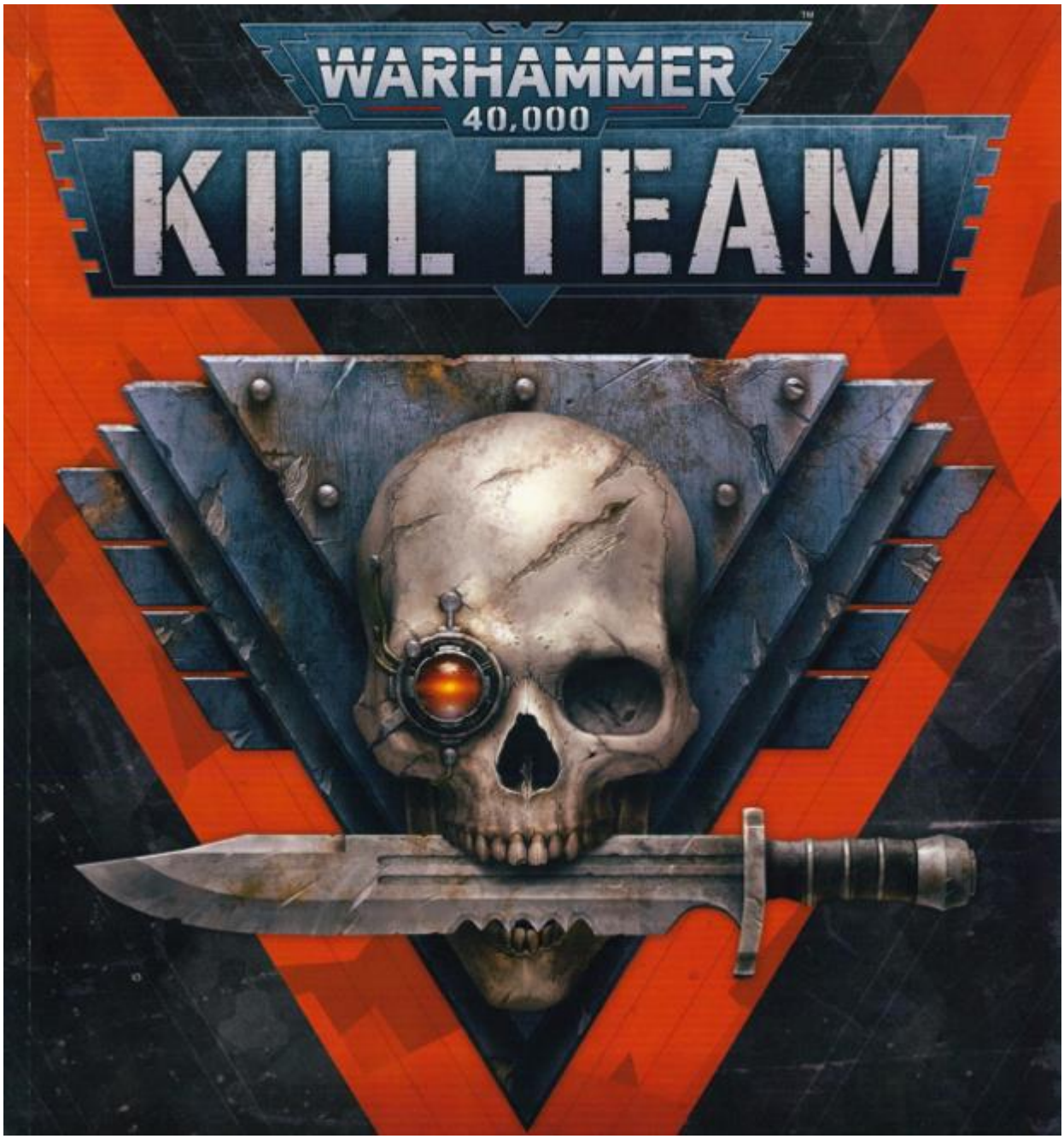
KILL TEAM (3-Я РЕДАКЦИЯ).

Правила для игры на русском языке.



Автор перевода похоронен в безымянной могиле одного из миров смерти Темного Империума и имя его неизвестно.

Оглавление.

Предисловие-3
Общие положения и введение в игру. - 4
Суть игры Kill Team - 4
Что нужно, чтобы начать играть - 4
Подготовка к игре. - 5
SCOUTING – 6
KILL OP – 7
CRIT OP – 7
TAC OP – 7
PRIMARY OP – 8
Победные очки и Операции (Ops) – 6
Как проходят раунды (Turning Points) – 9
Стратегическая Фаза (Strategy Phase). – 9
Боевая Фаза (Firefight Phase) – 11
Приказы – 11
Оперативники и действия – 12
Оперативники (Operatives) и Datacards – 12
APL – 12
MOVE – 12
SAVE – 12
WOUNDS – 12
ATK – 13
HIT – 13
DMG – 13
Правила оружия (Weapon Rules). – 14
Действия (Actions). – 15
Универсальные действия – 16
Действия передвижения – 16
REPOSITION – 16
DASH – 16
FALL BACK – 17
CHARGE – 17
Terrain and Movement (Террейн и передвижение) – 18
CLIMBING (Карабканье) – 18
DROPPING (Drop, падение, спрыгнуть) – 18
JUMPING (Jump, прыжок) – 19
Остальные универсальные действия – 20
PICK UP MARKER – 20
PLACE MARKER – 20
Shoot. Стрельба – 20
COVER (Укрытие) – 21
VISIBLE (Видимость) – 21
TARGETING LINES – 21
RETAINED - 22
OBSCURED (Загороженный) – 22
RESOLVED - 23
Стрельба с возвышенности. (Vantage). – 25
FIGHT. Ближний бой – 27
Counteract (контрдействие). – 28
KEY PRINCIPLES – 29
BASES (Базы) – 29
CONTROL RANGE – 29
DAMAGE (УРОН) – 29
Wounded – 29
Injured – 29
DICE. (Кубики) – 29
DISTANCE (Расстояние) – 30
WITHIN. (В пределах “) – 30
WHOLY WITHIN. (Полностью в “) – 30
EQUIPMENT – 30
UNIVERSAL EQUIPMENT – 31
INTERVENING. – 35
KILL ZONE FLOOR – 35
KEY WORDS. – 35
MARKERS – 35
KILL ZONES (Килл Зоны) – 36
Terrain Types (Типы террейна) – 36
Heavy (Тяжелый) террейн – 36
Light (Легкий) террейн – 36
Blocking (Блокирующий) террейн – 37
Vantage (Высота) – 37
Acessible террейн – 38
Insignificant (незначительный) террейн – 38
Exposed террейн – 38
KILL ZONE TYPES. (Виды Килл Зон) – 39
Ключевые обозначения Килл Зоны. – 39
KILL ZONE VOLKUS. (Килл Зона Волкус) – 40
Stronghold (крепость) – 41
Large Ruin (длинная руина) – 41
Small Ruin (маленькая руина) – 41
Heavy Rubble (тяжелые обломки) – 42
Light Rubble (легкие обломки) – 42
CITYFIGHT (бой в черте города). – 42
CONDENSED STRONGHOLD (тесная крепость) – 42
GARRISONED STRONGHOLD (крепость с гарнизоном) – 42
DOOR FIGHT (бой в дверях) – 42
KILL ZONE Gallowdark. (Килл Зона Галлоударк) – 43
Wall Terrain (стена) – 43
Hatchway (Люк) – 44
Управление люком (Operate Hatchway) – 45
CLOSE QUARTERS (Тесное окружение) – 45
CONDENSED ENVIRONMENT – 45
GUARD (Охранять) – 45
HATCWAY FIGHT (Бой в дверях/люке) – 46
Ключевые обозначения Килл Зоны Gallowdark – 47
BETA-DECIMA – 48
JOINT OPS MISSION PACK (PvE режим в 3й редакции Kill Team) – 48
MULTIPLAYER OPS (Многопользовательская игра в Kill Team) - 48

Предисловие.

Данное пособие являет собой перевод основных правил Kill Team Core Rules на русский язык. Само пособие построено (во всяком случае так казалось на момент его составления) на принципе логичности подачи материала, соблюдения причинно-следственных связей и простоты восприятия для обучения игры в лучший скирмиш всех времен и народов – Kill Team. Переведены все основные моменты правил, по некоторым пунктам даны дополнительные комментарии и примеры. Подача материала построена не один-в-один как в самих Core Rules, а адаптирована для русского человека. Страницы рядом с понятием или главой означают соответствующие страницы оригинальных Core Rules Kill Team 2024.

Автор ни в коем случае не претендует на истину в последней инстанции и категорически рекомендует всем ознакомиться с оригинальным текстом на английском языке основных правил. Скачать их можно, например, тут: https://t.me/c/1471874367/4961 или тут https://t.me/c/1471874367/4948 (канал в телеграмме Webway, рекомендую подписаться)

В тексте многие термины (почти все) будут указаны на английском языке, чтобы игрок привыкал к оригинальным терминам и лучше ориентировался потом в правилах. Зачастую, для облегчения восприятия, термины имеют перевод, но ориентировать и запоминать нужно именно англоязычный термин.

Общие положения и введение в игру.

Суть игры Kill Team

Kill Team – скирмиш в мире Warhammer 40k в котором игроки управляют небольшим отрядом (до 14 моделей) оперативников, управляют каждым конкретным оперативником. Основная задача игрока – за 4 раунда набрать наибольшее количество победных очков, которые команда зарабатывает различными способами. (выполняя основную или дополнительные миссии, ликвидируя оперативников противника и т.д.).

В игре есть несколько способов получения **Победных Очков (Victory Points):**

CRIT OP: цели конкретной миссии, в которую играете: контроль маркеров, миссионные действия и т.п. (для более продвинутых игроков, а также турниров используется расширенный набор миссий **Approved Ops**)

KILL OP: ликвидация оперативников противника

TAC OP: дополнительная миссия, которую вы выбираете согласно архетипу вашей команды (прописан в дата-листе самой команды). Архетипов всего 4: Recon, Seek & Destroy, Security, Infiltration. У каждой команды 2 архетипа. (выбирается по расширенным правилам Approved Ops)

PRIMARY OP: каждый из игроков в первом раунде тайно выбирает одну из первых трех OP (Crit, Kill или Tac и на конец игры он получает за выбранную OP дополнительные очки. (половина полученных за OP очков, округленное вверх)"

Что нужно, чтобы начать играть. (стр. 36)

- Отряд из миниатюр Citadel, GW заявляет, то должны быть обязательно оригинальные 😊 у каждого из игроков. (чаще всего в КТ играют вдвоем).
- Правила на каждую из команд. Можно найти тут: warhammer-community.com
- Измерительные приборы в дюймах: рулетки, линейки и тому подобное.
- Не менее 10 шестигранных кубиков (D6).
- Специальные токены и маркеры.
- Kill Zone – игровое поле верного размера (30x22 дюймов для открытого стола или 28x24 для закрытого) и террейн.
- Набор миссий (опционально, т.к. есть в Core Rules)

ПРИМЕЧАНИЕ: при сборке миниатюр для Kill Team обязательно ознакомьтесь с командой, которую собираете. Дело в том, что не все закачки (набор оружия ближнего и дальнего боя) разрешен для тех или иных миниатюр, а многие миниатюры могут быть взяты в отряд только в единственном числе! Также первостепенную важность имеет размер базы, на которой будет стоять оперативник. Размер базы также указан в правилах команды и дата-листе (datacard) каждого оперативника.

Подготовка к игре. (стр. 110)

СТРУКТУРА ИГРЫ по Approved Ops (максимально полный формат КТ в режиме «один на один»)

В этом режиме Игры каждый Игрок получает Очки победы за выполнение 3х различных видов задач:

Миссионой задачи (CRIT OP) – очки победы присуждаются за выполнение миссионных действий и контроль Целевых маркеров на поле боя.

Задачи по выведению из строя оперативников оппонента (KILL OP) – очки победы присуждаются за выведенных из строя оперативников противника.

Тактической задачи (TAC OP) - очки победы присуждаются за выполнение задачи, соответствующей архетипу команды (каждый Игрок втайне от оппонента выбирает для себя ОДНУ задачу). *(в упрощенном варианте не используется)*

1. Подготовка «поля боя»

1.1. Игроки выбирают свои килл-тимы (на этом этапе на уровне ростера, а не конкретных оперативников).

1.2. Выбирается Килл Зона и размещается террейн. Свойства террейна (Heavy, Light и т.д.) и уникальные особенности для «стандартных» Килл Зон (Volcus, Gallowdark и Betha Decima) прописаны в Approved Ops и в этих правилах. В случае, если выбрана иная Килл Зона, заранее оговорите свойства размещенного террейна.

При этом убедитесь, что Игроки одинаково понимают свойства размещенного террейна, как в случае использования «стандартных» Килл Зон, так и в случае, если выбрана иная Килл Зона.

1.3. Выбирается Crit Op - цель конкретной миссии, устанавливаются маркеры.

/как выбирается? GW не регламентирует. Можно договориться, можно броском кубиков/

1.4. Roll-Off, победитель решает, кто из Игроков получает «инициативу».

1.5. Игрок с «инициативой» выбирает дроп-зону(зону высадки), его оппоненту достается другая дроп-зона.

2. Выбор «оперативников»

2.1. Игроки выбирают конкретных оперативников из своих Килл Тимов (ростеров) для игры (с соблюдением требований по составу Килл Тима для участия в Игре). Выбирают тайно, после чего одновременно «вскрываются».

2.2. Выбирается (тайно) эквип (Equipment) - обмундирование, баррикады и т.д. На этом этапе нельзя взять более 4х штук эквипа на команду, меньше – можно.

Можно выбирать из фракционного и общего эквипа. Каждая опция эквипа не может быть выбрана более, чем 1 раз.

После того, как эквип выбран, игроки одновременно «вскрываются».

2.3. Каждый Игрок получает 2 командных очка (Command Point). Командные очки - это ресурс, которые тратится на разыгрывание гамбитов (Strategic Gambit).

Гамбиты делятся на Strategic Ploys и Firefight Ploys: одни заявляются только в Стратегическую фазу (Stratergic Phase) вторые - в Фазе боя (Firefight Phase).

Также командные очки можно тратить на переброс кубиков в определенных ситуациях в фазе боя.

2.4. Каждый игрок выбирает тайно TAC OP (1 шт из подходящих архетипу его команды)

3. Расстановка оперативников на поле боя

3.1. Игроки, начиная с того, у которого «инициатива» (см. п.1.4.), по очереди расставляют на поле боя баррикады и иной эквип (если такие опции были взяты). По одному элементу. Например, если один Игрок взял 2 лестницы, то сначала ставит одну, после чего передает очередь расстановки другому Игроку.

3.2. Игроки по очереди расставляют по одной трети оперативников от общего количества оперативников в команде, выставляемых на игру, с округлением «вверх». Например, если в команде 8 оперативников, то выставляют сначала 3, потом еще 3 и потом оставшиеся 2 оперативника. Если, например, 7 оперативников, то 3, 3 и 1. Если 6, то 2,2 и 2.
Оперативники должны быть выставлены полностью в пределах своей дроп-зоны и с приказом «Скрытность» (Conceal).

4. Фаза Скаутинга («разведки»)



Каждый Игрок тайно выбирает один из 3-х вариантов скаутинга:
1 **Equip** - можно взять 1 дополнительный эквип (одно дополнительное снаряжение, которое ранее еще не брали)
2 **Ploy** - в первом раунде можете сыграть Strategic Ploy за 0 CP
3 **Reposition** - до начала первого раунда (и вашей активации) можете совершить одним вашим оперативником, находящимся полностью в пределах своей дроп-зоны, действие Reposition. При этом по завершении действия данный оперативник должен находиться полностью в пределах 3" от своей дроп-зоны.

Сделав выбор, Игроки одновременно «вскрываются».
Первым разыгрывает свой вариант скаутинга Игрок с «инициативой» (см. п. 1.4.)
Выбирается вариант либо специальной карточкой, либо зажав в руке количество кубиков, соответствующее номеру варианта.
В упрощенном варианте не используется Скаутинг. Заменяется простым Roll-off.

5. Сражение/бой

5.1. Определение Игрока с «инициативой» для первого раунда Боя.
В первом раунде Боя решение, кто получает «инициативу», принимает Игрок, выигравший Фазу Скаутинга (см. п.4): вариант 1 «побеждает» 2; 2 «побеждает» 3; 3 «побеждает» 1 (камень-ножницы-бумага).
Если в Фазе Скаутинга Игроки выбрали одинаковые опции, то решение кто получает «инициативу» в первом раунде Боя, принимает Игрок, не получивший «инициативу» на этапе подготовки поля боя (см. п.1.4.).
Для всех определения Игрока с «инициативой» в последующих раундах (Turning Point) используется Roll-Off и победитель решает, кто получает «инициативу». Если ничья, то решение принимает Игрок, не имевший «инициативы» в предыдущем раунде.
5.2. В качестве Стратегического гамбита в первом раунде Боя каждый Игрок тайно выбирает для себя, что будет для него Основной задачей(Primary Op): выполнение Crit Op, Kill Op или Tac Op. Выбор фиксируется соответствующей картой, кубиком и т.п.*(в упрощенном варианте не используется)*
5.3. Каждый Игрок может в ходе Игры получить максимум 6 очков победы за выполнение каждой из задач.

6. Завершение сражения/боя

6.1. Бой считается оконченным по истечении 4х раундов. Если у одного из Игроков не осталось оперативников на поле боя, но бой еще не окончен, то другой Игрок доигрывает оставшиеся раунды полностью.
6.2. По окончании Боя Игроки «вскрывают», что было для них Основной задачей (см. п.5.2.) и получают дополнительно очки победы в количестве, равном половине очков победы, полученных за выполнение Основной задачи (с округлением «вверх»). Например, если за выполнение своей Основной задачи в ходе Боя Игрок получил 5 очков победы, то он дополнительно получает еще 3 очка.
6.3. Побеждает Игрок, набравший наибольшее количество очков победы. Если количество очков равное, то ничья)

Победные очки (Victory Points) и Операции (Ops).

Победные очки. (Victory Points) как сказано выше, зарабатываются при помощи Crit Ops, Kill Ops и Tac Ops
Нельзя в любом из Ops получить больше 6 очков (VP)

Выбранная Primary OP дает дополнительные очки к тому OP который вы выбрали в качестве главного (ваша приоритетная цель).

KILL OP (стр 84). Каждый раз, когда ваша команда получает новый Grade (ранг) в таблице Kill Ops - вы получаете 1 VP. Начинаете вы БЕЗ ранга (without grade). В конце игры, если ваш grade больше чем grade противника - вы получаете еще 1 VP (итого всего можно получить 6 VP).
Переход на новый ранг (grade) зависит от того, сколько оперативников в команде оппонента. (естественно, если команда оппонента состоит из 14 оперативников, то для перехода на следующий grade надо убить больше оперативников, чем, если бы, скажем, команда оппонента состояла из 6 оперативников. Следует руководствоваться таблицей ниже.

		KILL GRADE				
		1	2	3	4	5
STARTING NUMBER OF ENEMY OPERATIVES	5	1	2	3	4	5
	6	1	2	4	5	6
	7	1	3	4	6	7
	8	2	3	5	6	8
	9	2	4	5	7	9
	10	2	4	6	8	10
	11	2	4	7	9	11
	12	2	5	7	10	12
	13	3	5	8	10	13
	14	3	6	8	11	14

CRIT OP (стр 85). Игрок с инициативой случайно выбирает миссию игры. *(не путать с TAC OP - доп миссиями команды!)* Всего 9 миссии, в Core Rules описаны 3: 1. Secure 2. Loot 3. Transmission*

1) SECURE: Захват маркера. Миссионное действие Secure за 1 AP. Маркер, который контролирует ваш оперативник после выполнения действия становится захваченным, пока оперативник противника не захватит (сделает действия "захват" (secure)) этот маркер. Нельзя захватывать маркер (делать действие "Secure") в первый раунд или если вражеский оперативник находится в control range с вашим оперативником.

Победные очки: если вы контролируете любой маркер – 1 VP; если вы контролируете больше маркеров, чем ваш оппонент - 1 VP.

2) LOOT: Разграбление (сбор ресурсов) с точки (маркера). Миссионное действие Loot за 1AP. Вы лутаете маркер под вашим контролем. Нельзя использовать в первый раунд. Нельзя лутать, если ваш оперативник в control range оперативника оппонента, нельзя лутать, если маркер уже был залутан в этом раунде (в этот Turning Point).

Победные очки: когда ваш оперативник делает loot - вы получаете 1 VP (максимум 2 VP в Turning Point)

3) TRANSMISSION: Контроль трансмиссионного маяка. Миссионное действие: Initiate transmission за 1 AP. Вы активируете маркер и он становится активным передатчиком до начала следующего Turning Point.
Нельзя в первый раунд (первый Turning Point), нельзя если в control range с вашим оперативником стоит оперативник противника.

Победные очки: на конец раунда (turning point) если вы контролируете активированные (transmitting) маркер - 1 VP; если контролируете активированных маркеров больше чем оппонент - 1 VP

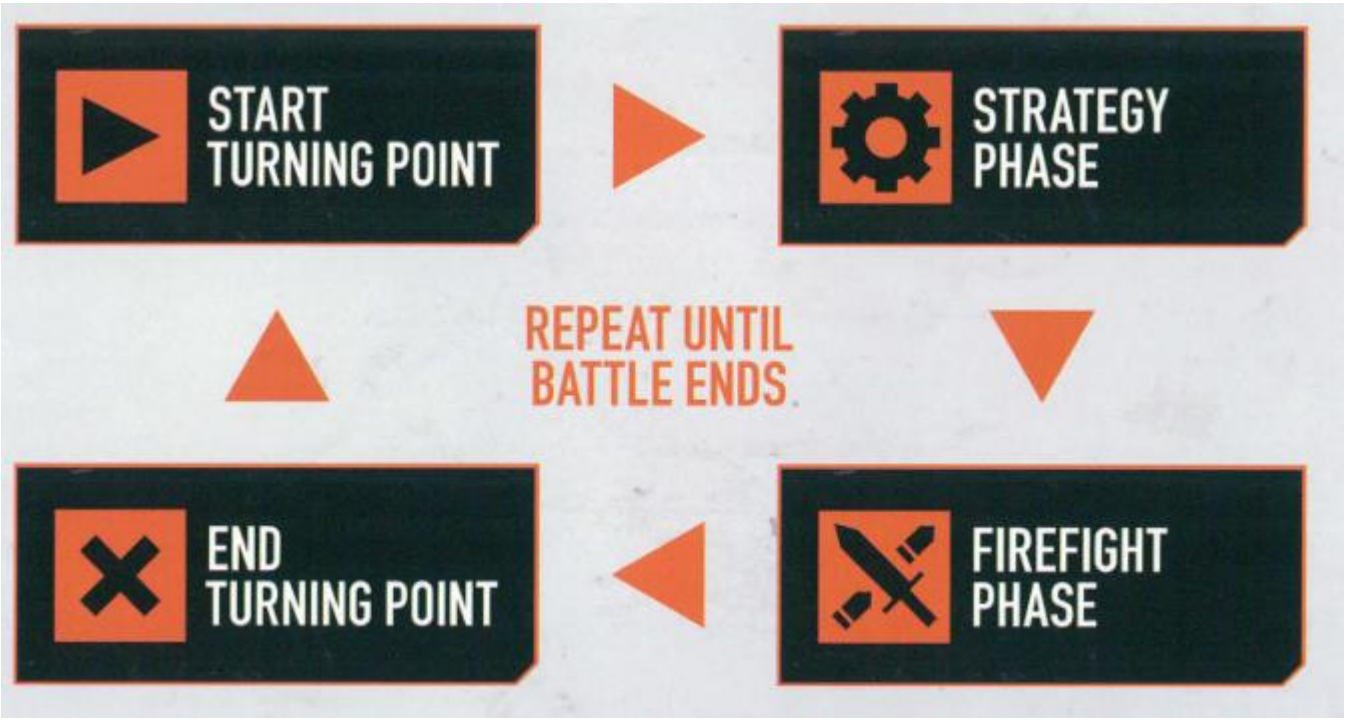
ПРИМЕЧАНИЕ *В настоящий момент есть 9 миссий, все они представлены в расширенном паке миссий – Approved Ops, в Core Rules описаны основные 3 миссии.

ПРИМЕЧЕНИЕ Для мультиплеера миссии несколько меняются, подробнее с ними можно ознакомиться на стр. 102. Core Rules или в **приложении к действующему документу.**

TAC OP: выбирается в начале игры, 1 карточка специфической миссии для вашей команды. Правила, за которые вы получаете VP указаны на карте TAC OP.
Выбирается из доступных карточек согласно архетипам вашей команды (можно посмотреть на https://www.warhammer-community.com/en-gb/articles/xfV8vUOg/download-the-kill-team-app-and-faction-rules-today/)

PRIMARY OP: если после подсчета победных очков в выбранной в качестве PRIMARY - OP вы получили какое-то количество VP (например, в качестве primary выбрали KILL OP и по ней на конец игры получили 5 VP, то дополнительно получаете еще половину этого значения, округленную вверх: 5/2=2,5, округленно = 3 VP)

Как проходят раунды (Turning Points).



Всего в игре 4 раунда (4 Turning Point)

Раунд состоит из 2 Фаз: **Strategy Phase (Стратегическая фаза)** и **Firefight Phase (Боевая фаза)**

После 4-го раунда игра заканчивается и игроки подсчитывают **Победные Очки (Victory Points)**

Стратегическая Фаза (Strategy Phase). (стр 37)

Стратегическая фаза состоит из этапов:

1) Определение инициативы (Initiative) – roll-off где победитель определяет, у кого будет инициатива в этом раунде (Turning Point). При одинаковом броске – определяет, у кого будет инициатива тот игрок, у которого не было инициативы в предыдущем раунде.

2) Готовность (Ready) – Игроки получают Командные очки (Command point): в первом раунде все получают 1 очко. Во втором и последующих: игрок с инициативой получает 1 CP, игрок без инициативы получает 2 CP. У оперативников переворачиваются приказы. Оперативники снова становятся готовыми (Ready) действовать в новом раунде.

ПРИМЕЧАНИЕ: Приказы у всех оперативников переворачиваются активной (цветной) стороной вверх, но на этом этапе еще НЕ МЕНЯЮТСЯ. То есть остаются теми, какими они были на конец предыдущего раунда.

3) Гамбит(Gambit) - игроки, начиная с того у кого инициатива, играют стратегические гамбиты(strategic ploys), до тех пор, пока оба не спасуют.

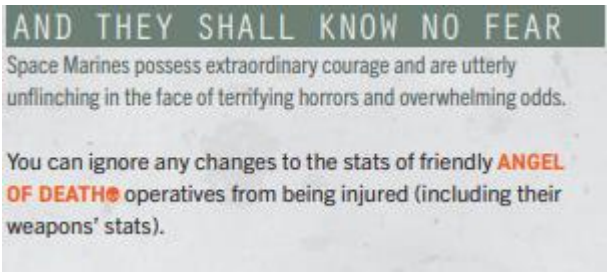
PLOYS (Уловки) - Каждый игрок может, потратив CP, сыграть Ploys (Плойки, уловки) - объявление особых правил, дающих ему те или иные преимущества. Всего два типа плоек: Strategic Gambit - разыгрываются в Стратегическую фазу (Strategic Phase) и Firefight Ploy - разыгрываются в Firefight фазу. **Любую плойку можно использовать за ход (Turning Point) только один раз,**

кроме общей для всех команд плойки: Command Re-roll: позволяющей перекинуть один кубик атаки или защиты.

При этом нельзя перебрасывать дважды один и тот же кубик (например, вы за Command re-roll перебрасываете промах (значение 1), и выбрасываете 2 (снова промах). Более уже за Command re-roll данный кубик не перебросить (собственно один и тот же кубик больше 1 раза перебрасывать нельзя).

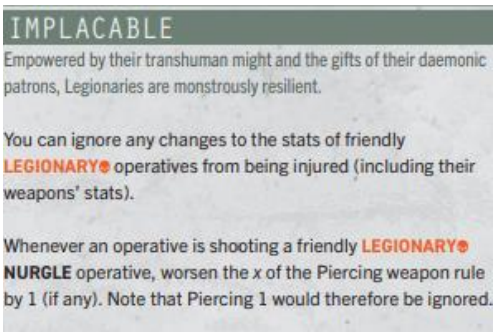
Пример розыгрыша стратегических плоек (Strategic Ploy):

Игрок 1, играющий за команду Ангелов Смерти имеет инициативу. Он заявляет:



- В этом раунде его оперативники, будучи раненными, не получают штрафов от состояния «покалечен». Тратится 1 CP.

Игрок 2, играющий за Легионеров, заявляет после него:

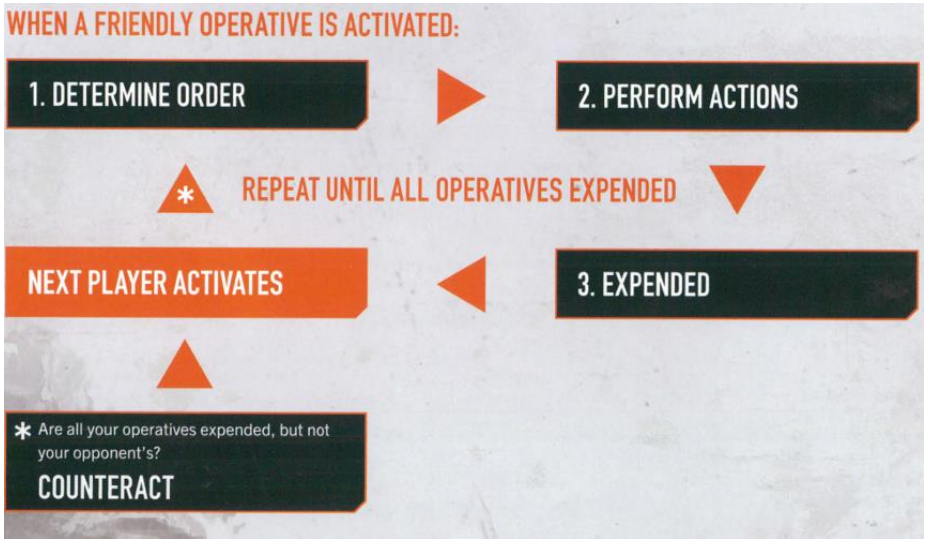


- В этом раунде его оперативники, будучи раненными, не получают штрафов от состояния «покалечен». (Так же как и у Игрока 1), при этом, когда по оперативникам с меткой Нургла стреляет противник, его оружие стреляет хуже (Уменьшается показатель Piercing на 1, или игнорируется, если на оружие был Piercing 1). Тратится 1 CP.

После Игрок 1 пасует. Игрок 2 вслед за ним тоже пасует. Этап Гамбита Стратегической фазы заканчивается. Стратегическая фаза заканчивается и начинается Боевая фаза (Firefight Phase).

Боевая Фаза (Firefight Phase) (стр 38)

Боевая фаза - основная фаза всех действий в игре. Игрок с инициативой активирует готового оперативника (того, кто еще не активировался).



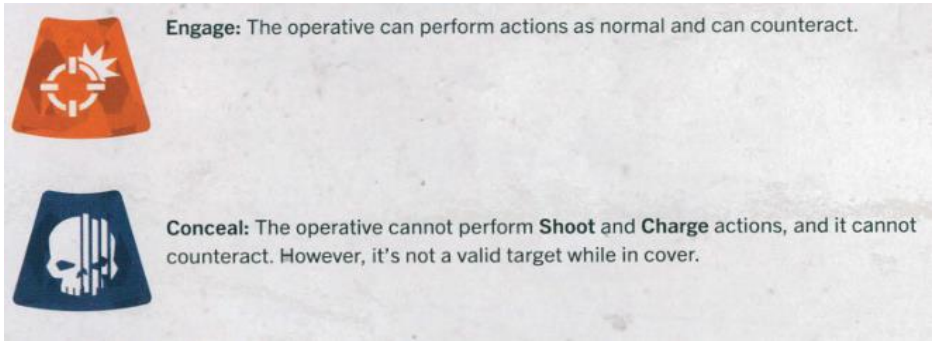
Оперативнику выбирается приказ (Conceal или Engage), далее он совершает действия: не больше, чем его лимит APL (active point limit)

Приказы

Есть два приказа: Conceal и Engage. Выбранный приказ нельзя поменять до следующей активации (если не применяются специальные правила команд и т.п.)

Приказ **Conceal (прятаться, действовать скрыто)** - в при таком приказе нельзя делать действия Shoot и Charge, нельзя заявлять Counteract. В таком приказе оперативник, находящийся в укрытии (Cover) не является валидной целью для стрельбы. (по нему нельзя стрелять, если он в укрытии).

Приказ **Engage (действовать, быть активным**) - оперативник с таким приказом может делать все действия.



Оперативники (Operatives) и Datacards.

DATACARDS (Карты оперативников). Стр 48. Карты характеристик оперативников, их оружия, способностей и иной необходимой для игры информации. Пример ниже:



1. Тип оперативника.
2. Характеристики оперативника.

APL - Action Points Limit. Количество очков активации, которые тратятся на различные действия, например на стрельбу, передвижение и т.п. Некоторые правила могут изменить количество APL оперативника, но никогда не могут изменить его более чем на 1 (вверх или вниз)

MOVE - Движение. Расстояние, на которое может двигаться оперативник, объявляя действия Reposition, Fall Back, Charge. Нельзя опустить (уменьшить) характеристику ниже 4"

SAVE - Значение, которое считается успешным при броске кубиков защиты (всего их 3) при стрельбе по этому оперативнику.

WOUNDS - Раны. Характеристика, отвечающая за жизнеспособность вашего оперативника. Когда становиться 0 - оперативник погибает. Если оперативник потерял несколько ран (получил урон, в результате которого число Wounds уменьшилось), но оставшееся число все еще больше или равно мах значению: такой оперативник считается **Wounded** (задетым, раненым).

Если оставшееся число ран меньше половины от мах значения, такой оперативник считается **Injured** (покалеченным, тяжело раненым): его характеристика MOVE уменьшается на 2", а характеристика HIT всего оружия - ухудшается на 1. (т.е. становится тяжелее попадать).

3. Weapon Stats. Характеристики оружия. В DATACARD указано все оружие, которое потенциально может быть экипировано кипировано оперативником в разных вариациях. В профилях вашей команды вы найдете ограничения и связки оружия, которое может быть экипировано вместе. Собирая вашу команды, (в том числе собираю, склеивая миниатюры) - учтите этот момент.

Оружие делится на **оружие дальнего боя**:  и **оружие ближнего боя**: 

ATK - Количество кубиков атаки, которое бросает игрок, при атаке его оперативника выбранным оружием.

HIT - Значение на кубиках атаки, которое считается успехом. Все, что равно или выше указанного значения - попадание и такие кубики откладываются (сохраняются). Все что ниже - промах. 6 - всегда крит. 1 - всегда провал. (может быть исключение в некоторых механиках некоторых команд, например Mandrakes)

DMG - урон, записываемый через символ "/". Первая часть до символа - урон нормального успешного попадания, вторая часть после символа: урон критического успешного попадания.

В некоторых случаях одно и тоже оружие может иметь несколько профилей. Например, из Плазма оружия (Plasma Gun) - можно стрелять по профилю Standard или же выбрать профиль Supercharge. В зависимости от выбранного профиля - будут различные характеристики одного и того же оружия.

4. Weapon Rules. Правила оружия. Справа от характеристик оружия указаны правила оружия. Это особенности, которые влияют на стрельбу из данного оружия: максимальная дистанция стрельбы, игнорирование укрытия у цели, стрельба из приказа Conceal и т.п., подробнее о правилах стрельбы будет ниже.

5. Additional Rules. Дополнительные правила оперативника, уникальные действия, которые он может совершить, особенности.

6. Key Words. Ключевые слова, которые используются для применения некоторых правил, определения принадлежности к фракции и т.д.

7. Размер базы в мм.

Правила оружия (Weapon Rules). (стр. 111)

Accurate x (Точный x): Вы можете оставить до x кубиков атаки как обычные успехи без необходимости бросать их.

Balanced (Сбалансированный): Вы можете перебросить один из ваших кубиков атаки.

Blast x (Взрыв x): Выбирается основная цель. После атаки по основной цели стреляйте по каждой вторичной цели, по вашему выбору (отдельные броски для каждой цели). Вторичные цели – это другие оперативники, видимые и находящиеся в пределах x от основной цели (например, Blast 2"). Все они считаются действительными целями, даже если у них приказ «Скрыться». Если основная цель была в укрытии(cover) или загорожена(obscured) - вторичные цели также считаются в укрытии.

Brutal (Жестокий): Ваш противник может блокировать только критическими успехами.

Ceaseless (Неутомимый): Вы можете перебросить любые результаты одного значения кубиков атаки (например, результаты 2).

Devastating x (Разрушительный x): Каждый сохранённый критический успех немедленно наносит x урона оперативнику, против которого используется это оружие (например, Devastating 3). Если правило начинается с указания расстояния (например, 1" Devastating x), нанесите x урона этому оперативнику и каждому другому оперативнику, видимому и находящемуся в пределах этого расстояния. Успех не сбрасывается после нанесения урона — он может быть разрешён позже в последовательности.(если не будет блокирован).

Heavy (Тяжёлый): Оперативник не может использовать это оружие в активации, в которой он двигался, и не может двигаться в активации, в которой использовал это оружие. Если правило указывает «Heavy (только x)», где x — это действие движения, то только это движение разрешено (например, Heavy (только рывок Dash)). Это правило не мешает использовать действие охраны (Guard).

Hot (Перегрев): После использования оружия бросьте один кубик D6: если результат меньше характеристики попадания оружия, нанесите оперативнику урон, равный результату, умноженному на два. Если оружие использовалось несколько раз за одну активацию (например, с Blast), всё равно бросается только один D6.

Lethal x+ (Смертоносный x+): Ваши успехи, равные или больше x, считаются критическими успехами (например, Lethal 5+).

Limited x (Ограниченный x): После того, как оперативник использует это оружие количество раз, равное x, он больше не может им пользоваться. Если оружие использовалось несколько раз за одну активацию (например, с Blast), это считается одним использованием.

Piercing x (Проникающий x): Защитник собирает на x кубиков защиты меньше, например, Piercing 1. Если правило — Piercing Crits x, это применяется только в случае сохранения критических успехов.

Punishing (Карательный): Если вы сохраняете критические успехи, вы можете сохранить один из ваших неудач как обычный успех вместо его сбрасывания.

Range x (Дальность x): Только оперативники в пределах x от активного оперативника могут быть действительными целями, например, Range 9".

Relentless (Неумолимый): Вы можете перебросить любые ваши кубики атаки.

Rending (Раздирающий): Если вы сохраняете критические успехи, вы можете сохранить один из ваших обычных успехов как критический успех.

Saturate (Насыщение): Защитник не может сохранить защиту от укрытия.

Seek (Поиск): При выборе действительной цели оперативники с приказом "Скрыться" (Conceal) не могут использовать террейн для укрытия. Если правило — Seek Light, они не могут использовать легкий террейн для укрытия. Хотя это позволяет выбирать таких оперативников целью (при условии, что они видимы), это не снимает их Cover Save (если таковая имеется).

Severe (Суровый): Если вы не сохраняете критические успехи, вы можете изменить один из ваших обычных успехов на критический успех. Любые правила, которые вступают в силу в результате сохранения критического успеха (например, Devastating, Piercing Crits и т.д.), всё равно действуют.

Shock (Шок): Впервые, когда вы наносите удар с критическим успехом в каждой последовательности, также сбросьте один из незавершённых обычных успехов вашего противника (или один из их критических успехов, если таких нет).

Silent (Безшумный): Оперативник может выполнить действие "Стрельба" (Shoot) с этим оружием, пока у него приказ "Скрыться" (Conceal).

Stun (Оглушение): Если вы сохраняете критические успехи, вычтите 1 из характеристики APL (Actions Per Activation) оперативника, против которого используется это оружие, до конца его следующей активации.

Torrent x (Поток x): Выберите действительную цель как основную цель, затем выберите любое количество других действительных целей в пределах x от первой действительной цели в качестве вторичных целей, например, Torrent 2". Стреляйте из этого оружия по всем им в порядке вашего выбора (бросайте каждый раз отдельно).

Действия (Actions). (стр. 40)

Действия имеют эффект  (что именно вы делаете) и условия  (когда можно или нельзя делать то или иное действие).

Действия бывают **Универсальные (Universal actions)** – обычно, заявить такие действия могут практически все оперативники, общие действия;
Уникальные действия **(Unique actions)** - обычно это специальные действия, которые могут заявить только конкретные оперативники (и не все) вашей конкретной команды;
Действия миссии **(Mission actions)** - специфичные действия, привязанные к конкретной миссией, килл зоной и т.п.
Бесплатные действия **(Free actions)** - как правило это универсальные или миссионные действия, которые сохраняют все эффекты и условия, но на них не тратится AP. Несмотря на то, что действие бесплатное, на него распространяется правило запрета повторять одно и тоже действие дважды (если иное не сказано в правилах команды и т.п.)

Одно и тоже действие нельзя делать более 1 раза за активацию (исключая особые правила команды, например, двойная стрельба у команд с ключевым словом "astartes")

Универсальные действия.

Как правило большинство осуществляемых действий оперативником являются универсальными. К ним относятся такие различные типы передвижений, стрельбы, ближний бой, отступление и т.п. Далее будет подробнее о них.

Действия передвижения.

Один из **ключевых принципов передвижения**: можно передвигаться через базы дружественных оперативников, но нельзя заканчиваться передвижение так, чтобы база заходила на базу. Через оперативников противника двигаться нельзя.

REPOSITION (1 AP) стр 40 - действие обычного передвижения. Нельзя передвинуться дальше, чем характеристика Move вашего оперативника.

Нельзя двигаться в пределах Control Range оперативника противника, если только в Control Range с оперативником противника нет другого вашего оперативника, но при этом закончить движение в Control Range противника нельзя. При неполном движении (менее дюйма) - дистанция округляется (тоесть считается, что вы прошли полный дюйм).

Нельзя заявлять это действие, если ваш оперативник УЖЕ находится в Contol Range (дистанция ближнего боя, т.е. не далее 1") с оперативником противника или если в одну и туже активацию были заявлены действия FALL BACK (отступление) или CHARGE (нападение).

Во время REPOSITION оперативник также может карабкаться вверх (Climb, Climbing), прыгать (Jump, Jumping), спрыгивать/спускаться (Drop)



The operative has a Move stat of 6". It first moves in a straight-line increment of 2" to clear the corner of a wall. It then moves in a straight-line increment of 4" – the remaining distance it can move without exceeding its Move stat.



The operative first moves in a straight-line increment of 0.5" to clear the corner of a wall, but as increments are rounded up, this is treated as 1". It then moves in a straight-line increment of 2.75", but again, this is rounded up to 3". It has moved 4" in total.

DASH (1 AP) стр 41 - другое, отличное от Reposition действие перемещения (условно, рывок). Оно не зависит от характеристики Move вашего оперативника и всегда составляет не более 3".

Нельзя двигаться в пределах Contorol Range оперативника противника, если только в Control Range с оперативником противника нет другого вашего оперативника, но при этом закончить движение в Control Range оперативника противника нельзя.

Нельзя заявлять это действие, если ваш оперативник УЖЕ находится в Control Range (дистанция ближнего боя, т.е. не далее 1")

Нельзя заявлять это действие, в туже активацию с действием Charge.

Нельзя использовать это действие чтобы карабкаться вверх (Climb), но можно спрыгивать (Drop) или прыгать (Jump)

FALL BACK (2 AP) стр 41 - еще одно действие передвижения, похожее на Reposition. Выполнить это действие оперативник может, если УЖЕ находится в Control Range вражеского оперативника, двигается на характеристику Move и при этом должен закончить движение не в Control Range с оперативником противника.

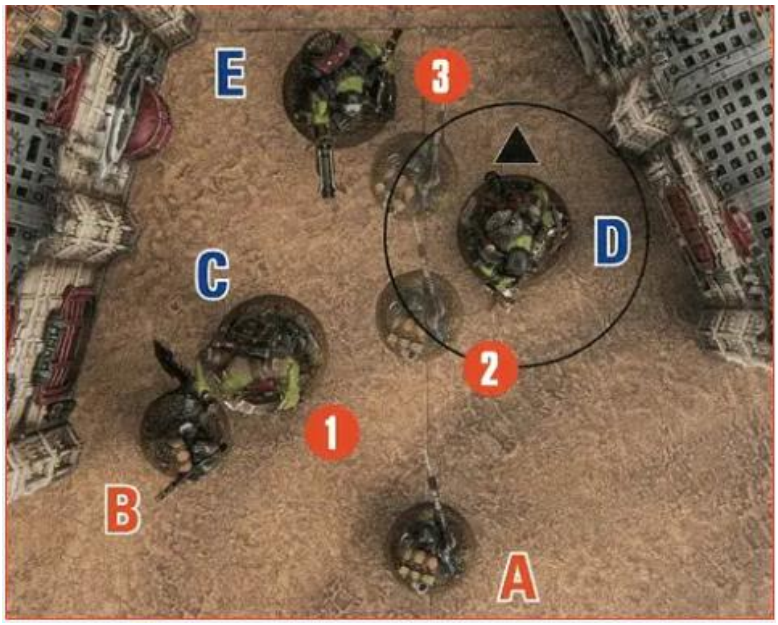
Нельзя заявлять в туже активация с Reposition и Charge.

CHARGE (1 AP) стр 41 - действие передвижения, направленное на то, чтобы ввязаться в ближний бой с оперативником противника.

Двигаться можно на характеристику M+2", обязательно такое передвижение должно закончиться в Control Range с оперативником противника;

Можно двигаться в Control Range с оперативником противника, но если рядом (в Control Range) с этим (вражеским) оперативником нет другого вашего оперативника - вы обязаны остаться в Control Range с этим противником.

Нельзя заявлять действие будучи в приказе Conceal; Нельзя в одну активация с Reposition, Dash или Fall Back. Можно двигаться, даже если вы не видите оперативника противника, к которому чарджитесь.



Оперативник **A** хочет почарджить в оперативника **E**. Сперва он входит в Control Range оперативника **C**, но так как в его (оперативника **C**) Control Range уже есть дружественный оперативник **B**, то наш оперативник **A** спокойно проходит дальше. Далее он заходит в Control Range оперативника **D**, и т.к. рядом (в 1" с оперативником **D**) нет дружественных оперативников – наш оперативник обязан закончить движение так, чтобы остаться в Control Range с оперативником **D**. Наш оперативник **A** все еще может продолжить чардж дальше к оперативнику **E**, но таким образом, чтобы не выйти из Control Range оперативника **D**. В итоге оперативник **A** заканчивает чардж в Control Range оперативника **E** и **D.**

Terrain and Movement (Террейн и передвижение) стр 56.

Оперативники могут передвигаться рядом, над, под террейном. Могут карабкаться на террейн, спускаться с него или прыгать между двумя террейнами. Оперативник не может проходить сквозь террейн. Это не отдельные действия, а типы перемещения по местности, которые могут быть осуществлены в момент Reposition, Fall Back, Dash или Charge.

CLIMBING (Карабканье) - для карабканья вверх по террейну оперативник должен находится в пределах (Within) 1" горизонтально и в пределах (Within) 3" вертикально от видимого террейна, на который он хочет вскарабкаться. Каждое вскарабкиванье не может быть меньше 2" (террейн в 1" на который вскарабкиваются, чтобы преодолеть его или залезть на него приравнивается к 2").
ПРИМЕЧАНИЕ. Не обязательно стоять в 1” от физического террейна (стены, трубы, колонны, которая соединяется с Vantage. Можно просто стоять под Vantage и забраться на нее.

Преодоление баррикад, заграждений - тоже Climbing. Оперативник должен закончить Climb на поверхности (т.е. быть размещен на поверхность).
Неполное количество дюймов, на которое поднимается оперативник округляется в большую сторону (например, для подъема требуется 3,5" - округляем до 4")



Оперативник находится в 1" горизонтально от террейна, на который будет карабкаться (climb). Он поднимается на 4" (высота террейна с учетом выступов 3,5" округляется вверх) далее оперативник двигается на 2" чтобы его база полностью оказалась над платформой (поверхностью) террейна. После делает Drop на 0" (т.к. при падении первые 2" не считаются – об этом ниже)

DROPPING (Drop, падение, спрыгнуть, дроп) - движение, аналогичное Climb, только вниз. Оперативник опускается вертикально вниз, при этом 2" дистанции не считаются за движение (не тратят запас движения), таким образом вертикальный DROP с 2" и ниже не учитывается. Однако, если вы делаете за одно движение несколько DROP, то 2" не учитываются только при первом спрыгивании(падении), но не во всех последующих.

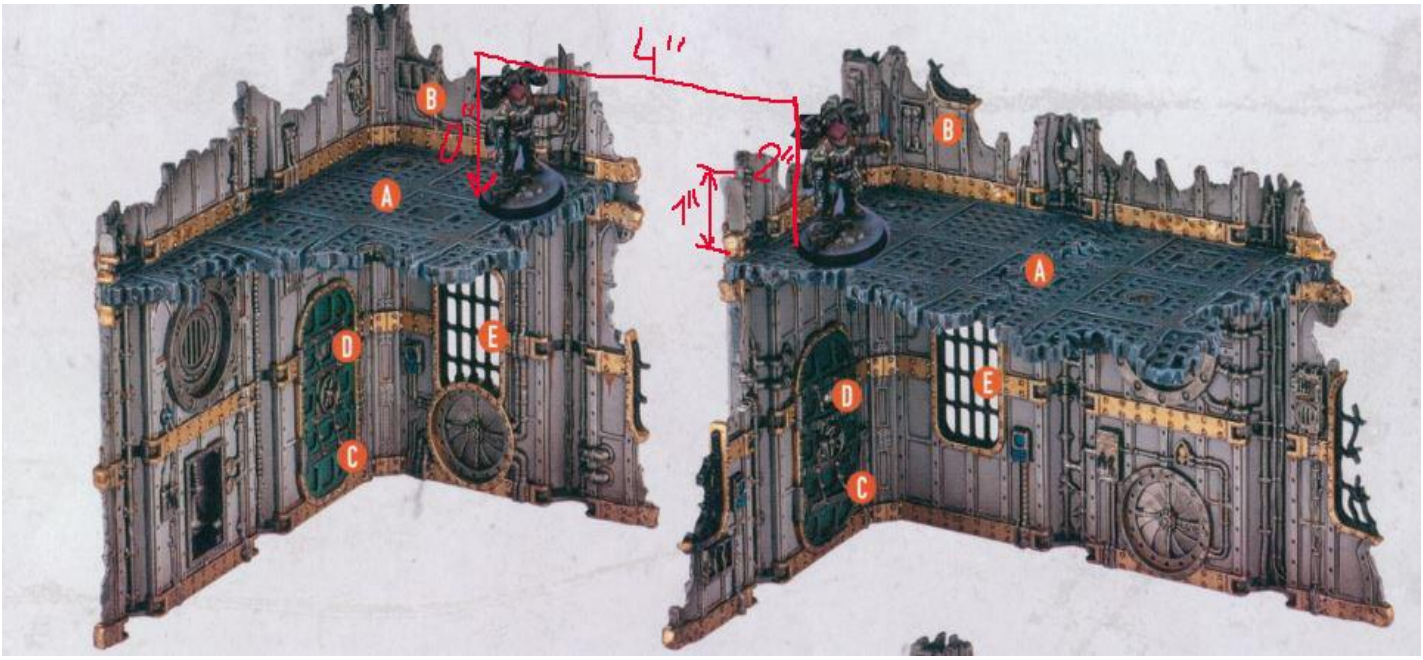


Оперативник двигается на 2" чтобы его база полностью вышла за край платформы террейна. Далее оперативник делает Drop на 2" (высота террейна в данном примере 4", первые 2" не учитываются). Таким образом, у оперативника из примера с характеристикой Move

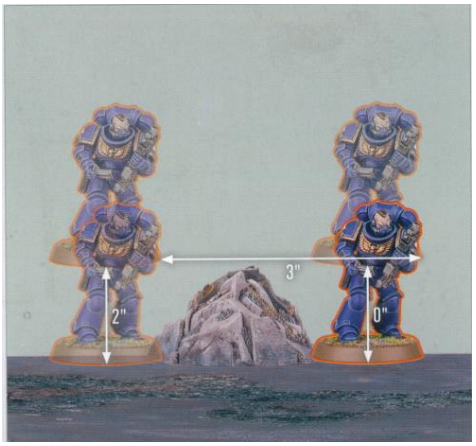
JUMPING (Jump, прыжок) - во время движения оперативник может прыгнуть. Вы можете подвигать оперативника горизонтально не более чем на 4" от края, с которого он прыгает, это делается так же, как и любое другое перемещение.

Прыжок можно комбинировать с Drop и Climb, но прыжок всегда делается с фиксированной поверхности. (Можно спрыгнуть, когда покидаешь какой-то террейн, и в процессе делаешь Climb, как в примере ниже).

При прыжке на террейн можно не обращать внимание на разницу в высоте 1" или менее (т.е. прыгает ли оперативник на платформу выше или ниже на 1"), включая выступ, если таковой имеется. Однако, при прыжке с террейна, если у него есть выступ, сперва нужно на него подняться.



На примере оперативник делает Climb 2", чтобы подняться на выступающую часть платформы террейна (ее высота 1" но минимальный climb = 2"). Далее оперативник прыгает на 4" горизонтально (разницы высоты между террейнами нет), и опускается (Drop) за 0"



Оперативник преодолевает преграду (камень.) (Высота камня 1") во время движения (Reposition). Оперативник сначала делает Climb на 2" (т.к. минимальный Climb всегда 2") далее горизонтально двигается на дистанцию 3", чтобы оказаться полностью за преградой. И после делает Drop на 0" (т.к. первые 2" Drop не учитываются)

Остальные универсальные действия

PICK UP MARKER (1 AP) стр 41 - взять маркер. Оперативник, контролирующий маркер, берет его (поднимает). В этот момент считается, что он несет, контролирует, оспаривает этот маркер

Нельзя осуществлять действие если находишься в Control Range с оперативником противника или если оперативник уже несет маркер.

PLACE MARKER (1 AP) стр 41 - положить маркер. Этим действием активный оперативник, который несет маркер - кладет его в Control Range от себя. Если оперативника убивают, пока он несет маркер - он обязан выполнить это действие (за 0 AP) вне зависимости от других правил.

Нельзя: если в эту же активацию этот оперативника использовал действие PICK UP MARKER (исключение - если оперативник был убит).

Shoot. Стрельба. (стр 42)

Еще одно универсальное действие, про которое стоит рассказать отдельно и подробно – это стрельба (Shoot)

SHOOT (1 AP) - стр 42 - Стрельба. Оперативник объявляет действие SHOOT которое имеет ряд правил для осуществления. Объявляющий стрельбу оперативник становится Атакующим (**Attacker**). Оперативник противника, по которому объявляют стрельбу становится Защищающимся (**Defender**).

Нельзя: если ваш оперативник, объявляющий стрельбу, имеет приказ Conceal или находится в Control Range с оперативником противника.

Этапы стрельбы.

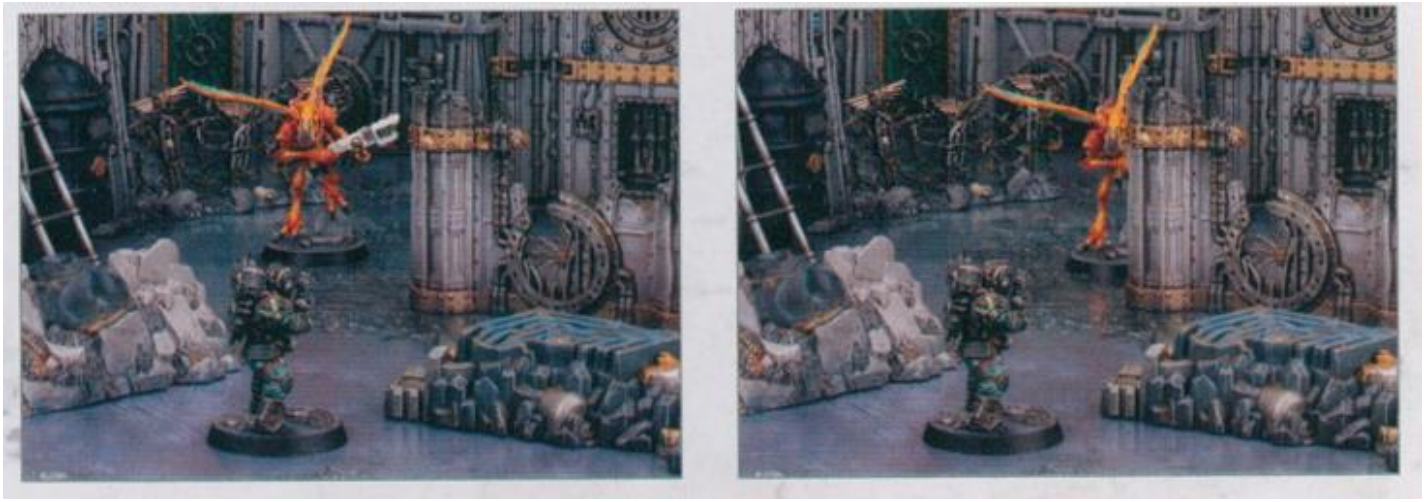
1) Выбор профиля оружия дальнего боя. **(Select Weapon)** - Из экипированного оружия (или профилей одного и того же оружия) выбирается один, которым будет осуществляться стрельба (игрок будет бросать то количество D6 кубиков, которое заявлено в профиле в графе ATK).

2) Выбор валидной цели для стрельбы (Select Valid Target) - цель, подходящая, для стрельбы, соответствует критериям:

А) Цель не находится в Control Range с вашим оперативником (т.е. нельзя стрелять по целям, которые заняты ближним боем с вашими оперативниками). Атакующим или другим вашим оперативником.

Б) Цель должна быть видима. (Visible)
Здесь надо подробнее рассказать, как определяется видимость (Visible).

VISIBLE (Видимость) стр. 55 - для определения, видит ли наш оперативник оперативника-цель, необходимо провести условную линию толщиной в 1" от глаз (головы) нашего оперативника к любой части миниатюры противника. Если линия доходит до любой части миниатюры оперативника-цели, то цель видима. Активный оперативник (тот что определяет видимость) считается видимым самому себе. База не считается для определения видимости.



В обоих примерах оперативники видимы друг другу. В правом примере цель (веспид) видима, но частично скрыта террейном.

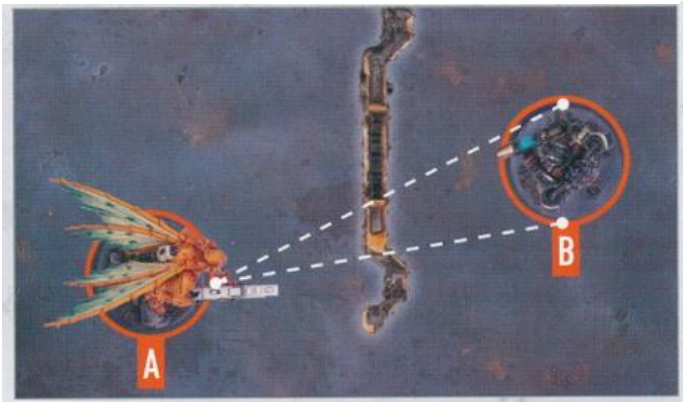
В) Если цель имеет приказ Engage - то достаточно лишь критерия видимости цели (пункт Б)

Г) Если цель имеет приказ Conceal - то нужно, чтобы она была видима и не в укрытии (Not in Cover) (исключая ситуаций, когда ваш оперативник находится на Vantage (возвышенности). Об этом позже.

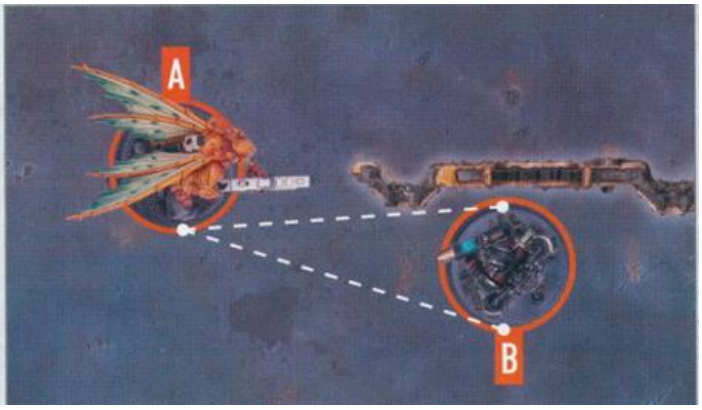
COVER (Укрытие) стр. 47

Оперативник находится в укрытии (Cover), если Targeting Lines пересекают (intervening) террейн в Control Range (1") от оперативника-цели стрельбы, тем не менее если ваш оперативник находится в пределах 2" (within 2”) от цели стрельбы, то даже если Targeting lines пересекают террейн в Contol Range от цели стрельбы, она не считается в укрытии (Cover не работает). Ниже буду примеры Cover для ознакомления.

TARGETING LINES – воображаемые линии, которые мы рисуем от любой точки базы активного оперативника (Атакующего) до всех точек базы оперативника-цели(Защищающегося), чтобы определить, имеется ли пересечение (Interveining) хотя бы одной из них с террейном и нужны для определения таких понятий как Cover (в Укрытии) и Obscured (Загорожен)



Targeting Lines пересекают террейн.



Targeting Lines не пересекают террейн.

3) Roll Attack Dice. Шаг броска кубиков атакующим. Атакующий бросает количество кубиков, указанное в профиле оружия в графе АТК. Выпавшие значения равные или больше значение HIT - успешные, их сохраняем. Все выпавшие значения меньше показателя HIT данного профиля оружия - отбрасываем как неуспешные. Все 6 - автоматически успешное попадание (Критическое). Все 1 автоматический провал (промах). **RETAINED:** кубики с успешными бросками, остающиеся в пуле успехов до применения всех правил. Успешные броски.

3.1) Проверяем, не загорожена ли цель (**Obscured**) тяжелым террейном. Если цель загорожена (Obscured) - атакующий в таком случае с выпавшими кубиками атаки делает следующее:

А) Он убирает 1 успешное попадание.

Б) Все критические попадания становятся обычными и не могут быть изменены на критические никаким способом.

OBSCURED. Загороженный. Стр. 53. - Оперативник считается Obscured (загороженным) для стрельбы, если при проведении targeting lines к нему, они пересекают тяжелый террейн (Heavy Terrain) далее чем в 1" от него, и при этом активный оперативник (который заявил стрельбу) не находится в 1" от этого тяжелого террейна. Ниже будут примеры Obscured для ознакомления.

4) Roll Defence Dice. Шаг броска кубиков защиты защищающимся (оперативником, по которому стреляют). Обычно всегда кидается 3 кубика защиты, но есть исключения (например, правило Piercing на оружие атакующего, которое снижает количество бросаемых кубиков защиты).

Если цель стоит в укрытии (Cover), то до броска кубиков защиты, защищающийся оперативник имеет 1 сохраненный успешный кубик защиты (Cover Save) и может выбрать - использовать ли его и кидать на 1 кубик меньше или же не использовать и кидать все 3 кубика.

Значения выброшенных кубиков защиты сравниваем со значением характеристики SAVE на дата-карте оперативника. Если выпавшее значение равно или больше этой характеристики:

значит получен успешный Save от попадания противника. 6 всегда критический успешный результат, 1 всегда провал. Успешные кубики защиты сохраняем.

5) Resolve Defence Dice. Шаг разрешения(применения) кубиков защиты. Защищающийся выбирает какие попадания он может блокировать:

А)1 Нормальный (обычный) успешный кубик защиты может блокировать 1 нормальное (обычное) успешное попадание

Б) 2 нормальных (обычных) успешных кубика защиты могут блокировать 1 критическое попадание

В) 1 Критический кубик защиты может блокировать 1 нормальное успешное попадание или 1 критическое попадание

6) Resolve Attack Dice. Шаг разрешения(применения) кубиков атаки и нанесения урона. Все кубики атаки, которые не были заблокированы - прошли в цель и нанесли урон(т.е. стали **RESOLVED)**, равный характеристики DMG в профиле оружия атакующего оперативника. Первая цифра до символа "/" означает нормальный(обычный) урон (т.е. тот урон, который нанесет кубик с нормальным(обычным) попаданием; вторая цифра - критический урон.

Если суммарное количество нанесенного урона больше количества оставшихся Wounds (ран, "жизней") оперативника-цели, то такой оперативник считается Incapacitated - уничтоженным и убирается с поля боя после завершения действия активного оперативника.

Примеры COVER



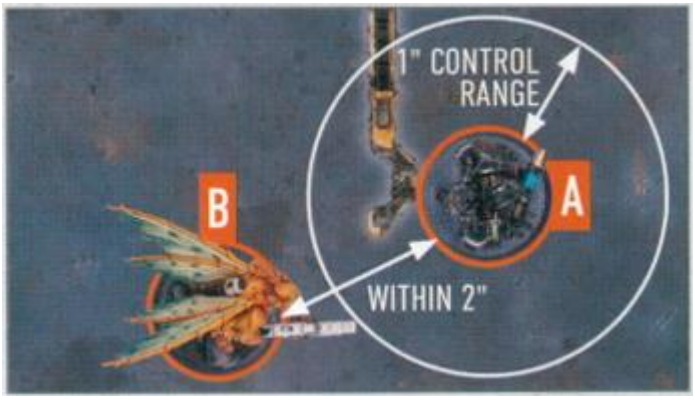
Targeting Lines пересекают (Intervening) террейн в Control range (1”) от оперативника-цели **A**. Оперативник в Укрытии (in Cover). Защищающийся будет иметь Cover Save.



Targeting Lines пересекают (Intervening) террейн не в Control range от оперативника-цели **A**, а дальше (дальше чем 1”). Оперативник не в укрытии (Not in Cover)

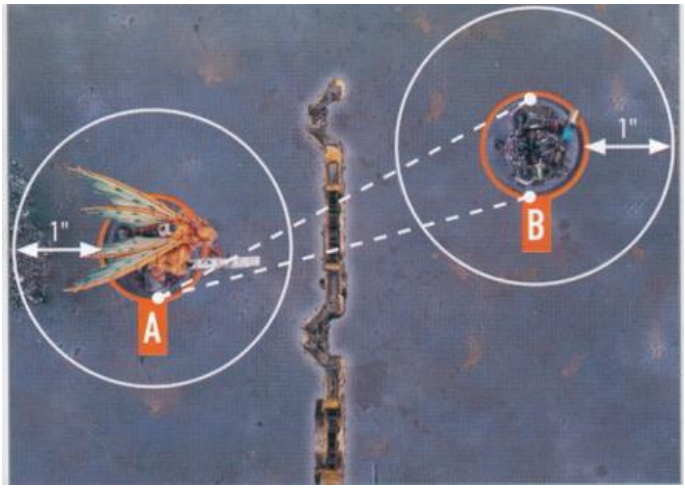


Targeting Lines пересекают (Intervening) террейн. Вообще. Оперативник-цель **A** не в укрытии (Not in Cover)

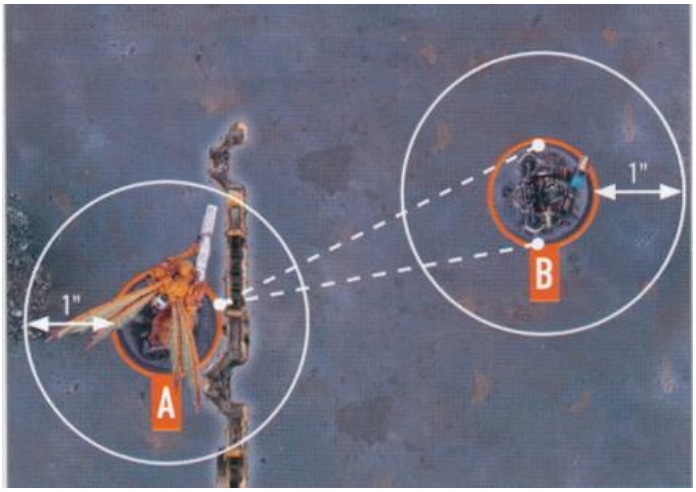


Оперативник **B** находится в пределах 2” (within) от оперативника-цели **A**. Оперативник **A** не может быть в укрытии в таком случае. Соответственно, он не в Укрытии (Not in Cover)

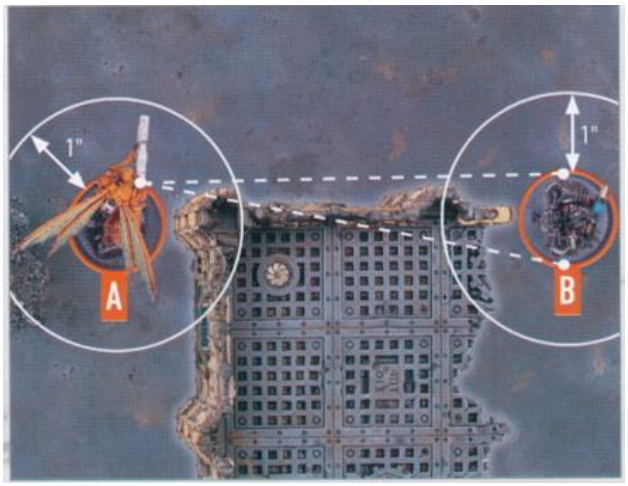
Примеры OBSCURED



На примере тяжелый террейн. Оперативник B виден оперативнику **A**. Targeting Lines пересекают тяжелый террейн и точка пересечения дальше чем 1” от оперативника **B** (т.е. не в его Control Range). Оперативник **B** загорожен (Obscured). Атакующий будет иметь штрафы на стрельбу.



На примере тяжелый террейн. Оперативник **B** виден оперативнику **A**. Targeting Lines пересекают тяжелый террейн и точка пересечения дальше чем 1” от оперативника B (т.е. не в его Control Range), однако атакующий оперативник **A** находится в Control Range с тяжелым террейном, который пересекают targeting lines. В таком случае оперативник **B** не загорожен (Not Obscured)



На примере тяжелый террейн. Оперативник **B** виден оперативнику **A**. Targeting Lines пересекают тяжелый террейн в нескольких местах. Оперативник **B** загорожен и еще имеет Cover. Несмотря на то, что оперативник **A** стоит рядом с первой точкой пересечения тяжелого террейна, которая в 1" от него, targeting lines после пересекают тяжелый террейн дальше чем в 1" от оперативника-цели (**B**) и при этом оперативник **A** находится от нее далее чем в 1". А так как при всем этом оперативник B стоит еще и в 1" от другой точки пересечения террейна - он имеет еще и Укрытие (Cover).

Стрельба с возвышенности. (Vantage).

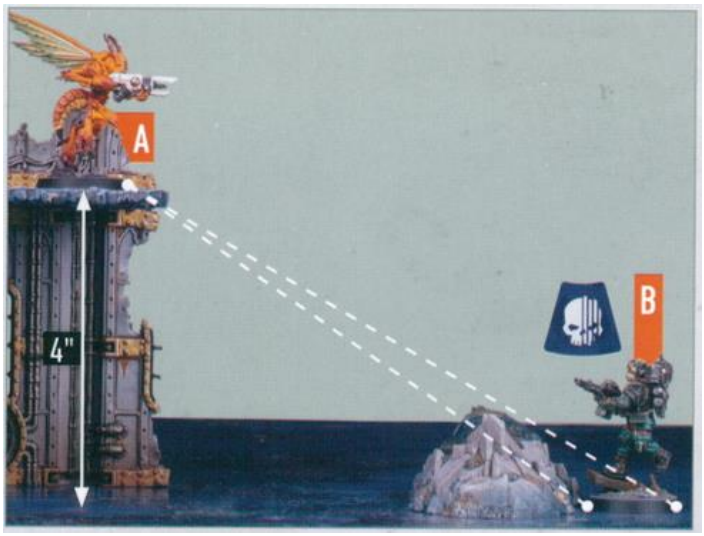
Vantage (Высота) стр. 60 **-** горизонтальная поверхность террейна, (потолок руины, например), на которой может разместиться оперативник. **Vantage всегда Легкий террейн (Light Terrain)**. Оперативник на Vantage практически всегда будет иметь Cover при стрельбе по нему оперативником, находящимся ниже его. Vantage дает бонусы к стрельбе:

1) Если оперативник на Vantage (на возвышенности) стреляет по оперативнику в Engage приказе ниже него, если высота Vantage 2" и более (до 4") (точнее если Атакующий находится выше Защищающегося(оперативника-цели) на 2" и более) то Атакующий получает правило на оружие: Accurate 1 (автоматическое нормальное(обычное) успешное попадание, без броска кубика); Если высота Vantage 4" (т.е. если атакующий оперативник находится выше оперативника-цели(защищающегося) на 4" или более): то Accurate2 (2 автоматических успешных обычных попадания).

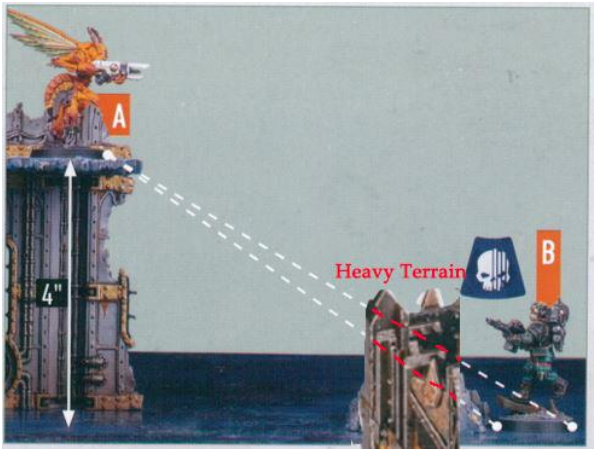
2) Оперативник-цель, в приказе Conceal не может использовать Легкий террейн для укрытия (Cover) (т.е. по нему может стрелять оперативник на Vantage, если находится выше него на 2" и более). Однако, в данном случае (Targeting Lines пересекают легкий террейн в 1” от оперативника-цели) оперативник-цель(Защищающийся) может превратить свой normal (обычный) Cover Save (один сохраненный кубик Защиты) в Critical Save (критический сейв) или же добавить к одному normal (обычный) Cover Save еще один.

Тяжелый террейн в данной ситуации все также дает оперативнику Цели – Cover. (и соответственно Conceal + Cover в данной ситуации не позволяет выбрать такого оперативника в качестве цели)

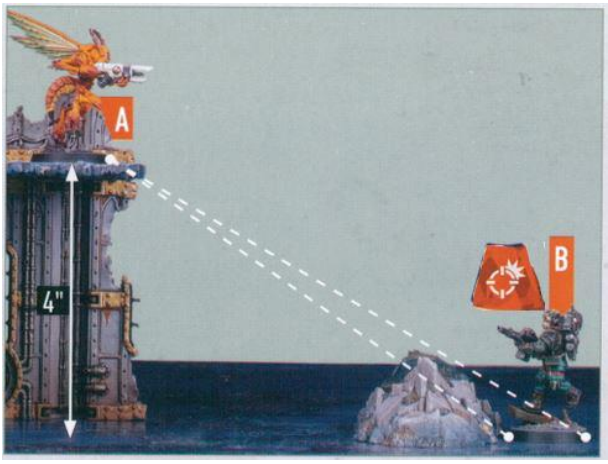
3) Если при определении цели, выясняется, что Targeting Lines пересекают тяжелый террейн дальше чем в 1" от оперативника цели, но при этом этот тяжелый террейн является частью (прилегающим) к Vantage (например, одна из стен) - то Цель стрельбы(защищающийся) не может быть Obscured. Однако если имеется аналогичное пересечение с тяжелым террейном, который не является частью(прилегающим) Vantage - то правила Obscured действуют на цель стрельбы.



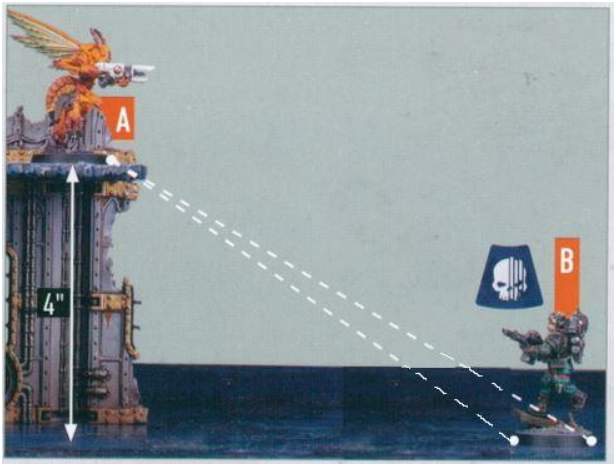
Оперативник **A** на Vantage и выше оперативника **B** на 4”. Оперативник **B** в укрытии (Cover) и имеет приказ Conceal. Т.к. оперативник **B** ниже Атакующего оперативника **A**, он не может использовать Light Terrain (Легкий террейн) как укрытие и будет валидной целью для атакующего оперативника **A**. Однако, оперативник B получит преимущество при защите: либо его Cover Save будет критическим, либо у него будет 2 Cover Save (обычных).



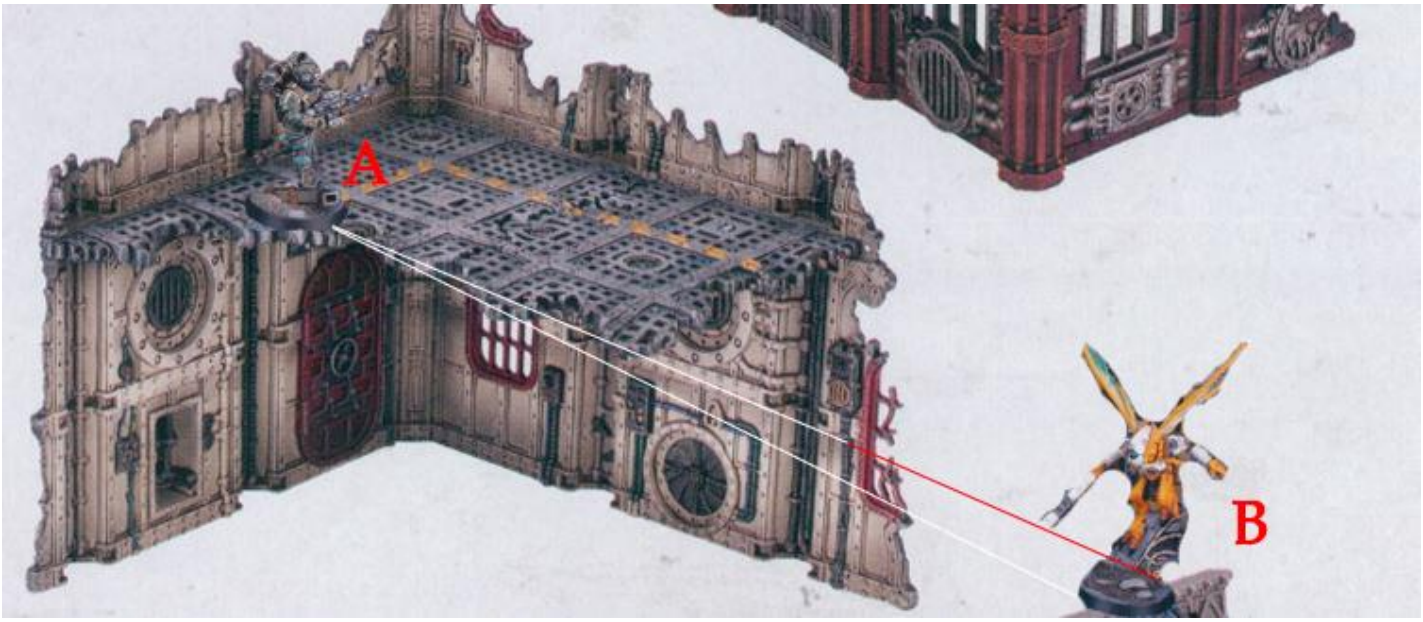
Оперативник **A** на Vantage и выше оперативника **B** на 4”. Оперативник **B** в укрытии (Cover) и имеет приказ Conceal. Т.к. оперативник **B** в укрытии за Тяжелым Террейном (Heavy Terrain) – он не будет валидной целью для оперативника **A**.



Оперативник **A** на Vantage и выше оперативника **B** на 4”. Оперативник **B** в приказе Engage и находится за террейном (targeting lines пересекают террейн в 1” от оперативника **B**). В данном примере не важно, будет террейн легким или тяжелым. Оперативник **A** будет иметь преимущество при стрельбе по оперативнику **B**, его оружие получит правило Accurate 2, но так как оперативник **B** в 1” от прикрывающего его террейна, он получит один стандартный Cover Save.



Оперативник **A** на Vantage и выше оперативника **B** на 4”. Оперативник **B** не имеет никакого укрытия и у него приказ Conceal. В данном случае Атакующий кидает обычное количество кубиков Атаки (без штрафов или бонусов) а Защищающийся кидает обычное количество кубиков защиты. Атакующий **A** не получает правила Accurate при стрельбе, т.к. цель в приказе Conceal.



Оперативник **A** стреляет в оперативника **B**. При построении Targeting Lines имеется пересечение с тяжелым террейном, далее чем в 1” от Защищающегося оперативника (Оперативника-цели) **B**. Однако, т.к. пересечение имеется с тяжелым террейном, который является частью (примыкает) к Vantage, на котором находится атакующий оперативник **A** – в данном случае цель не загорожена (Not Obscured).

FIGHT. ближний бой.

FIGHT (1 AP) стр. 44 Ближний бой. Это действие, подобно стрельбе, имеет ряд правил и этапов. Заявить FIGHT можно только находясь в Control Range с оперативником противника. Тот, кто объявляет Fight является атакующим, цель - защищающимся. Можно объявлять Fight имея приказ Conceal.

Этапы ближнего боя.

1) Select Enemy Operative. Выбор цели ближнего боя. Цель должна быть в Control Range с вашим оперативником. Противник будет наносить ответные удары(Retaliate).

2) Select Weapons (Выбор оружия ближнего боя) - вы и ваш противник выбираете оружие ближнего боя (=), которым будете сражаться.

3) Roll Attack Dice. Шаг броска кубиков. Вы и ваш противник одновременно кидаете кубики атаки. Количество бросаемых кубиков указано в профиле оружия в графе ATK. Все выпавшие значения равные или выше значения в графе HIT выбранного оружия - успешные. Их откладываем(сохраняем). 6 - Критический успех. 1 - всегда промах. Все промахи откидываем.

Assist (поддержка) - если в Control Range с оперативником противника есть еще ваши оперативники, и при этом они не находятся в Control Range с другими оперативниками противника (а только с тем, с которым сражается в ближнем бою ваш активный оперативник), то они асистят (помогают) ему: за каждого такого оперативника улучшите характеристику HIT на оружии ближнего боя вашего активного оперативника, который выполняет действие Fight (ближний бой).

4) Resolve Attack Dice. Шаг разрешения (применения) кубиков атаки. Оба игрока по очереди, начиная с атакующего, определяют для своих успешных кубиков атаки, что они будут делать.

Можно либо нанести урон(strike): тогда выбранный успешный кубик наносит немедленно оперативнику противника урон, в соответствии со значением характеристики HIT выбранного оружия ближнего боя. (Обычный успешный кубик - наносит обычный урон(см. характеристику оружия), критический успех - критический урон)

Или можно блокировать(block) атаку противника. В таком случае вашим кубиком(успешным попаданием) вы убираете один кубик противника(его успешное попадание) (т.е. он уже не сможет этим кубиком нанести урон или применить его для блокирования).

Кубик(результат) с обычным(normal) успешным значением - может блокировать аналогичный (тоже обычный(normal) успешный) кубик противника.

Кубик(результат) с критическим (crit) успешным значением - может блокировать критический успех(кубик) оппонента или обычный (normal) успех.

ПРИМЕЧАНИЕ: в отличие от стрельбы, в ближнем бою два обычных успешных результата не могут заблокировать успешный критический результат.

Counteract (контрдействие).

COUNTERACT (контрдействие) стр. 39 - когда все ваши оперативники были активированы и стали Expended (завершили свою активацию), при этом у оппонента еще остались не активированные оперативники, при переходе права действовать к вам, вы можете совершить вашим оперативником в приказе Engage свободное действие за 1 AP.

При этом вы не можете совершить им движение более чем на 2". Counteract не считается активацией. Один оперативник может совершить Counteract лишь единожды. (т.е. во время этого действия вы можете заявить стрельбу, ближний бой, миссионное действие, способность, передвинуться (не более чем на 2"), т.е. совершить возможное свободное действие, стоимость которого не более 1 AP.

ПРИМЕЧАНИЕ. Во время Counteract можно совершать действия, которые уже совершались за активацию (и которые во время активации повторять было нельзя). Например, Sorcerer Warp Coven, имея ограничения на применение своих специальных PSYCHIC способностей (повторять их нельзя во время активации) в Counteract может применить такую способность повторно.

KEY PRINCIPLES (Ключевые принципы) стр. 46

BASES (Базы) - Все оперативники находятся на базах. Размер базы важен и он указан в datacards. Базы могут соприкасаться, но не могут заходить одна на другую.

Дружеские оперативники могут передвигаться через базы(миниатюры) других дружеских оперативников, но не могут делать этого с оперативниками противника. Оперативники не загораживают друг друга при стрельбе (не дают Cover и практически никогда не закрывают видимость (Visible).

Базы не могут передвигаться сквозь террейн или заходить за край карты килл зоны.

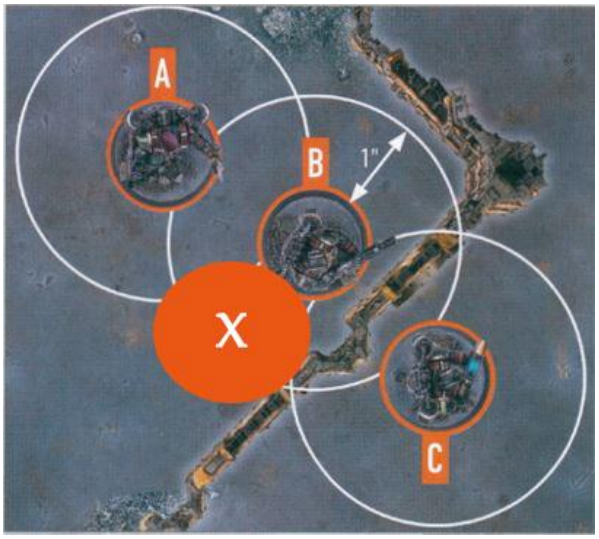
CONTROL RANGE. Большинство правил различных механик и действий завязано на контрол ренже (control range) - такие как движение, ближний бой, стрельба, контроль маркеров и т.д.

Оперативник или маркер (или иная вещь), находится в control range оперативника если:

А) он не далее чем в 1" от этого оперативника

Б) он виден этому оперативнику

Control Range между оперативниками взаимный, если они оба в пределах 1" друг от друга и видят друг друга.



Оперативники **A** и **B** во взаимном Control Range друг с другом. Террейн в Control Range оперативником **B** и **C.** Оперативники **B** и **C** не видят друг друга за террейном. Они не в Control Range друг у друга. Маркер **X** в Control Range оперативников **A** и **B**, но не оперативника **C** (он не видит его).

DAMAGE (УРОН). Стр. 47. В Бою оперативники получают урон (тоесть теряют Wounds). Когда значение Wounds опускается до 0 - такой оперативник считается уничтоженным (Incapacitated) и убирается из игровой зоны (Kill Zone)

Wounded (раненый) - оперативник, который потерял некоторое количество (меньше половины) ран (Wounds).

Injured (покалеченный, тяжело раненный) - оперативник, потерявший больше половины ран (Wounds). Уменьшите характеристику Move оперативника на 2", ухудшите характеристику HIT на оружии (все экипированное оружие) на 1.

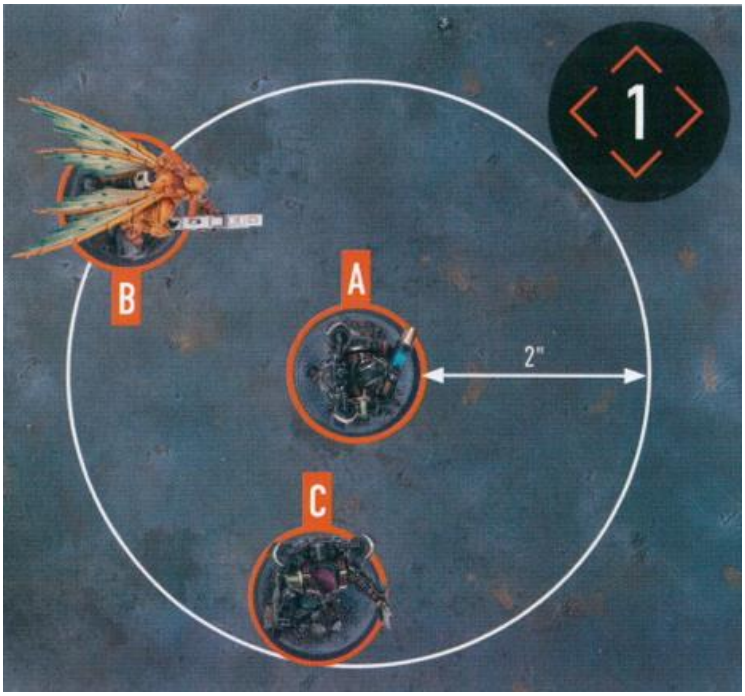
DICE. (Кубики) - используются шестигранные (D6). Если указывается D2 или D3 - значит бросается шестигранный и значения, например 1, 2, 3 =1; 4, 5, 6 =2 (для D2)

Некоторые правила разрешают или требуют от вас сделать переброс кубиков (Reroll). Нельзя перебрасывать одни и те же кубики боле одного раза. Новый результат всегда заменяет старый, даже если он хуже. Если это бросок атаки или защиты, вы делаете переброс до того, как он будет сохранен или отброшен. Если несколько игроков могут перебросить кубики одновременно (например, во время Fight), они чередуют либо повторно бросают кубики или пасуют до тех пор, пока они оба не спасуют подряд, начиная с игрока, обладающего инициативой
(это имеет приоритет над инициативой и правилами, которые будут действовать одновременно, стр. 37)

DISTANCE (Расстояние) – измеряется в дюймах “. При измерении расстояния до объекта и от него – измеряйте расстояние от(до) ближайшей части этого объекта. При измерении расстояния до оперативника – измеряйте расстояние до его базы. Измеряя расстояние на Килл Зоне – измеряйте по горизонтали, игнорируя расстояние по вертикали.

WITHIN. (В пределах “) Некоторые правила требуют, чтобы что-то (например оперативник) находился в пределах (Within) определенной дистанции. Это значит, что оперативник любой частью базы должен быть в пределах указанной дистанции или просто «стоять к ней в упор», т.е. касаться, быть «не дальше».

WHOLY WITHIN. (Полностью в “) Иные правила требуют быть полностью в “ с чем-то(кем-то) – Wholy Within – означает что предмет или оперативник должен быть всеми частями (оперативник – базой) внутри указанной дистанции.

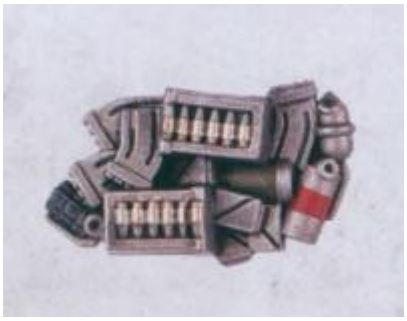


Оперативник **B** в пределах 2” (Within) оперативника **A**. Маркер цели (**Objective Marker**) в пределах 2” (Within) оперативника **A**. Оперативник **C** полностью в пределах (Wholy Within) 2” от оперативника **A**.

EQUIPMENT. Снаряжение для вашего отряда оперативников. Бывает универсальный (подходит для всех команд), бывает фракционный т.е. специализированный для вашей команды. Одну и туже опцию Equipment нельзя взять больше 1 раза. Стандартно на начало игры игрокам разрешается взять до 4х различных вещей Equipment. Если при Scouting выбрана опция Equipment – разрешается взять еще один дополнительный эквип (на него также действует правило уникальности эквипа – нельзя взять больше 1й позиции).

UNIVERSAL EQUIPMENT. Общие для всех команд наборы снаряжения.

AMMO CACHE (Тайник с боеприпасами) 1 шт.



До начала боя вы можете разместить на поле (Килл Зоне) один из ваших маркеров AMMO CACHE полностью на вашей территории. Дружественные оперативники могут заявить миссионное действие AMMO REPUPLY (Пополнение боезапаса.

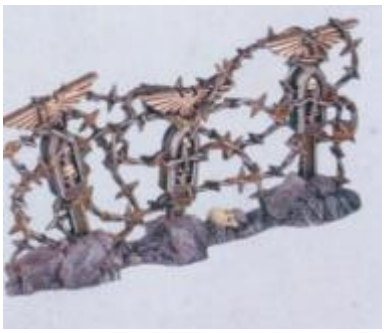
AMMO REPUPLY (Пополнение боезапаса) – 0 AP.

Один из ваших AMMO CACHE маркеров может быть использован вашим активным оперативником, контролирующим его. (Т.е. использовать можно, находясь в Control Range с AMMO CACHE маркером)

До старта следующего раунда (Turning Point), когда этот оперативник объявляет стрельбу, он может перебросить один из своих кубиков атаки.

Нельзя использовать действие, если ваш оперативник в Control Range с оперативником противника; Если это не ваш маркер; Или если этот маркер уже использовался в этот ход.

RAZOR WIRE (Колючая проволока) 1 шт.



Колючая проволока это мешающий передвижению террейн (Obstructing terrain). – Перед началом боя (игры) вы можете разместить колючую проволоку полностью на вашей территории (wholly within) на земле и далее чем в 2” от других Equipment terrain (элементов террейна из эквипа, например, баррикад).

Каждый раз, когда оперативник пересекает террейн в 1” от него (вертикальное расстояние) получает штраф к движению: 2” (то есть для пересечения колючей проволоки требуется дополнительно 2” движения)

COMMS DEVICE (Средство связи) 1 шт.



Перед началом боя (игры) вы можете разместить маркер Средства связи полностью на вашей территории (wholly within). Когда ваш оперативник контролирует этот маркер, добавьте 3” к его способностям SUPPORT (т.е. меняйте описание «выберете дружественного оперативника в 6”… на …9” (т.е. прибавив 3”)). От Средства связи оппонента бонуса не будет.

MINES (Мины) 1 шт.



До начала боя вы можете разместить на поле (Килл Зоне) маркер Мины полностью на вашей территории и не ближе чем в 2” от других маркеров и access points (дверного проема, террейн содержащего дверь)

В первый раз когда в Control Range оперативника оказывается маркер Мин – уберите маркер и нанесите оперативнику D3+3 урона.

LIGHT BARRICADES (Легкие баррикады) 2 шт.



Перед началом боя (игры) вы можете разместить Легкие баррикады полностью на вашей территории (wholly within) на земле и далее чем в 2” от других Equipment terrain (элементов террейна из эквипа, например, колючей проволоки или других баррикад).

Легкая баррикада – это Light Terrain (Легкий террейн)

HEAVY BARRICADE (Тяжелая баррикада) 1 шт.



Перед началом боя (игры) вы можете разместить Тяжелую баррикаду полностью на вашей территории (wholly within) на земле и далее чем в 2” от других Equipment terrain (элементов террейна из эквипа, например, колючей проволоки или других баррикад)

Тяжелая баррикада это Heavy Terrain (Тяжелый террейн)

LADDERS (приставные лестницы) 2 шт.



Лестницы это Exposed Terrain (незначительный террейн, не дающий укрытия, не мешающий обзору и который не может быть пересечен Target Lines). Перед началом боя вы можете разместить лестницы, учитывая следующие правила:

-Полностью на своей территории (wholly within)

-Вертикально, на поверхности (прислоненными к поверхности) не ниже 2” в высоту.

-Далее чем в 2” от других Equipment terrain (элементов террейна из эквипа, например, колючей проволоки или других баррикад)

- Далее чем в 1” от дверей и Access Point (дверных проемов, террейна содержащего дверь)

Оперативник может проходить сквозь лестницы или подниматься на них (Climb), останавливаться на лестнице нельзя. (завершать движение). Если оперативник поднимается по лестнице (Climb), вертикальная дистанция считается как 1”. Если во время движения после подъема по лестнице оперативник продолжает подъем на другой террейн во время этой же активации, включая другую лестницу – то расстояние считается обычным образом.

PORTABLE BARRICADE (Передвижная баррикада) 1 шт.



Передвижная баррикада это легкий, защищающий и перемещаемый террейн. Перед началом боя (игры) вы можете разместить Передвижную баррикаду полностью на вашей территории (wholly within) на земле и далее чем в 2” от других Equipment terrain (элементов террейна из эквипа, например, колючей проволоки или других баррикад). Перемещаемая баррикада имеет следующие свойства

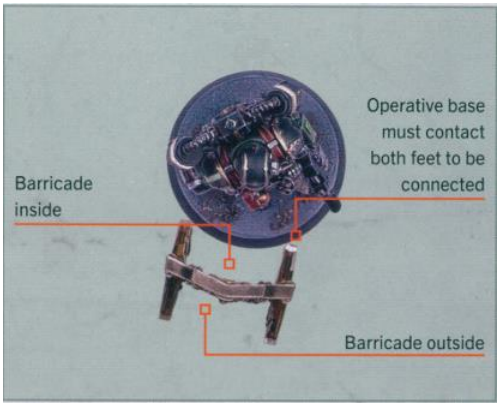
Protective (Защищающая) – Когда ваш оперативник в Укрытии (in Cover) данной баррикады, улучшите вашу характеристику Save на 1. (максимум до 2+)

Portable (Перемещаемая) – Эта особенность террейна срабатывает только если оперативник связан с ней (Connected) и когда он за щит (внутри баррикады, а не снаружи). Если условия выполнены, оперативник получает действие MOVE THE BARRICADE – 1 AP.

Move the Barricade (переместить баррикаду) – 1 AP. Действие заменяющее Reposition, оперативник перемещается вместе с баррикадой на расстояние не более чем характеристика Move-2”, не может прыгать, вскарабкиваться или спускаться, выполняя это действие.

После завершения перемещения баррикады – разместите ее снова.

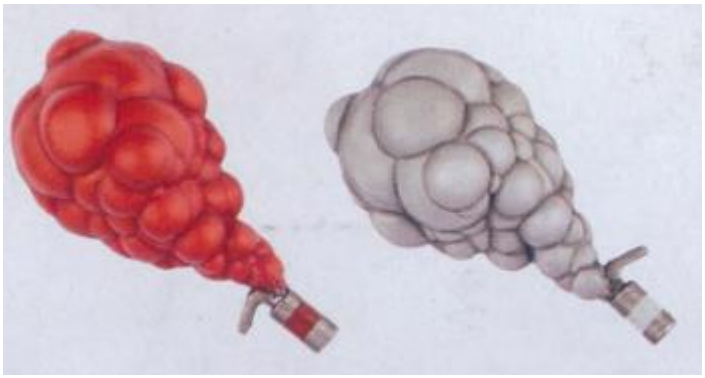
Так же как и Reposition, нельзя переместить баррикаду в туже активацию что и действия Charge и Fall Back; Нельзя заявлять действие будучи в Control Range с противником.



Пример того, как должен находится оперативник, чтобы можно было транспортировать (перемещать) баррикаду.

UTILITY GRENADES (Особые гранаты)

Вы можете выбрать 2 особые гранаты в разном сочетании: 2 Smoke grenades (дымовые гранаты), 2 Stun grenades (оглушающие гранаты) или 1 Smoke и 1 Stun.

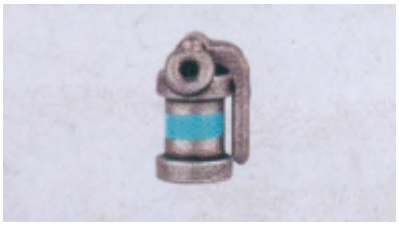


SMOKE GRENADE (Дымовая граната) - 1 AP – положите маркер Дымовой гранаты в пределах 6” от оперативника, кто размещает ее (активный оперативник, заявивший это действие). Место должно быть видно оперативнику, или место Vantage террейна должно быть видимо оперативнику. Маркер создает зону в 1” горизонтально и бесконечно высокую в высоту (но учитывается только вверх от маркера, а не вниз).

Когда оперативник полностью в зоне дыма (Wholly Within) (т.е. полностью в 1” от маркера) – он считается загороженным (Obscured) для оперативников дальше чем в 2” от них. (и наоборот, они – для него). Дополнительно, если по оперативнику в дыму проводится стрельба (shoot), если атакующий и защищающийся дальше чем 2” друг от друга, игнорируйте правило Piercing на оружие.

На этапе Ready (Готовности) следующего раунда (Turning Point) бросьте D3. Удалите маркер дыма после D3 активаций или в конце раунда (что наступит раньше)

Нельзя, если ваш оперативник в Control Range с оперативником противника или если гранаты закончились (или есть ограничение на использование в раунде)



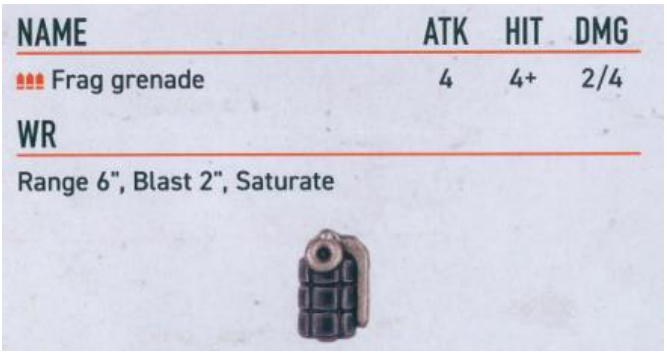
STUN GRENADE (Оглушающая граната) - 1 AP – Выберите видимого в 6” оперативника противника. Этот оперативник и все оперативники в 1” от него проходят Stun Test. За каждого оперативника бросьте D6, при результате 3+ уменьшите APL такого оперативника на 1 до конца его следующей активации.

Нельзя, если ваш оперативник в Control Range с оперативником противника или если гранаты закончились (или есть ограничение на использование в раунде)

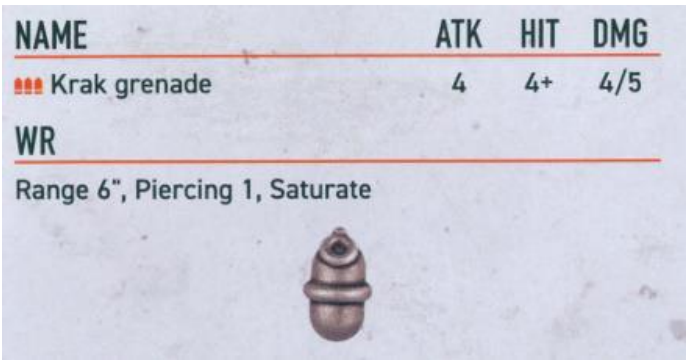
EXPLOSIVE GRENADES (Взрывные гранаты)

Вы можете выбрать 2 взрывные гранаты в разном сочетании: 2 Frag grenades (фраг гранаты), 2 Krak grenades (крак гранаты) или по одной каждого вида.

FRAG GRENADE



KRAK GRENADE



INTERVENING. Точка пересечения Targeting lines с террейном.

KILL ZONE FLOOR. Пол Килл Зоны, как правило это игровое поле (игровой мат) на котором располагается террейн. Самая низка точка Килл Зоны.

KEY WORDS. Ключевые слова. Как правило используются для применения различных правил. Чаще всего ключевые слова встречаются с карточками оперативников, выделены жирным шрифтом. Оранжевый шрифт и символ черепа – ключевое слово определяющее фракцию оперативника, например TEMPESTUS AQUILON,

MARKERS. Маркеры, токены. Маркеры цели (Objective Markers) - 40 мм в диаметре, остальные - 20 мм. Дружественные оперативники контролируют маркер, если:

1)они в control range с маркером

2)видят маркер

3)суммарное число их APL больше суммарного числа APL оперативников противника. (которые также в Control Range с маркером и видят его).



На примере Objective Marker и 4 оперативника рядом с ним. Верхний веспид находится в Control Range с маркером, но не видит его, стало быть он не может контролировать маркер и его APL не учитывается при подсчете. Второй веспид видит и находится в Control Range с маркером. Его APL 2. Двое аквилонов также видят и находятся в Control Range с маркером. Суммарное их APL = 4, именно они и контролируют этот маркер.

KILL ZONES (Килл Зоны)

Terrain Types (Типы террейна) стр. 58

Heavy (Тяжелый) террейн - толстые стены, бетонные балки и прочее. Дает Obscured и Cover.

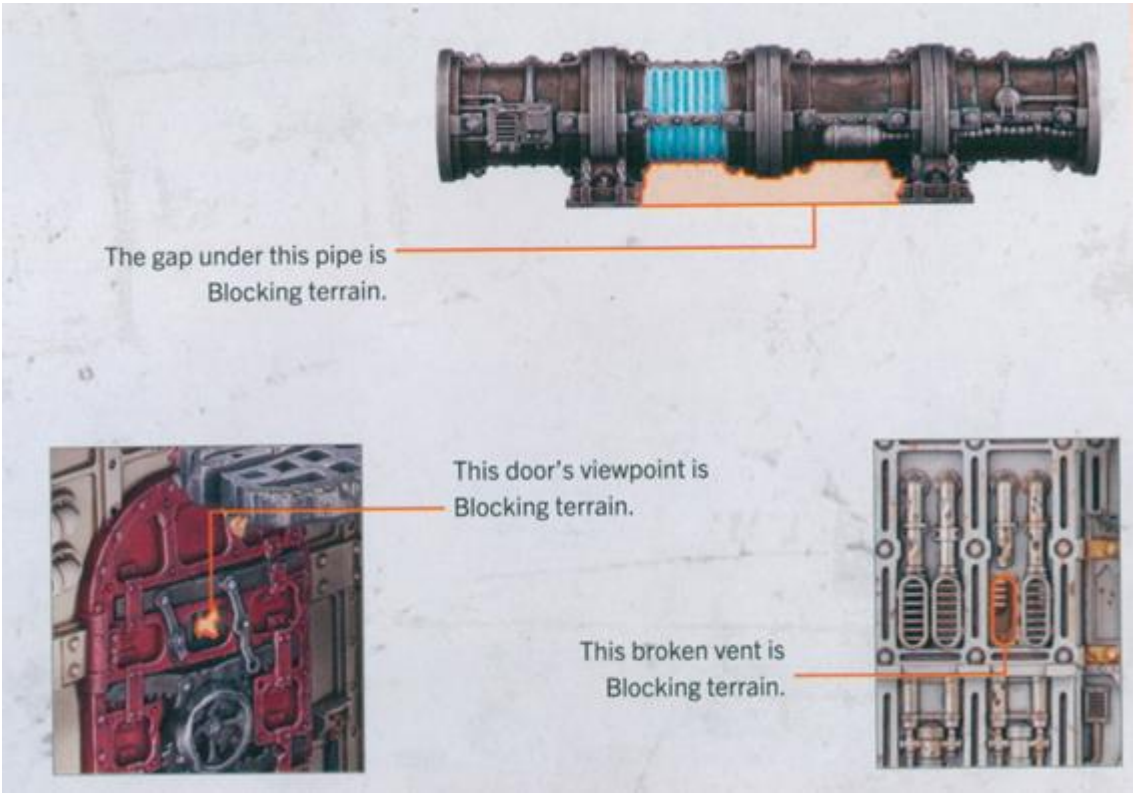


Стены и колонны террейна из примера – Heavy Terrain.

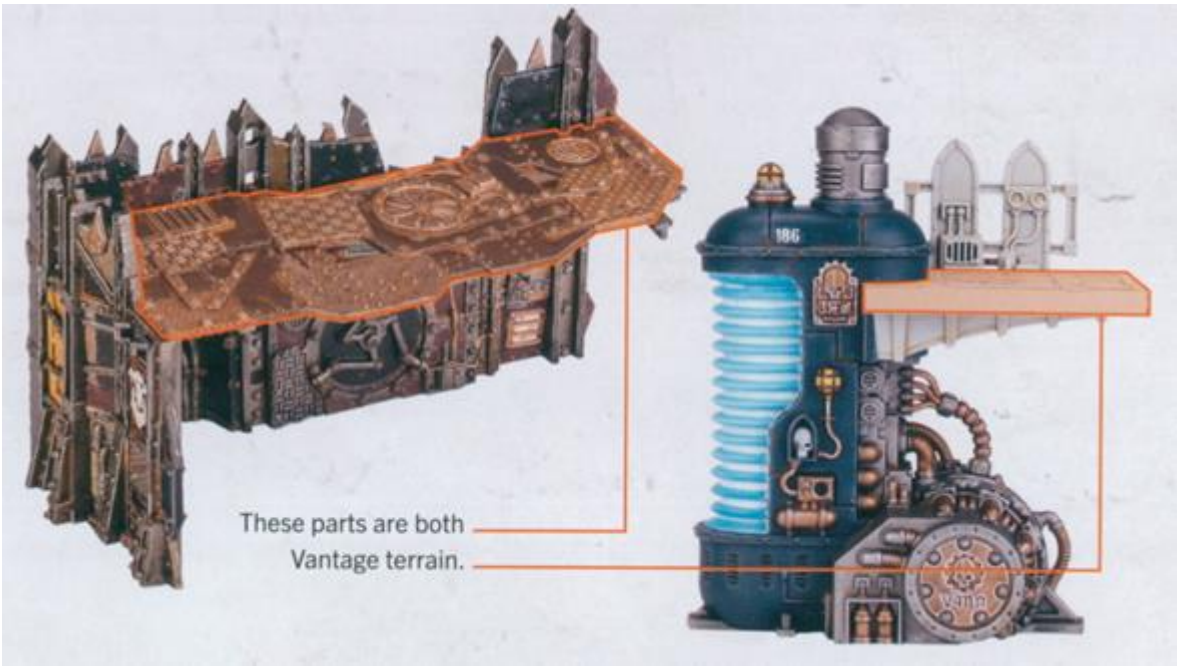
Light (Легкий) террейн - легкие баррикады, завалы, основания руин. Дает Cover



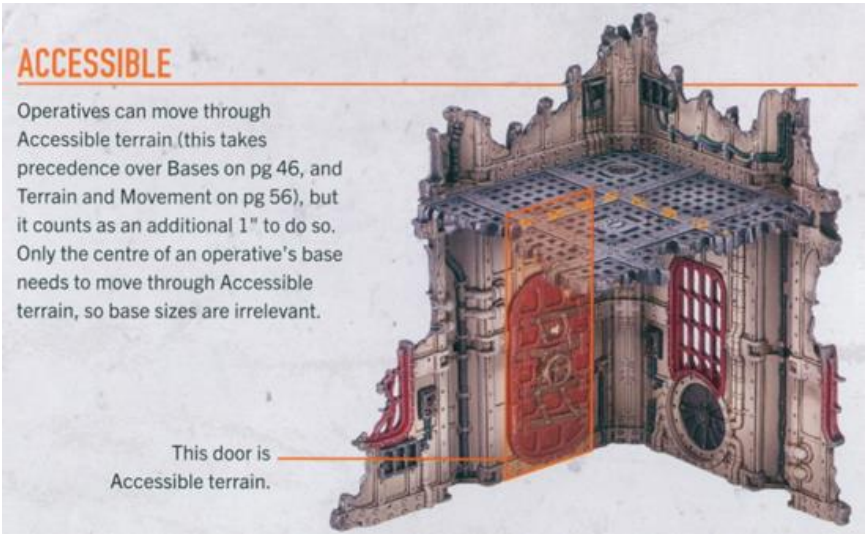
Blocking (Блокирующий) террейн - тип террейна, где имеются просветы (например, пространство под трубами, иллюминаторы в двери и т.п. такие элементы считаются не просматриваемыми, через них также нельзя видеть оперативника и они считаются полноценной частью террейна при определении Cover или Obscured.



Vantage (Высота) - горизонтальная поверхность террейна, (потолок руины, например), на которой может разместиться оперативник. Vantage дает бонусы к стрельбе (см. Shoot (стрельба)). Vantage всегда Light terrain. (Оперативник на Vantage практически всегда будет иметь Cover а зачастую вообще являться не валидной целью для оперативников ниже)



Acessible (доступный для прохода) террейн - как правило это изображенные в стене двери, люки и прочее. Через такой террейн можно передвигаться, однако при пересечении его тратится дополнительно 1" движения. При пересечении такого террейна размер базы не учитывается и не является ограничением к пересечению такого террейна. Считается перемещение по центру базы.

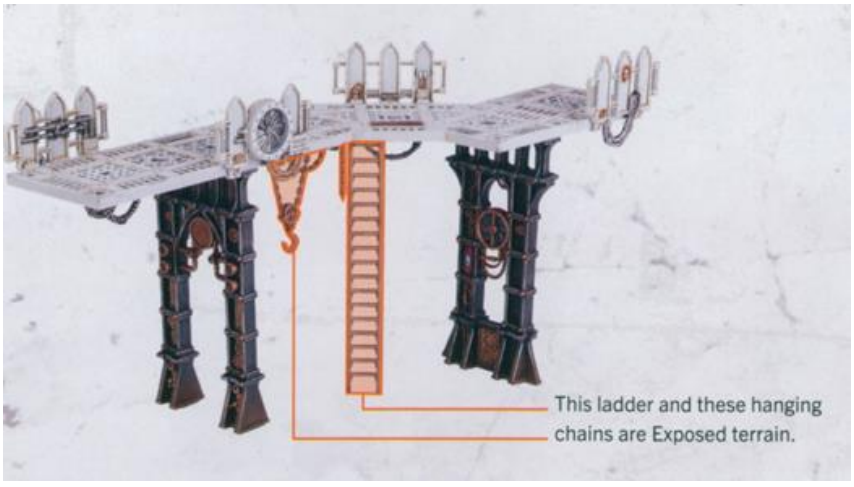


Insignificant (незначительный) террейн - различные выступающие небольшие аксессуары (прожекторы, пулеметы, мелкие декоративные камни террейна и т.п. Не мешают передвижению, не учитываются при Climbing и Drop.



Exposed террейн - еще один вид незначительного террейна, такой как приставные лестницы, свисающие цепи, крюки и т.д.

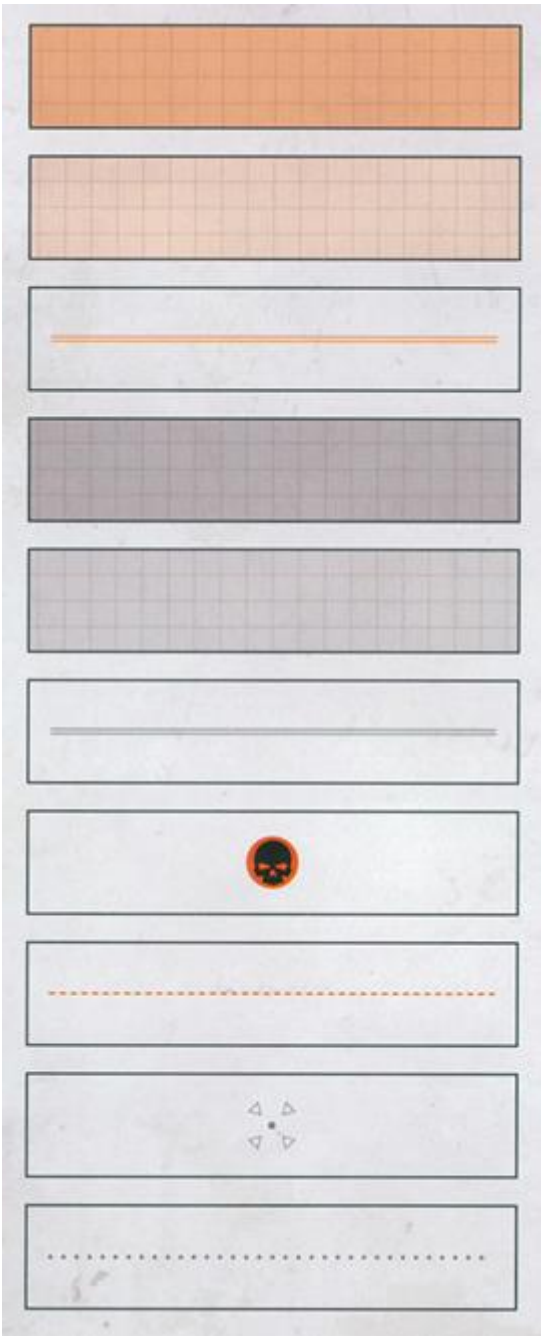
Не влияют на видимость, не дают укрытия. Tageting Lines никогда не пересекают такой террейн.



KILL ZONE TYPES. (Виды Килл Зон)

Официально в игре с выходом 3й редакции на момент составления данного документа описаны 3 килл-зоны: Volkus, Gallowdark и Beta-Decima. Это не означает, что все террейн второй редакции стал невалидным для игры, нет. Вы можете играть на любом террейне, главное до начала боя договориться о его особенностях и правилах.

Ключевые обозначения карты Килл Зоны.



Зона высадки и территория игрока А

Территория игрока А

Край Килл Зоны игрока А

Зона высадки и территория игрока В

Территория игрока В

Край Килл Зоны игрока В

Objective Marker (Ключевой маркер, маркер цели миссии)

Линия центра Килл Зоны

Центр Килл Зоны

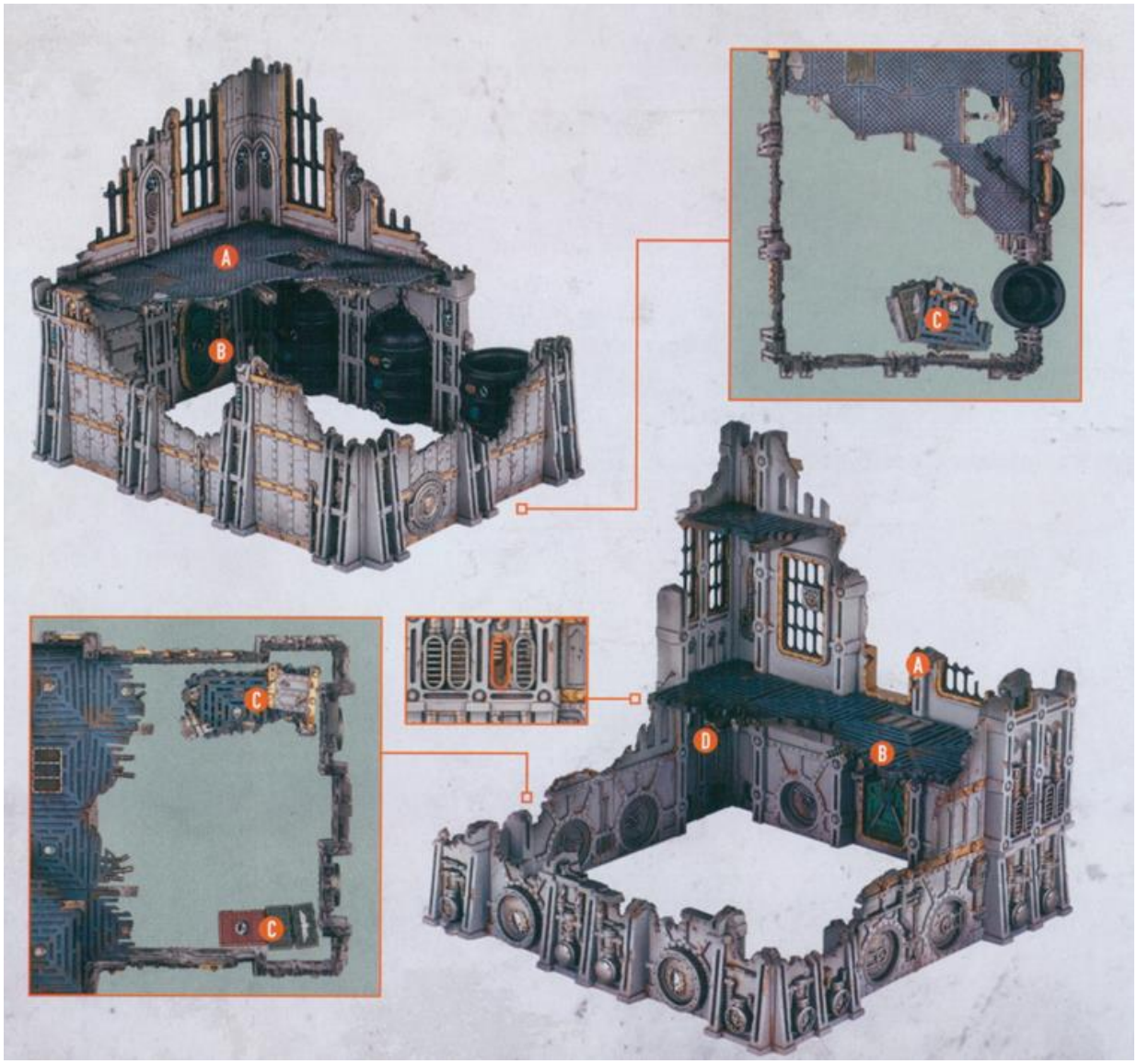
Нейтральный край Килл Зоны

KILL ZONE VOLKUS. (Килл Зона Волкус)

Килл Зона Волкус состоит из: 2x strongholds (крепостей), 2x large ruins (длинных руин), 2x small ruins (маленьких руин), 2x heavy rubble (тяжелых обломков) и 3x light rubble(легких обломков).

ПРИМЕЧАНИЕ. Старые руины (старых выпусков террейна) с Vantage рекомендуют их высоту учитывать как 3” (если они выше), приравнивая их к новым, Волкусовским руинам.

Stronghold (крепость)



A. Высшие уровни крепости являются Vantage террейн

B. Дверь Acessible (доступный для прохода) и Heavy (тяжелый) террейн.

C. Ступени для ведения огня – Vantage террейн, Insignificant (незначительный террейн) и Exposed террейн.

D. Заброшенная вентиляция - Blocking (Блокирующий) террейн.

Все остальные части крепости – тяжелый террейн.

Для определения Control Range – игнорируйте дверь и другие участки этого террейна высотой менее 2”, когда определяете видимость.

Large Ruin (длинная руина)



A. Vantage террейн. Для правил определения точек пересечения и targeting lines считать высоту этой Vantage равное высоте первого уровня Vantage в крепости (Stronghold).

B. Высшая часть стен (рампы) – легкий террейн. (все, что выступает над Vantage)

C. Дверь Acessible (доступный для прохода) и Heavy (тяжелый) террейн.

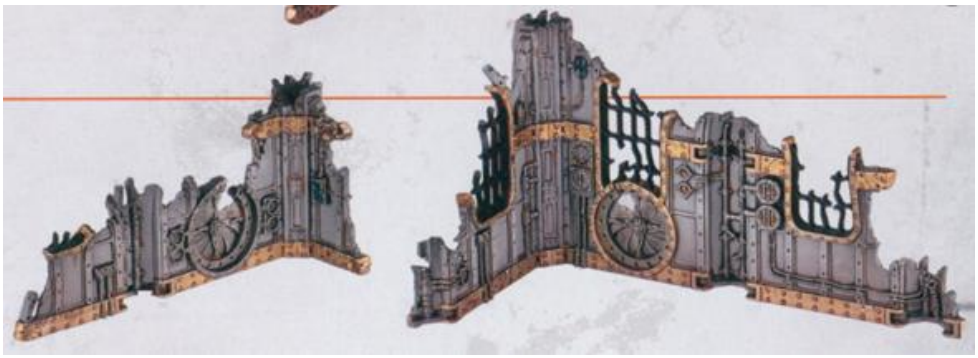
D. Глазок (иллюминатор) двери – Blocking (блокирующий) террейн.

E. Целое (не сломанное) окно Barred and Heavy террейн.

Barred(зарешеченный) – миниатюры не видимы через этот террейн, если только не находятся в 1” от него.

Остальные части руины считаются тяжелым террейном.

Small Ruin (маленькая руина) – тяжелый террейн



Heavy Rubble (тяжелые обломки) – тяжелый террейн.



Light Rubble (легкие обломки) – легкий террейн.



CITYFIGHT (бой в черте города).

Особые правила при игре на Килл Зоне Volkus.

CONDENSED STRONGHOLD (тесная крепость)

Каждый раз, когда по оперативнику, полностью (Wholly Within) находящемуся на полу (самая нижняя точка) или на Fire Steps(ступени для ведения огня) Крепости производится стрельба из оружия, имеющего правила Blast, Torrent и x" Devastating (Devastatig с радиусом поражения) – такому оружию в данном случае добавляется правило Lethal 5+

GARRISONED STRONGHOLD (крепость с гарнизоном)

Если действие Fight совершается моделью, которая не полностью в Крепости (Stronghold) (или вообще вне ее), в отношении модели, которая полностью в Stronghold (Wholly within), то на этапе Resolve Attack Dice первым определяет, что будет делать с успешным кубиком Защитник, а не атакующий, как при обычной ситуации (во изменение любых правил, «защищающийся» разыгрывает свой кубик первым).

Нападающий в данном случае не обязательно должен быть полностью снаружи крепости, может быть и частично (но не полностью!) внутри.

DOOR FIGHT (бой в дверях). 1AP

Универсальное действие для данной Килл Зоны.

Активный оперативник использует действие, аналогичное действию Fight, на этапе выбора валидной цели, если активный оперативник касается базой двери (места расположения двери), он может выбрать целью оперативника противника в 2”, если тот находится по другую сторону двери. На время этого действия считается, что оба оперативника находятся в Control Range друг с другом.

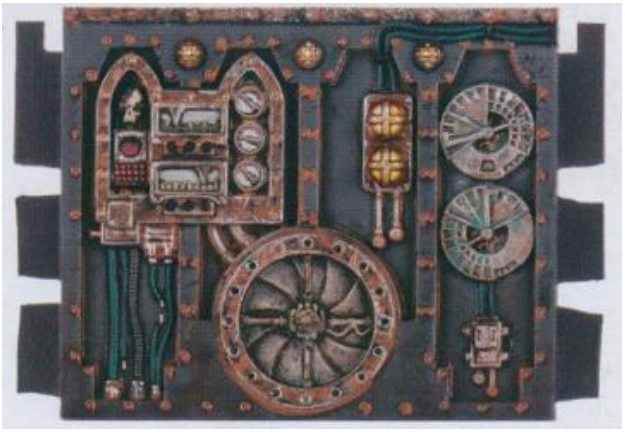
Это действие заменяет действие Fight. Оперативник не может заявить это действие если уже находится в Control Range противника или если не касается базой двери.

KILL ZONE Gallowdark. (Килл Зона Галлоударк) стр. 66

Поле Килл Зоны Gallowdark представляет собой не стандартные 30х22 дюйма а 28х24 дюйма.

Килл Зона Gallowdark – закрытый тип террейна, состоящий из стен, коридоров, люков и проемов.

Wall Terrain (стена). Стр 66.

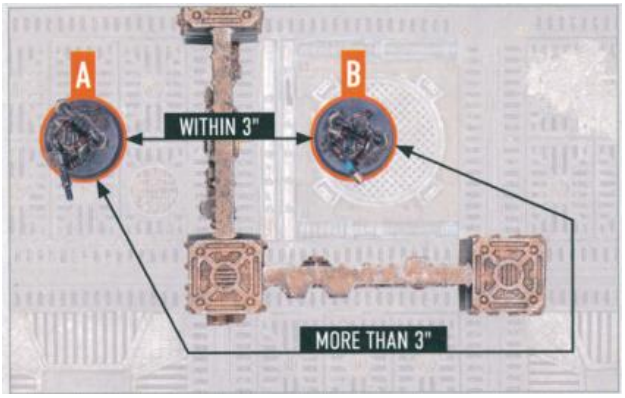


Оперативники не могут проходить над или через стены.

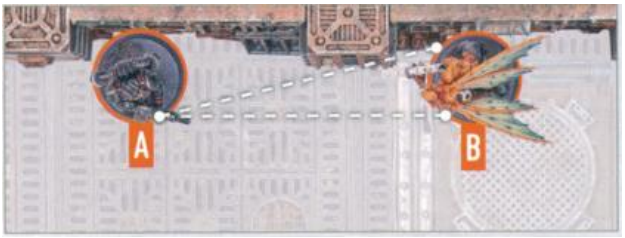
Видимость не может быть определена над стенами или через стены.

Отличные от областей Зоны Высадки (Drop Zone), Центра Килл Зоны (Center of Kill Zone) расстояния не могут быть посчитаны над стенами или через них. Расстояние должно быть посчитано в обход стен по кратчайшему маршруту.

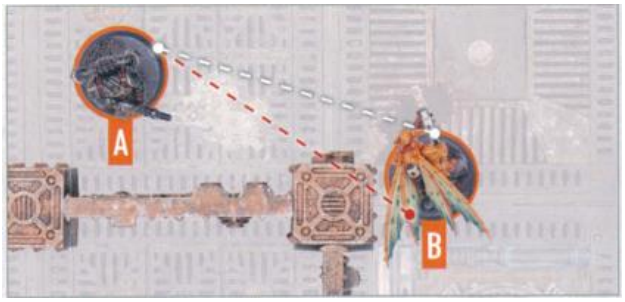
Для расчета Cover и Obscured могут использоваться только углы и торцы стен, если только активный оперативник не пересек их. (см примеры ниже).



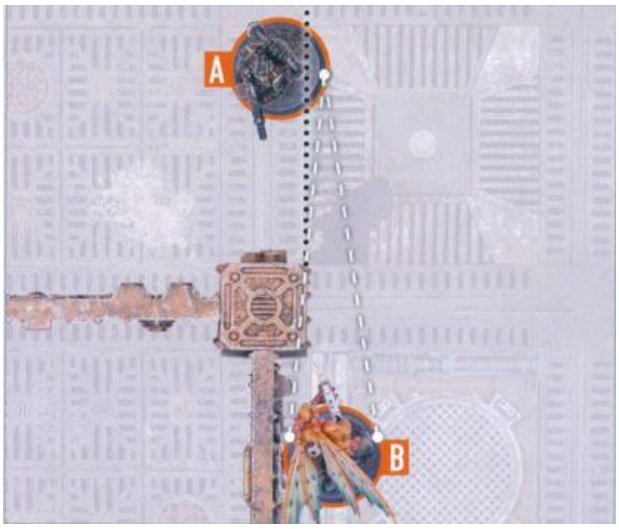
Обычно принято считать, что оперативник **A** находится в 3” от оперативника **B**, однако в Gallowdark дистанция не может быть посчитана через стены. Измеряя кратчайший путь от оперативника **A** до оперативника **B** – расстояние получается больше чем 3”.



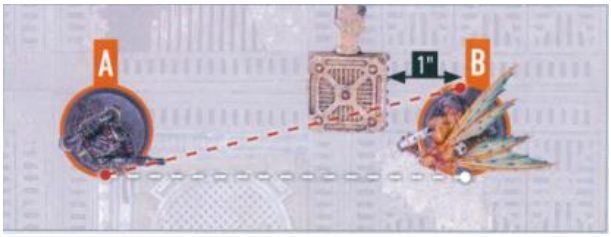
Оперативник **B** не в Укрытии (Not in Cover) т.к. Targeting Lines не пересекают угол или край (конец) стены. Данный выступ – часть продолжающейся стены. Он не может давать укрытие. Сам по себе данный выступ не образует угол или оконечность стены – это должна быть обособленная основная конструкция, понятная и узнаваемая. (угол и конец стены не перепутать).



Имеется пересечение с углом стены. Оперативник **B** в 1” от точек пересечения и имеет Cover.



Оперативник **A** пересек угол и Targeting Lines не пересекают угол. Оперативник **B** не в укрытии. Если бы оперативник **A** был полностью за пунктирной черной чертой – в таком случае он бы не пересек угол, и Targeting Lines бы пересекали угол стены, а оперативник **B** был бы в Укрытии (Cover) и был бы загорожен (Obscured) т.к. первая точка пересечения была бы дальше чем в 1” от оперативника **B**.



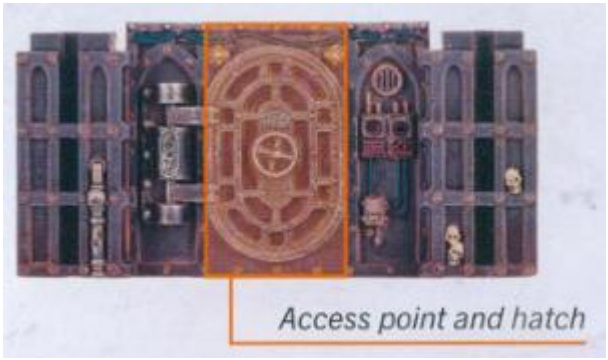
Конец стены пересекается Targeting Lines, оперативник **B** в 1” от точки пересечения и находится в Укрытии (Cover)



Люк (Hatchway) открыт, Targeting Lines пересекают террейн дальше чем в 1” от оперативника-цели **B**. Оперативник **A** дальше 1” от террейна, который пересекают Targeting Lines. Оперативник **B** загорожен (Obscured)

Hatchway (Люк) стр 69.

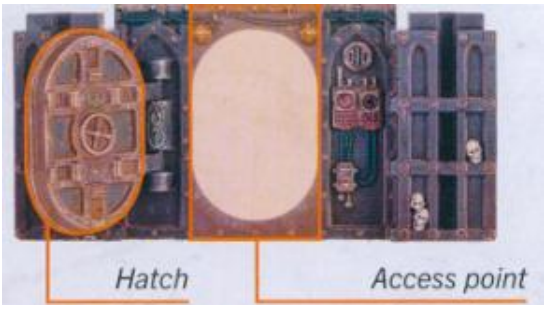
Люк может находится в двух состояниях – закрыт и открыт. Все оперативники имеют действие миссии – «Управление люком» (Operate Hatchway).



Closed (Закрытый люк):

- Люк должен быть полностью закрыт

- (Люк и проем) Access point and hatch – Тяжелый (Heavy) террейн и террейн стены.



Open (Открытый люк):

- Люк должен быть полностью открыт. (не может быть приоткрыт)

- Access point (проем) – Accessible(доступный для прохода), Insignificant (незначительный) и Exposed(не мешающий) террейн.

- **Люк (Hatch)** – Тяжелый террейн и террейн стены. Пространство под ним – Блокирующий(Blocking) террейн.

Управление люком (Operate Hatchway) – 1 AP.

Откройте или закройте люк. Ваш оперативник должен находиться в Control Range с Access Point (Проемом).

Можно открывать или закрывать люк во время действий движения Reposition и Dash, сохраняя оставшуюся дистанцию, которую может пройти оперативник.

Нельзя заявлять действие, если в Control Range с вашим оперативником оперативник противника или если люк открыт и оперативник противника в Control Range с проемом (Access Point).

CLOSE QUARTERS (Тесное окружение)

Особые правила при игре на Килл Зоне Gallowdark.

CONDENSED ENVIRONMENT (уплотненное, тесное окружение)

При стрельбе из оружия, имеющего правила Blast, Torrent и x" Devastating (Devastatig с радиусом поражения) – такому оружию в данном случае добавляется правило Lethal 5+

GUARD (Охранять) – 1 AP. Универсальное действие для килл зоны Gallowdark. Оперативник переходит в режим стражи (охраны), пока не будет выполнено одно из условий ниже:

- Пока он не выполнит какое-либо действие;

- Пока оперативник противника окажется в Control Range этого оперативника (который в состоянии Guard) и вы не прервете его активацию (см. ниже);

- Пока не сменится его приказ;

- Пока не начнется следующий раунд (Turning Point)

Действие GUARD заменяет действие SHOOT (тоесть нельзя в одной активации пострелять и встать в Guard, за исключением оперативников, которые могут заявить стрельбу дважды за активацию); Оперативник не может заявить это действие будучи в Control Range с оперативником противника или в приказе Conceal.

Охранять. Во время активации любого оперативника противника вы можете прервать эту активацию и заявить сводное(бесплатное) действие SHOOT, Point-Blanked Shot(выстрел в упор),

FIGHT или иное действие, которое заменяет эти действия, на пример HATCHWAY FIGHT и тому подобные.

Прерывается активация противника только между действиями. Тоесть нельзя прервать действие (например, Charge на половине дистанции), пока оно не выполнено, но уже началось выполняться.

Shoot – обычные правила стрельбы.

Fight – обычные правила ближнего боя.

Point-Blanked Shot (Выстрел в упор). Ваш оперативник может выполнить действие SHOOT в Control Range с вражеским оперативником, в этом случае это правило превалирует над основным правилом стрельбы. Это называется «Выстрел в упор» и такой выстрел имеет дополнительные правила:

- Цель оперативник в Control Range вашего оперативника. Это валидная цель.

- Ухудшите характеристику HIT вашего оперативника на 1.

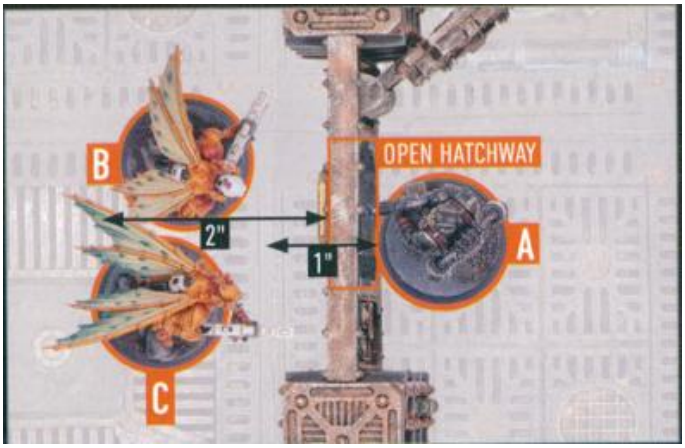
- До конца прерванной активации оперативника противника, ваш оперативник не может наносить ответные удары.

HATCWAY FIGHT (Бой в дверях/люке) – 1 AP.

Можно заявить особый ближний бой в открытом проеме люка Gallowdark. Сражение происходит по правилам Fight (Ближнего боя);

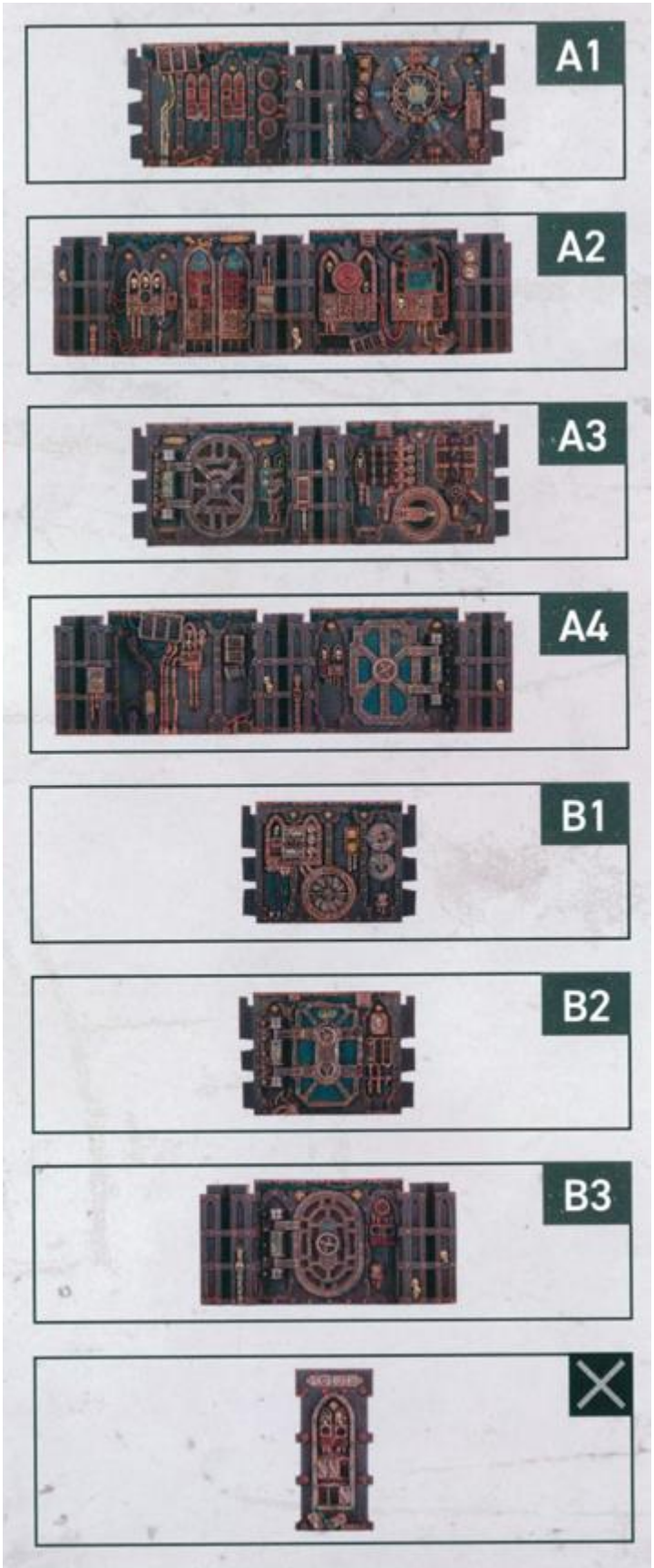
На момент выбора валидной цели, можно выбрать противника в пределах (Within) 2” по другую сторону открытого люка, при условии, что активный оперативник (наш, который объявляет это действие) – касается базой проема люка (Access point). Во время этого действия считается, что оба оперативника в Control Range друг с другом

Нельзя заявить это действие, если оперативник уже находится в Control Range с оперативником противника или если он не касается базой проема люка (Access point).



Оперативник **A** касается базой проема открытого люка. В пределах (Within) 2” от него имеются оперативники противника **B** и **C.** Оперативник **A** может выбрать целью Hatchway Fight любого из них. Выбранный оперативник в таком случае будет в Control Range с оперативников **A** (и наоборот).

Ключевые обозначения Килл Зоны Gallowdark



Длинная стена

Длинная стена с пилларами

Длинная стена с люком

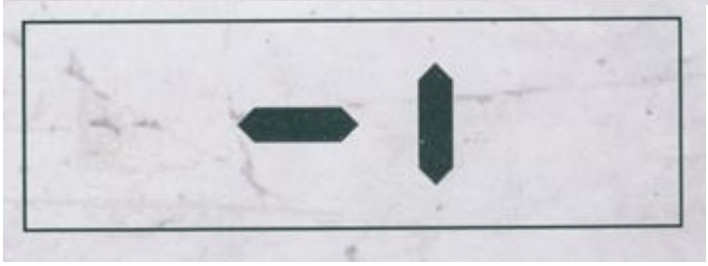
Длинная стена с пилларами и люком

Короткая стена

Короткая стена с люком

Короткая стена с пилларами и люком

Конец стены



Положение люка на стене

BETA-DECIMA.

ПРИМЕЧЕНИЕ Правила не переводились. Данный тип Килл Зоны не интересен автору и его ближайшему окружению. Извините.

JOINT OPS MISSION PACK (PvE режим в 3й редакции Kill Team).

Работа в процессе. Будет переведено позже.

MULTIPLAYER OPS (Многопользовательская игра в Kill Team)

Основные положения мультиплеера (раздел Core Rules MULTIPLAYER OPS) описаны нашим комрадом @EugeneBalderis и приложены ниже отдельны файлом и текстом:


Multi.docx

1. Подготовка к Игре

- Определите «Очередь Игроков». Для этого все игроки одновременно кидают Д6, Игрок с наибольшим результатом будет первым (далее Первый Игрок), далее – по убыванию результатов. Если у нескольких Игроков выпали одинаковые результаты, эти игроки перебрасывают Д6 пока не определится их место в «очереди Игроков».

- Выберите Команды, которые будут участвовать в Игре (каждый Игрок выбирает свою Команду (ростер) «тайно»).

- Выберите Киллзону и карту размещения. Первый Игрок кидает D6. Если результат 1-3, то карта №1, если 4-6, то карта №2.

- Выберите миссию/миссионную задачу. Для мультиплеера ГВ предлагает 3 вида миссионных задач, при этом для каждой Игры выбирается только одна задача. Первый Игрок кидает D3. Берем задачу, в соответствии со значением D3.

- Разместите на игровом поле террейн и обговорите особенности/специфику террейна.

- Разместите Целевые Маркеры (objective markers). Для всех Киллзон, кроме Бета-Децимы, Целевые Маркеры должны быть размещены строго «на земле» (killzone floor).

- Выберите зоны размещения (дроп-зоны) Команд в порядке очередности, определяемой «Очередью Игроков».

2. Выбор оперативников

- Каждый Игрок тайно выбирает оперативников, которые будут участвовать в Игре, после чего игроки одновременно «вскрываются».

- Каждый игрок тайно выбирает до 4 вариантов снаряжения (без повторов!), после чего игроки одновременно «вскрываются».

- Каждый Игрок получает по 2 КП (command point).

3. Расстановка снаряжения и оперативников

- В порядке, определенном «Очередью Игроков», каждый Игрок размещает снаряжение, подлежащее расстановке на игровом поле (лестницы, баррикады и т.п.). Обратите внимание, что снаряжение размещается «поштучно» (например, если Игрок выбрал лестницы, то в порядке очередности ставит сначала одну лестницу, а не 2 сразу).

- В порядке, определенном «Очередью Игроков», каждый Игрок размещает на игровом поле треть своих оперативников (с округлением вверх). Например, если у игрока 8 оперативников, то он последовательно в порядке очередности размещает 3х, 3х и 2х оперативников. Если 6 оперативников, то 2х, 2х и 2х. Соответственно, процесс продолжается до тех пор, пока все оперативники не будут размещены.

- Оперативники должны быть размещены с приказом «Скрытность» (Conceal) и находиться полностью в пределах своей дроп-зоны.

4. Игра

Игра состоит из нескольких Раундов (как правило – 4х), каждый из которых в свою очередь включает в себя 2 фазы: Стратегическую фазу и Фазу Боя. Раунды повторяются до окончания Игры.

4.1. Стратегическая Фаза

Очередность

- Определите «Очередь Игроков» (см. п. 1).

Готовность

- В первом раунде Игры Каждый Игрок получает по 1 КП. В последующих раундах Игрок, находящийся первым в «Очереди Игроков», получает 1 КП, остальные Игроки получают по 2 КП.

- Приведите Оперативников в состояние «Готов» (Ready) – маркер приказа должен быть «красным».

Розыгрыш стратагем (gambit)

- В порядке, определяемом «Очередью Игроков», каждый Игрок может либо использовать одну стратагему, либо передать очередь следующему Игроку (сказать «пасс»). Процесс продолжается до тех пор, пока каждый из Игроков подряд не скажет «пасс».

- В качестве стратагем могут быть использованы как Стратегические «плойки» (Strategic Ploys), так и любые правила своей Команды, помеченные как «Strategic Gambit».

- В стратегической фазе каждый Игрок может использовать более, чем одну стратагему, исходя из количества своих КП. При этом каждая стратагема в одной фазе может быть использована/применена только 1 раз.

4.1. Фаза Боя

В порядке, определяемом «Очередью Игроков», первый Игрок активирует своего оперативника, находящегося в состоянии «Готов». По окончании активации оперативник переходит в состояние «Отработан» (Expended) – маркер должен быть «серым», и очередь активировать своего оперативника переходит к Игроку, находящемуся следующим в «Очереди Игроков».

Процесс повторяется «по кругу» до тех пор, пока все оперативники на игровом поле не перейдут в состояние «Отработан», после чего Фаза Боя считается завершенной.

5. Завершение Игры

- Игра завершается при выполнении условий, определяемых в соответствии с выбранной Миссией.

- Если в процессе Игры на игровом поле остались модели только одного Игрока, то этот Игрок доигрывает оставшиеся раунды Игры полностью.

- Игрок с наибольшим количеством Очков Победы (ОП) признается занявшим 1е место, далее – по убыванию ОП. Если есть Игроки с равным количеством ОП, то они разделяют между собой соответствующие места.

6. Очки Победы

В ходе Игры Игроки могут получить Очки Победы за:

- выведение из строя оперативников противника;

- выполнение миссионных задач.

Правила «начисления» Очков Победы приведены ниже.

6.1. Очки за выведение из строя оперативников (Elimination Op)

- Каждый из Игроков ведет подсчет количества оперативников противника, которые были выведены из строя его оперативниками в течение каждого раунда Игры, кроме первого.

Оперативники со значением показателя «Раны» (Wounds), равным 12 и более, для целей подсчета считаются как 2.

- В конце каждого раунда Игры, кроме первого, Игрокам, присваивается рейтинг по убыванию количества выведенных из строя оперативников в текущем раунде Игры.*

В случае совпадения мест в рейтинге, Игрокам присваивается наивысший из возможных рейтингов. Например, если 2 Игрока вывели из строя одинаковое количество оперативников, и это количество 2-е по величине по итогам раунда, им присваивается 2-е место, а 3-й игрок получает 4е место.

Исходя из места в рейтинге, в конце раунда Игроки получают Очки Победы следующим образом.

1е место – 2 ОП.

2е место – 1 ОП

3е и 4е место – 0 ОП.

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА.

Оперативники, выведенные из строя в 1м раунде Игры «в зачет» не идут. Возможно, это сделано для минимизации всяческого рода «альфа-страйков» в 1м раунде.

4.2. Очки за выполнение миссионных задач (Crit Op)

Для мультиплеера ГВ предлагает 3 вида миссионных задач, при этом для каждой Игры выбирается только одна задача.

Порядок выбора задачи см. п.1

Задачи:

1. Захватить Целевой Маркер (Secure)

Миссионное действие: захват Целевого Маркера на игровом поле. Стоимость действия 1 АП.

Результат действия: Целевой Маркер, контролируемый данным оперативником, считается захваченным вашей Командой, до тех пор, пока данный Целевой Маркер не будет захвачен оперативником противника.

Действие нельзя совершить в первом раунде Игры, или если оперативник находится в зоне контроля вражеского оперативника.

Получение ОП: в конце каждого раунда Игры, кроме первого, за каждый Целевой Маркер, захваченный Вашей Командой, вы получаете 1 Очко Победы (максимум 3 ОП за раунд).

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА.

Особенности данной Миссионной задачи:

- в течение раунда Целевой Маркер может быть захвачен разными командами («отбит» у Команды, которая его захватила)

- для получения ОП в конце раунда Команда, захватившая маркер, не обязана его контролировать.

2. Обшарить/обыскать/разграбить Целевой Маркер (Loot)

Миссионное действие: обшарить/обыскать/разграбить Целевой Маркер на игровом поле. Стоимость действия 1 АП.

Результат действия: Целевой Маркер, контролируемый данным оперативником, считается «обшаренным» вашей Командой.

Действие нельзя совершить в первом раунде Игры, или если оперативник находится в зоне контроля вражеского оперативника, а также если Целевой Маркер уже был «обшарен» в текущем раунде Игры.

Получение ОП: в моменте, когда оперативник совершает Миссионное действие «обшарить» Целевой Маркер (максимум 3 ОП за раунд).

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА.

Особенности данной Миссионной задачи:

- в течение раунда Целевой Маркер не может быть «обшарен» более, чем 1 раз (кто первый встал, того и тапки).

3. Передача данных (Transmission)

Миссионное действие: включить передатчик данных (передатчик изображается Целевым Маркером на игровом поле). Стоимость действия 1 АП.

Результат действия: передатчик данных, контролируемый данным оперативником, считается включенным (передающим данные) до конца текущего раунда.

Действие нельзя совершить в первом раунде Игры, или если оперативник находится в зоне контроля вражеского оперативника.

Получение ОП: в конце каждого раунда Игры, кроме первого, за каждый включенный передатчик данных, контролируемый Вашей Командой, вы получаете 1 Очко Победы (максимум 3 ОП за раунд).

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ПЕРЕВОДЧИКА.

Особенности данной Миссионной задачи:

- для получения ОП в конце раунда Команда обязана контролировать работающий передатчик (но он не обязательно должен быть включен этой же командой).

- в начале каждого раунда все передатчики находятся в выключенном состоянии.