

версия: 1,1 (бета)
(полная)

DUNGEONS & DRAGONS

от 12
и старше

НАСТОЯЩАЯ стратегическая игра

студия фэнтези "PHANTOM"
при поддержке WWW.SKAY.NAROD.RU



ПРАВИЛА ИГРЫ

Приветствуем вас!
Чтобы сразу начать играть,
прочтите правила "быстрого старта"

СОСТАВ СТАРТОВОГО НАБОРА



Брошюра с правилами
5 раскрашенных пластиковых миниатюр
5 карт с параметрами, на каждую фигуру
2 двухсторонних поля боя
Счетчики урона
Шаблоны зон
20-гранный кубик (d20)

Участники проекта

Дизайн игры: Роб Хейнсу и Стивен Шуберт
Разработка игры: Стивен Шуберт
Книга правил: Стивен Шуберт и Роб Хейнсу

Редактор: Дженифер Кларк Уилкс
Помощники: Гай Фуллертон, Пол Грасхоф, Джейсон Лиой, Дуэйн Стулак, Луи Саша и Майк Дэрри

Дизайн упаковки: Уэйн Рейнольдс, Стив Прескотт

Концепция моделей: Томас М. Бакса, Кристофер Бурдетт, Уэйн Инглэнд, Томас Джирелло, Ларс Грант-Уэст, Дэвид Гриффит, Ральф Хорсли, Джим Нельсон, Уильям О'Коннор, Зак Плючински, Стив Прескотт, Уэйн Рейнольдс, Рон Спенсер, Эрни Суэзел, Джейс Чжан
Арт-директор: Мари Колковски

Графический дизайн: Кевен Смит и Ясуо Даннет

Раскраска моделей: Ив Форвард-Роллинс, Кимберли Годдара, Стивен Радни-МакФарланд и Дилан Шарп
Картограф: Джейсон Энгл

Менеджер разработки системы: Энди Коллинз

Сценарист: Кристофер Перкин
Директор по исследованию и разработке ролевых игр: Билл Славичек

Производство: Ник Исаак, Эрика Верджел де Дойз, Моника Глазенапп-Хорн и Брайан Дюма

Разработчик, инженерно-психологический отдел: Иван Су, Генри Чонг и Кенни Тсанг
Главный арт-директор D&D: Стейси Лонгстрит

Группа перевода

Локализация: Студия Фэнтези "Phantom"
По заказу: Skau

Переводчики: Landor, MadHawk, Valgrind
Верстка: Валентин Дмалек

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
Questions? 1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
PO Box 43
Newport NP19 4YD
UK

Основывается на правилах 4-го издания ролевой игры Dungeons & Dragons и идеях более ранних изданий ролевой игры D&D и игры D&D миниатюры. Ни одна часть этого продукта не может быть воспроизведена ни в какой форме без письменного разрешения. Дополнительную информацию по лицензированию Open Game License и d20 System License можно найти по адресу: www.wizards.com/d20

В настольной игре **Dungeons & Dragons® Миниатюры**, вы управляете отрядом из героев и разных существ. Выберите себе фракцию. Затем выберите бойцов. Продумайте приблизительную тактику. Вы готовы чтобы сразится со своим оппонентом.

Три способа игры

С помощью фигурок вы можете:

- С помощью боевых правил проводить сражения один на один. Вы также можете участвовать в официальных чемпионатах и заработать призы.
- В игре отображены персонажи и чудовища из ролевой игры Dungeons & Dragons. Эти официальные фигурки созданы для использования во всех D&D® ролевых изданиях.
- Просто соберите коллекцию по D&D фэнтези, от майнд флаеров до эльфов, от драконов до великих героев игры и т.д.

Игровые бустеры для игры D&D Миниатюры продаются отдельно, в них вы можете найти новых чудовищ для поединков и ролевых игр.

Содержание

Правила быстрого старта 4	Атаки 22
Полные правила для боя 11	Хиты и повреждения 22
Как победить 11	Основы атак 22
Существа 11	Проведение атак 25
Как читать стат-карту 12	Прочие правила сражений 28
Построение отряда 14	Способности и особые силы 34
Установка 16	Способности 34
Выбор карты для боя 16	Особые силы 34
Основы боя 17	Свойства командира 34
Раунды 17	Местность 35
Проверка инициативы 17	Сценарии и варианты 39
Ходы 18	Набег 39
Активация существ 19	Bounty 39
Передвижение 19	Неоспоримая Победа 40
Особые режимы передвижения 20	Игры «открой и играй» 40
Большие существа и передвижение 21	Бои на нескольких игроков 40
	Глоссарий 42

сайт локализатора WWW.VALDMALEX.NAROD.RU
при поддержке WWW.SKAY.NAROD.RU

полезные ссылки
fantasyland.info dungeons.ru



30021551000001 EN 9 8 7 6 5 4 3 2 1 First Printing: April 2008
Dungeons & Dragons, D&D, d20 System, D&D Miniatures, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. © 2008 Wizards of the Coast, Inc.

Visit our website at www.wizards.com/dnd

НАЧИНАЕМ ОТСЮДА

СТАРТОВАЯ БИТВА

Первые 8 страниц этой брошюры помогут Вам быстро начать играть в D&D Миниатюры и расскажут об основах игры. Дальше, когда будете готовы, Вы найдете все остальные правила. Основы игры можно также изучить по демонстрации в Интернет на www.wizards.com/DDMdemo.

Игровой процесс

Во время битвы Вы и Ваш противник по очереди двигаете своих существ по полю боя, атакуя и используя фантастические силы. Для того, чтобы выиграть Вы должны победить существ противника.

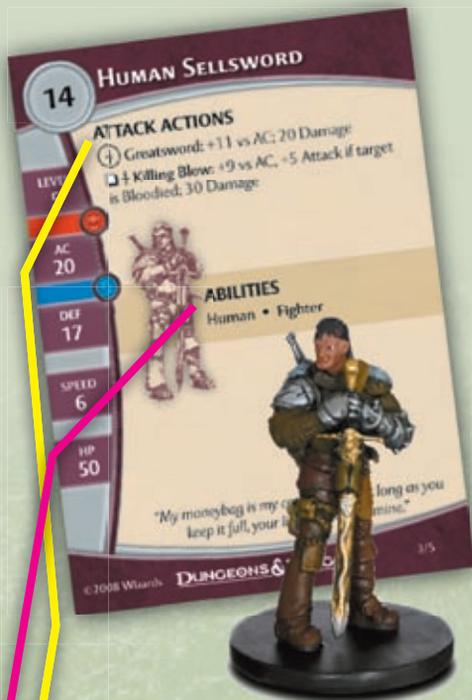
Подготовка

В первой битве Вы и Ваш противник управляете одним из существ: либо Человеком-наемником, либо Стремительным юан-ти.

Миниатюры и карточки параметров

Найдите миниатюры Человека-наемника и Стремительного юан-ти и соответствующие им карточки параметров. Остальные миниатюры и карточки пока отложите. (Вы используете их потом, но не в Стартовой битве.)

Для первой битвы Вам потребуется только та часть данных с карточек, которая показана справа. Разбор содержания карточки параметров для игры по полным правилам дан на стр. 12.



Человек-наемник

Атаки: это возможности, которые существо может использовать при атаке. Для каждой атаки указан Бонус атаки и количество Урона, наносимого при попадании.

Способности: они действуют всегда. Решать использовать ли способность существа Вам не нужно.



d20



Стремительный юан-ти

Хиты: хиты существа. Когда хиты существа падают до 0, оно уничтожено.

Скорость: сколько клеток существо может пройти.

ДС: доспехи существа. Для попадания сумма вражеского броска d20 и Бонуса атаки должна быть не меньше этого числа.

Подготовка поля боя

Теперь найдите поле боя, разделенное на две карты размером в половину обычной (Логово чудовища и Перекресток). Сложите карту так, чтобы Перекресток был сверху и положите ее на плоскую поверхность между собой и противником.

Остальные карты отложите.

Поставьте свои две миниатюры на карту, одну на клетку с пометкой "X", а другую на клетку с пометкой "O". Не обращайте внимания на остальные стартовые отметки - в первой битве они не имеют значения.

Положите в удобное для Вас обоих место d20 и счетчики урона.



Кто ходит первым?

Битва разыгрывается по **раундам**. В начале каждого раунда оба игрока бросают d20, чтобы определить, кто ходит первым. Это называется бросок **инициативы**. Игрок с результатом, которого больше, решает, кто ходит первым в этом раунде. Если выпала ничья - перебросьте.

Пример: Игрок с Человеком-наемником бросает 17, а игрок со Стремительным юан-ти бросает 15. Игрок с Человеком-наемником решает ходить в этом раунде первым.

ОСНОВЫ БИТВЫ

Вот краткий обзор последовательности игры. Игра разыгрывается по раундам. В каждом раунде Вы делаете следующие шаги.

1. **Сделайте бросок инициативы:** бросьте d20. У кого больше, тот решает, кто ходит первым.
2. **Первый игрок:** активирует свое существо (двигает его и атакует).
3. **Второй игрок:** активирует свое существо.
4. **Конец раунда:** после того, как все существа активировались по одному разу, начните новый раунд с п.1.

Раунд

Раунд начинается с проверки инициативы (см. выше). Каждый раунд Вы активируете своих существ. Каждое существо можно активировать один раз за раунд. Когда оба игрока активировали своих существ, раунд заканчивается.

Активация существа

Когда Вы двигаете существо, оно делает свой **ход**. В свой ход существо может сделать три вещи на выбор:

- **Пройти на расстояние, не превышающее удвоенной Скорости.**

ИЛИ

- **Пройти на расстояние, не превышающее Скорости и один раз атаковать.**

ИЛИ

- **Один раз атаковать и пройти на расстояние, не превышающее Скорости.**

Существо не обязано проходить расстояние равное полной Скорости - он может даже остаться на месте.

В этой Стартовой битве существо, которое ходит первым, подойдет к врагу и атакует. Затем враг получит возможность атаковать Вас, прежде чем вы начнете новый раунд новым броском инициативы.

Движение

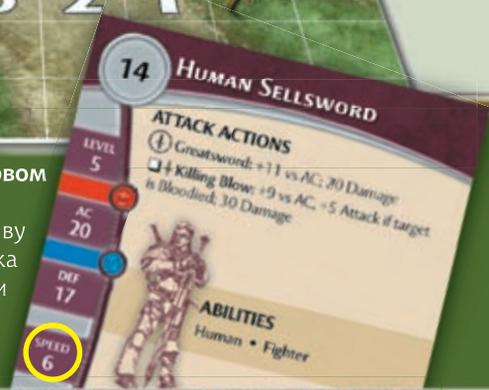
Существо движется на количество клеток не превышающее его Скорость. Если существо не атакует, оно может пройти количество клеток равное удвоенной Скорости. Движение по диагонали считается за 1 клетку.

Враги: Существо не может двигаться через клетки занятые **врагом** (существом, которое контролирует противник).



Пример игры: Движение в первом раунде

Человек-наемник выиграл инициативу и ходит первым. У Человека-наемника Скорость 6, значит, он может пройти 5 клеток и остановиться рядом со Стремительным юан-ти. Теперь он может атаковать.



В ходе игры по полным правилам, двигаться рядом с противником может быть опасно (см. Благоприятные атаки, стр. 31). Однако в этой Стартовой битве это неважно.

Атака

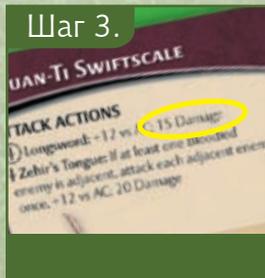
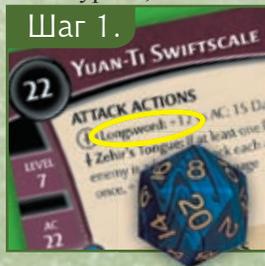
Существо может **атаковать** существо рядом с собой. (Можно атаковать по диагонали). Посмотрите на карточку параметров существа и используйте первую атаку, указанную в разделе Атаки (с символом ⊕).

В этой Стартовой битве вы не будете использовать другие атаки существа и особые силы.

Шаг 1. Бросьте d20 и прибавьте **бонус Атаки** существа (число со знаком "+").

Шаг 2. Если результат **равен или больше Доспехов** цели, атака прошла удачно.

Шаг 3. Для каждой атаки указано количество наносимого в случае попадания **Урона**. Урон указан в конце строчки каждой атаки (см. иллюстрацию ниже). Вычтите Урон, нанесенный атакой из Хитов цели. Положите на карточку счетчики урона, чтобы следить за ним.



Урон

Удачные атаки наносят **Урон**, указанный в строке атаки. Например, Длинный меч Стремительного Юан-Ти наносит 15 Урона.

Бросок 20: Если при броске атаки выпала натуральная 20 (то есть "20" выпало на кости) атака наносит двойной урон! Это называется **критическое попадание**.

0 хитов: Когда хиты существа падают до 0 или ниже, оно уничтожается. Уберите его с поля боя. В этой Стартовой битве Вы побеждаете, уничтожив врага.



Пример игры: Атаки в первом раунде

Человек-наемник подошел к Стремительному юан-ти, а значит пришла пора атаковать.

Он использует атаку Двуручным мечом. Игрок бросает 10 на d20 и прибавляет 11, результат - 21. У Стремительного юан-ти Доспехи 22, а значит это промах!

Теперь делает ход Стремительный юан-ти. Он атакует, поскольку он уже рядом с врагом. Он использует против Человека-наемника атаку Длинным мечом. Игрок бросает 15 на d20 и прибавляет 12, результат - 27. Это больше, чем Доспехи 20 у Человека-наемника. Значит это попадание! Атака наносит Человеку-наемнику 15 урона.

А теперь пора бросать инициативу второго раунда, чтобы понять, кто из игроков будет ходить первым.

Ваши следующие игры

Разобравшись, как бросать d20 и пользоваться карточками параметров, Вы будете готовы добавить три других миниатюры.

Если Вы играете Человеком-наемником, добавьте к вашим войскам Дварфа-мастера битв и Эльфа-чернокнижника. Игрок со Стремительным юан-ти добавляет Молодого зеленого дракона.

Расставьте Ваши миниатюры на противоположных узких сторонах поля боя и сражайтесь.

Группа сражающихся вместе миниатюр называется отрядом.



Злой отряд дебрей против Доброго отряда цивилизации

- На обороте карточки каждого существа есть советы как его использовать. Для упрощения используйте только базовые способности (первая строка под Атаками на карточке). Разобравшись с полными правилами, Вы можете использовать другие атаки и особые силы.
- Ни одно существо не действует дважды за один раунд. Помните, что инициативу, чтобы узнать, кто активирует существо первым, надо кидать каждый раунд.

Вы побеждаете, уничтожив всех существ противника. Если захотите добавить новые правила, см. раздел Попробуйте новые правила на следующей странице.

Разыграв стартовую битву, Вы можете перейти к полным правилам, описанным в остальной части брошюры. Там рассказано, как собрать отряд из множества странных и могущественных существ, которых Вы сможете найти в бустерах игры D&D Миниатюры. Каждое добавляемое к отряду существо дает дополнительные силы, которые могут помочь Вам в бою.

На www.wizards.com/DDMdemo в Интернет, вы можете найти демонстрацию игры и дополнительную информацию.

Попробуйте новые правила

Изранено: Когда хиты существа падают до половины начального количества, оно Изранено. Состояние, когда существо Изранено, может повлиять на другие атаки. Например, у Человека-наемника есть мощная атака Добивающий удар, которая действует только против Израненного врага. (У Стремительного юан-ти тоже есть особая атака, используемая против Израненных врагов.)

Особые силы: Это эффекты, которые существа могут использовать или которые срабатывают при определенных событиях в бою. **Силы командиров** это определенный вид особых сил, которые позволяют существу помочь союзникам или причинить вред врагам. Подробнее они описаны на стр. 34.

Полет: Молодой зеленый дракон может летать. Число в его Скорости начинается с «П»/"F" и у него есть способность Полет. Полет позволяет существу игнорировать врагов и местность при движении (кроме стен). Подробнее это описано на стр. 20.

Труднопроходимая местность: Чтобы войти в клетку труднопроходимой местности (с символом Δ) надо потратить 2 единицы передвижения.

Стены: Стены блокируют движение, т.е. существо не может ходить сквозь стены. Существо также не может "срезать углы" проходя через угол стены по диагонали. Углы необходимо обходить.

Благоприятная атака: Если враг двигается, находясь рядом с вашим существом, Вы можете провести **Благоприятную атаку** против движущегося существа. Для этого всегда используется первая из указанных атак (с символом \oplus).

Шаг: Делая шаг, существо ходит на 1 клетку. Существо делающее шаг не провоцирует Благоприятную атаку.



ПОПНЫЕ ПРАВИЛА СРАЖЕНИЙ



Разыграйте Стартовую Битву, чтобы понять основы игры.

В конце этой брошюры Вы найдете словарь важных терминов и особых способностей, которые встречаются на карточках параметров. В данной брошюре термины, встречающиеся впервые, отмечаются жирным шрифтом. Не забывайте заглядывать в словарь, пока не привыкните к своему отряду и отряду противника.

Как победить

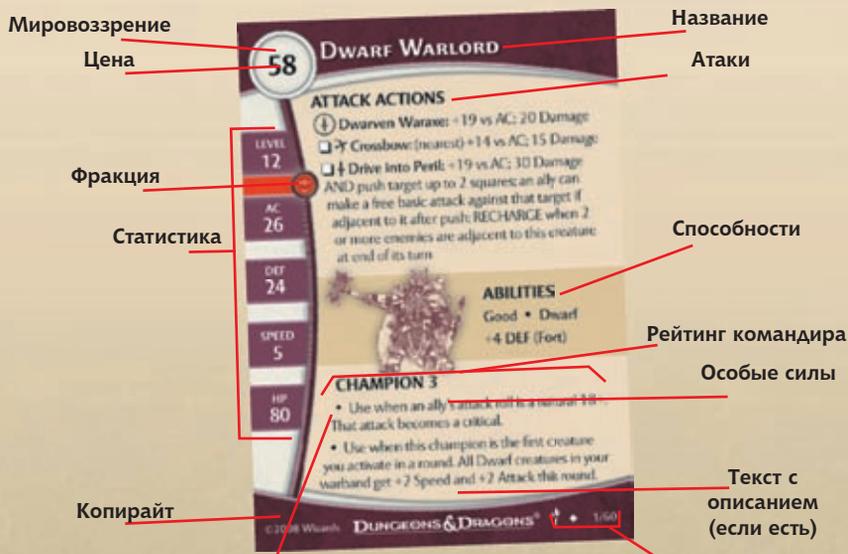
В битве сражаются два **соперничающих отряда**. Победителем станет игрок, который первым наберет нужное количество **очков победы**. Вы получаете очки победы, уничтожая вражеских существ и направляя своих существ на захват победных зон своим отрядом (см. стр. 39).

Существа

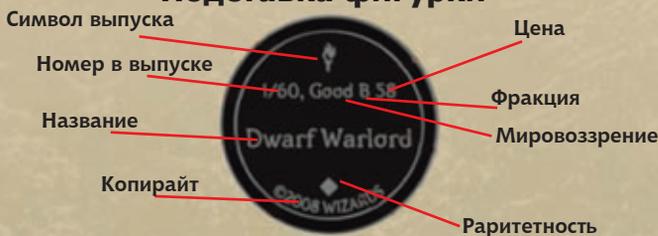
Каждая миниатюра (называемая "существом") представляет персонажа или существо из мира игры D&D. Каждое существо снабжается соответствующей карточкой параметров для игры в миниатюры. (На другой стороне даны параметры для ролевой игры D&D.) Некоторая информация также дана на нижней стороне основания миниатюры.

Как читать карточку параметров

Посмотрите на карточку показанную ниже. В этих правилах мы обсудим только сторону, используемую для игры в миниатюры.



Подставка фигурки



Название: найдите карточку параметров соответствующую названию миниатюры на ее основании. Картинка на карточке поможет вам в этом.

Мировоззрение: Фон, на котором напечатана цена и параметры существа, показывает его мировоззрение: Доброе, Злое или нейтральное. У Добрых существ фон белый, у Злых - черный, а у тех, кто не Добрый и не Злой - серый.

Фракция: Каждое существо принадлежит к одной или нескольким фракциям, отмеченным цветными полосами в левой части карты. Каждый цвет обозначает одну из четырех фракций: красный это Пограничье, синий - Цивилизация, пурпурный - Подземье, а зеленый - Дебри.

Цена: Цена это то, сколько очков вы платите, чтобы включить существо в свой отряд.

Это также количество очков победы, которые ваш противник получает за уничтожение существа.

Статистика: Этот раздел описывает информацию, необходимую в битве.

Уровень: Здесь показано, насколько это сильное существо.

ДС (Доспехи): Многие атаки бросаются против Доспехов существа. Если результат атаки равен или больше этого числа, атака попадает в цель.

ЗАЩ (Защита): Некоторые атаки бросаются против Защиты существа. Если результат атаки равен или больше этого числа, атака попадает в цель.

Скорость: Количество клеток, которые существо может пройти действием движения.

Хиты: Когда хиты существа падают до 0, существо уничтожено и убирается с поля боя.

Атаки: Когда существо атакует, оно использует один из вариантов этого раздела. Использование каждой атаки требует действия атаки. Первая из указанных атак это основная атака существа (⚔). У некоторых существ есть только основная атака; у многих есть особые дополнительные атаки. Атаки записаны в кратком формате (см. стр. 23).

Существует четыре типа атак: **рукопашная** (⚔), **дальнобойная** (☚), **ближняя** (↖) и **зональная** (✳).

Способности: этот раздел описывает информацию, необходимую в битве, включая бонусы к защите (если есть), устойчивости, иммунитеты или уязвимости у существа, а также способности, модифицирующие передвижение на поле боя.

Ключевые слова идут в первой строке способностей. Они определяют суть существа для игровых эффектов. Некоторые способности или эффекты влияют лишь на определенные ключевые слова, такие как: гоблин, нежить, огненный. Мироззрение существа, если есть, тоже отображено в ключевых словах.

Особые силы: Этот подраздел раскрывает разнообразные эффекты. Обычно эти силы не требуют действий атаки. Особые силы могут изменять действие атаки, инициировать другой эффект, повлиять на какой-то другой эффект существа. Их эффекты описаны на карточке существа.

Рейтинг командира: Существа с рейтингом по командиру (Командир “X”) руководят отрядом и оказывают влияние на существ в группе, а также влияют на инициативу. Чем выше рейтинг командира, тем лучше.

Свойства командира: У каждого из командиров есть одно или несколько свойств командира. Он может применять их в бою, подробнее смотрите на стр. 34 Свойства командиров.

Текст с описанием: На некоторых карточках напечатан краткий текст, который описывает историю, личность или местность обитания существа в D&D мире. Этот блок несет художественный смысл и в игре не используется.

Символ выпуска/Раритетность/Номер в выпуске: символ выпуска говорит Вам к какому выпуску принадлежит миниатюра, например Dungeons of Dread™ (символ которого - факел).

Номер в выпуске указывает порядок фигурки в данном выпуске и общее количество фигурок в нем. Символ раритетности показывает, принадлежит ли миниатюра к обычным ●, необычным ◆ или редким ★.

Создание отряда

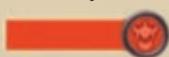
Создавая отряд, сначала вы должны выбрать одну из четырех базовых фракций, а затем выбрать миниатюры соответствующие этой фракции.

Мировоззрение

Вы не можете включать Добрых существ в один отряд со Злыми и наоборот. Нейтральные существа могут быть в любом отряде, если их фракции совпадают.

Фракция

Каждое существо в Вашем отряде должно принадлежать к выбранной Вами для отряда фракции. Большинство существ принадлежит не к одной фракции; они могут входить в отряд, построенный на любой из их фракций.



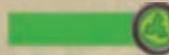
Пограничье (Красные) Существа из Пограничья живут на опасной грани между спокойствием цивилизации и дикостью дебрей.

Поселения в пограничье часто находятся в экстремальном окружении (горы, пустоши) или сталкиваются с жестокими событиями (войны).



Цивилизация (Синие) Цивилизованные существа населяют "островки света" во тьме опасного мира. Будь то гордые драконорожденные, отважные люди или жестокие гоблиноиды, все они строят города и заставляют дебри отступить.

Подземье (Пурпурные) Эта фракция объединяет существ из лишнего света мира под поверхностью земли и включает в себя обитателей величественных подземных городов.



Дебри (Зеленые) Дебри служат домом для диких существ, кровожадных зверей, варварских и примитивных гуманоидов и капризных фей или эльфов.

Ограничения при создании отряда

Отряд может состоять не более чем из определенного количества существ, собранных на максимальное количество очков, как описано в этом разделе. Следующая таблица указывает ограничения на создание отряда в наиболее распространенных типах битв.

Ограничение в очках	Ограничение в существах	Макс. цена
200	10	150
100	8	75
50	6	35



Лимит очков: В стандартной битве лимит очков равен 200. Вы не можете потратить на создание отряда больше очков, чем этот лимит. У каждого существа есть цена, указанная на основании и в верхнем левом углу карточки.

Лимит очков также ограничивает количество существ в отряде и максимальную цену одного существа, как показано в таблице.

Отряды, собранные на 100 и менее очков должны использовать карты размером в половину обычного из стартового набора (Перекресток и Логово чудовища).

Лимит существ: Отряд не может содержать больше существ, чем лимит, указанный в таблице.

Максимальная цена: Существо не может стоить дороже, чем максимальная цена для отряда с данным лимитом очков, как показано в таблице.

Командир: Наличие командира в отряде необязательно, но Ваши существа обычно сражаются лучше, если вы включите в отряда одного или более командиров.

Основы создания отряда (битвы на 200 очков).

- сумма 200 очков
- все существа принадлежат к одной фракции
- не более 10 существ
- существа не могут стоить больше 150 очков
- 1 поле боя

Поле боя

Оба игрока приносят с собой поле боя, на котором хотят играть. В этом стартовом наборе есть два двухсторонних поля боя; выберите одну сторону поля боя для Вашего отряда, прежде чем увидите отряд противника. Время от времени публикуются новые поля. Хотя детали поля боя могут различаться, на всех имеются следующие обозначения.

Стартовая зона: Вы расставляете свою отряда в зоне помеченной Стартовая зона А или Стартовая Зона В; Ваш противник расставляется в другой зоне. Если есть несколько зон с одной и той же меткой, Вы можете расставляться в любой из них или распределить существ по разным зонам.

Победные зоны: Это ключевые зоны на поле боя, которые Вы штурмуете и защищаете во время битвы. В стандартном сценарии (Штурм), Ваш отряд получает очки, занимая победные зоны. Победные зоны помечены буквами А и В, как и стартовые зоны на карте; Вы получаете очки за соответствующие победные зоны. В некоторых зонах также есть ключевые слова в скобках, которые связаны с определенными существами.

Подготовка

Вы и Ваш противник готовите к игре легальные (соответствующую правилам создания) отряд и поле боя. Подготовка к битве происходит так.

Подготовка к битве

1. Предъявите свои отряды и желаемое поле боя.
2. Бросьте d20 (тот, у кого самый большой Командный рейтинг, бросает дважды). Игрок, у которого выпало больше, выбирает поле боя, на котором будет проходить игра.
3. Другой игрок выбирает стартовую зону.
4. Игрок, у которого выпало больше, расставляет отряды в своей стартовой зоне (зонах).
5. Второй игрок расставляет свой отряды в своей стартовой зоне (зонах).

Выбор поля боя

Игроки предъявляют свои отряды. Каждый игрок бросает d20. Игрок, у которого в отряде командир с самым высоким Командным рейтингом, бросает еще раз d20 и выбирает высший результат. В случае ничьи, победителем считается тот игрок, в отряде которого командир с самым высоким Командным рейтингом; если в отрядах равные по силе командиры или командиров нет - перебросьте.

Тот, у кого выпало больше, выбирает какое поле боя из двух использовать для битвы. Другой игрок выбирает стартовую зону или зоны (с одинаковой пометкой: А или В). Первый игрок (тот, кто выиграл бросок) расставляет своих существ в зонах, которые не были выбраны противником. Второй игрок расставляет своих существ в своих стартовых зонах.

Каждое существо должно быть размещено на клетках, где нет стен, ям или статуй. (Подробнее местность объясняется на стр. 35.) Существа, занимающие более 1 клетки, должны полностью находиться в пределах зоны. Если в стартовой зоне не хватает места для всех ваших существ, сначала заполните все возможное место, а остальных расставьте как можно ближе к стартовой зоне.

Основы сражений

После того как вы выбрали свой отряд и разложили боевую карту, вы и ваши противники делаете ходы, **активируя** существ в своих отрядах, до первой победы отряда (обычно победить можно набрав 200 победных очков). Смотрите сценарий Штурм на странице 39.

Основные правила и исключения

The D&D Miniatures Game — игра, основанная на исключениях. В этой брошюре описываются основные правила, но атаки, параметры и особые способности существ из карточки статистики часто нарушают эти правила. При таких конфликтах текст из карточки статистики существа всегда является приоритетнее основных правил.

Особые силы и параметры, отменяющие другие силы и параметры, тоже всегда имеют высший приоритет. Другими словами, когда текст на карточке статистики говорит «не может», «не будет» и т. п., этот эффект подавляет прочие параметры и силы.

Например, у Паладина Халфлинга есть параметр Защита от стремительной атаки, запрещающий врагам, находящимся в пределах 5 клеток, стремительно атаковать его союзников. Враги в этом пространстве не могут стремительно атаковать союзников Паладина Халфлинга, даже если они выполняют все условия для стремительной атаки (смотрите страницу 28).

Раунды

Сражение проходит по раундам. Раунд начинается с проверки инициативы, чтобы увидеть, кто будет ходить **первым**.

В каждом раунде игроки **ходят** один за другим. В каждом ходу вы **активируете** двух существ из своего отряда: сначала все свои действия выполняет первое существо, а потом второе.

Раунд начинается с проверки инициативы игроками, а оканчивается, когда отходят все существа. После этого начинается новый раунд.

Проверка инициативы

Для проверки инициативы бросьте d20. Игрок, командир которого имеет наивысший Рейтинг командира, совершает два броска, используя наилучший из них. В случае ничьи победителем будет игрок, командир которого имеет больший Рейтинг командира; если Рейтинги командиров равны (или если ни в одном отряде нет командиров), перебросьте результаты. Неактивные и уничтоженные командиры не считаются.

Игрок с наивысшим результатом проверки инициативы выбирает, какой игрок совершит первый ход в раунде.

Ходы

В течение раунда игроки делают ходы. В течение хода вы активируете двух существ из своего отряда. После активации двух существ ваш ход заканчивается. В первом ходу раунда первый игрок активирует только одно существо (измените направление взгляда существа или поверните его карточку статистики, чтобы показать, что оно было активировано). После этого следующий игрок активирует двух существ. После этого начинается новый ход первого игрока, в котором он уже активирует двух новых существ. Так игроки продолжают ходить, пока не будут активированы все существа. Игрок, у которого осталось активировать только одно существо, активирует его и этим завершает свои ходы в этом раунде. Игрок, у которого после этого остались неактивированными существа, активирует их в конце раунда.

Проведение раунда

1. Бросьте d20 (обладатель наивысшего Рейтинга Командира совершает два броска). Игрок с высшим результатом выбирает, кто будет ходить первым.
2. Ход первого игрока: Активируйте 1 существо.
3. Ход следующего игрока: Активируйте 2 существа, по одному за раз.
4. Ход первого игрока: Активируйте ещё 2 существа (кроме тех что уже были активированы в этом раунде).
5. Ход следующего игрока: Активируйте ещё 2 существа (кроме тех что уже были активированы в этом раунде). Продолжайте совершать шаги 4—5, пока не будут активированы все существа.
6. Когда все существа были активированы, раунд заканчивается. Начните всё с шага 1.

Активация существ

В каждом ходу раунда вы активируете двух существ, по одному за раз (помните, что в первом ходу раунда первый игрок активирует только одно существо). Активация существа также называется **ходом существа**.

При активации существо может выполнять одно **действие равное передвижению** и одно **действие атаки** в любом порядке. У существа могут быть другие особые силы и способности, не требующие действий, но которые можно использовать только во время его хода.

Вы не можете пропустить активацию существа, но вы можете не выполнять действия в ход существа.

Действие равное передвижению

Обычно существо выполняет действие равное передвижению для:

- **Передвижения на количество клеток, равное его Скорости.**
- **Смещения на 1 клетку.**
- **Использования особой силы, требующей действия равного передвижению.**

Действие атаки

Существо выполняет действие атаки для:

- **Совершения атаки.**
- **Использования особой силы, требующей действия атаки.**
- **Стремительной атаки (смотрите страницу 28).**
- **Выполнения действия равного передвижению.**

Передвижение

Выполняя действие равное передвижению, существо может **переместиться** на количество клеток, не превышающее его **Скорость**. Существо может переместиться в любом направлении, в том числе и по диагонали (передвижение по диагонали проводится на то же количество клеток, что и передвижение по горизонтали и вертикали). Существо не обязано перемещаться на всю свою Скорость, и может вообще не перемещаться.

Если существо совершает атаку после передвижения, то в этом ходу оно больше не может перемещаться.

Дозволенная позиция: Существо должно заканчивать передвижение в дозволенной позиции. Дозволенная позиция это клетка, в которой нет других существ, стен и прочих деталей карты, не дающих существу возможность стоять в этой клетке. Существо, занимающее больше одной клетки, должно оканчивать своё передвижение так, чтобы все занимаемые им клетки находились в дозволенных позициях.

Если существо каким-то образом оканчивает передвижение в недозволённой позиции, то игрок перемещает его в последнюю дозволенную позицию, которую оно занимало.

Некоторые атаки, особые силы и прочие игровые эффекты могут перемещать существо даже во время хода другого существа. Если такая ситуация перемещает существо в недозволённую позицию, игрок перемещает его в ближайшую дозволенную позицию.

Правило «одной клетки»: Существо всегда может использовать действие равное передвижению для перемещения на 1 клетку в любом направлении вне зависимости от ландшафта и других эффектов, ограничивающих передвижение. Это правило не позволяет существу перемещаться сквозь стены и другие непроходимые препятствия, а также перемещаться, когда это запрещено (например, если существо Обездвижено).

Другие существа: Существо может перемещаться через клетку, занятую союзником (другим существом из этого же отряда), но не может завершить передвижение в занятой клетке. Существо не может перемещаться через пространство, занятое врагом (существом из отряда другого игрока).

Передвижение в клетке смежной с врагом обычно провоцирует благоприятную атаку от этого врага. Смотрите Благоприятные атаки на странице 31.

Стены и другие физические особенности местности: Стены блокируют передвижение, и существо не может перемещаться по диагонали через угол стены.

Некоторые виды местности влияют на то, как быстро существо может перемещаться по ним (обычно замедляя) и где оно может закончить перемещение. Смотрите Местность на странице 35.

Особые режимы передвижения

У некоторых существ есть особые режимы передвижения, влияющие на то, как они взаимодействуют с местностью и другими существами.

Полёт: У летающего существа рейтинг Скорости содержит букву П(F), и у него есть параметр Полёт (например, существо со Скоростью П8(F8) может во время полёта переместиться на 8 клеток). Летающее существо может перемещаться сквозь нелетающих врагов и не замедляется местностью.

Летающее существо не может перемещаться сквозь стены и подобные им препятствия.

Когда существо перемещается в полёте, оно не провоцирует благоприятные атаки от смежных нелетающих существ.

Исключение: Первая клетка перемещения летающего существа всё же провоцирует благоприятные атаки (так как первая клетка нужна для взлёта).

Рытьё: Существо с параметром Рытьё может перемещаться под поверхностью земли на всю свою Скорость.

Решайте, будет ли существо рыть до того, как вы начнёте его передвижение.

Существо во время рытья может перемещаться сквозь вражеских существ и игнорирует особенности местности (даже стены). Перемещение существа во время рытья не провоцирует благоприятные атаки.

Фазирование: Такое существо может перемещаться сквозь врагов и игнорирует любую местность (даже стены). Однако оно должно завершать передвижение в дозволенной позиции. Его передвижение по-прежнему провоцирует благоприятные атаки.

Смещение

Существо может использовать действие равное передвижению для смещения. Смещающееся существо перемещается в свободную соседнюю клетку (местность в которой не замедляет передвижение). Смещение не провоцирует благоприятные атаки.

Большие существа и перемещение

Большинство существ помещаются на боевой сетке в 1 клетке. Однако большие существа, такие как Баланнот или Молодой Красный Дракон, занимают больше 1 клетки. Когда такое существо перемещается, ни одна из занимаемых им клеток не должна проходить через клетки, занимаемые врагами.

Когда большое существо выходит из местности, замедляющей передвижение, оно может игнорировать эту местность в клетках, которые оно занимало до передвижения. Таким образом, существо, начавшее передвижение на такой местности, может переместиться в соседнюю свободную клетку с нормальной Скоростью, несмотря на то, что оно всё ещё частично замедлено местностью (для примера смотрите прилагающийся рисунок).

Большое существо замедляется местностью, если одна из занимаемых им клеток входит в клетку с такой местностью.



Большие существа и передвижение

Feral троллю нужна дополнительная клетка перемещения, когда он входит в труднопроходимую местность у входа в пещеру, если только он уже не находится в труднопроходимой местности.

Большие существа должны обходить углы.

Проведение атаки

Для совершения **атаки** существо использует действие атаки. Атаки перечислены в разделе Атаки на его карточке статистики.

Все атаки проводятся одинаково. Существо совершает **бросок атаки**, и если атака попадает, то она причиняет **урон**. Кроме того, у атак могут быть и другие эффекты.

Хиты и урон

Хиты существа означают, сколько урона оно может выдержать. Каждый раз, когда существо получает урон, вычитите этот урон из его хитов.

Если хиты существа уменьшены до 0 или ниже, то существо уничтожается и убирается из игры.

Окровавленность

Когда хиты существа снижаются до половины начальных или ниже, оно становится **Окровавленным**.

Сама по себе Окровавленность никак не влияет, но некоторые существа получают бонусы или штрафы против окровавленных врагов, а некоторые могут использовать атаки и особые силы только когда сами становятся Окровавленными.

Округление: Когда игровые эффекты требуют деления хитов существа, всегда округляйте до ближайшего числа, кратного 5. Например, половина от 85 ХП будет 40.

Основы атаки

Существо может использовать действие атаки для одного из вариантов, перечисленных в разделе Атаки на его карточке статистики. Первый из этих вариантов это **основная атака** существа (обозначается кружком вокруг символа атаки).

Многие атаки влияют на **целевое** существо или целевые существа. Выберите цель или цели атаки до совершения броска атаки.

Союзников атаковать нельзя: Обычно существо не может совершать  и  атаки против союзников.

Многие  и  атаки могут воздействовать на союзников, пойманных в их области.

Формат атаки

Описания атак в карточке статистики существа даны в особом формате, раскрываемом здесь.



Тип атаки: Этот символ указывает на то, является ли атака рукопашной ⚔, дистанционной ↘, ближней ↔ или зональной ✨. Символ основной атаки обведён кружком.

Название атаки: У каждой атаки (даже у основной) есть название для облегчения упоминания.

Диапазон/Цель: Эта запись следует в скобках после названия атаки. Здесь указывается диапазон (если есть), цели атаки (если целей больше одной) и ограничения по выбору целей для атаки.

Бонус атаки: Добавьте это число к результату броска d20 при совершении атаки. Сравните сумму с ДС или Защитой врага, чтобы увидеть, попали ли вы.

ДС/ЗАЩ: Атаки существ противостоят вражескому Доспеху Существа (ДС) или его защите (ЗАЩ). Некоторые атаки указывают на определённую защиту: Стойкость (Стойк), Реакцию (Реак) или Волю. У некоторых существ есть бонусы к определённым видам Защиты, что указано в Параметрах.

Повреждение/Эффект: Большинство атак причиняет повреждение. Размер повреждений указан после бонуса Атаки. У повреждения может быть особый тип, такой как «огненное» или «некротическое».

Атака также может накладывать на существ состояния и длительные эффекты.

Повреждение определяется сразу же после попадания атаки.

Дополнительные эффекты: У некоторых атак есть особые правила, модифицирующие атаки при некоторых условиях.

Иногда у атак есть **Последствия**, которые могут быть событиями или действиями (часто это ещё одна атака), срабатывающими, если первая атака попала. Определяйтесь с Последствиями только после проведения первой атаки.

Состояния и длительные эффекты: Некоторые атаки накладывают на существо **состояния** или **длительные** эффекты (смотрите Эффекты и Состояния на странице 32). Если не сказано иначе, то состояния и эффекты автоматически заканчиваются в конце следующего хода затронутого существа.

Многие длительные эффекты можно снять **спасброском** (смотрите страницу 33).

Использования: Атаки и особые силы с квадратиками □ можно использовать в сражении ограниченное число раз. Существо может использовать эту атаку или силу количество раз, равное количеству квадратиков.

Перезарядка: Некоторые атаки и особые силы можно перезаряжать во время игры. Перезаряжать можно только эффекты, пригодные для использования лишь один раз (то есть с одним квадратиком) и только если их вообще можно перезаряжать.

У каждой такой атаки или особой силы есть условия, при которых она перезаряжается. Перезарядка атаки или силы даёт существу только одно использование; нельзя перезарядить их до следующего использования.

Бонусы и штрафы

Бонусы это прибавки к способностям персонажа; они обозначаются символом «+». Штрафы обозначаются символом «-». Например, у Дварфа мастера битв есть такая сила Командира:

- Используйте когда союзник попадает ♣ атакой: +10 Повреждений.

Таким образом, одним использованием силы Командира, Дварф мастер битв предоставляет бонус +10 к Повреждению, когда союзник ударяет ♣ атакой.

Складывание: Разные эффекты, предоставляющие длительные бонусы или штрафы к одному и тому же, обычно **складываются** (они кумулятивны).

Например, Дварф мастер битв может предоставить бонус +10 к Повреждению, когда союзник ударяет ♣ атакой. У Defiant Rake есть Коварная Атака 10, предоставляющая бонус +10 к Повреждению когда у него есть боевое преимущество. Если Defiant Rake находится в одном отряде с Дварфом мастером битв, то сила Командира может объединиться с Коварной Атакой и предоставить бонус к Повреждению +20.

Дублирование эффектов: Никто не может извлекать пользу из двух параметров или использований особых сил, если они предоставляют бонус или длительный эффект. Точно так же не складываются и вредоносные эффекты.

Например, Дварф мастер битв может предоставить бонус +10 к Повреждению, когда союзник ударяет ♣ атакой. Использование этой силы Командира два раза на одном и том же существе не предоставит бонус +20.

Совершение атаки

При атаке совершите бросок атаки для действующего существа.

Бросок атаки

Бросьте d20, добавьте Бонус Атаки существа и прочие модификаторы (список модификаторов атак приводится на странице 32).

Если результат броска атаки равен или превышает нужное число (ДС или Защиту цели), то атака успешна. Атака оказывает эффект на цель, обычно это нанесение повреждения. Некоторые атаки могут вводить цель в особое состояние или нести другие эффекты.

Многочисленные цели: Некоторые атаки нацеливаются на нескольких существ. Совершите отдельные броски атак для каждой цели; порядок нанесения атак выбирает атакующий игрок. Результат каждого удара определяйте до совершения следующего броска атаки.

Атаку, нацеливаемую на многочисленных существ, по выбору атакующего можно использовать против меньшего количества целей. Например, атаку, нацеливаемую на три цели, можно использовать против одной цели — две прочие атаки пропадут даром.

Натуральная «20» всегда попадает: Если вы при совершении атаки выкинете натуральную «20» («20» на кубике, вне зависимости от модификаторов), то атака автоматически попадёт вне зависимости от ДС и Защиты цели. Кроме того, это будет **критическим попаданием**, и повреждение будет удвоено.

Если существо каким-то образом может совершить критическое попадание при результате броска кубика меньше 20, то и это число будет автоматическим попаданием.

Бонусное повреждение: Некоторые атаки причиняют бонусное повреждение, обозначаемое знаком «+». Например, укус Молодого Серебряного Дракона причиняет «15 +10 Повреждений холодом». Бонусное повреждение тоже удваивается при критическом попадании. Однако дополнительные эффекты (такие как длительные эффекты) при критическом попадании не усиливаются.

Натуральная «1» всегда промахивается: Если вы при совершении атаки выкинете натуральную «1» («1» на кубике, вне зависимости от модификаторов), то атака автоматически промахнётся вне зависимости от ДС и Защиты цели.



Линия видимости

Большие препятствия блокируют линию видимости. Дварф может видеть Гоблинов 1 и 2, но не видит Гоблина 3.

Типы атак

Есть четыре типа атак: рукопашные, дистанционные, близкие и зональные.

♣ **Рукопашная:** Эта атака нацеливается на одно или несколько существ находящихся недалеко (**в соседних клетках**) от атакующего, включая и тех, что находятся смежно по диагонали. Основная атака это всегда ♣ атака.

♣ атака не провоцирует благоприятные атаки (смотрите на странице 31) от врагов, находящихся рядом.

✂ **Дистанционная:** Описание этой атаки всегда включает описание диапазона, указанное в скобках, например (дистанция 10) или (ближайшее). Целями будут одно или несколько существ в указанном диапазоне, включая и тех, что находятся в соседних от атакующего клетках.

Обычно встречаются следующие диапазоны:

- **ближайшее:** Ближайшее существо в **линии видимости**.
- **дистанция X:** Любая цель, находящаяся не более чем в X клеток и находящаяся в линии видимости.
- **видимость:** Любая цель в зоне видимости.

✂ атаки провоцируют благоприятные атаки от врагов, находящихся в соседних клетках.

↪ **Ближняя:** Эта атака нацеливается на группу существ, находящуюся недалеко от клетки атакующего. Описание атаки включает описание области и диапазон действия, указанные в скобках, например (линия 3).

Ниже перечислены обычные области и диапазоны. Совершайте отдельные броски атаки против каждой цели в области действия.

- **взрыв X:** Все существа, находящиеся в пределах X клеток от атакующего, и находящиеся в **линии видимости**.
- **конус:** Все существа в пределах конусовидной области, начинающейся от атакующего, и находящиеся при этом в линии видимости. Конусы бывают двух размеров (больших и малых) и охватывают дугу в 90 градусов. Смотрите шаблоны, приведённые в этой книге.
- **линия X:** Выберите начальную точку, как это показано на рисунке. Конечной точкой будет угол клетки цели, расположенной дальше, чем начальная. Нарисуйте линию между этими точками. Совершите броски атаки для всех существ в клетках, через которые проходит линия. Если линия лишь касается угла клетки или проходит по её границе, то эта клетка не попадает под действие эффекта.

Линия блокируется стенами и прочими препятствиями, блокирующими линию эффекта.

↪ атаки не провоцируют благоприятными атаки от врагов, находящихся в соседних клетках.



Линия X

Концом линии будет угол клетки цели, находящийся дальше всех от начальной точки.

Линия эффекта воздействует на всех существ, через чью пространство она проходит. У Волшебника на этом рисунке есть много вариантов проведения линии, некоторые из них и приведены. Линии А и С ударят Гоблина, а линия В ударит Янь-Ти.

✱ **Зональная:** Эта атака воздействует на всех существ, находящихся в отдалении в определённой зоне. Описание этой атаки включает диапазон в клетках, а также область воздействия, которая обычно является радиусом (диапазон 10, радиус 2).

Ниже перечислены обычные зоны и области воздействия. Совершайте отдельные броски атак для каждой цели в зоне воздействия.

радиус X: Выберите клетку, находящуюся в линии эффекта как **начальную**; эффект подействует на всех существ, находящихся в пределах X клеток от начальной и при этом находящихся в линии эффекта от неё.

ближайшее: Ближайшая цель всё равно должна находиться в области эффекта.

диапазон X: Начальная клетка должна быть в пределах X клеток и должна находиться в линии видимости.

видимость: Начальной клеткой может быть любая клетка, находящаяся в линии видимости.

✱ атаки провоцируют спровоцированные атаки от существ, находящихся в соседних клетках.



Зональные атаки

При использовании указанного начала, заклинание с радиусом 2 подействует только на Гоблина 1. Заклинание с радиусом 3 подействует также и на Гоблина 2. Но даже заклинание с радиусом 4 не подействует на Гоблина 3, поскольку от начальной точки до Гоблина 3 нет линии эффекта.

Другие правила сражений

Стремительные атаки

При **стремительной атаке** существо может переместиться и атаковать одним действием.

Существо стремительно атакует действием атаки. Оно перемещается со своей Скоростью и совершает основную атаку с бонусом +1. Для проведения стремительной атаки у существа должна быть линия видимости до цели.

Существо должно переместиться как минимум на 2 клетки от начальной позиции и окончить перемещение должно в ближайшей клетке, откуда оно сможет атаковать врага.

Перемещение не обязано идти по прямой линии, но оно обязано закончиться в ближайшей клетке, граничащей с врагом.

Существо может стремительно атаковать, проходя через союзников и через клетки с труднопроходимой местностью.

Существо не сможет больше перемещаться в этот ход после стремительной атаки.



Стремительная атака

Янь-Ти может стремительно атаковать или Дварфа (Атака А) или Sellsword (Атака Б), но не может стремительно атаковать Warlock, поскольку у него нет линии видимости до него. Оно должно остановиться в ближайшей клетке, даже если перемещение по диагонали выглядит заманчивее.

Боевое преимущество

При совершении атаки существо получает бонус +2 к броску атаки, если у него есть боевое **преимущество** против цели.

У атакующего существа может появиться боевое преимущество в многочисленных ситуациях:

- Оно **невидимо** для цели.
- Оно **фланкирует** цель.
- Цель находится в **состоянии**, предоставляющем атакующим боевое преимущество (смотрите Эффекты и Состояния на странице 32).

Если существо получает боевое преимущество из нескольких источников, бонус всё равно составит +2.

Фланкирование: Существо фланкирует цель когда в клетке с противоположной стороны цели находится **активный** союзник. Смотрите прилагающийся рисунок.

Если вы сомневаетесь, фланкируют ли два существа врага, находящегося между ними, проведите между их центрами воображаемую линию. Если эта линия проходит через противоположные стороны (или противоположные углы) пространства врага, то оба эти существа фланкируют.

Большие существа: Если существо занимает больше 1 клетки, то для фланкирования другого существа подходит любая из занимаемых им клеток.



Укрытие

Укрытие затрудняет удар врага атакой, противостоящей ДС или Рефлексам. Такие атаки против цели с укрытием от атакующего получают штраф -2 к Атаке.

Некоторые виды местности предоставляют укрытие от разнообразных видов атак (смотрите Местность на странице 35). Вражеское существо, находящееся между атакующим и его целью, предоставляет укрытие от \curvearrowright атак.

Союзники не предоставляют укрытие ни от каких атак. Враги не предоставляют укрытие от \curvearrowleft и \ast атак.

Если существо получает укрытие из нескольких источников (например, оно находится за углом и на пути к нему есть враг), оно не получает увеличенный бонус. Укрытие либо есть, либо его нет.

Укрытие и чистые линии: Для определения, есть ли у цели укрытие, нарисуйте воображаемые линии между клетками пространства атакующего и цели. Ниже рассмотрены конкретные ситуации.

При совершении атаки существо пытается избежать ситуаций, когда цель получает укрытие. Оно пытается доказать, что все линии до клетки цели **чисты**.

Линия считается чистой, если она не пересекает клетки, содержащие стены или другие особенности, предоставляющие укрытие (такие как деревья). Если линия лишь касается угла такой клетки или идёт по её границе (например, вдоль стены), то она все равно считается чистой. Если вы не уверены, проверьте натянутой ниткой.

Укрытие и \downarrow атаки: При совершении \downarrow атаки выберите клетку атакующего. Если все линии между четырьмя углами этой клетки и углами какой-нибудь клетки пространства цели чисты, то у цели нет укрытия.

Это правило применяется к \downarrow атакам с большим **Диапазоном Поражения** так же как к атакам по врагам, находящимся в соседних клетках. Чаще всего укрытие возникает при \downarrow атаках через угол. Существа не предоставляют укрытие против \downarrow атак.

Укрытие и \nearrow атаки: При совершении \nearrow атаки выберите один угол из клеток атакующего. Если все линии от этого угла до всех углов всех клеток врага будут чисты, то у цели нет укрытия.

Другими словами, у цели будет укрытие от \nearrow атаки если хотя бы одна линия до его пространства не будет чистой.

Укрытие и \leftarrow или \rightarrow атаки: У атак \leftarrow и \rightarrow есть начальная точка или клетка. Разные области действия подчиняются слегка разным правилам.

Никто (ни союзники ни враги) не предоставляет укрытие от \leftarrow и \rightarrow атак.

- У **взрывающихся** атак есть исходная клетка эффекта. Они используют те же правила что и \downarrow атаки. Если какая-нибудь линия эффекта от исходной клетки до цели заблокирована, то у цели есть укрытие.
- Атаки с **радиусом X** функционируют как взрывающиеся атаки.
- У атак **конусом** и **линией** есть точка, как начало эффекта. Они используют те же правила что и \nearrow атаки. Если какая-нибудь линия эффекта от исходной точки до цели заблокирована, то у цели есть укрытие.



Дистанционное укрытие

Для определения, есть ли укрытие от дистанционной атаки, атакующий выбирает угол одной из своих клеток. Если какая-нибудь линия от этой точки до любой части пространства цели блокируется стеной (или другим препятствием), то у цели есть укрытие. При нападении на Больших и ещё больших существ эти линии следует рисовать до всех клеток, занятых целью.

Рукопашное укрытие

Для определения, есть ли укрытие от рукопашной атаки, проверьте, блокируется ли какая-нибудь линия между двумя существами стеной (или другим препятствием). Любая такая линия предоставляет укрытие. Для Больших и ещё больших существ атакующий выбирает только одну из своих клеток для определения наличия укрытия.

Вычисление диапазонов и расстояния

При вычислении расстояния от одной клетки до другой, соседняя клетка всегда считается находящейся на расстоянии 1 клетки. Начинайте отсчёт от любой соседней клетки (даже по диагонали, если только это не угол стены) и обходите стены.

Большинство \downarrow атак нацеливаются на соседних существ. Существо, находящееся по диагонали от атакующего, но стоящее за углом, можно атаковать \downarrow атакой (однако оно получает укрытие).



Вычисление расстояния

Все соседние клетки считаются находящимися на расстоянии 1 клетка. При подсчёте обходите стены. Даже переход по диагонали считается как 1 клетка.

Благоприятные атаки

Благоприятные атаки это дополнительные **основные атаки** по врагу, находящемуся в соседней клетке. Существо может спровоцировать благоприятную атаку, выполнив некоторые действия. Некоторые атаки и особые силы могут провоцировать благоприятные атаки; все обстоятельства раскрываются ниже.

Выход из клетки, находящейся по соседству с врагом: Обычное перемещение из клетки, находящейся по соседству с активным врагом, провоцирует благоприятную атаку.

Некоторые особые виды перемещения, такие как толкание/тяга и скольжение, а также эффекты, использующие слово «место», не провоцируют благоприятные атаки.

Совершение \rightarrow или \rightarrow атаки: Совершение такой атаки, находясь по соседству с активным врагом, провоцирует благоприятную атаку.

Один раз в ход: Нет ограничения по количеству благоприятных атак, которые существо может выполнить за раунд, но их можно совершать лишь по одному разу за ход этого конкретного существа.

Расчёт времени: Если существо совершает благоприятную атаку в ответ на перемещение врага, то атака происходит после того как враг вознамерился покинуть смежную клетку, но до того как он это сделает. Остановите перемещение и совершите атаку; если враг выживает, он продолжает перемещение.

Если благоприятную атаку провоцирует атака или особая сила, то вначале проводится благоприятная атака. Существо продолжает действия, только если оно переживёт благоприятную атаку.

Укрытие в рукопашном бою: Рукопашное укрытие не предотвращает благоприятные атаки.

Линия видимости: Существо не может совершать благоприятные атаки если у него нет линии видимости до врага (смотрите Линия Видимости на странице 25).

Дозволенная позиция: Если существо оканчивает свой ход в недозволённой позиции вследствие благоприятной атаки от врага (или по другим причинам), переместите его на последнюю дозволенную позицию, которое оно занимало.

Модификаторы атаки

Некоторые ситуации могут модифицировать бросок атаки или ДС существа. Эти ситуации приводятся в нижеприведённой таблице.

Бонусы и штрафы Атаки обозначаются как «+X к Атаке» и «-X к Атаке» соответственно.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Атакующий стремительно атакует: +1 к Атаке

У атакующего есть боевое преимущество: +2 к Атаке

Цель беззащитна: Рукопашная атака автоматически попадает; дистанционная получает +4 к Атаке, повреждение обычное

У цели есть укрытие: -2 к Атаке

Атакующий не может увидеть цель: Цель невидима для этой атаки

Эффекты и Состояния

Многие атаки и особые силы накладывают длительные эффекты на цель или вводят её в особые состояния. Существуют стандартные состояния (смотрите на следующей странице); необычные состояния и эффекты описываются в тексте карточки.

Длительность: Если в правилах атаки или особой силы не сказано иначе, то состояния и длительные эффекты длятся до конца следующего хода затронутого существа.

Например, атака Ледяным Лучом из Волшебной палочки Дроу кроме повреждения холодом делает цель Замедленной:

☞ **Ледяной Луч:** (дистанция 10, 3 цели) +11 **прот.** ЗАЩ (Стойк); 25 повреждений холодом и Замедление (Скорость 2)

Для Замедления длительность не указана, так что оно действует на цели до окончания их следующих ходов.

Другие длительности описываются в тексте отдельных атак и особых сил.

Некоторые стандартные варианты описаны ниже:

• **До окончания следующего хода игрока:** Эффект оканчивается когда управляющий игрок закончит свой следующий ход (обычно активировав два существа).

• **До конца раунда:** Эффект оканчивается в конце раунда, до проверки инициативы следующего раунда.

• **До окончания сражения:** Эффект длится до конца сражения.

• **(Спасбросок оканчивает):** Эффект длится пока цель не совершит успешный спасбросок (смотрите ниже).

Состояние может длиться даже после смерти вызвавшего его существа.

Стандартные состояния: Многие эффекты создают стандартные состояния, не описываемые на карточке статистики. Ниже приводятся их эффекты.

• **Измлён:** Измленное существо предоставляет боевое преимущество всем атакующим его, не может фланкировать врагов и может действовать только в свой собственных ход. Оно не может совершать благоприятные атаки и использовать немедленные действия.

• **Пошатывается:** Как при Измлении, но кроме того Пошатывающееся существо не может использовать силы Командира и предпринимать действия атаки, отличные от основной атаки.

• **Ошеломлённый:** Как Измлённый, но кроме того Ошеломлённое существо не может предпринимать действия.

Ошеломлённое существо является **неактивным**.

• **Беспомощный:** Как Ошеломлённый, но кроме того † атаки против существа выдают автоматические попадания; прочие атаки получают бонус +4. Беспомощное существо является неактивным.

• **Обездвижен:** Обездвиженное существо не может само перемещаться, но во всём остальном может действовать как обычно (оно по-прежнему подвержено эффектам, толкающим, тянущим и иначе перемещающим его). Скорость Обездвиженного существа равна 0.

• **Сбит С Толку:** Сбитое С Толку существо действует случайным образом. Бросьте 1d20 и сверьтесь с нижеприведённой таблицей:

Бросок d20	Результат
1-5	Контролируется игроком
6-15	Не предпринимает никаких действий
16-20	Управляется противником

Сбитое с Толку существо может совершать только основные атаки и не может использовать особые силы (в том числе и силы Командира). Сбитый с Толку Командир не добавляет свой рейтинг Командира к броскам инициативы.

• **Обессиленный:** Атаки Обессиленного существа причиняют лишь половину повреждений.

• **Замедленный:** Скорость Замедленного существа уменьшается до 2.

Спасбросок: Состояния и длительные эффекты иногда позволяют спасбросок для их удаления. Некоторые эффекты на карточке заявляют, что «спасбросок оканчивает».

Спасбросок совершается в конце хода поражённого существа. Существа, находящиеся более чем под одним таким эффектом, могут выполнять по одному спасброску для каждого такого эффекта.

Спасбросок это бросок d20 без модификаторов. Сверьтесь с нижеприведённой таблицей.

Бросок d20	Результат
1-9	Эффект продолжает действовать
10-19	Эффект прекращается
20	Эффект, а также прочие эффекты, позволяющие спасбросок, оканчиваются

Параметры и Особые Силы

У многих существ есть параметры и особые силы. Самые распространённые описываются в глоссарии. Многие описаны на карточке статистики.

Складывание: Разные параметры и особые силы, предоставляющие бонусы или штрафы к одним и тем же показателям, обычно складываются. Однако не складываются дублирующие эффекты.

Параметры

Первая строка раздела Параметров всегда приводит список **ключевых слов**, важных в игровом процессе, таких как Добрый, Дварф, Огненный или Божественный. Параметры также включают бонусы к определённым видам Защиты, особые режимы передвижения, такие как Полёт, а также иммунитеты, устойчивости и слабости.

Многие параметры существа это стандартные свойства, описанные или в этой книге или в глоссарии.

Пассивность: Параметры не требуют действия для оказания эффекта. Они продолжают действовать даже если существо неактивно, пока оно не будет уничтожено.

Особые силы

Многие особые силы, такие как Мощная Стремительная Атака (предоставляет бонус к Повреждению при стремительной атаке), начинают действовать автоматически в некоторых условиях. Многие начинают действовать только когда вам это нужно. Другие для активации требуют действия равного передвижению или действие атаки; необходимое действие описывает текст силы.

Особые силы, требующие действия, можно использовать только в ход этого существа, а не во время ходов других существ. Только активное существо может использовать особые силы.

Силы Командиров

У каждого **командира** есть одна или несколько сил Командиров, которые он может использовать во время сражений.

Командир может использовать эти силы количество раз, зависящее от его рейтинга Командира. Количество точек (•) рядом с силой Командира указывает на количество использований, которое тратится на эту силу.

Силы Командира обычно не требуют действий, но все они указывают на то, когда их можно использовать. Вы не можете использовать одну и ту же силу Командира больше одного раза за ход одного и того же существа. Например, Жрец Пелора может использовать силу Командира для лечения живого союзника, который оканчивает свой ход в победной области. Он не может использовать её дважды для лечения того же союзника в конце хода союзника. Однако он может вылечить двух разных союзников, окончивших свои ходы в победных областях, одного после другого, или вылечить одного и того же союзника в разных раундах.

Так же как и особые силы, силы Командира не складываются сами с собой.

Когда два разных Командира одновременно пытаются использовать свои силы Командиров, первым действует командир с высшим рейтингом Командира. После этого другой командир решает, будет ли он использовать свою силу. В случае одинаковых рейтингов Командира каждый кидает 1d20; первым будет ходить обладатель высшего броска.

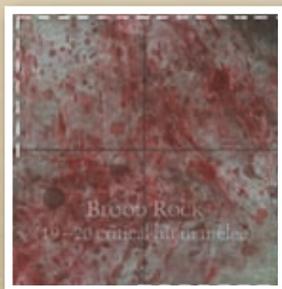
МЕСТНОСТЬ

Разные типы местности по-разному влияют на игровой процесс. Если возникает ситуация, в которой в одной клетке находится несколько типов местности, то в расчет берется только тот, который закрывает ее центр.

МЕСТНОСТЬ И БОЛЬШИЕ СУЩЕСТВА

Существа больше Среднего размера занимают несколько клеток. Большое существо считается находящимся на данном типе местности, если хотя бы одна из занимаемых им клеток находится в этой местности.

Оно испытывает сложности с перемещением, получает магические преимущества и т. д. в зависимости от типа этой местности. На большое существо одновременно может воздействовать несколько типов местности.



ЛЕС

Клетки леса считаются труднопроходимой местностью (см. ниже). Помимо этого, лес предоставляет укрытие от \curvearrowright атак. Линия видимости (но не линия эффекта) блокируется, если проходит через две стороны одной и той же клетки леса.



ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Щебень, груды сожженных других видов труднопроходимой местности замедляют движение. Передвижение по труднопроходимой местности происходит в два раза медленней. Труднопроходимая местность обозначается знаком (). Только клетки с этим знаком считаются труднопроходимой местностью. Небольшие детали, такие как разбросанные монеты и кости труднопроходимой местностью не считаются. Некоторые существа, например, летающие, телепортирующиеся, а также

роющие существа, передвигаются по труднопроходимой местности с обычной скоростью. Труднопроходимая местность не предоставляет укрытия.

Некоторые типы местности, например, лес (описан выше), считаются труднопроходимой местностью, обладая при этом своими уникальными эффектами.



Ямы

Следующие правила относятся ко всем клеткам, в названии которых встречается слово «яма» (например, Лавовая яма). Ямы не блокируют линии видимости или линии эффекта. Войти в клетку ямы может только летающее существо. Любое существо, закончившее свой ход в клетке ямы, считается уничтоженным.

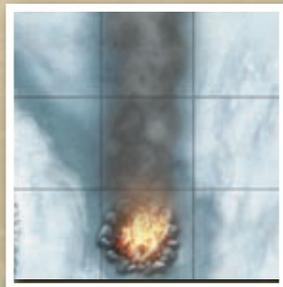
Существо может упасть в яму под воздействием эффекта (вроде толчка, притягивания или смещения), переносящего его в клетку ямы.

Действующее существо производит еще одну атаку (используя бонус атаки и ДС или Защиту от атак или энергии, используемой для перемещения цели); если эта атака успешна – цель уничтожена. Если же повторная атака терпит неудачу, контроллер цели перемещает цель в ближайшую разрешенную (legal) клетку. Если действие эффекта перемещает существо в яму и, при этом, не связано с броском атаки, контроллер цели перемещает цель в ближайшую разрешенную клетку.

Существа размера Большой и крупнее получают общий бонус +1 к ДС и защите против повторной атаки за каждую занимаемую ими клетку, не являющуюся провалом.

ДЫМ

Клетки дыма блокируют линию видимости, но не блокируют линию эффекта и не препятствуют передвижению. Существо, находящееся в клетке дыма невидимо со всех несмежных клеток. Само существо видит других существ лишь в смежных с ним клетках, существа в несмежных клетках для него невидимы.



СВЯЩЕННЫЙ КРУГ

Существо, которое находится в клетке, являющейся частью священного круга, получает +2 бонус к Атаке. Священные круги не оказывают никакого эффекта на передвижение.

СТАТУИ

Статуи замедляют передвижение. Стоимость движения через клетку со статуей равна 2 клеткам. Существо не может закончить движение в клетке со статуей. Статуи предоставляют укрытие от ✂ атак и не блокируют линию видимости (обзора).



ТЕЛЕПОРТЫ

Телепорты – одиночные клетки, считающиеся обычной местностью, за исключением следующих правил.

Во время хода любое активное существо, которое движется в клетку с телепортом или начинает в ней свой ход, может перенестись в любую другую клетку с телепортом и продолжить ход. Телепортацию можно совершить во время передвижения, она считается частью обычного действия и не заменяет атак существа. **Существо может телепортироваться только один раз за раунд.** Даже если у существа есть возможность сделать еще какое-либо действие, оно не может телепортироваться дважды в одном раунде. Существо может телепортироваться только в незанятую клетку с телепортом, не взирая на специальные способности, вроде Полета.



СТЕНЫ И НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Стены блокируют передвижение и линию видимости. Другие массивные объекты, вроде огромных валунов, влияют на существ несколько иначе, чем стены. Территория боевого поля, не размеченная линиями сетки, является непроходимой местностью. Иногда границы непроходимой местности отмечаются жирной линией. Существо не может совершать движение или атаковать через стену или непроходимую местность. Существо также не может двигаться по диагонали через угол или край стены. Проводите отсчет вокруг стен при определении зоны поражения эффектом. (См. диаграмму на стр. 31.) Существа могут двигаться по диагонали через угол диагональной стены.





ДИАГОНАЛЬНЫЕ СТЕНЫ И УКРЫТИЕ

Существа могут двигаться по диагонали через угол диагональной стены. При определении укрытия для существа, расположенного у диагональной стены, ... У Янь-ти и Дварфа нет друг от друга укрытия, а Янь-ти и Наемный меч имеют укрытие друг к другу. When determining cover for a creature along a diagonal wall, only consider the nonwall portions of that creature's space.

ДРУГИЕ ВИДЫ МЕСТНОСТИ

В некоторых полях боя встречаются виды местности, не описанные в этой брошюре. Правила для таких видов местности напечатаны на полях боя или описаны в сопроводительных правилах.

ПОЛЯ БОЯ В СТАРТОВОМ НАБОРЕ

В этот набор включены 4 поля боя. Каждое поле имеет особую местность, описанную в этом разделе.

Застава dwarфов: Зброшенная застава, стоящая напротив заводи/пруда и древней подземной крепости. (Река*, труднопроходимая местность, диагональные стены.)

Затопленные руины: В огромной пещере лежат частично затопленные руины древнего города dwarфов. Пара телепортов позволяет совершать неожиданные маневры. (Река*, труднопроходимая местность, телепорты.)

Храм в джунглях: Лес, поглощающий древний, пропитанный кровью алтарь юань-ти. (Лес, труднопроходимая местность, статуи, окровавленные камни, лечащий фонтан.)

Перекрестки и логово чудовища: В Пещерах Хаоса стоит разрушенная башня by a worn track. Неподалеку находятся пещеры, в которых живет племя кобольдов. Это два поля, размером в половину обычного поля боя, очень хорошо подходят для сражений небольшими отрядами (100 очков или меньше). (Лес, труднопроходимая местность.)

*См. описание на поле боя.

Сценарии и Варианты

Сценарий Штурм (описан ниже) приводит основные правила по сражениям. В этом разделе также приводятся несколько разнообразных сценариев и правила по игре с запечатанными наборами.

Упаковки бустеров. Дальнейшие выпуски могут добавить новые сценарии.

Штурм

В этом сценарии ценится боевая эффективность и ловкое маневрирование.

Количество игроков: Два.

Отряды: Стандартный размер отряда — 200 очков, хотя интересные сражения можно создать и с другими размерами отрядов. Можно использовать даже отряды с немного отличными размерами, но только если оба игрока согласны. Используйте правила создания отряда, приведённые на странице 14.

Без Огромных существ: Огромные и ещё большие существа не допускаются.

Настройка: Выберите боевую карту для вашего отряда до того как увидите отряд противника. Разложите, как это описано на странице 16.

Победа: Победа достанется первому игроку, набравшему **победные очки** в количестве, равном ограничению отряда: это 200 очков в 200-очковом сражении. Победные очки можно зарабатывать двумя способами.

Уничтожение вражеских существ. За каждое уничтоженное вражеское существо вы получаете победные очки, равные стоимости этих существ. **Уничтожение** существа означает его убийство или его удаление с боевой карты другим способом.

Занятие победных областей. Ваши **победные области** обычно (но не всегда) находятся на вражеской стороне боевой карты. В конце каждого раунда, если одно или несколько ваших существ находится в победных областях, то вы получаете победные очки. В 200-очковом сражении награда составит 10 победных очков. Все могут зарабатывать победные очки таким способом, но не больше чем указанная награда за раунд. Существо, занимающее несколько клеток, считается находящимся в победной области, если хоть какая-нибудь его часть находится в клетке этой области.

Разборка ничьи: Если ни одно существо не повреждало вражеских существ, не совершало бросков атак и не заставляло вражеских существ совершать спасбросок в течение 10 последовательных раундов, то победителем станет игрок с наибольшим количеством победных очков. Если и здесь ничья, то победителем будет игрок, чьи существа находятся ближе к центру карты. Если и здесь ничья, то побеждает игрок с самым дорогостоящим существом, находящимся рядом с центром карты.

Охота за головами

В этом сценарии те же правила что и в сценарии «Штурм», но вы получаете дополнительные очки за уничтожение существ.

В 200-очковом сражении каждый уничтоженный враг принесёт дополнительно +5 победных очков (сверх обычной стоимости).

Неоспоримая победа

В этом сценарии правила как в сценарии «Штурм», но вы получаете победные очки за захват победных областей только если в этой победной области нет вражеских существ.

В 200-очковом сражении вы получаете 5 очков за каждую занятую вами неоспоримую победную область. Вы можете получать очки за несколько занятых победных областей.

Вариант: Вы можете создать свой собственный сценарий, скомбинировав условия победы из сценариев Неоспоримая Победа и Охота За Головами. В таком варианте отряды ограничены не двумя сотнями очков, а 250 очками.

Игра запечатанными наборами

Можно быстро начать игру, раскрыв бустер **D&D Miniatures Game** и взяв отряд который попадётся. Играя прямо из набора, игнорируйте ограничения по фракциям отряда.

Количество игроков: Любое.

Отряды: Каждый игрок открывает два запечатанных бустера и составляет из миниатюр 200-очковый отряд. Для существ, имеющих эпические версии, используйте стандартную версию (с низкой стоимостью).

В игре с запечатанными наборами не существует ограничений по фракциям отряда и мировоззрению. Используйте фракцию и мировоззрение отдельных существ при определении эффектов параметров и особых сил, таких как Злая Душа.

Уникальные существа: Если вы получили несколько копий Уникальных существ (смотрите на странице 47), игнорируйте ограничение, разрешающее иметь только одно уникальное существо в отряде.

Победа: Используйте условия победы из сценария Штурм.

Многопользовательские сражения

Боевые карты из этого Стартового Набора созданы для двух игроков, но можно сражаться и несколькими отрядами.

Самый простой многопользовательский вариант — это игра командами, когда два и более игрока используют одну и ту же стартовую область и совместно борются с другой командой. Победные очки считайте для всей команды и играйте до заранее оговорённой суммы очков; 200 очков для быстрой игры, 300 для долгой, 400 для затяжной.

Вы также можете играть так, чтобы каждый был сам за себя, а победа достанется игроку, первому набравшему 200 очков (или тому, у кого останется в живых последнее существо). Для таких сражений возьмите две карты, хорошо совпадающие друг с другом (такие как Аванпост Дварфов и Затопленные Руины из Стартового Набора). Положите карты рядом, а отряды игроков разместятся в противоположных углах. Сделайте проверку инициативы, чтобы выбрать, кто где начнёт. Разместите своих существ в пределах 4 клеток от выбранного вами угла.

В многопользовательской игре без команд, если вы уничтожите своё собственное существо атакой или особой силой, все ваши противники разделят между собой победные очки за это существо, округляя в меньшую сторону.

ГЛОССАРИЙ

Данный глоссарий объясняет игровые термины (обычно указанные жирным текстом, когда они впервые упоминаются в книге). В нем содержится детальная информация по определенным способностям и специальным возможностям, которые слишком объемны для описания на стат-карточках, а также пояснения к ним.

Указания по прочтению записей

X: Обозначает переменное числовое значение. Например, "ШАНС ПРОМАХА X" указывает на способность "ШАНС ПРОМАХА" без привязки к конкретному числу. У существа будет конкретное значение этого шанса, такое как "ШАНС ПРОМАХА 11".

ЗАГЛАВНОЕ: Слова, написанные ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ, такие как "СУЩЕСТВО" или "УРОН", заменяют переменные показатели. Таким образом, "Иммунитет к УРОНУ" означает, что существо не получает урон от повреждений этого типа, но сам тип урона при этом не указывается. Например, у Иммолита есть иммунитет к яду.

В записях "это существо" означает существо, совершающее атаку или использующее спец-силу (способность).

Описания

+X ЗАЩ (НАЗВАНИЕ): Если атака противостоит защите (Воля, Стойкость или Реакция), то существо с этой способностью получает бонус +X к указанной защите. Например, существо с +4 ЗАЩ (Стойкость) получает бонус +4 к защитам от атак и талантов, нацеленных на ЗАЩ (Стойкость).

ДС (АС): (Характеристика существа) Доспехи. Число, отображающее способность существа избежать попадания от атаки. Смотрите стр. 13.

Кислота (acid): Тип повреждений.

Действие (acting): Действующее существо, это существо, которое сейчас перемещается, атакует или создает эффект. Действующий игрок это тот игрок, в отряде которого состоит действующее существо.

Обычно действующее существо это существо, чей ход сейчас идёт, но в некоторых случаях (как в случае провоцированных атак) существо может действовать и не в свой ход.

Активация (activate): Когда Вы активируете одно из своих существ, оно совершает ход в этом раунде. Смотрите "Активация существ" на странице 19.

Активное (active): Активное существо не является неактивным (смотрите ниже "неактивное").

Соседнее (adjacent): Занимающее клетку, смежную с текущим пространством (даже по диагонали). Клетки, разделённые стеной, не считаются соседними, но если это всего лишь угол стены, то клетки всё равно считаются соседними.

Союзник/союзное существо (ally/allied creature): Союзники это другие существа из того же отряда или отрядов ваших товарищей по команде. Существо не является союзником самому себе.

Зональная (area): Тип атаки. Обычно зональные атаки воздействуют на нескольких существ, занимающих группу клеток вдалеке от Вас. Использование Зональных атак провоцирует атаки.

Атака (Attack): Число, указывающее способность существа попадать атакой в сражении. Смотрите страницу 13.

атака/бросок атаки (attack/attack roll): Попытка использовать один из вариантов, перечисленных в разделе атак на карточке существа. Обычно для этого требуется действие атаки, но атака может быть вызвана и другими эффектами, например, перемещением существа. Смотрите страницу 22.

стандартная атака (basic attack): Первый из вариантов атак из раздела Атак на карточке существа. Существа используют стандартную атаку при броске и совершении провоцированных атак. У существ, у которых в карточке нет записей в разделе Атак, нет и стандартной атаки.

поле боя (battle map): Лист с изображением поля боя, расчерченный в клетку с шагом 1 дюйм (2,5 см), где обозначены стартовые и победные зоны для враждующих сторон.

Окровавлено (Bloodied): Существо, количество хитов которого равно или меньше половины его начальных хитов, считается окровавленным.

Роющее (Burrow): Это существо может вместо перемещения по земле перемещаться под землёй. Если оно решает копать, то использует этот режим во всех перемещениях этого хода, используя свой показатель скорости. Смотрите "Рытьё" на странице 20.

стремительная атака (charge): Существо при некоторых условиях может использовать действие атаки для стремительной атаки врага, получая бонус +1 к броску атаки. Смотрите "Стремительные атаки" на странице 28.

ближняя (close): ← Тип атаки. Обычно ближние атаки воздействуют на существ, находящихся в области, исходящей от действующего существа, такой как взрыв

или конус. Использование ← атаки не провоцирует атаки от врагов.

холод (cold): Тип поврежденных.

боевое преимущество (combat advantage): Атакующий, имеющий над целью боевое преимущество, получает против него +2 к Атаке. Боевое преимущество существу могут дать самые разные тактические ситуации. Смотрите "Боевое преимущество" на странице 28.

Шанс Промаха X (Conceal X): Когда враг совершает по этому существу ↓ или ↘ атаку и судя по результату попадает (но нет критического попадания), он должен ещё раз бросить 1d20.

Если результат второго броска равен или превышает X, то атака попадает, а в противном случае автоматически промахируется. Если Шанс Промаха существу предоставляют несколько эффектов, то используется только самый сильный из них.

Критическое попадание автоматически попадает по такому существу.

конус (cone): Приблизительно треугольная область действия некоторых ← атак (смотрите "Типы атак" на странице 26). В этой книге приводятся два шаблона для конусов разного размера (маленького и большого). Можете сделать с них фотокопии и вырезать для использования.

У каждого шаблона есть три возможных исходных клетки (обозначены стрелками). При использовании конуса поместите шаблон так, чтобы одна из исходных клеток находилась на углу пространства действующего существа. Клетки в шаблоне конуса должны совпадать с клетками на поле боя. Существа в зоне конуса попадают под действие атаки только если от исходной клетки до них есть линия воздействия.

В замешательстве (Confused): Состояние. Смотрите на стр 33.

Укрытие (cover): Атака против ДС или Защ (Reак) получает -2 штраф, если нацелена на врага за укрытием. Вражеские существа и различные типы местности дают укрытие. Смотрите про укрытие на стр. 29.

Критическое попадание (critical hit): Если на кубике при броске атаки выпадает 20, происходит автоматическое попадание, которое наносит двойные повреждения. У некоторых существ есть иммунитет к критическим попаданиям, но 20 на кубике в любом случае обозначает автоматическое попадание. См. стр. 25.

Урон (Damage): Отображенное число указывает на количество урона, нанесенного атакой.

урон (damage): Большинство атак причиняет урон. Иногда у урона есть определённый тип, такой как "Огонь". Тип указывается после Урона.

Если эффект, такой как от спец-силы или умения, предоставляет увеличение урона без указания типа, то дополнительный урон будет того же типа, что и основной урон. Если существо уже причиняет несколько видов урона, то владелец существа может сам выбрать, какой тип урона он будет увеличивать.

удвоенный урон: Когда атака или спец-сила причиняет удвоенный урон, увеличьте все цифры Урона в тексте в два раза. Продолжительный урон не удваивается. После вычисления суммы урона примените устойчивость (сопротивление).

половинный урон: Когда Вы делите урон пополам, округляйте до ближайшего меньшего числа, кратного пяти. Например, половина от 15 единиц урона будет равна 5. А половина от 5 единиц урона равна 0.

Повреждено (damaged): Существо, чьи хиты ниже начальных, повреждено.

Измученное (Dazed): (Состояние) Смотрите стр. 33.

ЗАЩ/Защита (DEF/Defense): (Параметр существа) Некоторые атаки вместо ДС направлены на Защиту существа. Эти атаки отображают вид Защиты (Стойк, Реак или Волю). У некоторых существ есть бонусы к определенным Защитам. Смотрите стр. 13.

Убито/уничтожено (destroy/destroyed): Существо уничтожено если его Хиты снижены до 0 или ниже. Также некоторые эффекты могут мгновенно уничтожить существо. Уберите уничтоженные существа с поля боя.

Эффект (effect): Этот основной термин применяется к результатам атак, специальных возможностей и способностей, а также эффектам командира и иным эффектам, создаваемым местностью или существом.

Уничтожено (eliminated): Убитые или иным способом убранные с поля боя существа считаются уничтоженными. Они приносят победные очки тому игроку, кто их уничтожил. Если игрок убивает свое или свои существа, то оппонент получает половину победных очей за него (них). Если эффект (но не условие сценария) каким-то образом возвращает уничтоженное существо в игру, игроки, получившие за него победные очки, теряют эти очки.

Обессилено (Enervated): (Состояние) Смотрите стр. 33.

Враг/вражеское существо (enemy/enemy creature): Существо из отряда оппонента.

Эпическое (epic): У некоторых очень сильных существ есть две разных карточки, одна из которых используется в сражениях на 200 очков, а другая отражает истинную мощь существа. Эта более сильная разновидность существа называется эпической и её можно использовать только в тех сражениях, в которых такие существа дозволняются.

Злое (Evil): (Мировоззрение) У карточки статистики существа со злым мировоззрением черная окантовка, а в Параметрах стоит ключевое слово Злое.

огонь (fire): Тип повреждений.

фланкирующий/фланкируемый (flanking/flanked): Два активных союзника, стоящих с противоположных сторон клетки с врагом, фланкируют его. Они получают +2 бонус к атакам, проводимых по фланкируемому существу. Смотрите Фланкирование на стр. 29.

Полет (Flight): Вместо передвижения по поверхности, это существо летает над полем битвы. Его скорость отражена на карточке с префиксом «П». Смотрите Полет на стр. 20

получает (gains): Эффект дает существу новую способность, возможность, или накладывает на него состояние.

Доброе (Good): (Мировоззрение) У карточки статистики существа с добрым мировоззрением белая окантовка, а в Параметрах стоит ключевое слово Доброе.

лечит X ХП (heal X HP): Этот эффект убирает с поврежденного существа X повреждений. Он не может поднять ХП существа выше за стартовые. Некоторые эффекты лечения применимы только на живых существ.

Беспомощное (Helpless): (Состояние) Некоторые ситуации или эффекты делают существо Беспомощным. Смотрите стр. 33. Другие существа могут свободно проходить через клетку с Беспомощным существом, но не могут в ней завершать свое передвижение.

Скрытное (Hide): Если у существа есть укрытие от врага, находящегося в не смежной с ним клетке, то оно невидимо для этого врага.

хиты (HP/hit points): (статистика существа) На карточке существа указаны

его хиты. Существо, чьи хиты опускаются до 0 считается уничтоженным. Существо, чьи текущие хиты ниже полных, считается Повреждённым; когда текущие хиты опускаются до половины от исходных, существо становится Окровавленным.

временные хиты: Некоторые эффекты предоставляют временные хиты, которые учитываются отдельно от обычных хитов. Вычитайте урон из временных хитов существа до уменьшения настоящих хитов. Получение временных хитов это не лечение (так что, например, Окровавленное существо, получившее временные хиты, всё равно останется Окровавленным). У неповреждённого существа тоже могут быть временные хиты.

Временные хиты из одного и того же источника (такого как одна и та же спец-сила) не складываются. Утраченные временные хиты нельзя восстановить с помощью лечения.

Огромное (Huge): Огромное существо занимает на поле боя 3 клетки в ширину и 3 клетки в длину.

Незамедлительное (immediate): Определённые специальные силы или другие эффекты прерывают текущее действие. Выполняйте незамедлительный эффект перед выполнением иницирующего его условия или текущим действием.

Обездвижено (Immobilized): (Состояние) Смотрите стр. 33.

Иммунитет к ЭФФЕКТУ (Immune EFFECT): Данное существо невозможно поразить указанной атакой или типом повреждений, специальной способностью или состоянием. Несколько иммунитетов отражено в одном параграфе и разделено запятыми, например, у существа способность иммунитета к атакам огнем, холодом. Иммунитет к Холоду, огню. Если существо с иммунитетом подверглось нескольким эффектам, у него иммунитет только к обозначенному типу

повреждений или эффекту; остальные эффекты работает нормально. Например, существо с Иммунитетом к Холоду переносит 25 повреждений Холодом, и получает состояние ОШЕЛОМЛЕННОЕ. Оно становится Ошеломленным, даже если и не перенесло повреждений.

в клетке (in a square): Существо расположено в клетке, если хотя бы часть занимаемого им пространства расположена в этой клетке.

в местности (in terrain): Существо в этой разновидности местности, если хотя бы часть из занимаемой им площади расположена в этой местности.

неактивное (inactive): Неактивное существо не способно выполнять действия или применять способности, как в свой ход, так и в ходы других существ. Оно как обычно может выполнять спасброски.

Бессубстанциионное (Insubstantial): Существа данного типа переносят лишь половину повреждения от всех типов атак за исключением критических попаданий.

Невидимое (Invisible): Другие существа не обладают линией видимости к этому существу. Враги не могут его выбирать в качестве своей цели для своих ⚔ атак. У этого существа Скрытность 11 против атакующих, которые его не видят, и +2 к атаке по защищающимся, которые его также не видят. Враг не может совершать спровоцированные атаки против невидимого существа.

ключевое слово (keyword): Первая строка секции Параметров на карточке существа отражает одно или несколько ключевых слов, таких как мировоззрение или роль существа на поле боя. Они необходимы для определения, как поражается существо определенными способностями или возможностями. Все ключевые слова разделены между собой жирной точкой (•).

Большое (Large): Большое существо занимает на поле 2 клетки в длину и 2 клетки в ширину.

Уровень (Level): (Статистика существа) Иногда уровень существа важен при определении подвержено ли оно определенным способностям или силам. См. стр. 13.

молния (lightning): Тип повреждений.

линия X (line X): Зона поражения некоторых видов ⚔ атак (смотрите Типы Атак на стр. 26). Атака поражает существ в линии, на указанное число клеток.

линия эффекта (line of effect): Линия эффекта часто то же самое что и линия видимости (см. ниже). Некоторые особые способности и типы местности могут блокировать линию эффекта: они препятствуют атаке клетки, но не блокируют линию видимости к клетке.

линия видимости (line of sight): Если нет на пути стен (или подобной блокирующей местности) то два существа имеют между собой линию видимости. Если вы можете провести хотя бы одну линию между двумя существами, и она не касается стенки, то они видят друг друга. Смотрите диаграмму на стр. 25.

В определенных ситуациях, например невидимость или дым, линия видимости также блокируется.

живое (living): Все существа - живые, за исключением тех, где указано Нежить или Механизм.

Среднее (Medium): Среднее существо занимает 1 клетку.

Рукопашная (melee): ⚔ Вид атаки. Рукопашные атаки обычно направлены на противников в смежных клетках с существом. Использование ⚔ атаки не провоцирует благоприятных атак.

Передвижение (move): Во время своего хода существо может применить действие передвижения, чтобы переместится на свою Скорость. Оно может заменить

действие атаки, и может продвигаться на двойное расстояние за ход. Иногда некоторые спец-силы могут затребовать действие передвижения для активации. Смотрите Передвижение на стр. 19.

ближайшее (nearest): Некоторые атаки или силы могут быть нацелены лишь в ближайшее существо, врага или союзника. (Прежде чем выбрать ближайшую цель, укажите, на кого будет направлена сила, врага или союзника).

↔ или ✨ атаки или особые силы, которые можно нацелить в ближайшее существо, должно включать ближайшее существо в зоне поражения. Сила или атака, направленная на нескольких существ, должна в качестве одной из целей обязательно включать ближайшее существо.

некротическое (necrotic): Тип повреждений.

продолжительное X ПОВРЕЖДЕНИЕ (ongoing X DAMAGE): (Состояние) Это состояние наносит повреждение существу каждый раз, когда вы его активируете. Например, продолжительно повреждение огнем на X, повреждает его пламенем каждый раз, когда существо активируется. Существо может быть подвержено сразу нескольким продолжительным повреждениям, но одинаковые типы повреждений не суммируются между собой, берется самое высокое из них.

оппонент (opponent): Игрок, против которого вы играете.

Благоприятная атака (opportunity attack): Одна, обычная незамедлительная атака, которую существо проводит по рядом передвигающемуся врагу. Проведение ♣ или ♠ атак также провоцирует благоприятные атаки от врагов. Смотрите Благоприятные атаки на стр. 31. Благоприятная атака проводится по вашему усмотрению (можете не выполнять).

Фазирующее (Phasing): Данные существа игнорируют труднопроходимую местность,

и могут проходить сквозь стены, прочую блокирующую передвижение местность и врагов. Оно все равно должно завершать передвижение в легальной клетке.

место (place): Некоторые эффекты телепортируют существо в другую клетку на поле боя. Эти эффекты используют слово «место». Перемещение существа в новую клетку не считается передвижением, и не провоцирует благоприятную атаку.

психическое (psychic): Тип повреждений.
толкнуть/подтянуть (push/pull): Определенные атаки или способности отталкивают или подтягивают существ к действующему существу. Толкаемое/подтягиваемое существо не можно передвигать в или через клетку занятую любым другим существом или статуей, или через стены. Толкаемые или подтягиваемые существа не провоцируют благоприятные атаки. Они игнорируют любые затраты при передвижении на разной местности.

толкнуть (push): Существо отталкивается от действующего существа, и должно передвинуться в дальние клетки от действующего существа.

подтянуть (pull): Существо подтягивается к действующему существу, и должно передвинуться в ближние клетки к действующему существу.

радиус X (radius X): Зона для некоторых видов ✨ атак (смотрите Типы Атак, стр. 26). Эта атака поражает всех существ в X клетках и в линии эффекта от исходной точки. Исходная клетка должна быть в линии видимости действующего существа и в диапазоне (если ограниченное).

диапазон X (range X): Этот эффект поражает всех союзников и врагов в пределах X клеток, и в линии видимости активирующего существа.

дистанционная (ranged): ♠ Вид атаки. Дистанционные атаки обычно поражают одного или более врагов на расстоянии. Применение ♠ атак провоцирует благоприятную атаку.

Диапазон X (Reach X): Это существо способно проводить рукопашные атаки по врагам, которые расположены в X клетках от него. Смежные клетки всегда считаются как Диапазон 1; для не смежных клеток определяйте укрытие по стандартным правилам. Эта способность не позволяет существу фланкировать или проводить благоприятные атаки по существам, которые не в смежных с ним клетках. Также это не позволяет существу останавливаться при стремительной атаке в других клетках помимо смежной. Существо, применяющее Диапазон для атаки на расстоянии, не создает фланкирующих условий.

заменяет (replaces): Некоторые специальные силы используют выражения как: «заменяет действие атаки» или «заменяет действие передвижения». Применение данной силы занимает указанное действие в ход существа. Например, существа активирующее силу, которая заменяет действие атаки, не может провести еще одной действие атаки в свой ход.

переворот (reroll): Иногда какая-то способность или специальная сила может дать вам возможность перебросить кубик, чтобы получить новый результат. Однако вы не можете перебрасывать кубики, связанные с установкой сценария или с существами или предметами, не управляемыми никем из игроков.

Когда вы совершаете переворот, вы обязаны принять результат второго броска.

Противостоят X ПОВРЕЖДЕНИЙ (Resist X DAMAGE): Если это существо переносит повреждения донного типа, снизьте повреждения на X.

раунд (round): Сражение отыгрывается по раундам. Во время раунда игроки поочередно ходят, активируя своих существ. См. стр. 17.

округление (rounding): Округляйте дроби вниз, если не указано другое.

Скаут (Scout): Вместо установки этого существа в вашей зоне старта на начало боя, вы можете установить его в любой зоне победы, в которой нет других

существ. В одной и той же зоне победы не может быть сразу установлено два Скаута. Если существо входит в игру после первого хода, то оно выставляется как любое другое существо.

спасбросок (save): Множество состояний или продолжительных эффектов позволяют существо провести спасбросок в конце его хода, чтобы завершить эффект. Это отмечено как (спасбросок завершает) на карточке статистики. Смотрите Спасброски на стр. 33.

на себя (self): Данная способность или сила воздействует только на активирующее ее существо.

смещение (shift): Существо может сместиться, переместившись в свой ход на 1 клетку на свободное место. При смещении существа не провоцируют атаки. Местность, замедляющая перемещение, не позволяет совершить смещение. Смотрите "Смещение" на странице 20.

в поле зрения (sight): Этот эффект можно нацелить в любое существо, которое находится в линии видимости у действующего существа.

мгновенные эффекты (simultaneous effects): Если несколько эффектов происходят в одно и тоже время, воспроизводите их один за другим. Обычно не имеет значения в каком порядке они происходят. Но если это важно, то следуйте этому порядку:

по выбору игрока: Если несколько эффектов применимы к одному или нескольким существам игрока, то он определяет их порядок, и проводит эффекты от одного существа за раз.

Игрок, чье существо выполняет ход (player whose creature is taking a turn): Если эффекты происходят на существах, которым управляют несколько игроков, игрок, чье существо ходит на данный момент выбирает первым. Он или она распределяет все эффекты по своим существам поочередно. Затем эффекты на своих существ распределяет игрок по левую руку от первого игрока и т.д.

размер (size): Категории размеров существ: Крошечное, Маленькое, Среднее, Большое и Огромное.

скольжение (slide): Этот эффект подобен толканию/подтягиванию (смотрите ниже), но передвигаться можно в любом направлении.

Замедленное (Slowed): (Состояние) Скорость замедленного существа ниже на до 2 (если она выше 2). Если скорость существа уже ниже 2, то оно продолжает двигаться со своей обычной скоростью. Смотрите стр. 33.

Маленькое (Small): У маленького существа подставка менее 1 дюйма, но оно все равно занимает 1 клетку на поле боя.

область (space): Занимаемая клетка(ки) существом.

Скорость (Speed): (Показатель существа) Число клеток, на которое может передвигаться существо. Смотрите Передвижение на стр. 19.

суммирование (stacking): В целом, все эффекты суммируются друг с другом. Однако есть и исключения. Ни один из продолжительных эффектов не суммируется друг с другом, и бонус или штраф от одинакового эффекта. Вполне естественно получить несколько бонусов с +2 от разных эффектов. Но вы не получите +4 к атаке от двух применений того же эффекта. Существо уже обладающее некоей способностью, получит лишь ее усиление (например, если есть Устойчивость к Огню 5 и получает Устойчивость к Огню 10, то станет лишь Устойчивость к Огню 10, а не 15).

Изнеможенное (Staggered): (Состояние) Смотрите стр. 33.

Ошеломленное (Stunned): (Состояние) Смотрите стр. 33.

раскат (thunder): тип повреждений.

Крошечное (Tiny): Подставка у крошечного существа менее 1 дюйма (2,5 см), но оно все равно занимает 1 клетку.

ход (turn): Это словно относится как к ходу игрока, так и существа. В каждый ход игрока, игрок активирует своих

существ.

Активированное существо выполняет свой ход, выполняя действие атаки и передвижения.

Уникальное (Unique): В вашем отряде может быть только одно существо со значением Уникальное. Различные версии разнообразных уникальных существ (с одинаковым именем, но разными званиями, как, к примеру Пэт, Человек воин и Пэт, Человек чемпион) принимаются как одно и то же существо. Каждый из ваших оппонентов и напарников могут выводить свою версию Уникального существа.

зона победы (victory area): Каждая из карт обладает победными зонами, где обозначенный игрок получает победные очки, находясь на ней. Существа с определенными способностями, как, к примеру, Странствующее Чудовище, вместо стартовых зон может выставляться в зонах победы вначале игры.

победные очки/ПО (victory points/VP):

Вы можете получать победные очки за уничтожение врагов, или если заняли победные зоны (смотрите Сценарии и варианты на стр. 39). Особые сценарии могут давать победные очки и в иных ситуациях. Победные очки обозначены как «ПО» на карточках статистики.

Уязвим к X ПОВРЕЖДЕНИЙ (Vulnerable X DAMAGE): Если такое существо перенесло повреждения обозначенного типа, повысьте его на X.

Странствующее чудовище (Wandering monster): Вместо установки этого существа в вашей стартовой зоне на начало боя, разместите его в любой из победных зон. Если существо входит в игру после первого хода, то оно выставляется как любое другое существо.

Построение отряда (Warband Building): (Способность командира) С этой способностью вы можете вводить в отряд существ, которые нарушают одно или несколько правил по ограничению создания отрядов. Обычно это позволяет вам игнорировать ограничения по фракциям.

ранение (wound): Вид повреждения.

Основы игры

Это краткое описание основ боя. Для получения более подробной информации смотрите полные правила.

Основы создания отряда

см. стр. 14

- Сумма 200
- Все существа принадлежат к одной фракции
- Не более 10 существ
- Существо не должно быть дороже 150 очков
- 1 поле боя

Подготовка к битве

см.стр. 16

1. Предъявите свои отряды и желаемое поле боя.
2. Бросьте d20 (тот, у кого самый большой Командный рейтинг, бросает дважды). Игрок, у которого выпало больше, выбирает поле боя, на котором будет проходить игра.
3. Другой игрок выбирает стартовую зону.
4. Игрок, у которого выпало больше, расставляет отряды в своей стартовой зоне.
5. Второй игрок расставляет свой отряды в своей стартовой зоне (зонах).

Проведение раунда

1. Бросьте d20 (обладатель наивысшего Рейтинга Командира совершает два броска). Игрок с высшим результатом выбирает, кто будет ходить первым.
2. Ход первого игрока: Активируйте 1 существо.
3. Ход следующего игрока: Активируйте 2 существа, по одному за раз.
4. Ход первого игрока: Активируйте ещё 2 существа (кроме тех что уже были активированы в этом раунде).
5. Ход следующего игрока: Активируйте ещё 2 существа (кроме тех что уже были активированы в этом раунде). Продолжайте совершать шаги 4—5, пока не будут активированы все существа.
6. Когда все существа были активированы, раунд заканчивается. Начните всё с шага 1.

Порядок хода

см.стр. 18

При активации существо может выполнить одно из приведенных ниже действий в любом порядке:

- Действие равное передвижению
- Действие атаки