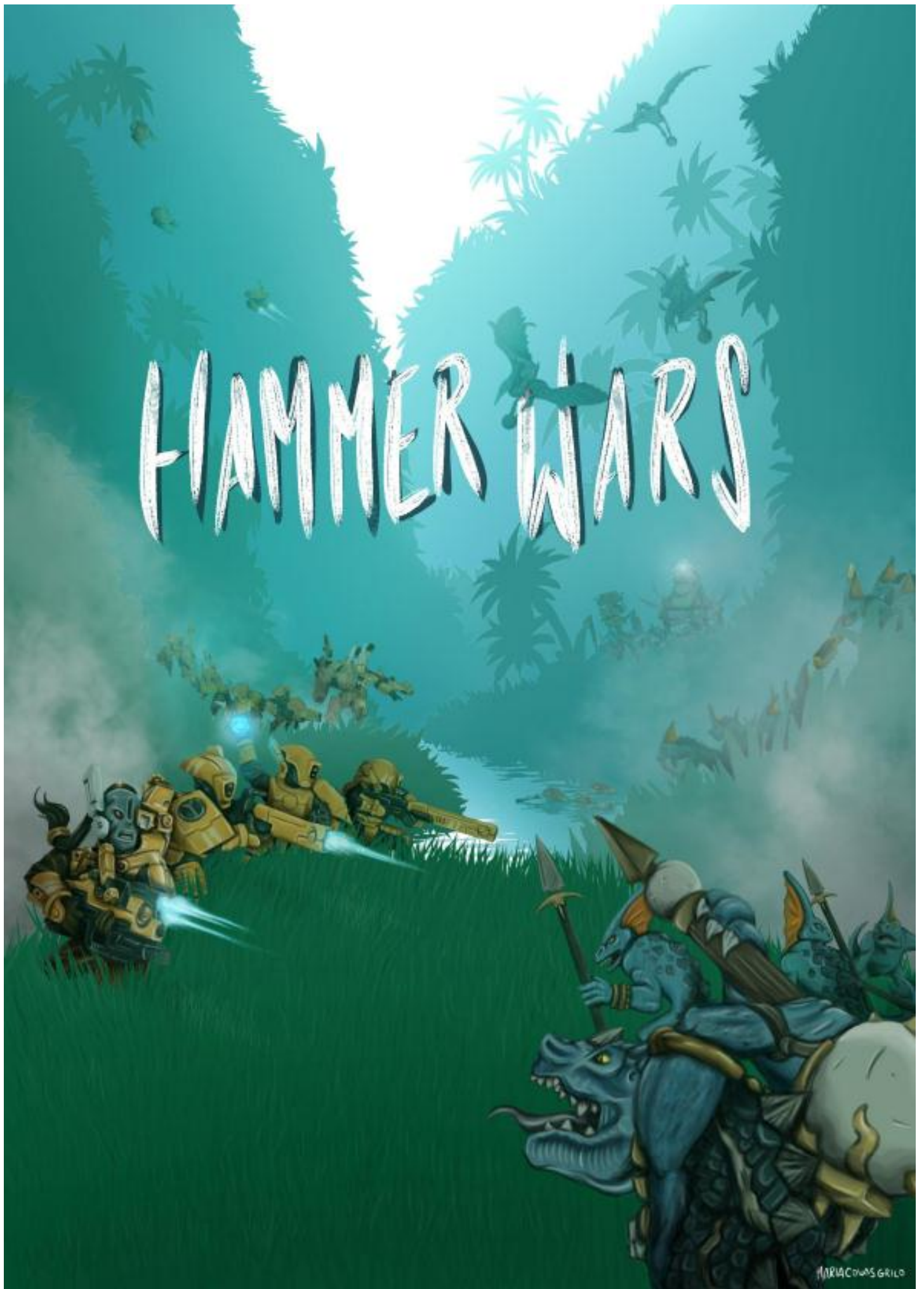


HAMMER WARS



MARIACOMASGRILLO

Вступление

Всем привет и добро пожаловать в Войны Молота!

Войны Молота – упрощённый свод правил для игры миниатюрами Warhammer Fantasy и Warhammer 40.000, разработанный по мотивам компьютерных стратегий в реальном времени.

Действия разворачиваются в альтернативной реальности, в которой причуды Варпа забросили несколько космических кораблей из 41-го тысячелетия в Старый Мир. Да здравствует война всех со всеми!

Рекомендуется распечатать страницы 3 и 4 на одном листе, чтоб разом иметь перед глазами все необходимые для игры правила и описания отрядов.

Различные дополнения к данным правилам и другие одностраничные рулбуки можно найти на сайте onepagerules.wordpress.com. Если вам понравились иллюстрации – множество их можно найти на mariagriloportfolio.dunked.com.

Новости и обновления можно отслеживать через: [facebook.com/onepagerules](https://www.facebook.com/onepagerules), [reddit.com/r/onepagerules](https://www.reddit.com/r/onepagerules) или twitter.com/OnePageRules.

Если вы желаете задать вопросы разработчикам или принять участие в разработке – может обратиться на наш форум onepagerules.proboards.com, или отправить электронное письмо на адрес onepageanon@gmail.com.

Правила предоставлены OnePageAnon (<http://onepagerules.wordpress.com/>)

Спасибо за внимание, интересных игр: One Page Anon (Правила), Maria Grilo (Обложка).

Содержание

Обложка – стр. 1

Вступление и содержание – стр. 2

Правила – стр. 3

Описание отрядов – стр. 4

Битвы Молота – основные правила, версия 1.5

Основные принципы

Самое Главное Правило: если правило не ясно или выглядит нерабочим – используйте здравый смысл и смекалку.

Отряды: отряд состоит из одной модели, имеющей свои параметры и специальные правила, указанные в **Описании Отрядов**.

Линия видимости: если вы можете провести прямую линию (не имеющую на пути сплошного препятствия или другого отряда) от атакующего до цели – линия видимости есть.

Подготовка к игре

Игра проводится на столе 36 на 24 дюймов, с любым количеством **Ландшафта**. Три маркера размещается на прямой, разделяющей стол пополам по длинной стороне (первый – в центре, оставшиеся – по одному в 4 дюймах от каждой длинной стороны стола). Затем каждый игрок собирает **Резерв** согласно следующему списку:

- 0-9 Пехота
- -0-5 Специалисты
- 0-2 Герои
- 0-1 Тяжёлая Поддержка

Перед началом игры игроки тайно выбирают **маркеры** для **Целей**, доступных его фракции (см. **Цели**) и записывает их. Затем счётчик **Морали** (см. **Мораль**) обоих игроков устанавливается на 10. Когда значение **Морали** одного из игроков достигает 0 – игра заканчивается и набравший большее число **Победных Очков (ПО)** игрок побеждает.

Структура игры

Игра разбита на ходы, каждый из которых состоит из двух фаз: **фазы расстановки** и **фазы действия**. Сперва один игрок проходит поочередно через обе фазы – затем другой. После чего ход завершается и наступает следующий. Кто ходит первым – определяется раскубовкой: победитель понижает свою **Мораль** на 1 и выбирает свою сторону стола (длинную), его противник занимает противоположную.

Фаза расстановки: в начале этой фазы игрок получает 6 очков и 1 экспу, которые может потратить на вывод из **Резерва** отрядов своей армии. Отряды выходят не дальше 4 дюймов от своего края стола, не ближе 1 дюйма к противнику. По выводу отрядов фаза завершается, неиспользованные очки сторают, экспа накапливается.

Фаза действия: игрок может произвести каждым из своих отрядов одно действие. После задействования всех отрядов – фаза завершается, очередь переходит к противнику.

Действие	Движение	Стрельба
Стоять	0	Разрешена
Идти	1	Разрешена после движения
Бежать	2	Не разрешена

Движение: отряд может двигаться на своё **Движение** в дюймах столько раз, сколько позволяет совершаемое им **Действие**. Можно **проходить сквозь дружеские отряды** и **входить/выходить в/из базовый контакт с любыми отрядами**.

Стрельба и рукопашная: подвигавшись, отряд может **напасть** на любого противника, с которым находится в базовом контакте и **стрелять** по любому противнику, находящемуся в дистанции его стрельбы, до которого есть **Линия Видимости**. Отряд может сделать указанное в параметрах **Атаки** число выстрелов/ударов, по их числу бросаются дб, каждый успешный бросок на **Поражение вражеской Брони** (см. **Описание Отрядов**) отнимает у цели одну **Рану**. **Выпавшая 6 является успехом независимо от любых модификаторов**. Если количество **Ран** цели упало до 0 – отряд уничтожен и возвращается в **Резерв**. Разные **Атаки** можно **распределять** по разным целям.

Мораль: боевой дух армии, отображена счётчиком, установленном в начале игры на 10. Когда **Мораль** одного из игроков достигает 0 – игра заканчивается и его противник получает +1 **ПО**.

Мораль понижается игроком на 1:

- в конце каждого хода
- за каждые 3 потерянных отряда
- за каждого потерянного Героя
- за каждую потерянную Тяжёлую Поддержку (противник получает +1 **ПО**).

Ландшафт

Укрытие (леса, руины, окопы и т.п.): если цель атаки находится в **Укрытии** – то **атакующий получает -1 к броскам** не её **Поражение**. Модель считается укрытой, если не менее 50% её находится в **Укрытии** (или скрыто от видимости стрелка препятствием, не менее чем на 50% (см. **Линия видимости**)).

Трудный ландшафт (чащи, грязь, реки и т.п.): **сквозь Трудный ландшафт** нельзя **Бежать** (см. **Фаза действия**).

Опасный ландшафт (топи, колючая проволока, минные поля и т.п.): при вхождении/движении в **Опасном ландшафте** отряд получает одну **Атаку**, пробивающую на 6+.

Специальные правила

Удар По Площадям: если рядом с значением **Атаки** в **Описании Отряда** стоит *, то он может дополнительно нанести 1 атаку по любому отряду противника в пределах 2 дюймов от изначальной цели.

Цепная Атака: если противник убит в рукопашной, отряд может немедленно подвигаться (не далее 2 дюймов) и атаковать другого противника. Не более 3 раз для одного отряда за фазу.

Энергетический Разряд: раз в ход отряд размещает маркер не далее 8 дюймов от себя в любом месте стола. Все вражеские отряды в 2 дюймах от маркера немедленно получают 1 атаку, **Повреждающую** на 5+. Затем маркер можно переместить не далее 4 дюймов (игнорируя отряды и ландшафт) и атаки во всех противников в 2 дюймах повторяются. Затем маркер убирается.

Удар и Отход: после проведения атаки в рукопашной можно отступить не далее 4 дюймов, это движение не может быть использовано для вхождения в базовый контакт с отрядом противника.

Игнор. Укрытия: не получает -1 к броскам на **Повреждения** укрытых целей.

Ускорение: можно **Бежать** со скоростью **Движение** x3, но это движение не может быть использовано для вхождения в базовый контакт с отрядом противника.

Таранный удар: при вхождении в базовый контакт с противником, тот получает 1* атаку, **Повреждающую** на 4+.

Цели у каждой фракции свои:

• **Долг или Месть** (Бретония, Эльдары, Высшие Эльфы, Некроны, Космический Десант, Короли Гробниц).

• **Хитрость или Подавление** (Бистмены, Королевства Огров, Сёстры Битвы, Тираниды, Гравства Вампиров)

• **Жадность или Месть** (Космодесант Хаоса, Гномы, Орки и гоблины, Космические Орки, Воины Хаоса)

• **Долг или Подавление** (Империя, Серые Рыцари, Имперская Гвардия, Лизардмены, Тау, Лесные Эльфы)

• **Жадность или Подавление** (Демоны Хаоса, Тёмные Эльдары, Тёмные Эльфы, Скайвены)

Хитрость: в начале игры тайно выберете один из маркеров, запишите его номер. В любой момент игры можно объявить свою **Цель:** все противники в 2 дюймах от маркера получают 1 атаку **Пробивающую** на 4+. Ваш захват маркера на конец игры даёт +1 **ОП**.

Долг: в начале игры тайно выберете один из маркеров, запишите его номер. В любой момент игры можно объявить свою **Цель:** все дружественные отряды в 2 дюймах от маркера получают +1 броскам на **Пробитие** до конца игры. Ваш захват маркера на конец игры даёт +1 **ОП**.

Жадность: Если на конец игры вы захватили больше маркеров чем ваш противник – получаете +1 **ОП**.

Подавление: Если на конец игры не менее трети (округление вниз) ваших отрядов находящихся на столе – в 4 дюймах от края стола противника: получаете +1 **ОП**.

Месть: Если вы к концу игры уничтожили хотя бы 1 Героя противника (или он так и не вывел ни одного из **Резерва** до конца игры) – получаете +1 **ОП**.

Маркер считается захваченным при наличии в 2 дюймах от него большего числа отрядов, чем у противника.

Описание отрядов

Штурмовая пехота – 1 очко

Движение: 6 дюймов; **Рана:** 1; **Броня:** Лёгкая;
Дистанция стрельбы: 0 дюймов;

Атака: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 6+;
Тяжёлая - 6+;

Специальные правила: нет

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-32 мм.

Стрелковая пехота – 1 очко

Движение: 4 дюйма; **Рана:** 1; **Броня:** Лёгкая;
Дистанция стрельбы: 8 дюймов;

Атака: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 6+;
Тяжёлая - 6+;

Специальные правила: нет

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-32 мм.

Пехота поддержки – 1 очко

Движение: 4 дюймов; **Рана:** 1; **Броня:** Лёгкая;
Дистанция стрельбы: 8 дюймов;

Атака: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 5+; Средняя - 3+;
Тяжёлая - 4+;

Специальные правила: нет

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-32 мм.

Атакующие специалисты – 2 очка

Движение: 8 дюймов; **Рана:** 1; **Броня:** Средняя;
Дистанция стрельбы: 0 дюймов;

Атака: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 4+; Средняя - 5+;
Тяжёлая - 6+;

Специальные правила: Цепная атака, Удар и отход

Кавелерийские и мотоциклетные базы.

Стрелковые специалисты – 2 очка

Движение: 4 дюйма; **Рана:** 1; **Броня:** Средняя;
Дистанция стрельбы: 12 дюймов;

Атака: 3; **Поражение:** Лёгкая броня - 4+; Средняя - 6+;
Тяжёлая - 6+;

Специальные правила: нет

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 40-60 мм.

Специалисты поддержки – 2 очка

Движение: 4 дюймов; **Рана:** 1; **Броня:** Лёгкая;
Дистанция стрельбы: 16 дюймов;

Атака: 1*; **Поражение:** Лёгкая броня - 4+; Средняя - 5+;
Тяжёлая - 5+;

Специальные правила: нет

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 40-60 мм.

Атакующий герой – 3 очка + 1 экспа

Движение: 8 дюймов; **Рана:** 3; **Броня:** Средняя;
Дистанция стрельбы: 0 дюймов;

Атака: 1*; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 4+;
Тяжёлая - 5+;

Специальные правила: Удар и отход

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-50 мм.

Стрелковый герой – 3 очка + 1 экспа

Движение: 4 дюймов; **Рана:** 3; **Броня:** Лёгкая;
Дистанция стрельбы: 16 дюймов;

Атака №1: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 6+;
Тяжёлая - 6+;

Атака №2: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 6+;
Тяжёлая - 6+;

Специальные правила: Игнор. укрытия

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-50 мм.

Герой поддержки – 3 очка + 1 экспа

Движение: 4 дюймов; **Рана:** 3; **Броня:** Средняя;
Дистанция стрельбы: 8 дюймов;

Атака: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 4+; Средняя - 4+;
Тяжёлая - 4+;

Специальные правила: Энергетический разряд

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 20-50 мм.

Тяжёлая поддержка – 6 очка + 3 экспы

Движение: 6 дюймов; **Рана:** 5; **Броня:** Тяжёлая;
Дистанция стрельбы: 8 дюймов;

Атака №1: 1*; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 4+;
Тяжёлая - 5+;

Атака №2: 1; **Поражение:** Лёгкая броня - 4+; Средняя - 4+;
Тяжёлая - 4+;

Специальные правила: Ускорение, Таранный удар

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 60-120 мм.

Стрелковая тяжёлая поддержка – 6 очка + 3 экспы

Движение: 4 дюймов; **Рана:** 5; **Броня:** Тяжёлая;
Дистанция стрельбы: 16 дюймов;

Атака: 3; **Поражение:** Лёгкая броня - 3+; Средняя - 3+;
Тяжёлая - 3+;

Специальные правила: Таранный удар

Размер базы (по большей стороне или диаметру): 60-120 мм.