

Варпкейм - фифинёвый v.0.18
Данный свод правил создан в целях создания теоретически рабочего механизма для отыгрыша фентезийного скирмиша 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" Наборы армий для свода правил создаются отдельно и размещаются на листах данного файла далее первого Оружие и доспехи в данной системе стандартизированы, как и спецправила Спецправила чаще всего имеют несколько уровней. Если иное не сказано в самом правиле,вы имеете только тот бонус, что написан на уровне вашей способности. Ход игрока не является временной рамкой, временными рамками являются активации. во время реакции параметр "Атаки" конкретного оружия всегда считается равным 1. Модель, которая не видит врага, но является целью действия врага, может, однако, заявить разворот. Бросок: игрок бросает D20 и сравнивает результат с искомой величиной. Менее чем величина = успех Крит! Если бросок попадает в вашу профильную величину, это крит, автоуспех. Игрок, который нанёс крит может вместо прохождения врагом Arm теста просто нанести тому 1Tбонус 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 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. Любые изменения состояний обычно случаются по окончании всех действий. Сперва изменяются состояния активного игрока.

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

Профиль	
каждый боец имеет профиль следующего вида:	
WS	Показывает умение бойца махать в рукопашной
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
Arm	Бронирование бойца
Mor	Боевой дух бойца, а также его способность быстро думать и противиться козням магов.
Her	героичность, важность бойца, количество его экранного времени.
Move	тип перемещения бойца, Foot, Jump, Glide, Float, Flight соответственно
Speed	скорость перемещения бойца

Модель и изморения
Для начала уясним, что есть модель. Модель это миниатюрка на базе. База должна соответствовать размеру миниатюры. База разделяется на две половины, перед и зад соответственно, задом миниатюра не видит, и LoS от зада не проводится. Модель видна если вражеская модель может провести прямую линию от своей миниатюры до вражеской. Для целей видимости модель можно считать колонной высотой с миниатюру диаметром с базу. Расстояние измеряется в дюймах, и измеряется с учётом диагоналей для целей вычисления высоты. 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. Модель со щитом предоставляет укрытие всем моделям в базовом контакте с ними. Укрытие, предоставленное моделью со щитом не имеет условий к скрытию, но только если модель со щитом также имеет LoS к вам. Для цели упрощения и избежания войны пяточкой, миниатюра видит врага только если вы видите не менее половины модели врага.

Summary Модели видят друг друга Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие	Summary Модели друг друга не видят Никто не имеет бонусов и пенальти за укрытие Атак и реакции нет	Summary Модели видят друг друга Нижняя модель находится в контакте с укрытием Нижняя модель имеет укрытие.	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	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 сериодами баз моделей. 3. если прямая линия пересекает укрытие, полностью скрывающее модель, ваша атака имеет пенальти за укрытие 4. Если железная модель касается элемента ландшафта, на полосу или более высоты модели, она имеет бонус +3 к ARM за укрытие 5. Если оружие имеет Battage, то видимость и прямую линию атаки следует проводить вертикально, нас спасёт только потолок. Legend Линия атаки — Line of Sight Модель — Object
---	--	--	--	---	--

Движение

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

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

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

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

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

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

Активации и группы

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

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

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

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

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

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

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

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

Активируем Героя.		Он прокладывает маршрут так, чтобы не войти в радиус 1" от верхнего врага, потому как знает, что у Толора на дистанции 0-1 WS не имеет пенальти, а 1-2 - уже имеет пенальти в -6 WS финальное положение - лицом к боку нижнего врага, в базовом контакте, дабы получить +3 за удар мечом	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. Вычесть Arm цели из силы атаки. Если вы бросили на кубе величину силы атаки или выше, попадание задержано бронёй. Если нет, потеряйте столько T насколько провален бросок. Цель с T=0 падает без сознания, с T<0 умирает. Крит позволяет владельцу атакующего выбрать - проходить вам сейв, или просто нанести вам 1+Bonus урона. Крит DA типом урона триггерит 1 критовый эффект и 1 сейв как обычно. Крит EP уроном триггерит 3 критовых эффекта.
Верхний враг заявляет реакцию- атаку, лускай 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 Ветях имеет 2 удара на меч, 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 сколько орки живучи, он выбирает Martial 1 и добавляет 1 к бонусу силы оружия	
Распределение атаки между врагами, он бросает 1 куб в первого орка, отбывая по WS 11 и два куба во второго орка, отбывая 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 путающего PH15.	Толстая шкура орка даёт ему Arm 1, и теперь для спасения надо бросить не 15+ а 14+ мечом, а приятно. Каждый орк получает 1 удар мечом обычным уроном, и кидает по одному сейву.	Первый орк бросает 17, и полностью игнорирует урон, так, караона! Второй орк бросает 8, что на 6 ниже 14. Орк теряет 6 очков T, и его T становится равно -1 Обычно это бы привело к смерти, но орк - невероятно живучи, и Regeneration 1 позволяет ему отсрочить это на 1 очко, орк просто теряет сознание.	

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

Мораль
Бойцы склонны к потере строя, панике и иным проявлениям инстинкта самосохранения.
Нервы: когда по окончании отработки действия боец получил ранение или успешно взял армор, он проходит проверку на нервы. Тест на Мор (WIP для магов) с пенальти в размере потеряных очков живучести. В случае провала боец входит в состояние "паника" и немедленно делает уворот (бросок не нужен) пытаясь уйти в укрытие (а если можно-то и вовсе уйти из LoSa от цели которая нанесла повреждения. Если всё это невозможно - просто в обратную сторону.
Бегство: когда в радиусе движения модели и в радиусе её видимости умирает дружественная модель, модель в конце данной активации проходит Мор тест. В случае провала получает статус "паника" и автоматически делает полное движение в сторону ближайшего края стола.
Отступление: если группа потеряла половину моделей или по иному условию миссии, все модели входят в состояние "Паника"
Потеря командира: если модель-командир или модель - Hero вошла в состояние "паника" "без сознания" "умер", все группы разрываются, а бойцы немедленно получают тип Disorganized, если в их группе нет Лидера.
Цель командования: в начале следующего игрового хода вы обязаны назначить одну из моделей с правилом Leadership, Tactician, Strategist, Veteran новым командиром и заново сформировать группы. Если такой модели нет, ваш отряд остаётся в состоянии потери командира.

Типы моделей
Infantry: никаких особенностей
Cavalry: не можете прыгать вверх, только в горизонтали, -3 к PH на все виды уворотов
Monster: -3 на PH на все виды уворотов, Unarmed, Bite, Claws, Pincer, Gore атаки имеют +3 на дистанции btb; btb - 1"
Beast: Bite, Claws имеют DA тип и +3 на всех дистанциях. -3 на Нервы при получении урона.
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: в начале активации группы Solo может заявить что он часть этой группы. До конца игрового хода он часть этой группы.
пока Solo не часть группы он может добавить 1 к любому результату броска.
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

Состояния бойца
Боец может находиться в одном или нескольких состояниях, показываемых при помощи маркеров.
Паника: боец провалил мораль и не откликается на команды. До конца хода он не может активироваться и на все реакции реагирует попытками уклонения.
Без сознания: боец потерял последний пункт Т, не реагирует, не активируется, не генерит активаций.
Мёртв: боец ушёл в отрицательную величину Т и уже не может быть поднят медициной и лечебной магией
Ступор - боец потерял все очки Мор; до конца хода он не может ничего кроме движения. В конце хода верните Мор
Маскировка: боец заменён маркером маскировки. Пока он маскирован, его невозможно заявлять целью атаки. Сперва вскройте. Замаскированный боец неподвижен, если не обладает спецправилом говорящим иначе.

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
Туман -3 Prec; -3 Prec с 12"+
Растительность: -3 Prec
Болотистая местность: -3 Ph -3 Ws 1 Speed 2 - 1
Лёд: -1 Ph -1 Ws -1 Speed
Пески: -3 Ws -3 Speed