

Варпхейм - фифинёвый

Данный свод правил создан в целях создания теоретически рабочего механизма для отыгрыша фэнтезийного скормиша
Армилисты не ограничены миром Warhammer Fantasy Battles, но изначально предназначены для него.
данный свод правил рассчитан на игру двух-трёх игроков на стандартном поле в 36" x 36"
Наборы армий для свода правил создаются отдельно и размещаются на листах данного файла далее первого
Оружие и доспехи в данной системе стандартизированы, как и спецправила
Спецправила чаще всего имеют несколько уровней. Если иное не сказано в самом правиле, вы имеете только тот бонус, что написан на уровне вашей способности.
Ход игрока не является временной рамкой, временными рамками являются активации.
во время реакции параметр "Атаки" конкретного оружия всегда считается равным 1.
Модель, которая не видит врага, но является целью действия врага, может, однако, заявить разворот.
Бросок: игрок бросает D20 и сравнивает результат с искомой величиной. Менее чем величина = успех
Крит! Если бросок попадает в вашу профильную величину, это крит, автоуспех.
Игрок, который нанёс крит может вместо прохождения врагом Agm теста просто нанести тому 1Т +бонус урона.
Бросок навстречу подразумевает сравнение величин встречных бросков, где успехи взаимоисключают успехи с меньшей величиной. Крит исключает любые не-критовые успехи. Крит(ы) с обеих сторон = ничья
Реакция: в момент вражеской активации все модели, которые имеют ЛОС к вражеской модели в любой момент движения, в конце первой половины активации в которой они видели врага могут совершить короткое действие - реакцию.
Все действия - реакции направляются против активной модели (атаки) или её потенциально направленными на него действий (увороты, поднятие щита) и заявляет применение опциональных навыков (уровни рукопашного боя или стрельбы) после чего активная модель заявляет вторую короткую часть активации.
Если активация - длинное действие, активная модель заявляет его полностью перед заявлением всех реакций.
Ежели враг - не модель, а маркер, то на его действия модель может заявить задержку реакции вместо заявления реакции.
В случае если враг вскрыется и предпримет активные действия, вы сможете заявить реакцию после его заявления.
Если не вскрыется - никаких реакций.
Любые изменения состояний обычно случаются по окончании всех действий. Сперва изменяются состояния активного игрока.

Модификации

Порядок изменения параметров: Сперва умножение, потом суммирование конкретной величины.
Однако следует помнить, что модификация базового параметра может позволить обратный порядок.
Параметр нельзя понизить более чем на 12
Параметр, ставший больше 20 считается равным 20, а свой избыток добавляет к результату броска. Таким образом имея 25 для вас 1-20 это успех. 15-20 это криты, а бросок 1 считается броском равным 6 (переверните кубик)
Если у вас есть право переброса или изменения, то сначала модифицирует активный игрок.

Профиль

каждый боец имеет профиль следующего вида:	
WS	Показывает умение бойца махать в рукопашной
Preс	Показывает умение бойца метко попадать и зорко глядеть
Ph	Физические способности бойца, начиная от силы удара и заканчивая отточенностью реакции
T	Устойчивость бойца к повреждениям
Arm	Бронирование бойца
Mor	Боевой дух бойца, а также его способность быстро думать и противиться козням магов.
Her	героичность, важность бойца, количество его экранного времени.
Move	тип перемещения бойца, Foot, Jump, Glide, Float, Flight соответственно
Speed	скорость перемещения бойца

Модель и измерения

[illegible]

					1. проверить есть ли видимость. Если модель имеет прямую видимость к другой модели (и речь не про кончик палки в щели в стене) 2. Если видимость есть, далее надо провести прямую линию между серединами баз моделей. 3. если прямая линия пересекает укрытие, полностью скрывающее модель, наша атака имеет пенальти за укрытие 4. Если цельная модель касается элемента ландшафта, на ползущую или более высокую модель, она имеет бонус +3 к ARM за укрытие 5. Если оружие имеет Battage, то видимость и прямую линию атаки следует проводить вертикально, нас спасёт только потолок.
Summary	Summary	Summary	Summary	Summary	Legend
Модели видят друг друга	Модели друг друга не видят	Модели видят друг друга	Модели видят друг друга	Модели видят друг друга	Линия атаки
Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Line of Sight
	Атак и реакции нет	Нижняя модель находится в контакте с укрытием	Обе модели имеют пенальти к атаке.	Нижняя модель находится в контакте с укрытием	Модель
		Нижняя модель имеет укрытие.	Нижняя модель имеет бонус к броне за укрытие	Нижняя модель имеет укрытие.	Object

Движение

Для передвижения миниатюры, заявите маршрут движения. Если любая из точек движения находилась в видимости врага, то враг помодельно заявляет реакцию на вас.

В процессе движения модель может в любой точке выполнить любое действие, и в любой точке - получить реакцию. Заявляйте точку действия заранее.

Модель может двигаться только если пролазит её база. Высота мелких препятствий игнорируется если ваша вторая скорость выше препятствия.

Для поднятия на высоту придётся заявлять особые действия, такие как Прыжок или Взобраться.

Лестница позволяет подняться обычным Движением. (заметим, что по лестнице нельзя перекатываться или ездить верхом)

Вполне законно заявить маршрут, указывая предельные величины, в духе "прохожу чуть далее 1" от зомби"

Активации и группы

Каждый игрок должен назначить одну модель Командиром. Эту информацию не надо раскрывать врагу

Бойцы должны быть распределены по группам, базовая величина которой-три бойца.

Активации: каждый боец имеет 1 активацию, в начале хода каждая группа имеет столько активаций сколько в ней бойцов

Активации: игрок №1 выбирает одну из групп, и совершает действия ей, до окончания активаций. по окончании активаций группы игрок №2 выбирает одну из своих групп. Повторите до окончания всех групп с непотраченными активациями.

Боец может в процессе хода получить активацию из своей группы, и совершить действие состоящее из полного или двух коротких действий. Список действий по коротким-полным можно найти далее.

Группа Командира имеет 1 дополнительную активацию. Однако заявив её применение вы раскроете в какой группе Командир.

Если модель имеет тип Undisciplined, она обязана потратить свою активацию лично, и не отдаёт её в группу. Однако может пользоваться активациями других бойцов в группе с Disciplined типом.

Disorganized модели не считаются частью какой-либо группы, и считаются частью группы 1 человека.

			Атака. Когда один игрок заявляет атаку, он берёт количество кубов зависящее от оружия и доп правил, распределяет между целями, и бросает такое количество кубов по профильной величине. Бросок ниже величины = успех, бросок выше - неудача. У каждого оружия есть свой профиль, свои бонусы за дистанцию атаки, свой тип урона. За каждый успешный удар цель бросает спасбросок за Броню. Вычислять Арм цели из силы атаки. Если вы бросили на кубе величину силы атаки или выше, попадание задержано бронёй. Если нет, потеряйте столько Т насколько провален бросок. Цель с Т=0 падает без сознания, с Т<0 умирает. Крит позволяет владельцу атакующего выбрать - проходить вам сейв, или просто нанести вам 1+Bonus урона. Крит DA типом урона триггерит 1 критовый эффект и 1 сейв как обычно. Крит EP уроном триггерит 3 критовых эффекта.
			Герой - Охотник на Ветер имеет 2 удара на мече, но так как он ГЕРОЙ, он добавляет 1 куб, и имеет 3 атаки. Martial 4 позволяет или добавить ещё один куб, или выбрать Martial 1-3. Зная насколько орки живучи, он выбирает Martial 1 и добавляет 1 к бонусу силы оружия
			Каждый орк получает 1 удар мечом обычным уроном, и кидает по одному сейву.
			Второй орк бросает 8, что на 6 ниже 14. Орк терлет 6 очков Т, и его Т становится равно -1. Обычно это бы привело к смерти, но орк - невероятно живучи, и Regeneration 1 позволяет ему отстрочить это на 1 очко, орк просто тернет сознание.

Действия																			
Короткие действия																			
Вы не можете заявить одновременно два коротких приказа атаки\каста\выстрела.																			
Движение: боец проходит на первую величину скорости.																			
Движение (вторым действием) боец проходит на вторую величину скорости																			
Уворот: боец проходит свой Ph и в случае успеха может переместиться в сторону на свою вторую величину скорости. Является броском навстречу всем врагам которые своими действиями могут влиять на вас.																			
Бросок: особая форма уворота, после заявления проверьте дистанцию. если дистанции уворота не хватит, вы провафлили всё действие. Если хватило-проходите PH как в увороте. В случае удачи выставьтесь в БтБ к врагу по прямой.																			
Разворот: боец проходит свой Ph и в случае успеха может развернуться чтобы увидеть врага. является уворотом с -3																			
Блок: боец проходит свой WS и в случае успеха добавляет Arm щита к своему Arm от атак. Не спасает от атак вне ЛОСа																			
Атака: пройдите свой WS чтобы ударить врага в бтб с вами																			
Выстрел: пройдите свой Pres чтобы попасть во врага в прямой видимости.																			
Спецспособность: пройти Mog чтобы сработал эффект.																			
Удар из засады: пройдите WS чтобы нанести удар из маркера маскировки. Враг получает -6 во встречном броске. Вскрывается.																			
Выстрел из засады: пройдите Pres чтобы совершить выстрел из маркера маскировки. Враг получает -3 во встречном броске. Вскрывается.																			
Направить заклинание: пройти WIP чтобы кинуть spell.																			
ПРЕВОЗМОГАТЬ! Пройти mor\WIP чтобы сбить каст спелла в вас. Пенальти в размере силы мага в школе																			
Разглядеть: пройти Pres чтобы вскрыть врага-маркер.																			
Перезарядка: зарядить арбалет\огнестрел\иной агрегат. Дефолтно не может быть заявлена одновременно с "Выстрел" или "Выстрел из засады" для того же оружия.																			
Спрятаться: стать маркером маскировки если враг вас не видит.																			
Полные действия: не могут быть реакцией																			
Сотворить заклинание. WIP бросок + отработка эффекта. Если цель выбрала "развеять чары" и выиграла, отработки не происходит.																			
Взобраться: переместите бойца по поверхности, обычно непригодной для движения на вторую величину скорости																			
Прыжок: боец перемещается через непроходимую зону на свою первую скорость или прыгает вверх на вторую																			
*если после прыжка или движения модель находится в воздухе, она падает вниз. Если высота>второй скорости, получите AN удар Arm+высота силы																			
Скрытное перемещение: пройдите на свою первую величину, если в процессе вас не видели, не провоцирует реакций																			
Чарж: движение+удар, WS, сумма двух скоростей. Если не хватит-не сдвигаетесь, но враги отбивают.																			
Некоторые атаки имеют плашку "непрямой" и могут заявлять стрельбу навскидку, с -6 ко всем параметрам.																			
Вскрыть: Разглядеть+выстрелить одну цель-маркер																			
Маневр: Атака + уворот. Не совершает дополнительного перемещения если куб уворота был перебит. Доступно только Duelist моделям.																			
Приказать: доступна Leader, одна модель в ЛОСе из вашей группы немедленно совершает короткое действие. Не отдаётся другим Leader\Hero. Elite получают приказы только от Hero и других Elite лидеров. Если враг может заявить АРО с Лидера, он обязан заявить аро с лидера.																			
Выстрел + перезарядка. Специальное действие для перезаряжаемого оружия, доступен только Veteran																			
Интуитивная атака: атака маркера без предварительного вскрытия. Доступно моделям с Berzerker и Frenzy																			
Расстрелять! Выстрел+Выстрел. Суммирует количество Атак у оружия. Вы не можете их разделить между целями. Доступен только Disciplined бойцам с луками.																			
Типы атак																			
Обычная атака: одиночная цель по успеху броска получает урон.																			
Прямой темплейт: положите капельку-темплейт узким концом к себе. Все цели под темплейтом в ЛОСе получают хит																			
* от попадания Темплейтом спасают все разновидности уворота, получая -3 к параметру																			
Impact X: после попадания положите X темплейт, точка приложения - точка на модели врага в ЛОСе, направление - прямая от вас до этой точки																			
Direct X: просто положите темплейт X.																			
Blast : 3" блинчик, Large blast: 5" блинчик, Template: капелька, узким всегда ближе к вам. Large template: 10" капелька, узким ближе к вам																			
Магическая атака: цель атаки может попробовать использовать силу воли чтобы разорвать чары до их проявления или же попробовать противодействовать непосредственной атаке.																			
*при попытке разрыва чар вы должны пройти Mog, получая -3 за каждый уровень разницы в ваших знаниях школы и знаниях кастера. Это бросок навстречу WIP роллу мага																			
Магическая атака состоит из полного действия: двух коротких действий идущих подряд: WIP ролл на каст и Prec\WS\WIP ролл на отработку эффекта. По причине своей полноты обычно не могут быть совершены на ходу или на реакции																			
Магические атаки с пометкой "Intuitive" настолько просты в освоении и применении что не имеют WIP части																			
Отрядный приказ																			
Группа с Командиром, состоящая из моделей одного Disciplined типа раз в ход может заявить Отрядный Приказ																			
Для этого вы тратите 1 приказ из группы, которая совершает Отрядный приказ																			
Отрядный приказ всегда состоит из двух коротких действий: Действие + второе короткое действие.																			
Отрядный приказ совершается одновременно, и генерирует только одну реакцию, несмотря на то, сколько бойцов видны																			
Бойцы при выполнении Отрядного приказа считают базовое количество Атак оружия равным 1.																			
Мораль																			
Бойцы склонны к потере строя, панике и иным проявлениям инстинкта самосохранения.																			

