

Оглавление

Движение.....	3	Martial arts	14
Реакция:	3	Duelist	14
Модификации.....	4	Brawler.....	14
Типы моделей.....	4	Frenzy.....	14
Атака	5	Berzerker (any attack).....	15
Типы атак.....	5	Gunslinger (prec attac).....	15
Активации и группы.....	8	Sweeping Attacks.....	15
Модель и измерения.....	8	Физиологические особенности.....	17
Действия	9	Jump	17
Короткие действия.....	9	Climbing.....	17
Полные действия	10	Reflex	17
Состояния	11	Fast	17
Ограничители.....	11	Tough	17
Отрядный приказ	11	Charge	17
Спецправила.....	12	Fear.....	17
Dumb	12	Resistance.....	17
Dogged.....	12	Immunity	17
Valor	12	Regeneration	17
Veteran.....	12	Vision	17
Forward.....	12	Night vision.....	17
Infiltrate	12	Eyeless sight.....	17
Leader	12	Otherwordly	18
Swarm.....	13	Luck.....	18
Tactician	13	Типы повреждения оружия:.....	19
Strategos	13	Щиты	20
Camo.....	13	Таблица оружия.....	21
Chameleon.....	13	Что делать с найденным	26
Blend.....	13	Очки опыта	27
Stealth	13	Герои в свободное время.....	30
Sixth sense	13	Таблица находок оружия.....	30
Marksman	13	Миссии для кампейна	31

Warpheim LITE edition.

«Очистка Талабхайма» 2018

Облегчённая версия

Данный свод правил создан в целях создания теоретически рабочего механизма для отыгрыша фэнтезийного сирмиша

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 48"

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 Д20 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 Arm теста просто нанести тому 1 или *бонус* урона.

Бросок навстречу подразумевает сравнение величин встречных бросков, где успехи взаимоисключают успехи с равной и меньшей величиной. *Крит* исключает любые не-критовые успехи.

Крит(ы) с обеих сторон = ничья

каждый боец имеет профиль следующего вида:	
WS	Показывает умение бойца махать в рукопашной
Prec	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. Может отсутствовать (-) у неживых бойцов. Может уходить в отрицательные величины.
Arm	Бронирование бойца. Не может уходить в отрицательные величины.
Mor	Боевой дух бойца, а также его способность быстро думать и противиться козням магов.
Her	героичность, важность бойца, количество его экранного времени и его важность для сюжета.
Move	тип перемещения бойца, Foot, Jump, Glide, Float, Flight, Climb соответственно
Speed	скорость перемещения бойца, первая величина для движения первой, вторая - движения второй половиной действия и для уворотов
AVA	количество бойцов данного типа, которое можно включить в один отряд

Движение

Для передвижения миниатюры, заявите маршрут движения. Если любая из точек движения находилась в видимости врага, то враг помодельно заявляет реакцию на вас с точным указанием действия, оружия, спецправил и точки отработки.

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"

Реакция:

в момент вражеской активации все модели, которые имеют LoS 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 направленных 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.

Даже если вы не видите цели, но атака\спелл касаются модели, вы можете заявить Разворот или Развеивание чар.

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 и обратный порядок.

Никакой 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 крыты, а бросок 1 считается броском равным 6 (переверните кубик)

Если у вас есть право переброса или изменения, то сначала модифицирует активный игрок.

Игрок реакционный во избежание мандежа перед своими модификациями может спросить «применять модификаторы будешь»?

Типы моделей

Infantry: никаких особенностей

Cavalry: не можете прыгать вверх, только в горизонтали, -3 к РН на все виды уворотов

Monster: -3 на РН на все виды уворотов, Unarmed, Bite, Claws, Pincer, Gore атаки имеют особый профиль

Beast: Bite, Claws, Monster Bite Monster Claws имеют DA тип и +3 WS

Skirmisher: +3 на Ph на все виды уворотов, не могут принимать участия в Отрядных Приказах

Warband: группы, состоящие из 2+ одной Warband моделей имеют +1 активацию и +1 Her

Warband продают свои услуги целыми компаниями. Покупаются только полным ава сразу. Героя можно взять только сверх покупки полного набора основных

Slave модели переходят в Бегство и убегают со стола как только становятся Undisciplined или Disorganized

Solo: может не быть частью какой-либо группы, а ходить самостоятельно. В начале активации вашей группы Solo может заявить, что он часть этой группы.

До конца игрового хода он часть этой группы, после чего выпадает.

пока Solo не часть группы он может добавить 1 к результату броска.

Line: вам полагается квадратная база

Garrison: вам полагается квадратная база

Heavy: успешный Charge модели отбрасывает врага на 1".

Момент нахождения вас в BtB *нет*.

Assault: когда вы Чаржите, можете добавить 1 куб к любому пулу.

Elite: вы можете добавить 1 к любому результату броска

Hero: в любом пуле можете добавить 1 кубик

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,

ровно параметр = крит.

У каждого оружия есть свой профиль, свои бонусы за дистанцию атаки, свой тип урона.

За каждый успешный удар цель бросает спасбросок за Броню.

Вычесьте Agm цели из силы атаки.

Если вы бросили на кубе величину силы атаки или выше, попадание задержано бронёй.

Если нет, потеряйте столько Т, сколько у врага Бонус урона оружия (Например у меча сила равна РН+1, и вы получите 1 урон У топора РН+2 и вы получите 2 урона. Если бонуса урона нет, потеряете всего 1 очко.

Цель с Т=0 падает без сознания, с Т<0 умирает.

Крит позволяет владельцу атакующего выбрать - проходить вам сейв, или просто нанести вам Bonus урона.

Крит DA типом урона триггерит 1 критовый эффект и 1 сейв как обычно.

Крит EP уроном триггерит 3 критовых эффекта."

Типы атак

Обычная атака: одиночная цель по успеху броска получает попадания

Direct template: (Прямой темплейт): положите капельку-темплейт узким концом к себе. Все цели под темплейтом в LoSe получают хит. Все модели, проходившие через зону темплейта (если реакция а у врага активно более одной минички) получают хит.

Direct Large template – 10'' капелька.
** от попадания прямым Темплейтом спасают все разновидности уворота, получая -3 к параметру.*

Impact X (Попадание X): после попадания положите X темплейт, точка приложения - точка на модели врага в LoSe, направление - прямая от вас до этой точки. Круглые кладём на центр цели.

Direct Blast\large blast: просто положите темплейт X. В точку в пределах зелёной зоны.

Blast : 3'' блинчик

Large blast: 5'' блинчик

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 Mor, получая -3 за каждый уровень разницы в ваших знаниях школы и знаниях кастера. Это бросок навстречу WIP роллу мага. Если атака интуитивная, то уворачивайтесь или атакуйте гада сами!*

Укрытие, видимость не закрывает

Summary

Модели видят друг друга

Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие

Укрытие, полностью скрывает видимость

Summary

Модели друг друга не видят

Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие

Атак и реакций нет

-3 PREC

Укрытие, не скрывает

+3 ARM

Summary

Модели видят друг друга

Нижняя модель находится в контакте с укрытием

Нижняя модель имеет укрытие.

-3 PREC

Укрытие, скрывает

+3 ARM
-3 PREC

Summary

Модели видят друг друга

Нижняя модель находится в контакте с укрытием

Обе модели имеют пенальти к атаке.

Нижняя модель имеет бонус к броне за укрытие

-3 PREC

+3 ARM

Summary

Модели видят друг друга

Нижняя модель находится в контакте с укрытием.

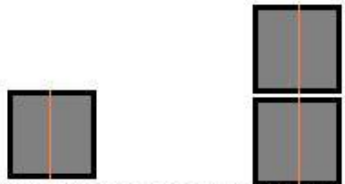
Что нужно сделать при атаке

1. проверить есть ли видимость. Если модель имеет прямую видимость к другой модели (и речь не про кончик пятаки в щели в стенке)
2. Если видимость есть, далее надо провести прямую линию между серединами баз моделей.
3. если прямая линия пересекает укрытие, полностью скрывающее модель, ваша атака имеет пенальти за укрытие
4. Если целевая модель касается элемента ландшафта, на половину или более высоты модели, она имеет бонус +3 к ARM за укрытие
5. Если оружие имеет Barrage, то видимость и прямую линию атаки следует проводить вертикально, вас спасёт только потолок.

Legend

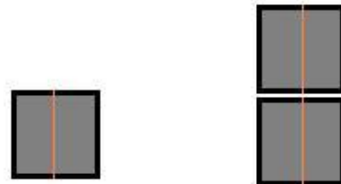
Линия атаки (Red line)
Line of Sight (Yellow bar)

Модель (Grey square)
Object (Grey square)

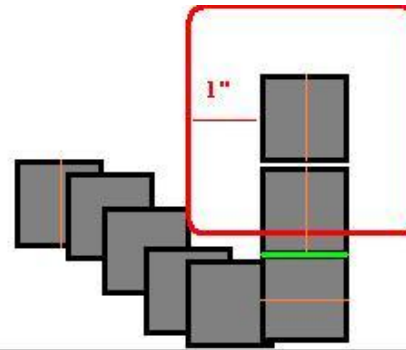


Итак, у нас есть Герой с Мечом (слева) и два орка с топором каждый справа

Активируем Героя.

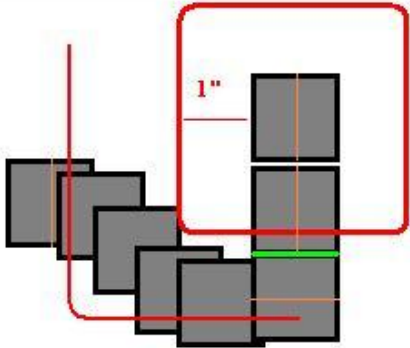


Наш герой (слева) заявляет движение.



Он прокладывает маршрут так, чтобы не войти в радиус 1" от верхнего врага, потому как знает, что у Топора на дистанции 0-1 WS не имеет штрафа, а 1-2 - уже имеет штраф в -6 WS

финальное положение - лицом к боку нижнего врага, в базовом контакте, дабы получить +3 за удар мечом



Верхний враг заявляет реакцию- атаку, пускай и с -6, но шансы есть!

Нижний враг также заявляет атаку, с +3 и одновременно с этим заявляет Martial 1, дабы получить +1 бонус силы атаки

Далее свой выбор второй половины действия имеет наш герой.

Оба орка имеют 1 куб, и бьют по впечатляющему WS 12 PH 12
Первый орк имеет -6 к WS, и бонусную силу +2 на Топоре, и бьёт по WS6, PH 14
Второй орк имеет +3 к WS, и бонусную силу +3 на Топоре, и бьёт по WS 15 PH 15

Герой - Охотник на Ведьм 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

Распределяя атаки между врагами, он бросает 1 куб в первого орка, отбивая по WS 11 и два куба во второго орка, отбивая по WS 17
Обычно двуручный меч имеет бонус 1*2, и сила атаки была бы всего 13, но Martial 1 делает её 2*2 и сила атаки уже достигает пугающего PH15.



Во встречном броске с первым орком охотник поладает, бросив 8 (8<11) а орк промахивается, кинув 14, что выше его WS6. Орк получает 1 удар



Во встречном броске со вторым орком все атаки попадают, и атака орка величиной 12 перебивает одну из атак Охотника (11) атака охотника величиной 16 же перебивает атаку орка (12) Орк получает 1 удар



Первый орк бросает 17, и полностью игнорирует урон. так, царятина!



Второй орк бросает 8, что на 6 ниже 14.
Орк теряет 6 очков Т, и его Т становится равно -1
Обычно это бы привело к смерти, но орки - невероятно живучи, и Regeneration 1 позволяет ему отсрочить это на 1 очко,

орк просто теряет сознание.

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 не потраченными 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 из 1 человека. Эта группа не идёт в счёт для целей максимального числа ваших групп.

Модель и измерения

Для начала уясним, что есть модель. Модель это миниатюрка на базе.

База должна соответствовать размеру миниатюры. Line модели всегда на

квадратных базах, все остальные могут стоять и на круглых.

База разделяется на две половины, перед и зад соответственно, задом миниатюра не видит, и LoS от зада не проводит.

Модель видна если вражеская модель может провести прямую линию от своей миниатюры до вражеской.

Для целей видимости модель можно считать колонной высотой с миниатюру размером с базу.

Расстояние измеряется в дюймах, и измеряется с учётом диагоналей.

Если прямая линия между моделями проходит через глухую стенку, атакующий получает -3 к параметру отвечающему за попадание (Prec\WS\WIP)

Модель может считаться имеющей укрытие если она находится в контакте с объектом, скрывающим её как минимум на половину, получая +3 ARM за укрытие

Модель не предоставляет укрытия и не ограничивает видимость, если не снабжена щитом или башенным щитом.

Укрытие, предоставленное моделью со щитом не имеет условий к скрытию, но только если модель со щитом также имеет LoS к атакующему.

Monster модели ограничивают LoS, но не дают бонусов к Arm, хотя и дают пенальти врагу

Действия

Короткие действия

Вы не можете заявить одновременно два коротких действия атаки\каста\выстрела.

Движение (move): боец проходит на первую величину скорости.

Движение (вторым действием) боец проходит на вторую величину скорости *Если вы заявили движение + движение, и вас увидели на втором движении, вы уже ничего не добавите, а враг сможет отреагировать.*

Уворот (dodge): 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 (dash): 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 (turn): боец проходит свой Ph-3 и в случае успеха может развернуться чтобы увидеть врага. является особым уворотом с пенальти.

Блок (block): боец проходит свой WS и в случае успеха добавляет Arm щита к своему Arm от атак с этой активации. Не спасает от атак от врагов не в прямой видимости

Атака (WS attack): пройдите свой WS чтобы ударить врага

Выстрел (Prec attack): пройдите свой Prec чтобы ударить врага.

Каст (WIP\Mor attack) пройдите Mor\Wip чтобы бросить Intitive спелл

Спецспособность (specialist skill): пройти Mor чтобы сработал эффект.

Удар из засады (WS Ambush): пройдите WS чтобы нанести удар из маркера маскировки. Враг получает -6 во встречном броске. Вскрывается.

Выстрел из засады (Prec Ambush): пройдите Prec чтобы совершить **выстрел** из маркера маскировки. Враг получает -3 во встречном броске. Вскрывается.

ПРЕВОЗМОГАТЬ! (RESIST!) Пройти Mor\WIP чтобы сбить каст спелла в вас. Пенальти в размере силы мага в школе

Разглядеть (pry): пройти Prec чтобы вскрыть врага-маркер.

Перезарядка (reload): зарядить тяжёлый арбалет\огнестрел\иной агрегат. *Обычно не может быть заявлена одновременно с "Выстрел" или "Выстрел из засады" для того же оружия. Однако вы можете перезарядить один пистолет, пока стреляете вторым.*

Спрятаться (hide): стать маркером маскировки, если враг вас не видит.

Если вы заявили движение + движение, и вас увидели на втором движении, вы уже ничего не добавите, а враг сможет отреагировать.

Атаки (Ws\prec\Mor\Wip), увороты и блоки по общему правилу не совмещаются между собой. "

Полные действия:

не могут быть реакцией (даже если станут коротким за спецрул)

Сотворить заклинание (Cast spell).

WIP бросок + отработка эффекта (иногда эффект будет WS\Pres\Mor\Wip атакой).

Не применяется для **Intuitive** заклинаний.

Если цель выбрала "превозмогать" и выиграла, отработки не происходит.

Взобраться (climb): переместите бойца по поверхности, обычно непригодной для движения на вторую величину скорости

Прыжок (jump): боец перемещается горизонтально на свою первую скорость и 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 (stalk):

пройдите на свою первую величину, если в процессе вас не видели, не провоцирует реакций

Чарж (charge): движение+удар, WS, сумма двух скоростей. Если не хватит-не атакуете, двигаетесь на первую скорость, но враги отбивают как если бы добежали.

Стрельба навскидку Некоторые атаки имеют плашку непрямой (Losless) и могут заявлять **стрельбу навскидку**, с -6 к параметру.

Вскрыть (spotted!)

Разглядеть+выстрелить одну цель-маркер. В случае если pres ролл на вскрытие был успешен, или цель отреагировала на вас и вскрылась этим, вы немедленно стреляете в цель. Если вы не разглядели – ничего.

Маневр (Maneuver): Атака + уворот.

Не совершает дополнительного перемещения, если куб уворота был перебит. Доступно только Duelist моделям.

Приказать (Orders!): доступна Leader, одна модель в LoSe 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 в Лидера, он обязан заявить реакцию в лидера.

Дисциплинированная стрельба

(Disciplined fire) Выстрел + перезарядка этого же оружия. Специальное действие для перезаряжаемого оружия, доступен только для Veteran

Интуитивная атака (Intuitive attack):

атака маркера без предварительного вскрытия. Доступно моделям с Berzerker и Frenzy

Расстрелять! (Fire at will!)

Выстрел+Выстрел. Суммирует количество Атак у оружия. Вы не можете их разделить между целями.

Доступен только Disciplined бойцам с луками.

Состояния бойца

Боец может находиться в одном или нескольких состояниях, показываемых при помощи маркеров.

Паника: боец провалил мораль и не откликается на команды. *Не может активироваться*, имеет тип *Disorganized*, на все реакции реагирует попытками уклонения, обязан двигаться в сторону ближайшего края стола на полное расстояние при любых уворотах.

Без сознания: боец потерял последний пункт T, не реагирует, не активизируется, не генерирует активаций, имеет высоту подставки

Мёртв: боец ушёл в отрицательную величину T и уже не может быть поднят медициной и лечебной магией.

Ступор - боец потерял все очки Mor; до конца хода он не может ничего кроме движения. В конце хода восполняет весь Mor.

Маскировка: боец заменён маркером маскировки. *(можете применять базу с кустиком)* Пока он маскирован, его невозможно заявлять целью атаки.

Сперва вскройте.

Замаскированный боец неподвижен, если не обладает спецправилом, говорящим иначе.

Вскрывается немедленно, если враг в БТБ

Завязан в рукопашке

в пределах двух дюймов есть враг.

Заявление приказа движения дает врагу сделать по вам **атаку** одним **оружием** без встречного броска

Ограничители

Если прямая линия атаки между центрами баз в момент заявленной атаки проходила через зону ограничивающую видимость, налагается пенальти.

Темнота: -3 к WS и -3 Prec

Дым: -6 к WS и -6 Prec,

Туман -3 Prec; (становится -6 Prec с 12" и далее)

Растительность: -3 Prec

Если боец в любой точке движения (либо не двигавшись находится в ней сразу) проходил по неустойчивой земле, он получает пенальти

Болотистая местность: модели, которые проходили (или стоят в ней) через зону болот имеют **Speed 2 – 1; -3 Ph -3; Ws 1**

Лёд: -1 Ph; -1 Ws; -1 к обеим скоростям

Пески\снега: -3 Ws; -3 Speed

Отрядный приказ

Группа с Командиром, состоящая из моделей одного Disciplined типа раз в ход может заявить Отрядный Приказ Для этого вы тратите 1 активацию 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.

Спецправила	
COURAGE	Храбрость , разные сорта бесстрашия
<p>Dumb. Не проходит нервов и паники. На всех тестах на мораль имеет -6, -3 на все виды уворота.</p> <p>Dogged. Боец, провалив сейв, и обязанный умереть от этого сейва при наличии в группе активаций остаётся в сознании до их траты. Провал сейва находясь в Dogged состоянии убивает вас раз и навсегда. Не проходит мораль проверок на нервы.</p> <p>Valor. Не проходит тестов на нервы и панику. Не может участвовать в отступлении</p>	<p>Dumb, тупость, палка не острая, но о двух концах. Вы не проходите тестов на мораль после получения попаданий и вас не пугает, что рядом с вами погиб товарищ. Но реакция не так быстра (-3 к параметру при попытках уворотов) и любые интеллектуальные действия (такие как открытие сундуков, взаимодействие с объектами, магия, иные Mor\WIP роллы) очень проблематичны, параметр страдает от -6 модификатора.</p> <p>Dogged бойца не остановить, И если в конце активации боец должен был бы умереть или потерять сознание, он может, если в его группе ещё есть активации, на пафосе и превозмогании "затащить". Как только эти активации потрачены, или он проваливает сейв, умирает смертью героя.</p> <p>Он также не проходит тестов на нервы и мораль.</p> <p>Valor, воен без страха и упрёка, тестов тоже не проходит, и никогда не отступает</p>
VETERAN	Ветераны - ценные кадры, выдавшие всякое.
<p>Вы имеете все уровни ниже вашего вдобавок.</p> <p>1. Вы не получаете penalties к Mor (не WIP)</p> <p>2. Разворот для вас не имеет -3 penalty</p> <p>3. Вы не получаете penalties за удары и выстрелы изподтишка</p>	<p>1 уровень даёт вам не получать penalty на Мораль, ни за Страх от страшных врагов, ни за магию ни за погодные условия..</p> <p>2 может разворачиваться без penalty в -3. Это особо полезно когда есть риск нападения с тыла.</p> <p>3 уровень позволяет вообще игнорировать атаки и выстрелы из маркера куста или метаморфоз.</p>
FORWARD	Передовики могут расставляться дальше зоны расстановки.
<p>1. Вы можете деплоиться на 3" дальше зоны</p> <p>2. Вы можете деплоиться на 6" дальше зоны</p> <p>3. Вы можете деплоиться на 12" дальше зоны</p>	<p>Просто заявите зону, в которой они "деплоятся", и можете выставиться за её пределами в радиусе 3 дюйма за уровень.</p> <p>Вы можете поставить такую модель в любую из уже поставленных групп, если в ней есть свободное место</p>
INFILTRATE	Инфильтрация , способность прокрасться в любую точку стола
<p>в случае провала выставляйтесь у себя в деплойке.увы, это отменяет применение Forward.</p> <p>1. Вы обязаны деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph -3 тест.</p> <p>2. Вы можете деплоиться вне своей зоны расстановки, но вне вражеской, пройдя Ph тест</p> <p>3. Вы можете деплоиться в любой точке пройдя Ph тест</p>	<p>В момент выставления бойца пройдите PH тест с бонусом или penalty.</p> <p>Если тест провален, придётся выставляться как обычно.</p>
LEADER	Лидер - боец, способный вести за собой и в пылу боя отдавать товарищам приказы
<p>Модель с лидерскими качествами имеет бонусы за все предыдущие уровни</p> <p>1. Ваша группа получает Disciplined</p> <p>2. Группа может быть 4 размера</p> <p>3.+1 Нег бойцу группы. выберите в начале активации группы</p>	<p>Лидер позволяет сделать бойцов в своей группе Дисциплинированной, давая доступ к активациям, давая лучникам доступ к расстрелу, и позволяя совершать координированные приказы, которые были бы недоступны из-за различного состояния бойцов группы.</p> <p>Лидер также может повышать героизм одного из бойцов по необходимости, расширить максимальный размер группы.</p> <p>А главное - даёт доступ к особому действию – Приказу</p>

<p>SWARM: бойцы всей группы реагируют синхронно. Если модель не может совершить данное действие она не реагирует вовсе. Никогда не отдаст активацию. Позволяет совершить это действие даже тем кто НЕ мог бы реагировать на этого врага. (LoS) Можете заявить второе движение как реакцию. Swarm группы могут совершить координированный приказ без командиров Swarm</p>	<p>Рой - особая форма дисциплинированности бойцов. Все бойцы такого типа в одной группе могут заявлять второе движение как реакцию, и если один боец может заявить реакцию, эту же реакцию совершают все остальные рой-бойцы группы (если конечно могут, дотянуться атакой до врага за стеной не получится)</p>
TACTICIAN X	
<p>Действует только если персонаж с этим навыком является командиром. Группа получает X дополнительных приказов отдать приказ становится Коротким действием</p>	<p>Тактик позволяет отдавать приказы своим бойцам коротким приказом. Даже в горячке боя, махая мечом, тактик может вести за собой одного бойца. Очень опасно на тяжелобронированном командире с тяжеловооружённым бойцом. ну и ваша группа имеет X дополнительных активаций</p>
STRATEGOS X	
<p>Действует только если персонаж с этим навыком является командиром. В начале игры бросок на инициативу считается выигранным автоматически. При наличии у противника персонажа с этим навыком инициативу выигрывает тот, у кого уровень навыка больше. При равенстве уровней навыка - совершите бросок по обычным правилам.</p>	
CAMO	Камуфляж - группа навыков, позволяющая сбивать врага с толка
<p>Chameleon N: Враги имеют -N Prec против вас.</p>	<p>Хамелеон снижает Меткость врагов, пытающихся по вам стрелять или вскрыть вашу маскировку на N, Если боец может Сливаться с окружением, все враги имеют -N Ws и Prec против вас</p>
<p>Blend 3 N: Враги имеют -3 WS; Prec против вас</p>	
STEALTH	
<p>Вы имеете все уровни ниже вашего 1. Вы можете начать бой в виде маркера 2. Вы можете начать бой в виде маркера и за активацию стать маркером, если вас не видит ни один враг. 3. Находясь в виде маркера вы можете перемещаться.</p>	<p>Скрытность, навык для тех, кто любит прикинуться кустом и ВНЕЗАПНО нападать на врага Маркер скрытности (можно использовать миниатюру куста на малой подставке) Не является вражеской моделью для целей атаки, и его надо сперва Вскрыть, чтобы он стал миниатюркой. Кустик не движется на 1-2 уровне, на 3 может перемещаться (если враги реагируют, то могут и задержать реакцию), на 4 уровне кустик может ходить сквозь стены и считается прозрачным. У кустика нет варгира, но спецправила (такие как Хамелеон, снижающий меткость пытающихся вскрыть-разглядеть миниатюру) работают.</p>
SIXTH SENSE	
<p>Имеете бонусы за все уровни ниже вашего 1. Вы можете уворачиваться от атак идущих вне видимости (без пенальти) 2. Вы имеете +1 куб на развеивании магии 3. Любой маркер в 6" в видимости от вас вскрывается автоматически.</p>	<p>Шестое чувство, развито у студентов, дозорных и охотников на ведьм. 1 уровень позволяет заявлять уворот без пенальти, а не просто разворот с -3 2 уровень позволяет развеивать магию дополнительным кубом (герой будет делать это вообще 3!) что серьёзно поможет особенно против слабых магов 3 позволяет автоматически вскрывать все маркера в 6" от вас (а заодно и даёт вам моральное право померять 6" при движении ещё до заявления второго действия)</p>
MARKSMAN (Prec attack)	
<p>Заявляя PREC атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка.</p>	<p>Стрелок, боец так умело пользуется стрелковым оружием, что ему мало что может помешать Вы можете игнорировать пенальти к Меткости за дистанцию стрельбы</p>
<p>1. Вы можете снизить пенальти Prec за дистанцию на 3 2. Вы можете игнорировать пенальти Prec за укрытие цели и Agm от укрытия 3. Вы можете снизить количество выстрелов на 1, но получить +6 к Prec</p>	<p>Или (уровень 2) можете запретить цели добавить 3 Agm за укрытие игнорировать бонус Agm за укрытие. Сами при этом игнорируете пенальти за скрытую цель. 3 уровень позволяет (если у вас два и более кубов, иначе словите фиаско бросив 0 кубиков! Кинуть на куб меньше, но с +3 к Prec, что очень помогает в условиях сильных пенальти</p>

MARTIAL ARTS (Ws attack)	Мастерство владения оружием помогает любому, кто машет кулаками и не только
<p>Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка.</p> <p>1. Получите +1 к Damage bonus для WS атак \ добавьте оружие правило EXTRA</p> <p>2. -3 WS врага, -1 Damage бонус WS оружия врага</p> <p>3. +3 к WS -3 к WS врага</p> <p>4. Бросайте на 1 куб больше в каждом пуле</p>	<p>1. +1 бонус урона позволяет усилить любое рукопашное оружие, что сильно помогает в борьбе с дубовым врагом. Двуручное (Great) и ГИГАНТСКОЕ (Huge) оружие усиливает действие бонуса урона, и потому получает двойной и даже тройной эффект от этого уровня. Альтернативно вы можете выдать всему рукопашному оружию Extra правило, и бить им всем, не получая штрафы за использование нескольких орудий.</p> <p>2. Защитная стойка снижает бонус урона вражеского рукопашного оружия (опять же сильно более эффективно если речь о great\Huge оружию), и вдобавок снижает WS врага на 3</p> <p>3. Сбалансированная стойка позволяет поднять себе и опустить врагу WS на 3, что очень помогает, когда у врага нет очевидно слабых мест.</p> <p>4. Лишний куб не всегда так эффективен как сбалансированная стойка, но если у вашего оружия всего 1 атака, и вы не герой, лишний куб реально эффективнее</p>
DUELIST (Ws attack)	Дуэлист , навык для рукопашных атак, позволяющий воевать в <i>честной</i> 1-на-1 дуэли
Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка.	1. Этот уровень позволяет вам делать выпад, входить в более выгодные условия, а также портить врагу реакции, поскольку реакции и точку атаки враг заявляет чаще всего до вас. Также помогает оставаться чуть дальше выгодной вам и врагу зоны, вынуждая врага приближаться для удобной атаки.
<p>1. Заявив атаку, вы можете считать себя на 1" ближе или дальше от цели атаки чем вы есть на самом деле. Враг Также считается на 1" ближе к вам.</p> <p>2. Заявив атаку, вы можете передвинуться на 1" в любую сторону. Не можете, однако, приходить в БТБ. данное движение осуществляется после заявления реакций</p> <p>3. Если только один враг заявил реакцию - атаку в вас, вы можете удвоить количество кубов в одном из пулов.</p>	<p>2. Этот уровень позволяет вам после заявления всех реакций (в том числе точек атаки врага) переместиться на 1" в любом направлении, войдя в более выгодные для вас условия, а врага вы уже вынудили атаковать с неудобной дальней дистанции, хехе</p> <p>3. Если вы остались один на один с врагом, у него проблемы. Часто враг предпочтёт, правда, и вовсе не заявлять атаку, а увернуться или поднять щит, чтобы не дать вам применить этот лютый навык!</p>
BRAWLER (Ws attack)	Кулачный бой, вольная борьба и просто пьяная драка
Заявляя WS атаку вы можете заявить один из уровней вплоть до уровня вашего навыка.	Данный навык работает именно тогда когда вы жаждете ВОЙТИ В БАЗОВЫЙ КОНТАКТ .
<p>1. Ваши атаки в БтБ имеют +1 Bonus и +3 Ws</p> <p>2. Цель, активировавшаяся в БТБ с вами имеет -3 к Ws и к обеим скоростям</p> <p>3. Charge считается коротким действием, и может сочетаться с Dodge, WS Attack. (суммируйте кубы)</p>	<p>1. Бонусный урон и +3 WS если вы атакуете врага в базовом контакте. Не забывайте что great и huge оружие увеличивают прирост от бонуса!</p> <p>2. В момент активации врага в БТБ с вами вы можете заявить что будете атаковать её, с применением навыка. Враг резко понимает, что у него проблемы, потому как -3 WS и обеим скоростям почти любого врага обездвигивает, только эльфы с 5-3 имеют шанс хоть чуток отскочить от вас. Также снижает WS врага, если он заявит реакционную атаку в вас в БТБ.</p> <p>3. Чарж сам по себе опасная штука, а чарж с ведром кубов или уворотом в процессе опасен вдвойне. По счастью он не сочетается с движением и поднятием щита, ргес мор впр атаками.</p>
FRENZY	Бешенство бойца не всегда полезно, но нередко позволяет дорваться до врага быстрее
Поехавший боец имеет бонусы за предыдущие уровни	Боец с Frenzy за каждое убийство (бессознанка не в счёт) увеличивает уровень навыка
<p>0.+1 Frenzy за каждое убийство</p> <p>1. Боец не может получать бонусов за укрытие.</p> <p>2. Боец может в момент активации группы сделать бесплатную активацию. Она всегда состоит из движения на максимум расстояния к ближайшему врагу и второго короткого действия.</p> <p>3. Боец ОБЯЗАН выполнить данное действие.</p>	<p>Вы не можете получить свои +3 Arm за то, что касаетесь укрытия или модели со щитом, как только получите 1 уровень</p> <p>Второй уровень даёт вам возможность в момент активации ГРУППЫ бойца бесплатно совершить активацию, которая всегда состоит из движения к ближайшему врагу и любого короткого действия на выбор. Если движение не приблизит вас (например вы в БТБ с врагом уже), движения не совершается.</p> <p>С третьего уровня выбора у вас нет, БЕГИ, ФОРЕСТ, БЕГИ!</p> <p>Четвёртый уровень в LITE правилах доступен только если вы прокачаете его как герой.</p>

BERZERKER (any attack)	Берзерк , навык показывающий явное пренебрежение безопасностью в пользу убийства врага
<p>Вы имеете все уровни способности ниже своего. Вы не можете не использовать какой-либо из уровней.</p>	<p>Вы обязаны применить навыки данной группы Берзерк любого уровня увеличивает величину навыка ели у него есть Бешенство (Frenzy), каждое убийство будет давать +1 и бешенству и берзерку. Некоторые бойцы имеют в профиле 0 уровень, то есть до первого убийства вполне адекватны.</p>
<p>0. Ваш параметр увеличивается вместе с Frenzy 1. Вместо бросков навстречу все ваши атаки являются обычными роллами вражеским атакам. 2. Всё рукопашное оружие имеет +1 к Damage бонусу (эффект влияет на базу и удваивается Great вепонами) 3. +1 к атакам всего рукопашного оружия</p>	<p>Первый же уровень даёт вам возможность не скрещивать мечи, а убивать друг друга простым роллом, не исключая друг другу во встречном броске атаками атаки. Не забывайте, что враг всё ещё может поднять щит или попробовать вернуться, чтобы увеличить шансы выживания второй уровень повышает урон оружия на 1, или на 2 если там great оружие. третий даёт +1 атаку в профиль оружия. Увы, в реакционный ход вы всё ещё снижаете число атак оружия до 1, так что помогает обычно только в атаке</p>
GUNSLINGER (prec attac)	Быстрый стрелок , навык показывающий мастерство стрельбы
<p>Вы обязаны заявить ваш уровень или уровень ниже</p> <p>1. Стреляя с 9" и ближе считайте атаку WS атакой тем же оружием, однако укрытие даёт вам пенальти в -6 а не -3 2. Если встречный бросок является Prec\Mor\Wip атакой, он автоматически получает -3 пенальти и -1 к бонусу урона 3. Бросок 20 на кубе является для вас критом. Если 20 и так была бы критом, она становится двумя критами.</p>	<p>стрелковым оружием от бедра, в прыжке, полёте, вверх ногами или и вовсе в упор. Иногда не сочетаем с Marksman, поскольку вы не выцеливаете врага вовсе.</p> <p>1 уровень позволяет вам на критически близкой дистанции (некоторые могут вас уже прочаржить!) выстрелить используя WS вместо Prec, превращая атаку в WS атаку. Помимо банального эффекта (WS обычно выше чем Prec) даёт вам игнорировать пенальти к Prec, такие как например дождь, а также применить навыки к WS атакам. Однако любое укрытие проблема, так как вы не выцеливаете врага 2 уровень позволяет вам показать кто самый быстрый ствол дикого запада, и удивить врага, помешав ему стрелять или кастовать 3 уровень даёт вам крит на броске 20. Просто и элегантно.</p>

SWEEPING ATTACKS (идёт в качестве спецрула)

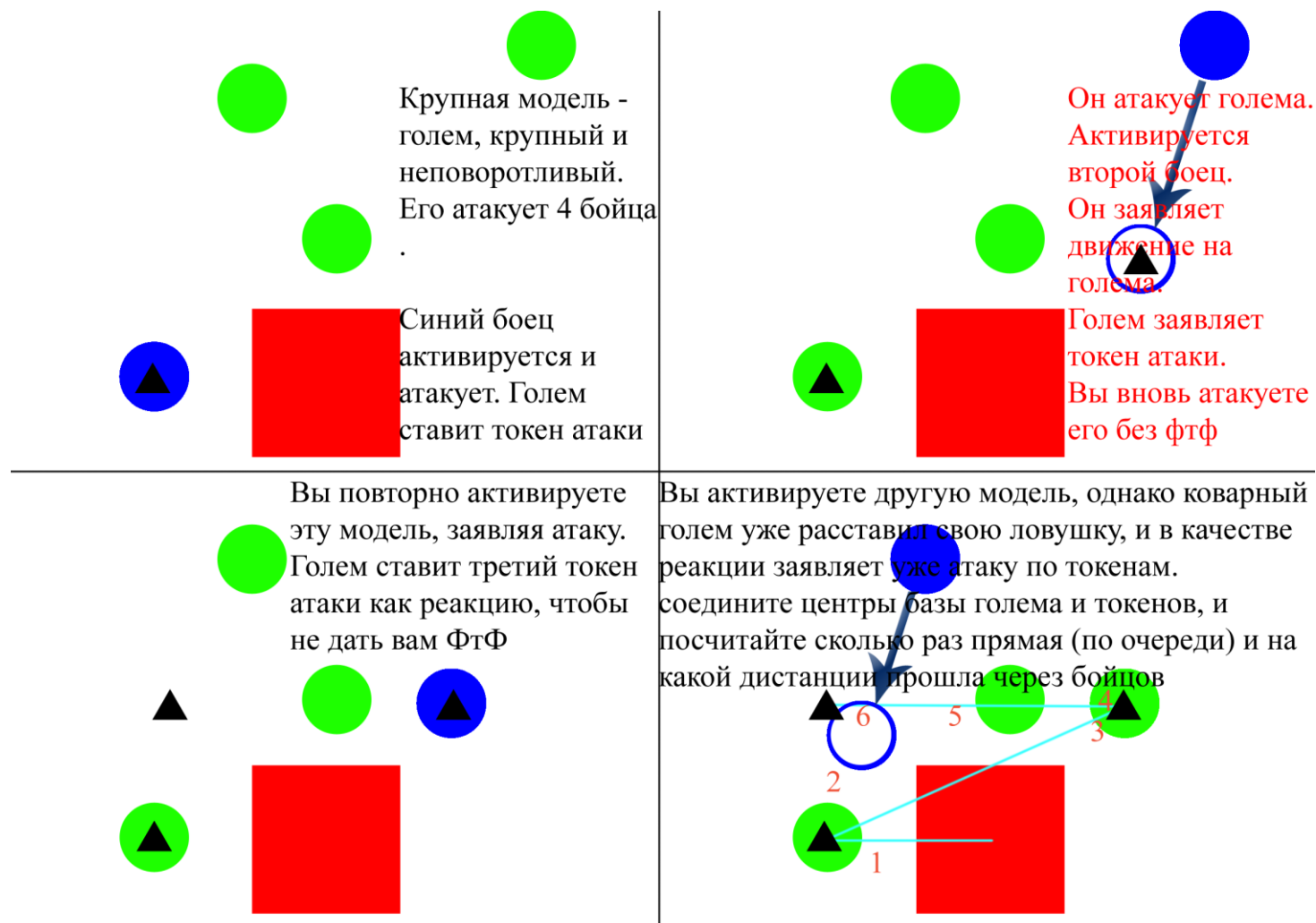
<p>Нередко враг огромен, не слишком поворотлив, и может одним взмахом превратить в кровавую кашу зазевавшегося бойца.</p>
<p>Для таких атак используются токены атаки. Каждый раз в качестве реакции вы можете поставить токен атаки где угодно в пределах ЛОСа от модели Количество токенов ограничено одним, Monster имеют +1 токен, heavy имеет +1 токен, elite имеют +1 токен, Hero имеют ещё +1 токен.</p>
<p>Когда уже стоит один или несколько токенов, можно уже совершить атаку по токенам. Для этого проведите прямую линию, соединяющую по очереди центр базы модели и поочередно все токены. как вы их ставили.</p>
<p>Каждый раз, когда прямая линия проходит через модель (если токен стоит прямо под ней, она очевидно получит два попадания) посчитайте сколько раз какую модель коснулось прямой линией и какая дистанция до неё. В той очередности, как вы касаетесь моделей по ним проходят атаки. Если модель двигалась, она получит атаки, если её маршрут начался, проходил или окончился, пересекая линии.</p>
<p>Дистанция и количество атак зависят от оружия. Например Mace проходя через бойца в БТБ один раз, и сквозь бойца в 1" два раза нанесёт первому два куба атаки по +3WS, и второму 4 куба атаки по +0 WS</p>
<p>Применение всех навыков одинаково, и таким образом заявив Duelist 1 вы будете на 1 дюйм ближе или дальше от ВСЕХ целей для расчёта. Навыки с требованием условий (такие как Brawler или Gunslinger) будут работать лишь против тех, для кого данные условия выполнены</p>
<p>Heavy отталкивает всех, кого атаковало таким образом на 1" как если бы чаржил (движущийся враг вместо отталкивания получит -3 к параметру атаки) Него могут в каждый индивидуальный пул (одна модель врага = 1 пул) добавить 1 кубик</p>
<p>Если у вас есть заклинания с таблицей дистанций, они могут также примениться в качестве оружия. Заклинания без Intuitive при заявлении такой атаки требуют прохождения WIP\MOR теста Impact атаки "взрываются" по количеству успешных попаданий, центром на середине базы бойца-цели Direct атаки вместо прямых линий атакуют в направлении токенов Reload оружие после атаки надо перезарядить по общим правилам.</p>
<p>Если какая-то из моделей в момент совершения атаки активна (вы атакуете в реакцию на её активацию) то с</p>

данной моделью у вас будет бросок навстречу. Все остальные получают атаки без встречного броска, так что будьте осторожны.

Если атаки совершаются в активный ход, их число полное, в реакционный базовая величина ограничена 1 атакой в базе (герой добавит 1 куб при атаке каждой модели, однако поскольку через одного врага может пройти несколько линий, он добавит свой куб всего один раз, пул общий)

В свой ход модель может коротким действием поставить количество токенов до лимита, атаковать по уже установленным ранее

Полным действием модель может поставить токены до лимита и немедленно атаковать по ним. Реакции заявляются позже чем всё это сразу.



В примере атака будет произведена в качестве реакции, потому Бросок навстречу может быть лишь с активной в этот момент моделью (синяя)

Все остальные получают атаку без броска навстречу.

Первая на пути модель получит 2 куба атаки (реакционный ход, 1 куб в базе) поскольку сквозь неё прошло два раза. Дистанция замеряется немедленно.

Боец 2 также получит два куба, замерьте дистанцию.

Боец 3 получает 1 атаку. Замерьте дистанцию.

Боец 4 может получить атаку в любой из точек движения, поскольку он двигался через линию. Он получит 1 атаку, со встречным броском.

ФИЗИОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ	
Jump: считает Прыжок коротким действием. Суммируется с Glide, Flight	Jump: Прыжок позволяет прыгать коротким действием (увы, но не на реакции) и бить в прыжке. Glide: парение: ваш прыжок не обязан быть по прямой, можно прыгнуть даже за угол Flight: полёт: действие-прыжок кроме того ещё и удваивает первую скорость Climbing: скалолаз: теперь вы можете карабкаясь совершить ещё одно короткое действие, например выстрелить или ударить врага висая на стене, или уворачиваться (правда без движения, но зато по вам сложнее попасть) Рефлекс позволяет считать свой Ph выше для всех видов уворотов. Fast Быстрый N просто добавляет лишние кубы при любом увороте Tough: суровость: если атака имела Normal тип? можете снизить урон от неё на N, и от критов и до нуля. замечательно работает с Resistance , который превращает какой-то иной тип в Normal Charge: удлинить дистанцию без регистрации и СМС! Вдобавок ваше оружие серьезно более опасно с чаржа Fear: вокруг модели зона радиусом её второго движения, в которой у врагов снижаются параметры и мокнут штаны, а враг, начав активацию или реакцию обязан пройти тест на нервы. В случае провала немедленно совершая уворот, пытаться спрятаться в укрытии или просто убежав от вас. Так или иначе ваша первая короткая активация - Уворот. реакция - уворот.
Jump 2: Glide: вы можете менять траекторию в прыжке	
Jump 3: Flight: прыжок имеет скорость x2 от первой, вектор и дистанция не связаны со второй скоростью	
Climbing: карабкање - короткое действие	
Reflex N: добавляет N к Ph на всех уворотах.	
Fast N: бросайте на N больше кубов на уворотах.	
Tough N: снижает финальный урон Normal типа на N.	
Charge N: добавляет N к дистанции чаржа и Damage Bonus атак с чаржа	
Fear N: враг теряет N Ws\Prec\Mor\WIP\ если любая точка в момент активации или в момент заявления реакции находится в вашей дистанции 2 мува. Враг обязан пройти тест на нервы активируясь в вашем 2 муве	

RESISTANCE	Сопrotивление
Resistance: N модель считает N урон Normal уроном	Боец может иметь сопротивление к типу урона и считать его нормальным. Боец с сопротивлением Смерти считает Death урон простым уроном, применяя Arg, или к DA, и кидает всего 1 сейв.
Resistance: N - M	(пример – Resistance – Fire-2.) Снижает бонус урона у оружия такого типа на N. если у оружия есть иные типы урона, не работает.
IMMUNITY	Иммунитет
Immunity: N модель не может получать N урон от сейвов	не забывайте, что всё ещё можно потерять очки T от эффекта крита, даже с таким уроном
REGENERATION	Регенерация
В случае потери T на следующей активации автоматически восстанавливает T в величину Регенерации	Боец при своей (не координированной и не приказ от Командира) активации регенерирует T в размере Регенерации. Если her позволяет, можно и несколько раз в ход

VISION	Зрение
Night vision: Вы не получаете penalties за низкую видимость Keen sight Вы не получаете penalties за отсутствующую видимость. Chameleon и Blend вы игнорируете. Magic sight: Все бонусы 2 уровня. Вдобавок вы не получаете penalties за удары и выстрелы из маскировки и вскрываете скрытых врагов автоматически Eyeless sight: вы имеете LoS даже сквозь ограничители и LoS блоки. (Стрельбе всё так же нужен LoS) Игнорирует любые penalties за Само и видимость	Зрение это способность видеть в темноте, разглядывать глаз белки в полёте или вообще без них Ночное зрение позволяет игнорировать penalties за низкую видимость, в том числе ночь, туман, дым Зоркость позволяет игнорировать видимость даже за отсутствие видимости и вообще не получает penalties по всяким видам камуфляжа Магическое зрение сверх зоркости позволяет ещё и игнорировать penalties за выстрелы изподтишка и не требует броска для вскрытия маркера-куста Ну а способность видеть не глазами, а сверхъестественным способом позволяет видеть цели даже за стенами, игнорировать любые penalties видимости или её отсутствия, все виды камуфляжа. Очень опасно в сочетании с Тактиком, высокоуровневой магией или навесным (barrage) оружием

OTHERWORDLY	Потусторонние
<p>Твари иных миров часто не подчиняются законам нашего.</p> <p>Heat N: активируясь или заканчивая активацию, модели в N получают удар Fire силой вашего Ph</p> <p>Ethereal: сейвы наносит и кидает только от Mag, Mind, Death, не ограничивает LoS и движение, ходит сквозь предметы.</p> <p>Undying: если модель не была убита за ход, она восполняет все T до предела.</p> <p>Undead: иммунен к страху, яду, Death оружию, T=0 не теряет сознание Идёт в комплекте с Night vision</p> <p>Phaze: до первой активации в ходу имеет Ethereal. Начинают ход снова ethereal</p> <p>Invulnerable: снижает силу всего не-Mag оружия вдвое</p> <p>Daemon: теряет вдвое меньше T от не-Mag атак</p> <p>Wyrd: атаки без Mag не наносят более 1 урона.</p>	<p>Жар позволяет наносить урон любой модели, которая начала или закончила активацию возле вас.</p> <p>Бестелесые модели могут ходить сквозь стены, могут воевать и получать сейвы с оружия с магическим уроном, уроном по разуму и урона смертью. <i>Напоминаем:Криты вносят урон без сейвов.</i></p> <p>Бессмертные бойцы могут полностью восстановиться от уцербра в конце хода, их надо убить в ноль, раз и навсегда</p> <p>Нежить имунна к страху, Яду и оружию типа Смерть, не умеет терять сознания. Ещё и в темноте видит.</p> <p>Фазовый сдвиг даёт модели до первой активации в ходу быть бестелесой, позволяя переждать врага и материализоваться когда удобнее. <i>Реакции</i> до активации из прозрачности не мешают.</p> <p>Неуязвимость снижает силу атаки всего немагического оружия вдвое. Вместо удара 16 силой получите 8</p> <p>Демоны снижают итоговый урон от немагических атак вдвое, Получив удар 16 силой и провалив сейв на 4 получите всего 2 урона. Снижает и урон от критов.</p> <p>Предначертание позволяет снижать итоговый урон от немагического до 1, в том числе и криты.</p>
LUCK	<p>Удача даёт вам перебрасывать кубик, который вы бросили. Редкая форма модификации кубов</p>
<p>переброс вашей рукой брошенного куба вы имеете только ваш уровень способности</p> <p>1. раз за бой вы можете перебросить 1 куб 2. вы можете раз в ход перебрасывать 1 куб 3. вы можете раз в активацию перебрасывать 1 куб</p> <p>Cursed: вы и враг в ФТФ всегда имеете -3 к параметру броска</p> <p>Marked: вы и враг в фтф бросаете на 1 куб меньше (если у вас несколько пулов, выберите какой)</p>	<p>1 позволяет раз в бой перебросить куб бойца 2 позволяет делать это раз в ход 3 даёт делать переброс раз в активацию. Речь о вашей активации, в реакционный ход или на активации командира и отдачу приказа вам активация не ваша, и потому не поможет. Удача помогает только в твою</p> <p>Проклятые бойцы всегда имеют -3 модификатор во встречных бросках, и враг также попадает под проклятье.</p> <p>Метка хаоса (или чего похуже) снижает число кубов во встречном броске на 1, то есть если вы выходите на лучника, он заявляет выстрел (1, он не герой) а вы заявляете что-то, что будет встречным броском ему (уворот, выстрел, удар если он близко) то вы оба бросите -1 куб. Например тёмный эльф с Репитером (2 куба) выходит на лучника. Тот заявляет атаку. Вы бросаете 2-1 куб, он 1-1 куб. Однако палка о двух концах, и реакции, напирющие на встречный бросок у вас также будут без кубиков!</p>

Типы повреждения оружия:	
Normal: базовый тип урона. Просто сейвись армором.	
(AP): Armour penetrating	Arm цели для атаки считается вдвое ниже.
(AN): Armour Negating	Arm цели для атаки считается равным 0.
(DA): Double attack	за каждый успех цель бросает на 1 куб брони больше.
(Ch): Chain	если бонус урона выше, чем Arm цели за каждое попадание бросается *3 сейвов
(F): Fire цель в случае провала сейва проходит ещё сейвы до первого успеха. До конца хода у модели не работают Regeneration, Stealth, физиологические способности.	
(S): Shock ARM	цели считает равным её T; До конца хода имеет -3 к WS Prec Ph
(P): Poison	в случае провала сейва цель теряет 1 T и 1 PH; против целей без T не работает.
(C): Corrosive	вне зависимости от успеха сейва, коррозивный эффект при попадании снижает Arm цели на 1, а для врагов без T снижает Arm и PH на 1. Если у вас DA\CH\ERM то за каждый сейв или провал сейва будет снижение.
(D): Death	Вместо Arm используйте Her. Никогда не вызывает бессознanky, убивает вместо перехода в бессознanky.
Mind (M):	за каждый удар 2 сейва. Вместо Arm используйте Her. Снижает Mor\WIP вместо T. Опускание до нуля захватывает контроль над миниатюрой.
Frost (F):	вне зависимости от успеха сейва цель получает -1 на все дистанции перемещения, WS и Prec
Magic (Mag):	урон магический, и может повреждать всякую нечисть.
Smoke:	получившие удар получают -1 Her за каждое попадание до конца хода, а бласт остаётся где лежал до конца хода и является Дымом для всех целей
Любая модель имеет Unarmed.	
Это отражает попытки отбиваться от врагов кулаками коленями локтями итд.	
Даже если у вас есть другое оружие, всегда можете вместо него бить Unarmed	
Наличие двух орудий позволяет применить их одновременно, второе оружие формирует свой отдельный пул атак. Однако применение двух орудий даёт -3 к параметру (обычно WS)	
Порядок распределения атак не меняется.	
Если у вас более двух орудий (одна рука на одно орудие) вы можете применить их все сразу.	
Увы, но не применимо к оружию, могущему бить в бирюзовую зону и Great weapons.	
Extra оружие всегда может быть использовано дополнительно к остальному, без пенальти к WS и ограничений (например имея Bite, Claws, Gore и топор вы можете бить топором и за каждое вторичное оружие,	
и поскольку всё вторичное имеет Extra правило, никаких пенальти вы не получите.	
Однако если у вас два топора без Extra, то вы получите -3 и на рога с копытами!	
<i>да, вполне реально бросать метательные топоры с двух рук, если у вас есть Martial 1</i>	
Оружие с приставкой Great_ занимает две руки, зато имеет удвоенный бонус к урону (PH +M)	

Щиты можно поднять в качестве короткого приказа роллом на WS, причём это не ФтФ, врагу не запороть ваши шансы, и не перебить это поднятие!

или можно использовать как средство сдерживания врага.

Хотя если всё это вам не нужно - просто ударить щитом в лицо.

Если вы решили использовать щит как средство сдерживания, а не просто подняли его, то при встречном броске с врагом он снижает количество рукопашных атак врага (вдвое если щит и втрое если баклер)

Если у врага несколько пулов, например за несколько орудий, то вы уменьшаете каждый пул. ничто так не радует, как враг, которому вы 2+2 атаки мечами сделали 1+1 атаками мечами!

Щит, поднятый успешным броском, остаётся поднятым до заявления короткого приказа, кроме движения и разворота. Все остальные действия вынуждают вас щит опустить.

Модель с ростовым щитом всегда считается моделью с поднятым щитом, даже при выполнении не_движений. Однако всё так же не спасает от атак вне LoSa

Баклер легче и удобнее, и ваш WS считается на 3 выше.

Щит также можно применить для атаки.

Ударить врага можно только если вы в базовом контакте.

это обычная WS атака.

Ростовой щит позволяет ударить врага, не потеряв защиты, т.к. он всё ещё вас скрывает

Щиты	WS	Arm	effect	Damage	dam. bonus	attacks
Баклер	+3	3	1\3	Ph	1	2
Щит	0	5	1\2	Ph	2	1
Ростовой щит	0*	5	0	Ph	0	1

Таблица оружия. Величины после / применимы на чарже и против чаржащих

Lite	Оружие	BtB	(btb - 1"]	(1 - 2"]	(2 - 3"]	(3 - 6"]	(6 - 9"]	(9 - 12"]	(12 - 24"]	(24+	сила	урон		Атак
WS	KNIFE	6	-6								PH	-2	Бонус 2 вне LoS	3
PREC	(THROWN)		3	0	-3	-6					PH	-2	Бонус 2 вне LoS	2
WS	AXE	3	0	-6							PH	2		2
WS	SWORD	3	0	-3							PH	1		2
WS	MACE	3	0								PH	1		2
WS	FLAIL	0	3	-6							PH	1		3
WS	STAFF	0	3	0							PH	0		1
WS	HAMMER	-3	3	0							PH	3		1
WS	HALBERD	0	3	0	-3						PH	4		1
WS	SPEAR	-3	3		-3						PH	2	AP на\по чаржу	1
WS	LANCE	-3	6	3	-6						PH	1/2	AP у CAVALRY	1
WS	PIKE	-6	0	3	-6						PH	3	+куб по чаржу	1
WS	WHIP	-3	3	6	3	-6					PRE C	0		2
WS	TORCH	3	-3								7	3	FIRE	2
WS	GAUNTLET	3	-3								PH	N	N=BRAWLER	2
WS	JAVELINS	-6	3			0	-6				PH	1		1
WS	THROWN AXES	0	3		0	-3	-6				PH	2		1
WS	(AS CCW)	3	0	-6							PH	2		1
PH	BOMB		0		-3	-6					12	0	BLAST; BARRAGE	1
PREC	(DIRECT THROW)	-3	3		0	-6					12	0	BLAST	1
PREC	BLOWPIPE		6	3	0	-6					3	2		3
PREC	SLING		-3	0	3	-3	-6				5	0		2
PREC	(BOULDER)		0	3	0	-6					5	2		1

	Оружие	BtB	(btb - 1"]	(1 - 2"]	(2 - 3"]	(3 - 6"]	(6 - 9"]	(9 - 12"]	(12 - 24"]	(24+	Урон	бонус		Атак	
Ws	UNARMED	0	-3								PH	-3	EXTRA	2	
Ws	MONSTER UNARMED	3									PH	3	EXTRA	2	
Ws	CLAWS	0	-3								PH	0	EXTRA	2	
Ws	MONSTER CLAWS	3									PH	3	EXTRA	2	
Ws	PINCER	0	-3								PH	2	EXTRA	1	
Ws	MONSTER PINCER	3									PH	3	EXTRA	1	
Ws	BITE	-3									PH	-1	EXTRA	1	
Ws	MONSTER BITE	3									PH	3	EXTRA	1	
Ws	GORE	0									PH	0\2	EXTRA;	1	
Ws	MONSTER GORE	3									PH	3\5	EXTRA	1	
	Оружие	BtB	(btb - 1"]	(1 - 2"]	(2 - 3"]	(3 - 6"]	(6 - 9"]	(9 - 12"]	(12 - 24"]	(24+	Урон	бонус		Атак	
PREC	SHORT BOW	-3	0		3				-3	-6	PH	0		1	
PREC	BOW		-6	-3	3			0	-3		PH	2		1	
PREC	LONGBOW			-6	3							PH	4		1
PREC	CROSSBOW	-3			3				0		11	3		1	
PREC	REPEATER		0		3			0	-3		10	2		2	
	(STEEL STRING SHOT)				3				0	-6	12	1	DA; RELOAD	1	
PREC	PISTOL	-3	0		3		0	-6			13	2	AP; RELOAD	1	
PREC	BRACE OF PISTOLS (MAC)	-6		0	3	0	-6				13	2	AP; RELOAD	2	
PREC	BRACE OF PISTOLS	-6	-3		3		0	-6			13	2	AP	1	
PREC	DUELING PISTOL		-3	0	3		6	0	-6		13	3	AP; RELOAD	1	
PREC	MUSKET	-6		-3	0	3			-3	-6	10	4	AP; RELOAD	1	
		-6			3		-3	-6			8	4	DA; RELOAD	2	
PREC	LONGBARREL MUSKET			-6	0	3			-3		10	5	AP; RELOAD	1	

Для **генерации банды** игроку выдаётся 120 очков-золотых монет и 3 очка спец цены. Банда не может включать Более 1 модели - Героя\Элитника\Монстра (откуда у вас готовый герой?) Вы не обязаны тратить все сбережения на закупку бойцов Любая модель может добавить к своему типу Него, однако для этого вам потребуется доплатить её стоимость в очках и 1 очко спец цены. Настоятельно рекомендуем дать ему имя.

такие эрзац-именные персонажи не влияют на ограничение в 1 героя

Они не могут дезертировать, вместо этого просто пропускают следующий бой и не ищут реликвии.

В начале игрового дня-хода игроки сообщают организатору, куда движется банда. если две банды оказались в одном гексе, быть бою.

Кто с кем будет биться – узнаём в табличке, и заранее думаем, какой план действий.

если более двух банд – составляйте два поля, делитесь на пары сильный-с-сильным, а в паре слабый-с-сильным, миссии для каждой пары свои!

если вражеской банды не нашлось, быть бою с нейтральным врагом (каким - вопрос броска Д20) за нейтрала будет играть орг или другой игрок.

По окончании боя бросьте Д20 за каждого бойца, чтобы узнать его судьбу, Д20 за каждого героя, чтобы узнать его развитие, после чего приступайте к поискам добра.

для этого бросьте Д20 и сверьтесь с таблицей, столько реликвий вам удалось найти.

Герой после этого может бросить Д20 чтобы узнать что за реликвию нашёл.

Далее вы решаете как потратить найденное, сколько в деньги а сколько в спец очки.

Герои, которые отсутствовали в бою после этого **обязаны** бросить Д20 для определения их походов в городе.

Победитель боя может применить +1 модификатор к любому из этих бросков за очко, количество очков для распределения равно вашему VP за бой.

Если вы выиграли с 6 очками победы, вы можете распределить эти очки как вам угодно.

Поскольку очерёдность бросков идёт в порядке, вы можете случайно потратить все свои бонусные очки на более раннем этапе.

За всех бойцов в конце боя бросьте Д20 чтобы узнать, что с ними случилось.

У героев своя таблица, по воинской они не бросают!

0-. Боец бесславно погиб

1-3. Боец дезертировал, не выдержали нервы. ну или где-то потерялся. нарвался на ловушку при поиске реликвий

4-9. Боец выведен из строя на следующий бой.

10-15. Боец не понёс существенных повреждений, ничего не произошло.

16-19. Боец воодушевлён боем, и при поисках реликтов считается за двоих.

20. Боец получает Него тип. Дайте ему имя и прозвище, соответствующие его деяниям в бою.

21+ примените "героические" результаты.

Когда бросается лично за модель, Veteran и Luck боец добавляет величину навыков к броску, Cursed и Marked даёт по -3 каждый.

За каждого врага, отправленного в нокаут (или убитого) за бой, боец получает +1 по таблице.

Сложивший монстра или героя получает ещё +1

Победившая сторона получает +1 каждому бойцу, и +2 каждому герою.

Боец, который выжил в бою получает +1, герой +2
 Если боец на конец боя **умер**, он получает -3 на бросок

Героическая таблица более дотошна, и включает множество необычных эффектов.

- 0-. *героически* погиб.
- 1. Герой нахлебался с вами и пошёл искать славы в другом месте. Дезертировал.
- 2. Получил тяжёлую травму головы, и все навыки кроме физиологических и otherwordly потерял.
- 3. Травма внутренних органов. Т падает до 1, Speed 2 - 1
- 4. Тяжёлый перелом. Герой не может совершать движение вторым действием, прыгать, карабкаться и двигаться на успешном увороте
- 5. Раздроблена кисть. Не может пользоваться двумя оружием и (не сказывается на применении щитов) и брать оружие бьющее в 3"+
- 6. Выбит глаз. -2 WS, Prec.
 Если вам выбили все глаза вы получаете Eyeless Sight, но ваш WS и PREC снижаются на 10
- 7. Ушибы и растяжения -2 Ph в следующем бою
- 8. Герой ушёл в самоволку, выведен из строя на следующий бой.
- 9. подвихнул ногу. -1 к Speed в следующем бою
- 10. Травматический синдром -2 Mor -2 WIP в следующем бою
- 11. "Герой" разочарован войной. -1 Mor\WIP
- 12. Доспехи героя прохудились, в следующем бою имеет -1 Arm.
- 13. Ужасы войны заставили призадуматься. Стоимость бойца вырастает на 1
- 14. Герой никак не придёт в себя. В следующем бою имеет Undisciplined и не имеет Leader
- 15-19. Ничего примечательного
- 20-25. Герой получил очко опыта
- 26. Герой понял, как улучшить свой доспех, добавляя 1 к Arm
- 27. Герой созревает на глазах, получая 2 очка опыта (см.20-25)
- 28. Закалён боем. +1T
- 29. Герой получает 3 очка опыта (см. 20-25)
- 30+ Герой прозрел, понял таинства войны, или +1 Custom или бросает Her кубов по одной из таблиц прокачки

День	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Герой 1	1																
Герой 2	1																
Боец 1	1																
Боец 2	1																
Боец 3	1																

Бонусы к поиску реликвий:

- В банде есть маг +1
- В банде есть Keen sight +1
- В банде есть Scout +1
- В банде есть Mag sight +1
- В банде есть Ethereal +1
- В банде есть Phaze +2
- В банде есть Climb\jump\glide\flight +1 за каждый из видов
- В банде есть Sixth sense +N где N-самый высокий навык в группе
- В банде есть Luck (1-4) +1
- В банде есть luck 5 +2
- В банде есть Cursed -3
- В банде есть Marked -3
- ищите в уже зачищенной ранее зоне -10

Бойцы и герои, по итогам боя получившие "дезертировал" "умер" "выведен из строя" не участвуют в поисках добра, считайте вашу численность без них.

Сверьте количество реликтов, найденных бандой, при желании-с применением модификаторов.																	
Число бойцов	1-3	4-5	6-7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21+
1 боец	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
2 - 3	3	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	23
4 - 6	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	20	22	24	25	28
7 - 9	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	20	22	24	25	27	30
10 - 15	9	11	14	16	19	21	23	25	27	29	30	31	32	33	34	35	40
15+	10	14	17	19	21	23	25	27	29	30	31	32	33	34	35	36	50

Что делать с найденным - уже ваше дело.

Найденное можно поменять на монеты для покупки бойцов и спец-ценник.

Каждый реликт можно обменять на 2 монеты. Спец ценник покупается за 10 очков 1 штука

Бойца также можно направить искать рекрутов. Line, Skirmisher и slave бойцы всегда доступны, а вот heavy или assault бойцов найти можно всего 1 в день.

Или отправляйте двух бойцов на поиски, тогда найдёте 2

Solo, Elite, Mage и Monster бойцов днём с огнём не сыщешь, отправляйте героя, он найдёт одного

Leader N модель при поиске рекрутов также бесплатно возвращает N дезертиров в строй.

После бросков на поиски реликвий, за каждого героя бросьте D20, быть может найденное им не просто пропитано бесформенной застоялой магией, а вполне себе применимо в быту бою или интересно в лавке.

Вы **не обязаны делать этот бросок**, если не чувствуете уверенности что стоит. К этому броску применимы бонусы, аналогичные тем что у вас на поиски реликвий, но лично те что у бойца. *Моя прелесть...*

- 1-. Проклятая реликвия протягивает щупальца к герою, впиваясь в него. Группе удалось стянуть её с вас, но пережитое явно оставит знак. -1T, -1Ph,
2. Не каждый разум способен вытерпеть взгляд в пустоту, и взгляд оттуда. -1 Mor -1 Prec
3. Ох, не стоило этого трогать! Cursed. те кто уже Cursed получают -1T
4. Кажется, реликвия была разумной, но уже нет... А вы получили Marked. кто уже Marked получают -1 T
5. Кусок доспеха неплохо сохранился, и как родной встаёт в ваш комплект.. +1 Arm -1Mor
6. Липкая вязь, окружающая находку очень хочет пообщаться с вашим рукопашным оружием... +1Vopus одному оружию, -1Ws модели
7. Кажется, вы нашли осколки памяти великого воина. +1 Ws +1Prec -1Mor...
8. Видимо, тыкать всё острым концом оружия - ваша натура. А реликвия была не очень согласна. Одно оружие получает AP\DA\Mag на выбор, а вы -1T
9. Грязные следы долго не оттирались от кожи, но потом будто впитались. Кожа начала слезать местами, но все раны зарастают сами. -1T Regeneration+1
10. Вам повезло, это просто заражённый магией камень.
11. Вам в руки попал не реликт хаоса, а филактерий . Если у вас есть познания в магии даже 0 уровня), вы можете добавить 1 к одной школе
12. проклятые-не проклятые! деньги не пахнут! Герой немедленно получает D20 монет. Cursed
13. Вам в руки попал осколок позолоченного доспеха, явно принадлежавшего воину-мученику. Если у вас есть Holy, получите +1. иначе просто +1 Mor.
14. Похоже на свиток... вы получаете в пользование один спелл первого уровня любой школы. Если вы не маг, вместо Mor у вас теперь WIP и вы получаете -1 WIP
15. Украшение щита или нагрудника. Лучше на публике не показывать, но +2Arm (если щита то подтяв) в бою пригодится
16. Огромный бронзовый пояс. Даже держа его в руках вы ощущаете силушку богатырскую. +1 Ph.
17. Обломки латной рукавицы огромного размера, теперь у вас есть Gauntlet. Если Gauntlet уже есть, получаете Buckler.
18. Стеклянная сфера, наполненная кровью неизвестного героя. Прямо-таки чувствуется героизм и мощь! +1Ph +1Her
19. Осколок лезвия из странного сплава. Одно обычное рукопашное оружие получает +1 Vopus, и меняет ВЕСЬ тип на AP
- 20+. Череп, говорящий. И только с вами. Очень хочет поделиться опытом. +1 очко опыта. +1 очко за каждый пункт превышение роллом 20 (если результат 22-получите 1+2 опыта)

Герой - маг	+1	Scout	+1
Ethereal	+1	Есть Keen sight	+1
Phaze	+2	Mag sight	+2
Sixth sense N	+N	Climb\jump\glide\Flight	+1
Luck (1-4)	+1	Cursed	- 3
Где-то в вашей группе есть luck 5	+2	Marked	- 3
Veteran N	+N	Dhar N	+N

Очки опыта можно потратить, чтобы поднять определённый навык, Улучшить навык на 1 уровень стоит N опыта, где N-уровень, на который поднимается навык, и повышение Leader 3 до Leader 4 стоит 4 очка опыта

Герои и бойцы также могут потратить очки опыта для броска по таблицам прокачки. Таблица прокачки имеет результаты 1-20 и случайным образом поднимает параметр, а иногда и уровень навыка, в соответствии с типом таблицы. Таблица Варвара не очень похожа на таблицу Воина, и совсем не похожа на таблицу Мага

Если какой-то боец превысит 3 в величине навыка, применяйте спецрул такого навыка из полных правил, так как Lite правила не предусматривают 4+ уровни навыков

Таблица Солдата

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		16	Martial +1	
5 - 7	Arm +1		17	Veteran +1	
8 - 9	Ph +1		18	Arm щита +1	
10 -11	Mor +1		19	WS щита +1	
12-15	T +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица командира

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 3	WS +1		16	Martial +1	
4 - 6	Prec +1		17	Veteran +1	
7 - 10	Her +1		18	Leader +1	
11 - 13	Mor +1		19	WS щита +1	
14 - 15	T +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица стрелка

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	Prec +1		17	Gunslinger +1	
6 - 9	Arm +1		18	Veteran +1	
10 - 13	Ph +1		19	Forward +1	
14 -16	Mor +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица снайпера

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 7	Prec +1		17	Marksman +1	
8 - 10	Her +1		18	Stealth +1	
11 - 13	Arm +1		19	Infiltrate +1	
14 -16	Mor +1		20	Prec оружия +3 на одну дистанцию	

Таблица берзерка					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	WS +1		16	Brawler +1	
6 - 9	Ph +1		17	Frenzy +1	
9 - 10	Her +1		18	Berzerker +1	
11 -13	Mor +1		19	Forward +1	
14-15	T +1		20	WS оружия +3 на одну дистанцию	

Таблица Ассассина					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	WS +1		16	Duelist +1	
6 - 9	Prec +1		17	Infiltrate +1	
9 - 10	Ph +1		18	Stealth +1	
11 -13	Move +1 - +0 \ Move +0 - +1		19	Marksman +1	
14-15	T +1		20	Bonus оружия +1	

Таблица гвардейца					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		16	Duelist +1	
5 - 9	Arm +1		17	Veteran +1	
10 - 11	Ph +1		18	Martial +1	
12 - 14	Her +1		19	Sixth sense +1	
15	T +1		20	WS оружия +3 на одну дистанцию	

Таблица гладиатора					
D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 5	WS +1		16	Duelist +1	
6 - 9	Prec +1		17	Veteran +1	
9 - 10	Ph +1		18	Martial +1	
11 -13	Her +1		19	Brawler +1	
14-15	T +1		20	WS оружия +3 на одну дистанцию	

Таблица боевого мага					
----------------------	--	--	--	--	--

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 6	WS +1		17	Martial +1	
7 - 9	Arm +1		18	Gunslinger +1	
10 - 13	WIP +1		19	Existing school +1	
14 -16	Her +1		20	New school +1	

Таблица мага огневой поддержки

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		17	Marksman +1	
5 - 9	Preс +1		18	Veteran +1	
10 - 13	WIP +1		19	Existing school +1	
14 -16	Her +1		20	New school +1	

Таблица жреца\мага поддержки

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 6	WS +1		17	Leader +1	
7 - 9	Ph +1		18	Stealth +1	
10 - 14	WIP\Mor +1		19	Existing school +1	
15 -16	Her +1		20	New school +1	

Таблица охотника на нечисть

D20	Бонус	цена	D20	Бонус	цена
1 - 4	WS +1		16	Duelist +1	
5 - 8	Mor\Wip +1		17	Veteran +1	
9 - 11	Ph +1		18	Luck +1	
12 - 13	Her +1		19	Sixth sense +1	
14 - 15	T +1		20	WS оружия +3 на одну дистанцию \ Маг тип одному оружию	

Герои в свободное время любят шастать по кабакам, лавкам да оружейникам. И иногда умудряются просадить все ваши деньги не только на шлюх, но и на оборудование.

Если герой не участвовал в бою (например выведен из строя, ушёл в самоволку или вы его отправили набирать бойцов)

то в конце боя вы можете узнать, не нашёл ли он чего интересного. Бросьте D20, чтобы узнать, что. Также вы немедленно теряете выброшенное число в монетах (бухло и шлюх никто не отменял!) (Вы теряете эти D20 ещё до того, как вам дадут выбор одной из двух опций)

Каждому значению D20 соответствует две опции-выбора. например Бросив 1, вы немедленно теряете 1 монету.

После чего можете взять герою Knife за 1 доп очко цены, либо дать Poison тип одному WS оружию героя за 3 очка доп цены.

Таблица находок оружия									
D20	Находка	цена	Находка	цена	D20	Находка	цена	Находка	цена
1	Knife	1	P тип одному WS оружию	3	11	Pike	2	AP тип одному WS оружию	12
2	Axe	2	Greataxe	6	12	Gauntlet	1	Bonus +1 одному WS оружию	4
3	Sword	2	Greatsword	4	13	Short Bow	3	Bonus +1 одному Prec op	10
4	Mace	2	Greatmace	5	14	Bow	6	Great bow	15
5	Flail	2	Great flail	4	15	LongBow	8	+DA тип одному Prec оружию	15
6	Staff	1	Mag тип одному оружию	11	16	Crossbow	8	+AP тип одному Prec оружию	20
7	Hammer	2	Great hammer	10	17	Pistol	10	Duel pistol	18
8	Halberd	4	+DA тип одному WS оружию	11	18	Buckler	5	Shield	10
9	Spear	1	Great spear	2	19	Tower shield	15	Arm +1	10
10	Lance	4	Great lance	12	20	Просто поверните куб!	-	бросьте два куба!	-

Всегда есть риск, что ваш герой потратит больше, чем у вас есть (на этапе шлюх или уже на выборе в лавке)

В таком случае с ним скорее всего случится что-то нехорошее. (Вы можете добавить за Veteran, Luck, Sixth sense, Brawler, Duelist к данному броску)

1	Герою набили морду, и переломали кости. -1 PH	11	Вам повезло, отделались лёгким испугом.
2	Герою набили морду и обобрали. В следующем бою не ищет релики	12	Герой получил по морде, но это будет ему уроком. +1 очко опыта
3	Герой подхватил какую-то нехорошую болячку, -1 PH -1T в след. бою.	13	Вы мало того, что набили морду, ещё и бабла подняли. Получите D20 монет
4	Герою набили морду и бросили в тюрьму.	14	
5	Он пропустит следующий бой.	15	Герой набил морду всем недовольным и даже получил релик.
6	Герою набили морду и продали на арену.	16	Бросьте на определение типа релика.
7	Сыграйте бой, правила ниже.	17	Герой набил морду всем сам и даже получил опыт. +2 очка опыта
8	Герой отделался нервотрёпкой, -1MorWip	18	Герою удалось получить 50% скидку на оружие
9	Герою пришлось откупаться, -1Arm	19	Герою удалось получить 50% скидку на шлюх и оружие
10	Вам повезло, отделались лёгким испугом.	20	Герой умудрился отмандить себе бесплатно оружие

Бой на арене происходит на круглой арене диаметром 12", расстояние между бойцами 8", 4" от центра. Против героя выставляется Pit fighter veteran, который немедленно получит N опыта, где N - цена вашего героя в спец ценнике плюс N десятков вашей цены. После боя вы должны бросить по таблице, как после обычного боя.

Миссии для кампейна

Не так давно плеть воинства Хаоса под предводительством мерзких вырожденков Глоттского семейства прошла по Империи людей, оставив север в глубоких руинах, и почти все города опустели от нормальных жителей. Даже мёртвые не знают покоя, пока заражённые Хаосом артефакты, а это может быть что угодно, к чему притронулась нечистая магия.

Империя воззвала ко всем, кто может держать оружие - вернуть и очистить всё, что было утрачено. Охотники на ведьм, остатки культа Сигмара, бывшие бандиты и даже гномы, чьи кланы имели гильдии и статус в утерянных городах направились в выцветшие и сгоревшие останки былого величия, ведомые обещаниями награды, данными обетами или просто запахом наживы и бесконтрольно разбросанными источниками Магии.

Талабхайм, око леса, был на пути войска Нургла по пути к Альтдорфу, и мерзкое цветение гнили всё ещё видно во всём, начиная от лесов, неприятных и опасных и до инкурсии Хаоса, и заканчивая самим городом, буквально воняющим застойной магией.

Осада города в кратере всегда была интересной задачей, если вы не огромная улитка нургла лишь один путь ведёт к городу.

Однако обе крепости на пути даже не походят на своё былое величие, напоминая развалины, тонущие в выгребной яме больше, чем бастионы.

Недели ушли на расчистку завалов и поиски реликвий хаоса, и на входе в город был организован военный лагерь, откуда желающие принять участие в очистке направляются в свои маленькие походы в неизведанное.

Империя провозгласила, что каждый, кто принесёт реликт Хаоса для утилизации будет награждён, и что каждый, кто попытается вынести реликты за пределы города будет покаран огнём, как и подобает хаосопоклоннику.

Однако то там то здесь появляются тёмные дельцы, предлагающие богатства, власть и роскошь, а также редкие интересные штуковины, если реликты доставить им, а не охотникам на ведьм.

Когда-то неприступные стены кратера и крепостные валы зияют брешами, в городе видели рогатых вестников варварства и хаоса, а легенды о огромных прямоходящих крысах уже не кажутся поселенцам и искателям чем-то необычным.

Ужасы не покидали город, они превратили его в свои владения. Кому-то придётся разгрести этот муравейник.

В пределах города осталось лишь два места, которые можно назвать сохранившимися. Во-первых это Театр красной шапки, непонятным образом полностью проигнорированный и демонами и варварами, пожарами и дождём пылающих осколков. Жрецы и охотники на ведьм не нашли следов порчи, но что-то с этим местом совсем не так, лишь вопрос времени понять, что именно.

Второе такое место - Таверна чёрной лампы, известная как место сборищ мутных персонажей ещё до начала великой войны.

Проклятая магом гореть вечным огнём лампа и место, где он сгорел сам, как и сама таверна, почти не пострадали, что вызывает некоторые опасения по поводу этого места.

Большая часть значимых объектов города же в лучшем случае были разрушены, в худшем - заражены порчей Хаоса.

Многие районы недосыгаемы, врата разрушены, а стены всё так же неприступны. Возвращение и восстановление города потребует планомерной зачистки двора за двором, улицы за улицей. Лишь после проверки окрестностей на наличие засад, реликтов в обломках и ловушек возможно продвижение в следующий сектор.

Самые жестокие бои шли на Проспекте Героев, и проспект будет финальным испытанием, поскольку вход на проспект лишь один, и ни один из передовых разведчиков не вернулся с донесением о том, что может ждать в глубине.

После очистки районов, где были памятные объекты есть шансы, что будет восстановлено функционирование объектов, что также скажется на процессе очистки города.

Желающих не много, но даже те что есть не чураются междуусобицам, ведь у соседа всегда трава зеленее, а улов - удачнее

Особенностью кампании является специфическая таблица погоды.	
3 и ниже.	Идёт кислый дождь. Все модели в конце хода получают удар 3 силы P + Corr уроном. -3 Prec всем
4-10	Зловещий туман. Всё поле – Туман (-3Prec, и -3Prec если цель далее 12"), -3Mor\WIP всем на поле боя если нет Valor
11-15	Мерзкий дождь. Speed снижается на 1 (не ниже 1), WS и Prec снижается на 3 если совмещался с движением.
16-20.	Вам повезло, сегодня ясно

В начале хода кампании все игроки направляют организатору указания, в какой из районов направляется банда

Данные публикуются табличкой

В случае если на какой-то район не нашлось сопротивления, игроку придётся воевать с злобной фауной. Если игроков 2 - каждый из них втайне перед игрой записывает, как будет себя вести его банда

Если игроков 3 - то вне зависимости от ваших пожеланий придётся отыгрывать сценарий "ХАОС" на столе 48x48. Это больно, поскольку реагируя на одного врага, можно менять положение относительно второго. А он в шоке будет смотреть на это.

Если игроков 4 - они по силе (суммарная стоимость банды) делятся на две пары

1. Ваша банда пытается агрессивно войти в контакт с врагом, двигаясь навстречу с максимальной скоростью

2. Ваша банда пытается избежать столкновения, оттягивая силы

3. Ваша банда пытается хитростью выиграть себе более выгодные условия

	Атака	Оборона	Хитрость
Атака	Авангард (1)	штурм (2)	котёл (3)
Оборона	штурм (2)	позиционная война (4)	диверсия (5)
Хитрость	котёл (3)	диверсия (5)	хитрый обходъ (6)

Почти в каждой миссии предусмотрено **отступление**.

При переходе в отступление все модели кроме Командира, моделей с Valor или Swarm становятся Disorganized (не могут отдавать свои активации), и обязаны при активации всегда заявлять движение первой половиной приказа, в сторону ближайшего края стола.

Slave модели заявляют обе половины движением.

Любая Disorganized модель, оказавшаяся за краем стола убирается со стола.

Командир может решить покинуть стол, если не видит шансов закончить дело лично.

Игрок, не имеющий на столе боеспособных моделей считается проигравшим.

Победитель в бою считает очки, и может распределить их на любой ролл после боя, будь то ролл на последствия для бойца, для героя, ролл на поиски реликвий или ролл на поход героя по магазинам.

1 Авангард. Обе стороны обязаны выставить как минимум половину своих бойцов в зону авангарда (тёмная зона в 12" от своего края)

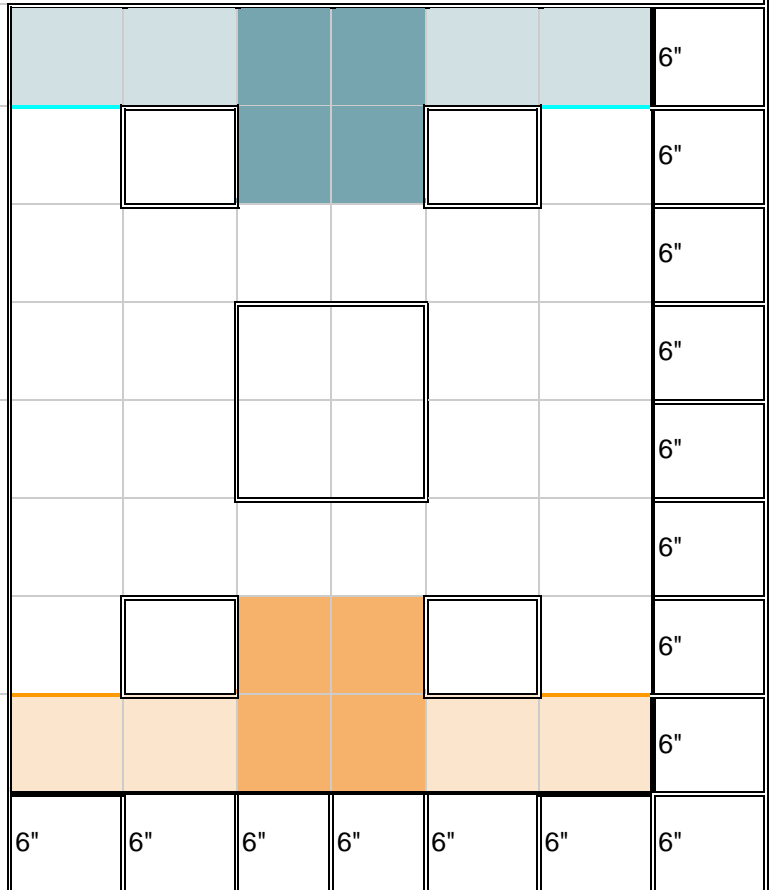
На карте расположены четыре малые зоны.
В центре находится большая зона

Удерживает игрок с большим числом боеспособных .
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.
за удержание большой - 2 очка

Однако набранные очки можно и потерять.
Потеря всех не-призванных бойцов в группе лишает вас 1 очка.
Потеря Hero, Monster или Командира лишает вас 1 очка (если у вас Hero - командир, вы потеряете сразу 2, например)

Как только число очков превысит число вражеских боеспособных групп, вражеская банда переходит в отступление

В миссии -5 на бросок погоды



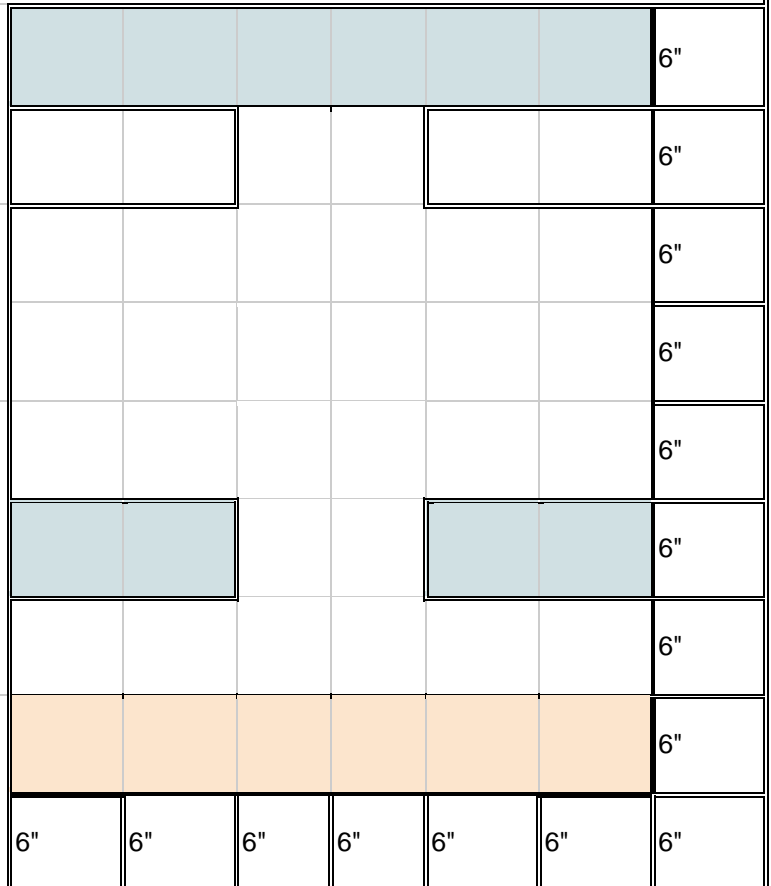
2 Штурм. Один игрок решил сыграть от обороны, и врагу придётся брать штурмом передовые укрепления, пользуясь мобильностью и внезапностью.

Обороняющийся игрок (сверху) должен оперативно ответить на атаку с неожиданного вектора
Штурмующий игрок (снизу) должен смести дозоры врага и попытаться таким образом нивелировать преимущество

На столе четыре зоны 12x6"
Зону держит игрок с большим числом боеспособных моделей в зоне.
В конце хода штурмующий теряет столько очков, сколько у обороняющегося зон.

У Штурмующего игрока на начало игры есть 6 очков.
У обороняющегося - 0
За уничтожение всех не-призванных бойцов в группе врага вы получаете 1 очко.
За каждый отряд, убежавший за край стола на отступлении получите 1 очко

Если штурмующий в конце хода держит три или четыре зоны, обороняющийся переходит к отступлению.
Если у штурмующего в конце хода меньше очков, чем у обороняющегося, он переходит к отступлению.
В миссии -5 на бросок погоды



3 Котёл.

Попытки атаки наткнулись на коварный план и серию отвлекающих контратак. Атакующий попал в котёл

Атакующий игрок выставляется в центре стола, хитрый игрок выставляется по периметру.

Попавший в котёл отряд должен попробовать вырваться
Для этого необходимо всем бойцам занять одну из зон (6x24, вдоль краёв)
И полностью выбить с неё врага, чтобы захватить её.

У каждого игрока в начале боя столько очков, сколько у него групп.

Вы получаете 1 очко за потерю всех не-призванных моделей во вражеской группе.
Вы получаете 1 очко за убийство Hero\Monster\Командира. (если совпало - получите за оба типа)
На следующий после захвата зоны ход попавший в котёл игрок может попробовать покинуть зону, переходя за край стола в этой зоне.

В сценарии нет условий бегства. Убегать некуда.
Disorganized модель, убежав к краю стола считается убитой.
В миссии -5 на бросок погоды

							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"

4 Позиционная война

Обе стороны пытаются продавить врага и закрепиться на территории

Стол поделен на 5 частей-зон.
Сторона, имеющая в зоне больше боеспособных моделей, контролирует зону.
Наберите больше очков чем у врага боеспособных групп чтобы враг перешёл в отступление.

Все зоны кроме центральной - парные.
Контроль зоны, если враг не контролирует парную даёт вам 1 очко в конце хода.
Контроль центральной зоны даёт 1 очко в конце хода.
Зону можно контролировать только если в ней нет врага

Потеря hero \ монстра \ командира лишает вас одного очка
(если совпадают несколько классов – нескольких очков)

В миссии +5 к броску на погоду

							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
							6"
6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"

5 Диверсия. Теория управляемого хаоса говорит что лучшее средство борьбы с врагом - заставить его тратить свои силы на решение абсурдных задач и поддержания порядка, пока вы будете заниматься делами

На поле расположено 10 квадратов, в каждый из которых диверсант (хитрый игрок) выставляет по одному маркеру-кусту. (бонусные очки троллинга за инфильтрацию туда реального бойца рядом с кустом!) который разведка обороняющегося считает диверсантом.
Маркер маскировки не двигается и не реагирует, как только его вскроют, он пропадает

В конце хода диверсант получает 1 очко, пока цел хотя бы один маркер.

Обороняющийся получает 1 очко за каждый снятый маркер.

Выведение из строя вашего Monster\hero\командира лишает вас 1 очка (2-3 если в одном лице)

диверсант может в конце хода (после подсчёта очков) убрать своих боеспособных бойцов, находящихся в 6" от любого края стола.

Если диверсант полностью ушёл, игра заканчивается. В миссии +5 на бросок погоды

						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"

6 Хитрый тактический обход

Обе стороны попытались обойти врага с тыла. В итоге обе стороны учинили резню в лагерях.

Ваш отряд обязан быть поделен пополам, на гарнизон и передовую группу.

Группа обязана выставляться либо в гарнизоне либо в авангарде.

Выставление по Infiltrate гарнизоном невозможно.

Максимальное количество Garrison и Line должно быть определено в Гарнизон.

Лагерь располагается в бледной зоне, авангард - в яркой. Игроки выставляют сперва лагеря. лагерь не может содержать моделей-маркеров.

Группа не может быть и в лагере и в авангарде.

Сторона, потерявшая всё, что деплоилось в лагере автоматически переходит к отступлению.

Уничтожение всех не призванных моделей в группе даёт вам 1 очко

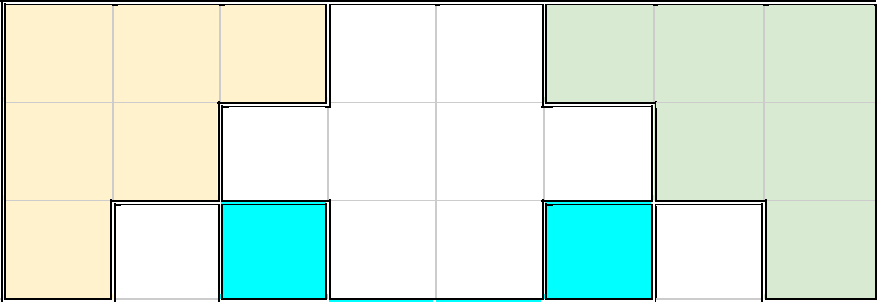
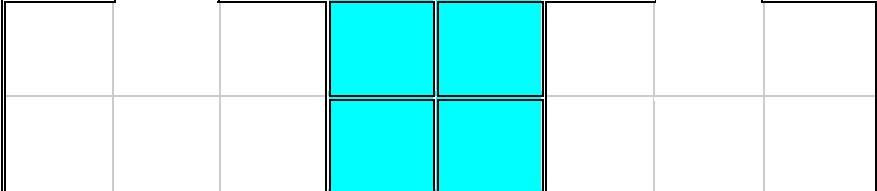
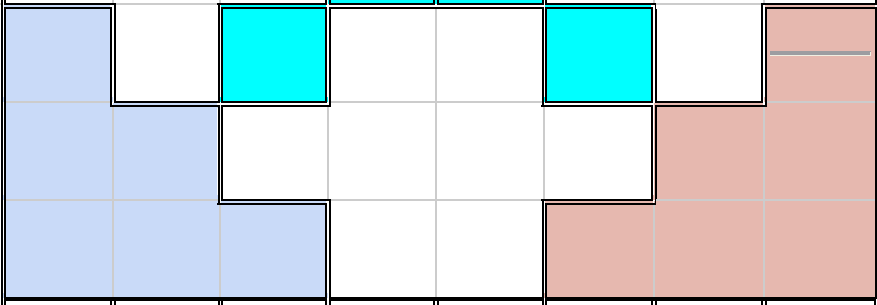
Уничтожение Hero или Monster даёт 1 очко

Уничтожение командира даёт 2

Уничтожение всего вражеского авангарда даёт 3 очка.

В миссии +5 на бросок погоды.

						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
						6"
6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"

<p>Хаос. Если на точке не два, а три игрока, координация становится почти невозможной. Все стороны пытаются награть и не быть убитыми. стол как вы заметили 48x48 а не полстола - 36x48</p>								
<p>В сценарии вместо стандартного выбора "кто первый" каждый игрок бросает Д20. Тот, у кого больше первым выставляет группу, первым будет ходить в каждом ходу.</p>								6"
	<p>Выбросивший вторую величину - вторым.</p>							6"
<p>Ближе к середине поля есть 8 зон, в каждой из которых есть ништяк. Для обнаружения ништяка необходимо в конце хода контролировать зону, имея в ней больше боеспособных моделей, чем у врага</p>								6"
	<p>Каждый боец в зоне проходит Mor (wip) проверку, если у вас был хотя бы один успех - в зоне обнаруживается ништяк. За каждый крит поместите ещё один ништяк</p>							6"
<p>Поместите маркер (бочку ящик - что хотите) рядом с любым бойцом в зоне. Когда боец с маркером заявляет Движение, он может передвинуть один маркер-ништяк с собой. Поместите его в базовом контакте с финальной позицией бойца.</p>								6"
	<p>Вы получаете 1 очко за каждый маркер-ништяк, который находится в вашей зоне расстановки на конец игры. Боец с ништяком может вынести ништяк с поля, но уйдёт вместе с ним (1 очко) Уничтожение группы (в том числе призванной) даёт вам 1 очко Потеря командира\героя\монстра даёт -1 очко (-2 если совпали два типа -3 если совпали все три) Игра заканчивается когда последний ништяк был утащен в деплойку или если на поле не осталось боеспособных бойцов</p>							6"
6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"	6"