приятна структура кампании, испытанная и проверенная пошаговая кампания позволит вам свести старые счёты и приобрести абсолютно новые – всё во имя дружеского состязания, конечно! Здесь вы узнаете, как осветить путь к вершине по одной ступеньке за раз.

Отличный способ провести вашу армию по шагам соревновательной игры – принять участие в пошаговой кампании. Такие кампании просты в проведении и универсальны для игры, что делает их идеальными для игровых групп и обучающих лиг. Пошаговые кампании с незамысловатыми правилами являются отличным событием для первой проверки вашей армии в соревновательной игре – они также идеально подходят для опытных игроков, стремящихся с достоинством пройти суровое испытание сражениями!

В простейшей форме пошаговая кампания вовлекает участников, пытающихся проторить путь на

вершину «лестницы», победив своих товарищей. Чем больше сражений вы выиграете, тем выше будете подниматься по лестнице.

Концепция кажется простой, но может давать обширный простор стратегии. С умом выбирайте своих оппонентов, поскольку следующее сражение может подвинуть вас на верхнюю позицию – или отправить прямо на дно! Самое сложное в плане балансирования на головокружительных высотах лестницы – удержаться на вершине. Позиция чемпиона является самой рискованной, поскольку каждый игрок будет претендовать на его смещение.

Вы можете использовать любые правила, представленные в этой и других публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара*, когда проводите свои сражения, но пошаговые кампании особенно хорошо подходят к соревновательным играм. Просто выберете соответствующую систему, которую хотите использовать, и убедитесь, что все участники ей руководствуются при сборе своих армий. Ниже вы найдёте пример пошаговой кампании, которую можно играть – или использовать в качестве вдохновения для создания своей собственной – а также некоторые советы и подсказки, как сделать вашу кампанию более увлекательной.





ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ЛЕСТНИЦА КОМАНДОВАНИЯ

Пошаговая кампания *Вархаммер: Эра Сигмара* – отличный способ организовать простую игровую лигу в клубе. Игроки бросают вызовы на бой друг другу с целью подняться по лестнице, и любой, находящийся на вершине, считается действующим чемпионом.

БЕГ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Концепция лестницы действительно очень проста. Список всех игроков, принимающих участие, является дополняемым, первый присоединившийся игрок получает номер один, второй – два и т.д. Когда новые игроки присоединяются к лестнице, они добавляют свои имена в конец списка и берут следующие номера.

Так лестница с шестью игроками имела бы список с шестью именами и номерами от одного до шести. Если два игрока позже присоединятся к лестнице, они получат позиции семь и восемь и т.д.

Когда игроки на лестнице сражаются в битве, результат повлияет на их положение на лестнице, как описано в последующих правилах. Всё, что вам нужно сделать, чтобы сыграть на лестнице, это выбрать желаемого оппонента из лестницы и устроить сражение!

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

РАССТАНОВКА

Расставьте обе армии как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОБЕДА

Определите победителя как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.



ПОДЪЁМ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Если победитель сражения занимал низшую позицию на лестнице из двух игроков, то он меняется местами со своим оппонентом. Если победитель занимал высшую позицию на лестнице, он меняется местами с игроком, который находится прямо над ним, за исключением случая, когда он занимает самую вершину, тогда проигравший спускается на одну ступеньку лестницы ниже. В случае ничьей игроки остаются на своих текущих позициях. Например, если игрок пять выиграл сражение у игрока три, они меняются местами. Но если игрок три одержал победу над игроком пять, то он меняется местами с игроком два.

В дополнение к вышесказанному все, кто не участвуют в игре в течение месяца, спускаются на самый низ лестницы, ниже всех игроков, которые играли в прошлом месяце.

Игрок на вершине лестницы является действующим чемпионом!

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Лестницы являются отличным способом запуска простой лиги, и легко подвержены изменениям, если вы захотите добавить больше деталей или сложности.

Например, вы можете разрешить игрокам использовать любые планы сражений, представленные в любом месте этой книги или в любых других публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара* или договориться, что они будут использовать определённые правила Времени Войны в своих играх.

Вы также можете изменить способ выбора армий игроками. Например, можно договориться, что игроки будут набирать боевые шайки по правилам Пути Славы или выбирать армии по правилам Генеральных Сражений.

Последнее, но не менее важное, вы можете привязывать специальные игры и мероприятия, которые проходят в вашем клубе или игровой группе, к лестнице. Возможно, в конце каждого месяца будут устраиваться специальные многопользовательские сражения между верхними игроками. Или в конце года вы могли бы раздавать памятные призы и грамоты игрокам за достижения, такие как удержание первого места самый продолжительный период времени, участие в наибольшем количестве сражений, прохождение наибольшего количества ступенек за месяц и т.д.



ТУРНИРНЫЕ ИГРЫ

Турниры – идеальный способ сравнить свою армию и лидерское мастерство с дружественными игроками, а также встретиться с новыми людьми и пополнить хоббийную копилку советов. Среди мероприятий всего мира вы наверняка найдёте то, которое вас вдохновит.

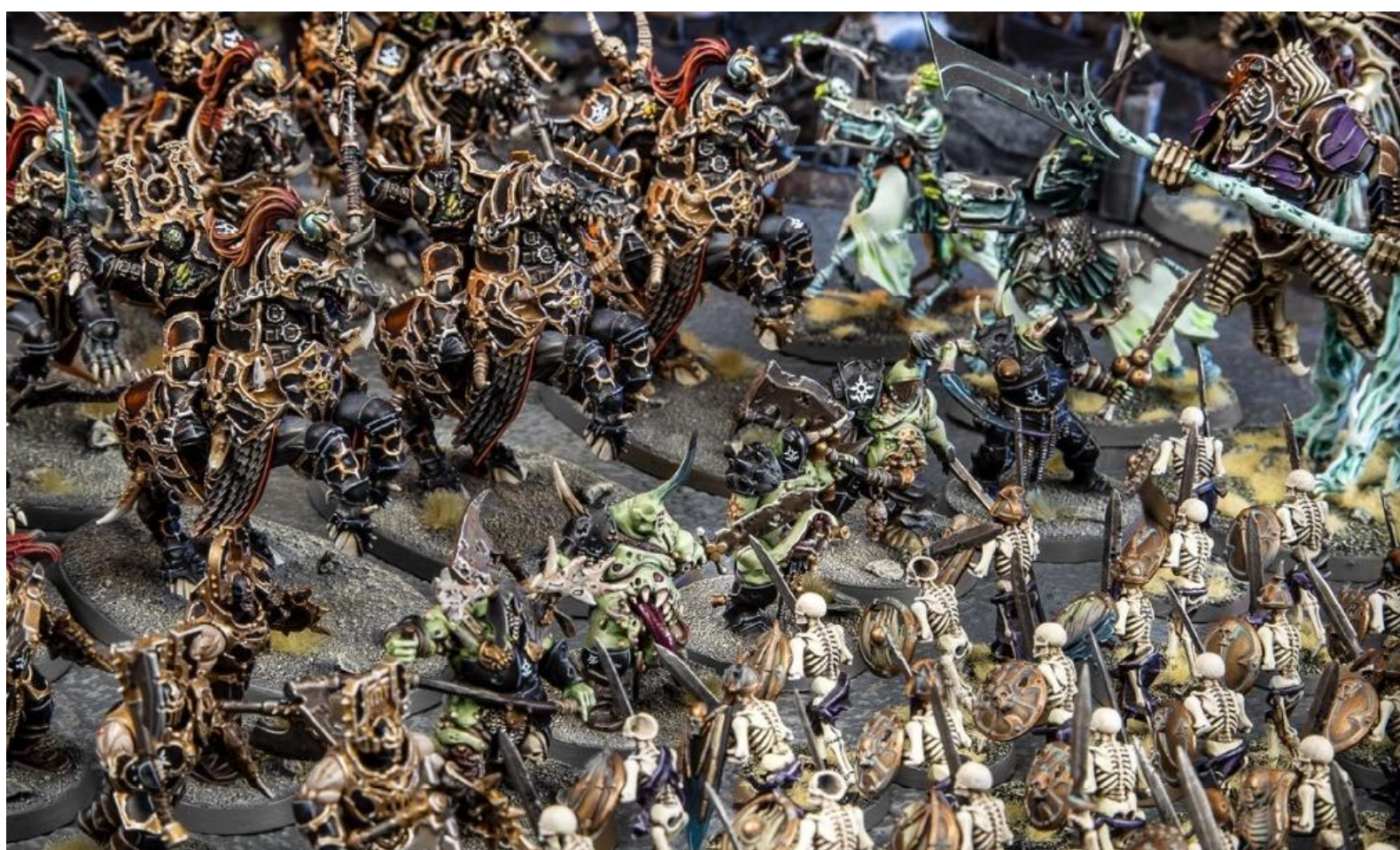
Турниры – популярная разновидность структурированных игр, разработанная для того, чтобы предоставить игрокам площадку для демонстраций своих армий. Правила Генеральных Сражений, представленные в этом разделе, представляют собой отличный пример игры турнира, но когда доходит до организации состязательных игровых мероприятий, пределов поистине не существует. Если вы предпочитаете сюжетную составляющую *Вархаммер: Эра Сигмара*, то можете создать тематический турнир, ограниченный рядом событий, происходящих в мирах

смертных. Или организовать простой открытый турнир на выбывание, основанный на карте кампании. Всё для того, чтобы вам и дружественным игрокам было интересно, может быть использовать для создания захватывающего турнира.

На следующих страницах вы найдёте подробную информацию о том, как принять участие в турнире или даже запустить его. Трон из Черепов – одно из таких легендарных турнирных мероприятий, которое проходит каждый год в мире Вархаммер в Ноттингеме, Великобритания.

Это важная дата в ежедневнике любого хоббиста, игроки собираются со всего мира, чтобы принять участие в этом захватывающем мероприятии.

Планы сражений, представленные в этом разделе, разработаны для турниров Генеральных Сражений, но могут быть использованы в любой игре *Вархаммер: Эра Сигмара*. Наряду с существующими играми «экшен», эти планы сражений приносят ещё больше фана, чем соревновательные игры между армиями в турнире, и вы целиком окунётесь в концепцию соревновательных игр и состязаний.





Турниры *Вархаммер: Эра Сигмара* проходят по всему миру каждую неделю. Многие из них организованы магазинами Games Workshop, в то время как сотни других проходят в результате героических усилий местных игровых клубов. В этих домашних турнирах организаторы часто создают эксклюзивные планы сражений и наборы правил специально для мероприятия. Независимо от того, играете вы в турнире, который придерживается правил Генеральных Сражений, представленных на последних страницах, или включает свои собственные, специально разработанные правила, он обязательно будет захватывающим соревнованием и полезным опытом в хобби.

Прежде всего, основной компонент всех турниров *Вархаммер: Эра Сигмара* – фан. Несмотря на то, что там, безусловно, дружественное соперничество, упор

делается на вовлечение и взаимодействие. Хоббисты всех возрастов и уровней опыта поощряются, чтобы собраться вместе и играть. Кроме того, игровые турниры – отличный способ познакомиться с различными сторонами хобби, включая моделирование, покраску и коллекционирование.

В центре каждого мероприятия – дух товарищества и фан, призы, присуждённые обычно со спортивной беспристрастностью, мастерство покраса и позитивный настрой – на самом деле они побеждают в играх. Действительно, возможно выиграть несколько турниров без победы в отдельной битве!

Всё, что вам нужно, чтобы принять участие в турнире, это ваша армия и энтузиазм, но рекомендуем также взять с собой «турнирный комплект». Он не должен быть масштабным, но

кубики и рулетка, несомненно, необходимы, а клей для пластика или супер клей пригодится для быстрого ремонта боевых машин или оказания первой помощи любому тяжело раненому миниатюрному воину.

Так что если вы великолепный игрок, увлечённый художник по миниатюрам, грамотно экипированный боец или просто любите заводить новых друзей и общаться со старыми товарищами, обратите внимание на турнир, проходящий в вашем городе. Он будет рад принять вас, и как только вы узнаете, насколько фановым он может быть, то вдохновитесь на расширение своей армии, оттачивание своего полководческого умения и совершенствование своего комплекта для следующего захватывающего мероприятия по *Вархаммер: Эра Сигмара*. Увидимся там!



СЛОВАРЬ

Matched play – соревновательная игра

Ladder campaign – пошаговая кампания