**Миссии 0.18**

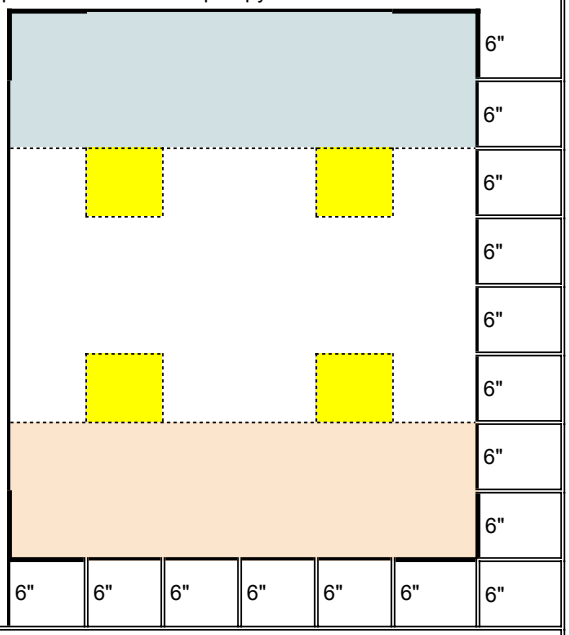
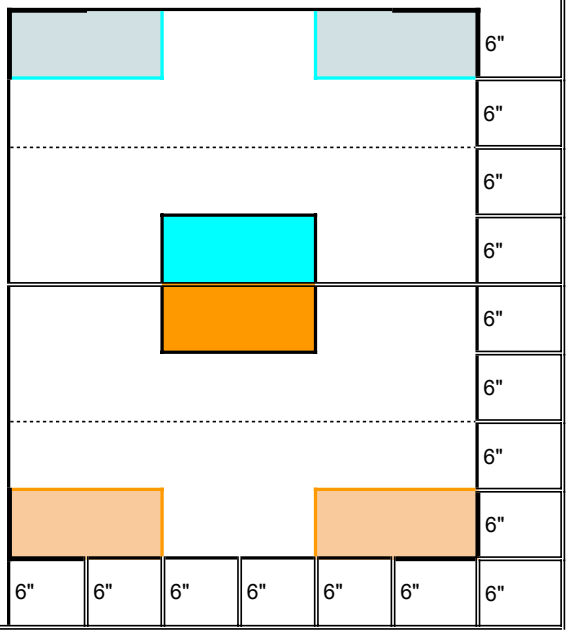
Формат игры: очки + спец цена. 100+2 (нет героев, 1 элитник или монстр) 150+3 (1 герой, 1 элитник и 1 монстр) 200 +5 (нет лимитов) 300+8

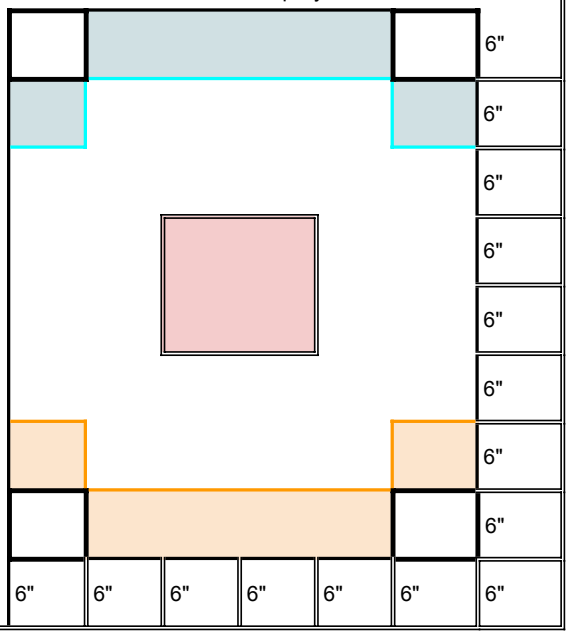
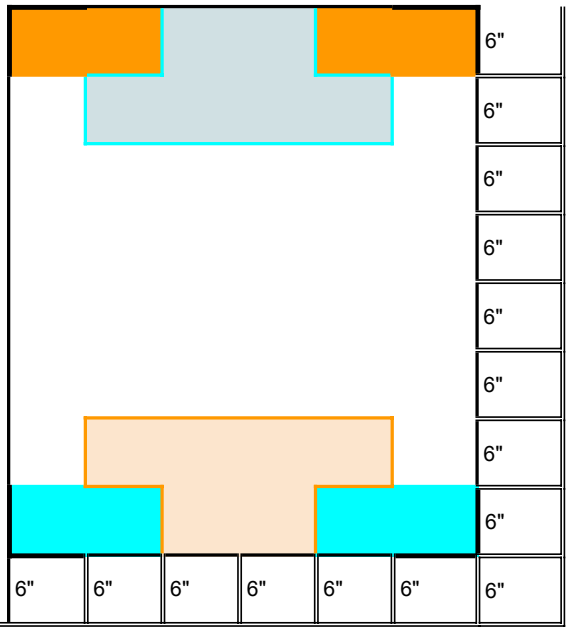
В начале боя бросьте Д20 для определения типа расстановки и специфических условий миссии
Далее бросьте Д20 для определения погодных условий

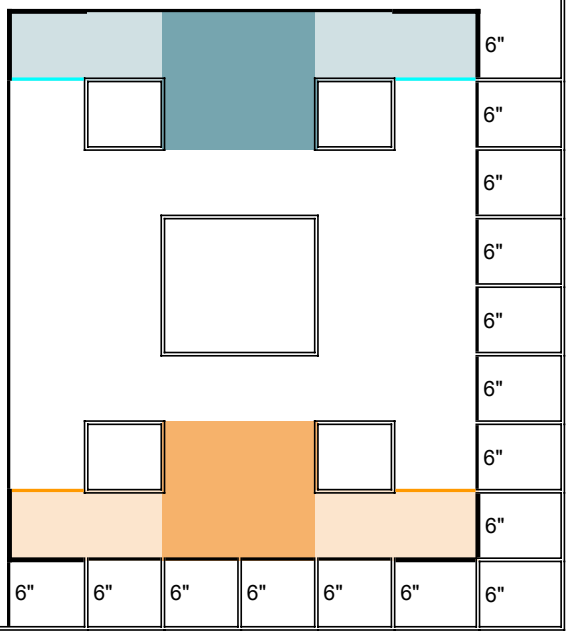
Далее игроки бросают Мораль командиров, дабы определить кто первым выставляет свою группу №1
Выставление группы №1 ограничивает зоны расстановки врага.

По окончании выставления группы №1 игрока 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 Д20 (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.<br>Вы получаете 1 очко за уничтожение группы врага. Вы теряете 1 очко за потерю группы.<br><br>На карте расположены четыре зоны.<br>Удерживает игрок с больим числом живых бойцов.<br><br>За удержание большего количества зон чем враг в конце хода вы полчаете 1 очко.<br>Как только количество очков превысит количество у врага боеспособных групп, он переходит в автоматическое отступление.<br><br>В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждые 3 группы.<br>Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.<br>В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.<br>Это даёт вам 2 очка в общий зачёт.<br><br>Убийство моделей Elite дают 1 очко<br>Убийство моделей Hero дают 2 очка<br>Убийство Monster даёт 1 очко<br>Убийство Командира даёт 2 очка<br><br>В миссии используется погода<br><br>  |
| 5 - 8 | Долгожданное подкрепление<br>Обе стороны пытаются прийти на помощь завязшему в бою авангарду, и не сдать позиции врагу.<br><br>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.<br><br>Стол поделен на 4 части, отмеченные двойной и пунктирной линиями.<br>Сторона, имеющая в зоне больше боеспособных моделей, контролирует зону.<br>Наберите больше очков чем у врага боеспособных групп чтобы враг перешёл в отступление.<br><br>За контроль зоны позади двойной линии получите 1 очко в конце хода.<br>За контроль зоны позади пунктирной линии получите 2 очка в конце хода.<br>Потеря Hero или Командира даёт врагу 1 очко.<br><br>В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.<br>Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.<br>В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.<br>Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.<br><br>В миссии +5 к броску на погоду<br><br>  |

| | |
|---|---|
| 9 - 12 | Случайная встреча. Пытаясь обойти стороной особо опасное громкое и неприятное место (логово тролля, дом с призраками или сторожевую башню конклава) Обе стороны пытаются зайти в тыл к врагу.<br><br>4 малые зоны расположены в углах карты.<br>Удержание зоны требует полностью вытеснить с неё врага.<br>Удержание вражеской зоны даёт 4 очка в конце хода.<br><br>Боец, попавший в центральную зону в конце хода убирается со стола, а его команда теряет 1 очко.<br>Когда количество очков превысит число вражеских групп враг переходит в отступление.<br><br>В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.<br>Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.<br>В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.<br>Это даёт вам 2 очка в общий зачёт.<br><br>В миссии применима погода.<br><br>  |
| 13-16 | Хитрый тактический обходъ<br>Обе стороны попытались обойти врага с тыла. В итоге получилась резня в лагерях.<br><br>Ваш отряд обязан быть поделен пополам, на группу авангарда и группу гарнизона.<br>Максимальное количество Garrison Troops и Line troops должно быть определено в Лагерь.<br>Лагерь располагается в бледной зоне, авангард - в яркой. Игроки выставляют сперва лагеря. лагерь не может содержать моделей-маркеров.<br>Группа не может быть и в лагере и в авангарде.<br><br>Сторона, потерявшая всё, что деплоилось в лагере автоматически переходит к отступлению.<br><br>В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.<br>Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.<br>В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.<br>Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.<br><br>В миссии -5 на бросок погоды.<br><br>  |

| | |
|---|---|
| 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.<br><br>На карте расположены четыре малые зоны.<br>Удерживает игрок с больим числом живых бойцов.<br><br>Удерживает малую зону игрок с большим числом живых бойцов в зоне.<br>Большую зону можно удерживать лишь полностью вытеснив врага с неё.<br>За удержание большего чем враг числа малых зон вы в конце хода получаете 1 очко.<br>за удержание большой - 2 очка<br><br>В миссии предусмотрено использование 1 карты скрытого задания за каждую полную группу.<br>Игрок тянет карты в скрытую после расстановки всех бойцов. Группы из 1 Solo не идут в зачёт.<br>В момент выполнения миссии вскройте выполненную миссию.<br>Это даёт вам 3 очка в общий зачёт.<br><br>Как только число очков превысит число вражеских боеспособных групп, вражеская группа переходит в отступление<br><br>В миссии +5 на бросок погоды<br><br>  |

| Обезглавить | Публичная казнь | С исключительным цинизмом | Мастер меча | Полутано |
|---|---|---|---|---|
| Получите 1 очко за убийство Elite<br><br>Получите 2 очка за убийство Hero<br><br>Получите 3 очка за убийство Командира | Уничтожьте модель. Её смерть должна вызвать мораль-проверку.<br><br>Получите 1 очко за каждую проверку Получите 1 очко за каждую проваленую проверку | Заявите что на приказе Уничтожите модель.<br>1 очко за каждый пункт T ниже 0. Если не удаLoSь, отложите . На следующем ходу попробуйте снова. | За одну активацию уничтожьте более 1 модели врага в рукопашной.<br><br>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.<br><br>Получите 1 очко за каждую модель, пристреленую критом за этот ход. | Модель должна за ход взять более 5 успешных бросков на Arm;<br><br>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.<br><br>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 координированым приказом.<br>1 очко за каждого врага, начиная со второго, которого вы уничтожили Координированым приказом |