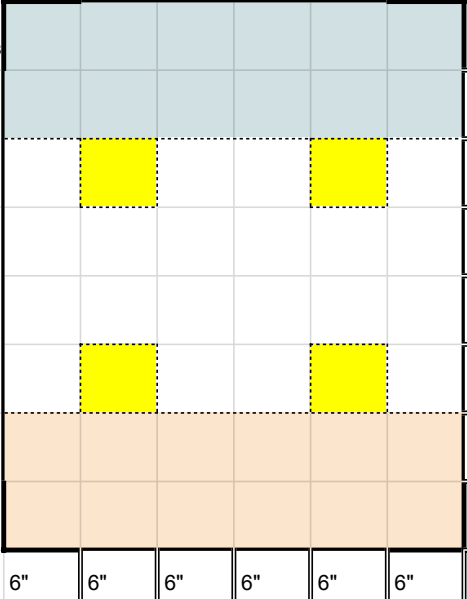
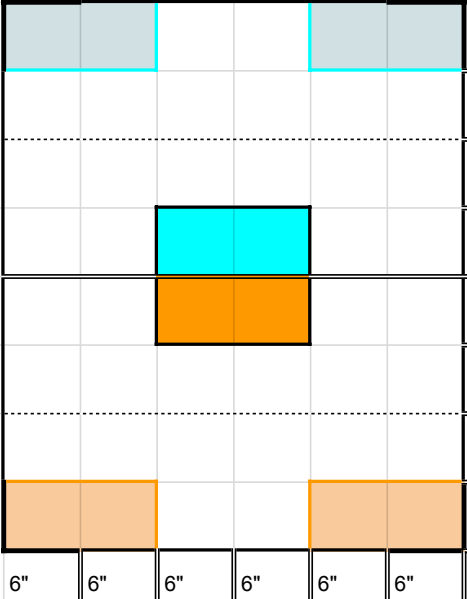


	Формат игры: очки + спец цена. 100+2 (нет элиты, героев и монстров) 150+2 (нет элиты и героев с монстрами) 200 +2 (1 элитник или монстр, нет героев) 300+4 (2 элитника 1 герой и 1 монстр)	
	В начале боя бросьте D20 для определения типа расстановки и специфических условий миссии Далее бросьте D20 для определения погодных условий	
	Далее игроки бросают Мораль командиров, дабы определить кто первым выставляет свою группу №1 Выставление группы №1 ограничивает зоны расстановки врага.	
	По окончании выставления группы №1 игрок 1 игрок 2 выставляет свою группу №1 Далее игрок №2 выставляет свою группу №2; повторить пока не будут выставлены все миниатюры.	
	После этого игроки бросают D20 (каждый по одному) для определения погодных условий миссии. 1-10 ясно, 11-15 темнота 16-18 туман 19-20 дождь.	
1 - 4	Встречное столкновение. Расстановка - в пределах 12" от своего края стола. Вы получаете 1 очко за уничтожение группы врага. Вы теряете 1 очко за потерю группы. На карте расположены четыре зоны. Удерживает игрок с большим числом живых бойцов За удержание большего количества зон чем враг в конце хода вы получаете 1 очко. Как только количество очков превысит количество у врага боеспособных групп, он переходит в автоматическое отступление. В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждые 3 группы. Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт. В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию. Это даёт вам 2 очка в общий зачёт. Убийство моделей Elite дают 1 очко Убийство моделей Hero дают 2 очка Убийство Monster даёт 1 очко Убийство Командира даёт 2 очка 	
5 - 8	Долгожданное подкрепление Обе стороны пытаются прийти на помощь завязшему в бою авангарду, и не сдать позиции врагу. максимум половина моделей отряда должна стартовать в яркой зоне по центру. Hero, Elite модели обязаны стартовать всегда на центре. Остальная часть отряда стартует около края деплойки. Стол поделен на 4 части, отмеченные двойной и пунктирной линиями. Сторона, имеющая в зоне больше боеспособных моделей, контролирует зону. Наберите больше очков чем у врага боеспособных групп чтобы враг перешёл в отступление. За контроль зоны позади двойной линии получите 1 очко в конце хода. За контроль зоны позади пунктирной линии получите 2 очка в конце хода. Потеря Hero или Командира даёт врагу 1 очко. В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу. Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт. В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию. Это даёт вам 3 очка в общий зачёт. 	

[illegible]

17-20	Авангард. Обе стороны обязаны выставить как минимум половину своих бойцов в зону авангарда (тёмная зона в 12" от своего края) Уничтожение моделей и групп не дают очков. На карте расположены четыре малые зоны. Удерживает игрок с большим числом живых бойцов. Удерживает малую зону игрок с большим числом живых бойцов в зоне. Большую зону можно удерживать лишь полностью вытеснив врага с неё. За удержание большего чем враг числа малых зон вы в конце хода получаете 1 очко. В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу. Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт. В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию. Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.		6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"
			6"

Обезглавить	Публичная казнь	С исключительным цинизмом	Мастер меча	Полутано
Получите 1 очко за убийство Elite Получите 2 очка за убийство Hero Получите 3 очка за убийство Командира	Уничтожьте модель. Её смерть должна вызвать мораль-проверку. Получите 1 очко за каждую проверку Получите 1 очко за каждую проваленую проверку	Заявите что на приказе Уничтожьте модель. 1 очко за каждый пункт T ниже 0. Если не удалось, отложите . На следующем ходу попробуйте снова.	За одну активацию уничтожьте более 1 модели врага в рукопашной. За каждую модель далее 1 получите 1 очко	Получите 1 очко за каждую модель, которая добралась к вражескому краю стола за данный ход и осталась жива.
Нереальная меткость	Стальная гора	Превозмогание	Личная инициатива	Демонстрация силы
Пристрелите модель критом. Получите 1 очко за каждую модель, пристреленную критом за этот ход.	Модель должна за ход взять более 5 успешных бросков на Agt; За каждый успех после 5 получите 1 очко. Если модель таки умрёт за ход, вы очков не получите	Модель в T<1 должна уничтожить врага. За каждого врага, уничтоженного в состоянии T=0 или ниже получите 1 очко	Командир, уничтоживший более 1 модели врага за ход с применением личной активации на себя получает 1 очко за каждую модель после первой уничтоженную им за ход.	Уничтожьте несколько врагов одним координированным приказом. 1 очко за каждого врага, начиная со второго, которого вы уничтожили Координированным приказом