

AGES 12+

STAR WARS

MINIATURES

ADVANCED RULES



Все это и много больше - только в
 «Лавочке Ская»
 Лавочка Ская
 интернет магазин миниатюр
<http://allminiatures.ru/shop>

Все это и много больше - только в
 «Лавочке Ская»
 Лавочка Ская
 магазин миниатюр
lavr.ru/shop

Лавочка Скай
Интернет магазин миниатюр
miniatures.ru

Лавочка Скай
интернет магазин миниатюр

<http://allminiatures.ru/shop>

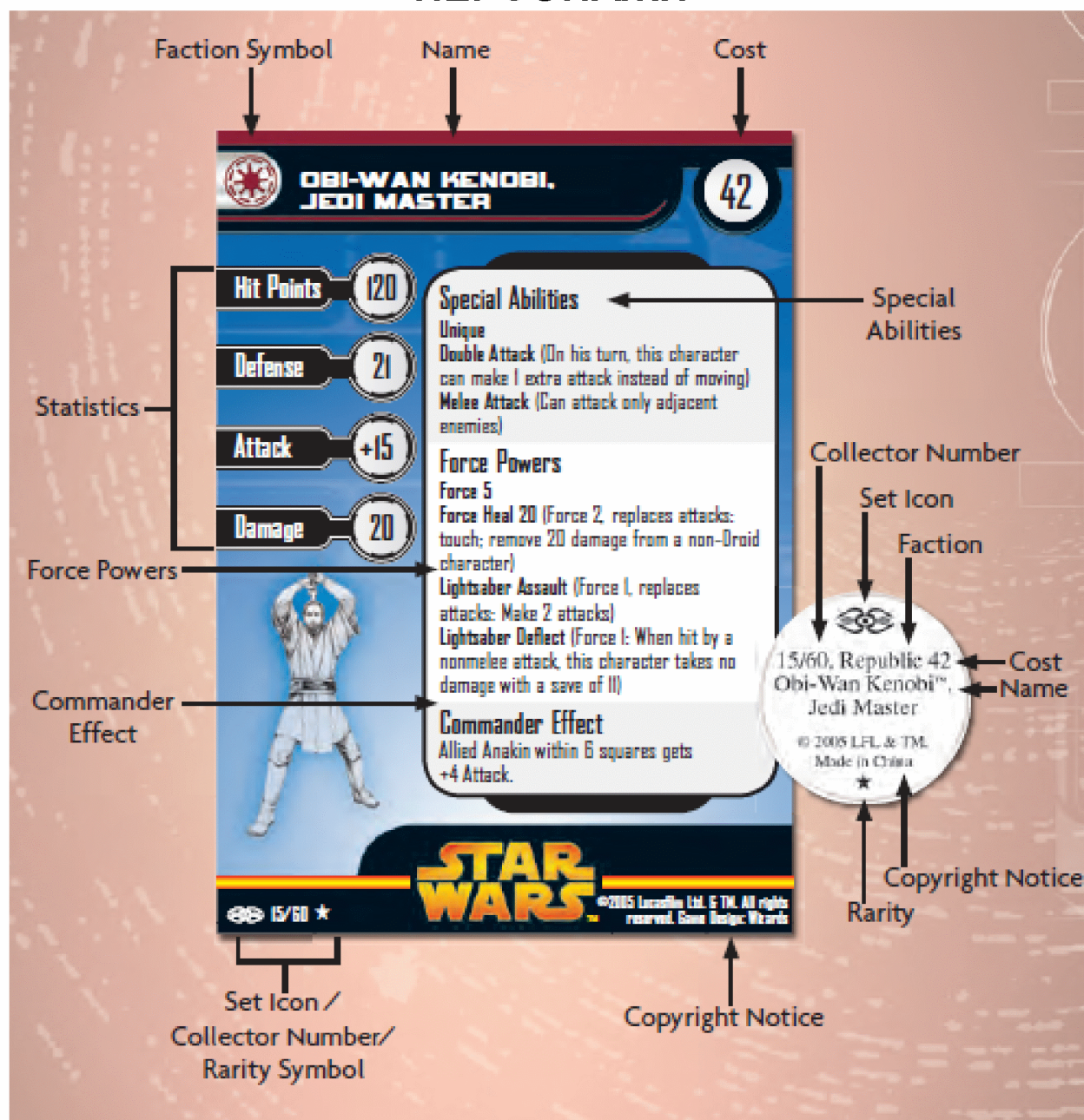
WAR DROID

Star Wars: Miniatures

Этот буклет описывает полные правила быстрой тактической игры, с использованием миниатюр из мира *Star Wars*.

В этой игре на боевом поле сходятся два отряда. Побеждает игрок, чей отряд победил всех вражеских персонажей.

ПЕРСОНАЖИ



Каждая миниатюра представляет собой определенного персонажа из мира *Star Wars*. Каждый персонаж описывается специальной карточкой персонажа, на которой написаны его характеристики. Они бывают следующие:

Имя (Name). Имя на карточке должно совпадать с именем на подставке миниатюры.

Знак фракции (Faction Symbol). Ваш отряд принадлежит одной из фракций, знак которой изображен на карточке. Подробнее о фракциях будет рассказано ниже. Заметим, что персонаж фракции *Fringe* может сражаться на стороне любой другой фракции.

Стоимость (Cost). Количество очков, которые суммируются для всего отряда. Стоимость отряда не должна превышать 100 очков.

Hit points. Показывает, сколько повреждений может получить персонаж, прежде чем будет убит. Когда HP достигает 0, персонаж считается убитым и убирается с поля.

Defense. Показывает, насколько трудно поразить этого персонажа. Чтобы нанести повреждения, противник должен выбросить на кубиках сумму, равную или больше *Defense*.

Attack. Мера эффективности персонажа в бою. Чтобы поразить противника, игрок должен бросить Д20 и прибавить к нему эту величину. Результат должен быть равен или больше чем *Defense* цели.

Damage. Показывает, какое повреждение наносит противнику удачная атака.

Special Ability. Это могут быть самые разные особенности, бонусы или штрафы, которые могут заменять базовые правила.

Force Powers. Первая строка "Force X" показывает, сколько Пунктов Силы - П.С. (Force Points) персонаж имеет, для того чтобы задействовать Силу. Какие именно Силы Приёмы он имеет, что они делают и сколько они "стоят" указано ниже. Любой форсюзер может потратить П.С. для переброски любого своего броска кубиков или чтобы двигаться быстрее. Некоторые форсюзеры только это и умеют.

Commander Effect. Некоторые персонажи могут положительно влиять на весь остальной отряд. Эти свойства описаны в этой строке.

Слева снизу мы видим строчку, в которой изображены

- значок сета
- номер персонажа в сете / кол-во персонажей всего в сете
- значок, указывающий уникальность миниатюры.

На некоторых картах приводится краткое описание персонажа.

Эры мира Star Wars

История мира *Star Wars* в нашей игре представлена 5 эрами. Для игры, нужно чтобы отряды и персонажи принадлежали к одной эре. Этот выбор так же определит, к какой стороне Силы примкнет ваш отряд. Эры бывают:

*Старая Республика.
Рождение Империи*



Эра Восстания



*Новая Республика
Новый Орден Джедаев*

При составлении отряда необходимо определиться к какой фракции он будет относиться. Основное деление, разумеется, происходит по сторонам Силы. Это выглядит следующим образом:

Эра	Светлая сторона	Темная сторона
Старая Республика	Старая Республика	Ситы
Рождение Империи	Республика	Сепаратисты, Империя
Эра Восстания	Повстанцы	Империя
Новая Республика	Новая Республика	Империя
Новый Орден Джедаев	Новая Республика, Империя	Ююжань Вонги

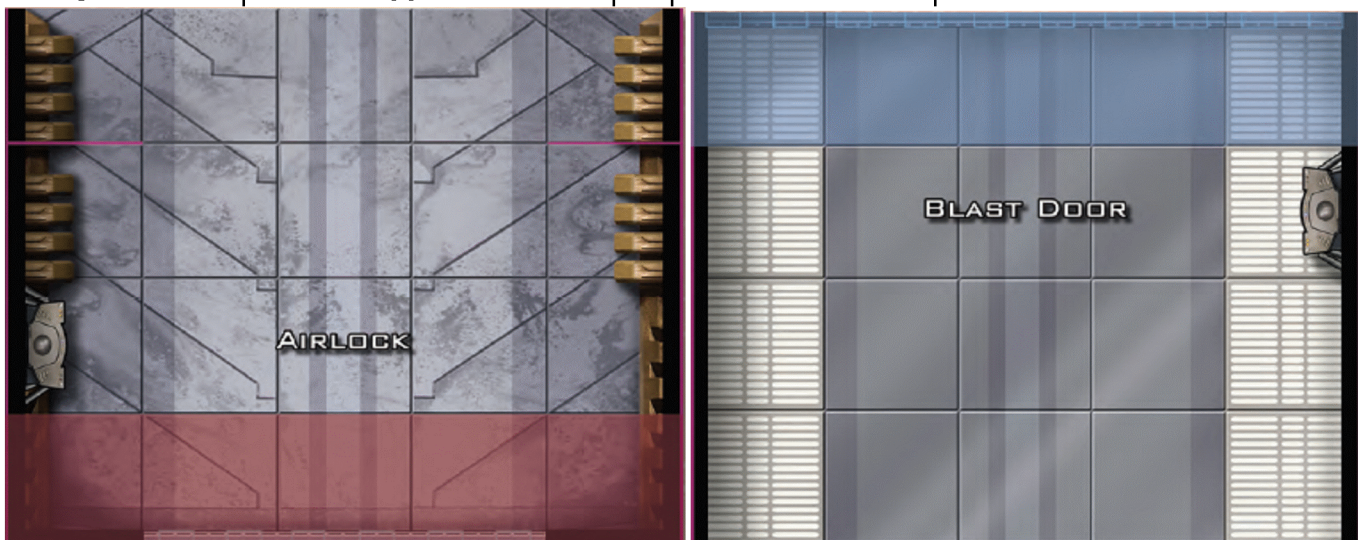
Персонажи из фракции *Fringe* могут быть добавлены в любой отряд.

После выбора эры и фракции, игрок набирает отряд. Стоимость его не должна превышать 100 очков. Стоимость каждого персонажа указана на подставке миниатюры и на карте персонажа.

Отряд собирается игроком в тайне от противника. Для этого просто отложите карты нужных вам персонажей.

Начало.

Игроки открывают свои карты и расставляют отряды в соответствии с инструкциями сценария. Например, для базового сценария *Revenge of the Sith*, Темный игрок выставляет отряд на расстоянии до 4 клеток от объекта *Blast Door*, а Светлый игрок от *Airlock*. Темный игрок расставляется первым.



В начале игры делается бросок на инициативу. Стороны по очереди кидают Д20, кто больше тот и выиграл (равенство перебрасывается). Выигравший игрок делает выбор - кто в данный ход действует первым.

Вся игра разбивается на Раунды, Фазы и Ходы.

Протекает все это дело следующим образом: в начале каждого Раунда следует бросок инициативы. Игрок, который ходит первым, активирует две своих фигурки на выбор. Активация этих двух фигурок есть Фаза. Действия каждой отдельной фигурки - Ход.

Таким образом, игроки по очереди, активируют по две фигурки за раз, пока не кончатся персонажи. Если у одного из игроков фигурок больше, чем у другого - все оставшиеся фигурки ходят в последнюю фазу игрока.

После того, как все фигурки были активированы – начинается новый Раунд и снова делается бросок на инициативу.

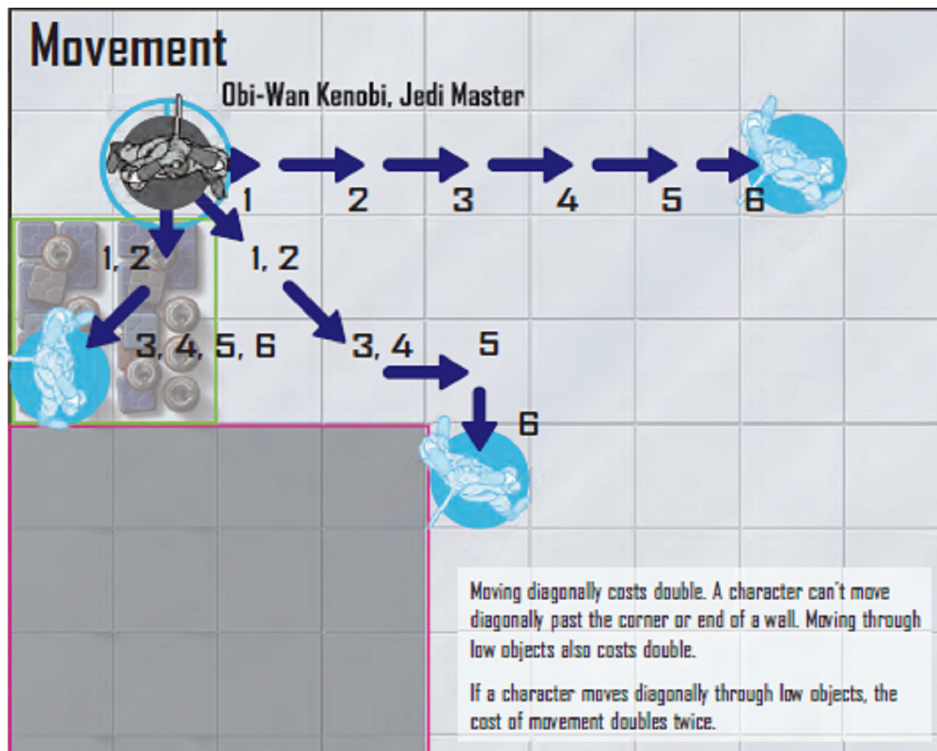
Активация персонажа.

В свой Ход персонаж может учинить следующее:

- продвинуться на 6 клеток и атаковать ИЛИ...
- атаковать и продвинуться на 6 клеток ИЛИ...
- продвинуться на 12 клеток (без атаки).

"*Replaces Attacks*" такая надпись на карте означает, что вместо атаки персонаж может применить указанное умение. Это может быть использование Силы или некое специальное свойство.

Движение.



Можно двигаться по диагонали, но это считается движением на 2 клетки. Огибать углы или края стен по диагонали нельзя.

Другие персонажи. Можно проходить (но не останавливаться) через клетку, которая занята дружественным персонажем. Сквозь противника проходить нельзя, более того, если персонаж покидает клетку, которая находится вплотную с клеткой, где стоит враг, тот может провести внезапную атаку.

Объекты.

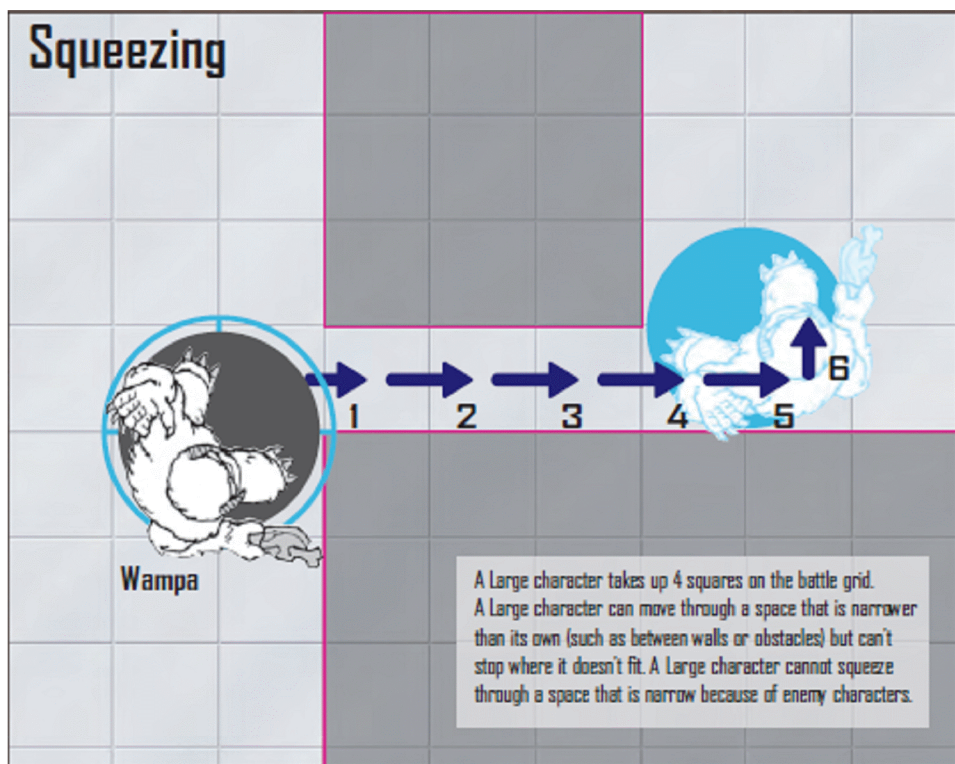
Трудный Рельеф (Difficult) и Небольшие Объекты (Low Object): такие части ландшафта затрудняют передвижение, - при переходе на клетку, содержащую эти части ландшафта, игрок платит вдвойне (для диагонали получится 4).

Стены и ямы блокируют передвижение.

Двери считаются как стены, пока закрыты, и не влияют ни на что, когда открыты.

В игре есть *Large* и *Huge* персонажи, которые занимают 2x2 и 3x3 клеточек, если они попадают на труднопроходимый ландшафт хотя бы частью своего поля, то тут же начинают платить добавочные очки за перемещение. Так же, они не могут задевать своим полем клеточки врага.

Протискивание (Squeezing). Этим свойством обладают некоторые большие персонажи. Если у них есть подобное свойство, то они могут протискиваться в небольшие двери и коридоры. *Large* в коридоры шириной 1, *Huge* в 2 как минимум. Однако, закончить движение они должны на обычном пространстве. *Large* не могут протискиваться мимо противника.



Атака

Выбор цели: атакующий должен видеть цель. Что такое Линия Видимости (*Line of Sight*) объясняется ниже.

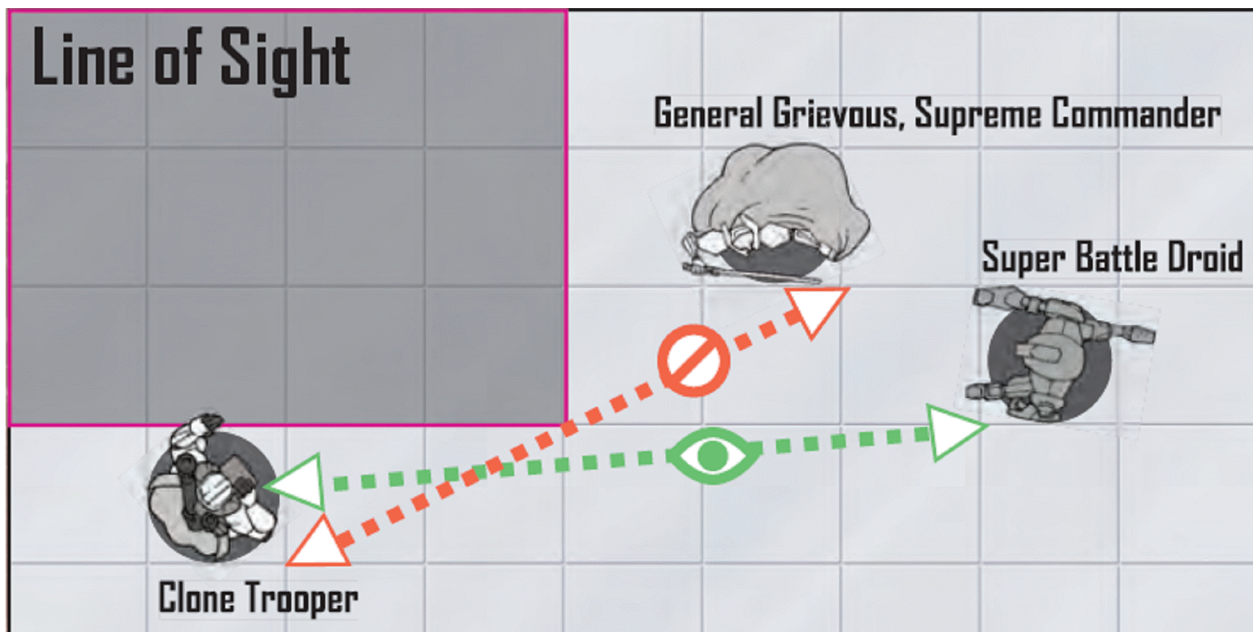
Укрытия: атакующий не может атаковать противника, если он находится в укрытии, исключение - этот противник ближайшая цель.

Определение расстояния: считаем клеточки так же, как и для движения.

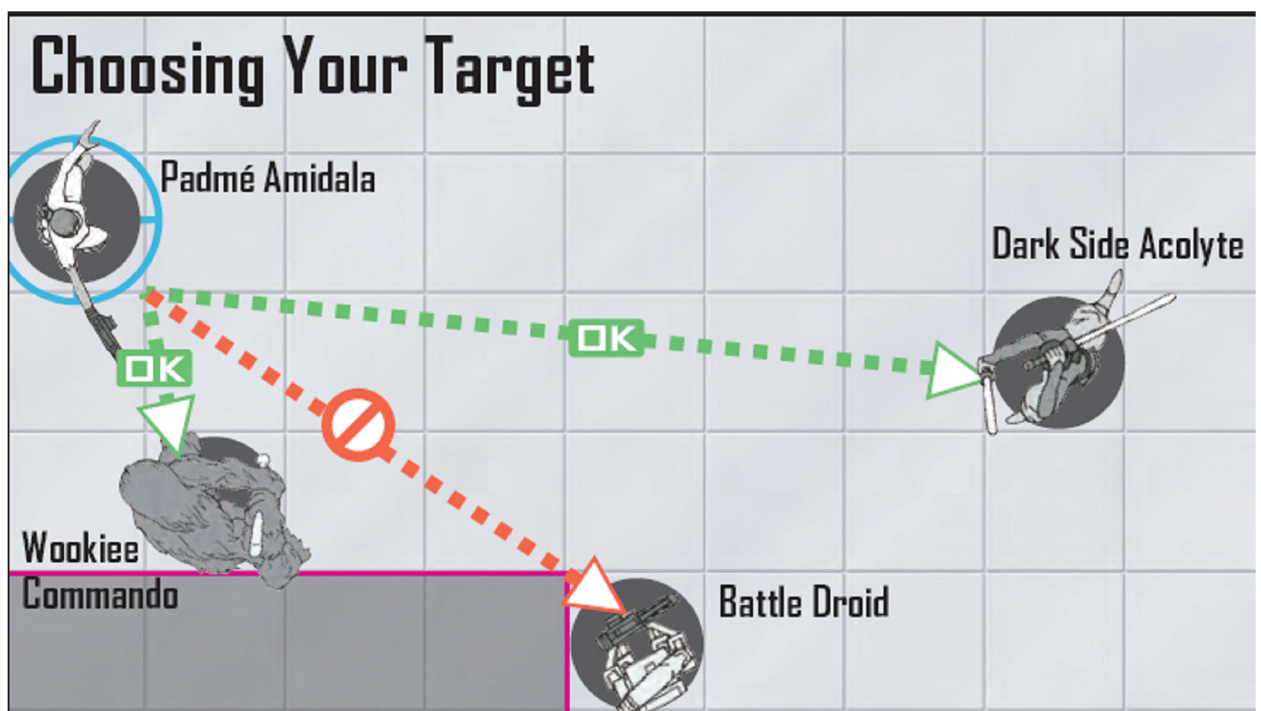
Если противник стоит вплотную (adjacent), то персонаж обязан атаковать его, если вплотную к атакующему стоят несколько противников - выбрать одного из них.

Линия Видимости – Л.В. (Line of Sight)

Чтобы атаковать противника, атакующий должен его видеть. Чтобы определить, видит ли атакующий цель, попробуйте провести Л.В. Это воображаемая прямая линия, которая начинается в любой точке клетки (клеток), которую занимает атакующий, и заканчивается в любой точке клетки (клеток), которую занимает цель. Если эта линия не касается стен - цель может быть атакована. Если линия идет вдоль стены или касается угла - считается блокированной. Кроме стен, блокировать линию прицеливания могут закрытые двери и большие объекты. Персонажи, Low объекты, сложный рельеф и ямы не блокируют линию прицеливания.

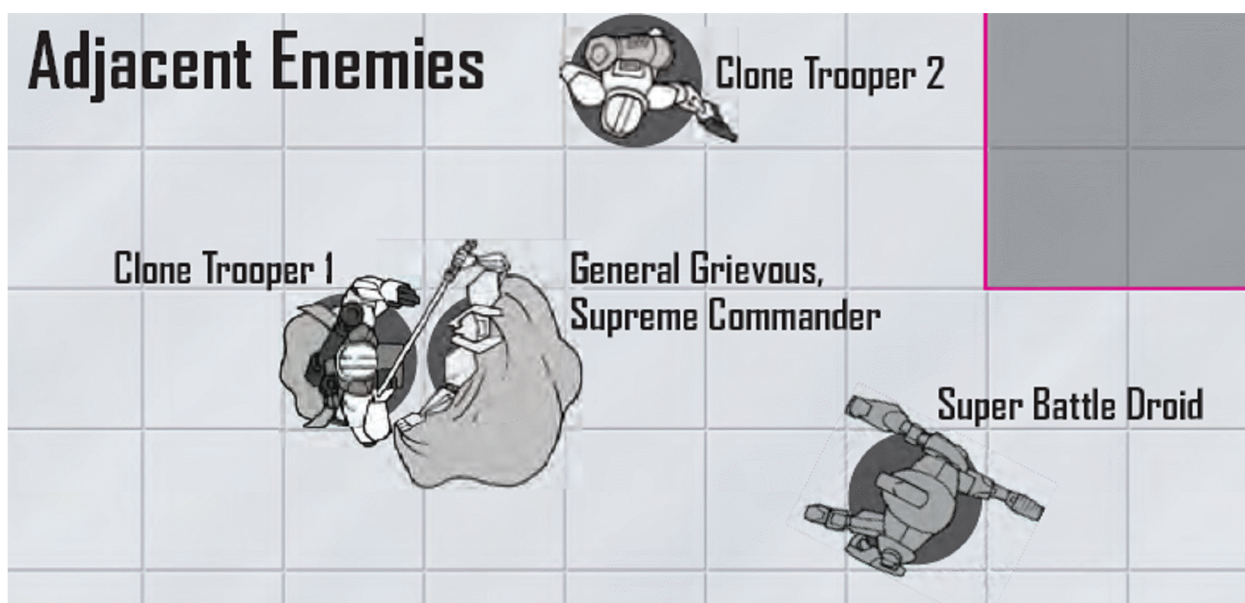


На этом рисунке Клон не может атаковать Гривуса, так как нет линии, которая бы соединяла их клеточки и не касалась бы стены (Л.В. заблокирована). Зато Клон может без проблем атаковать Супер Баттл Дроида.



Персонаж может атаковать противника, находящегося в укрытии, только в том случае, если он ближайший (или равный по расстоянию с противником без укрытия). Падме Амидала может атаковать Вуки Коммандо или Аколита Темной Стороны, но не может атаковать Баттл Дроида, так как он в укрытии и не ближайшая цель.

Adjacent Enemies



Клон 1 не может атаковать Супер Баттл Дроида, так как рядом с ним стоит Гривус. Тогда как Дроид может атаковать любого из Клонов, несмотря на то, что Клон 1 в укрытии (его закрывает Гривус), так как расстояние до них одинаково.

УКРЫТИЕ (Cover).

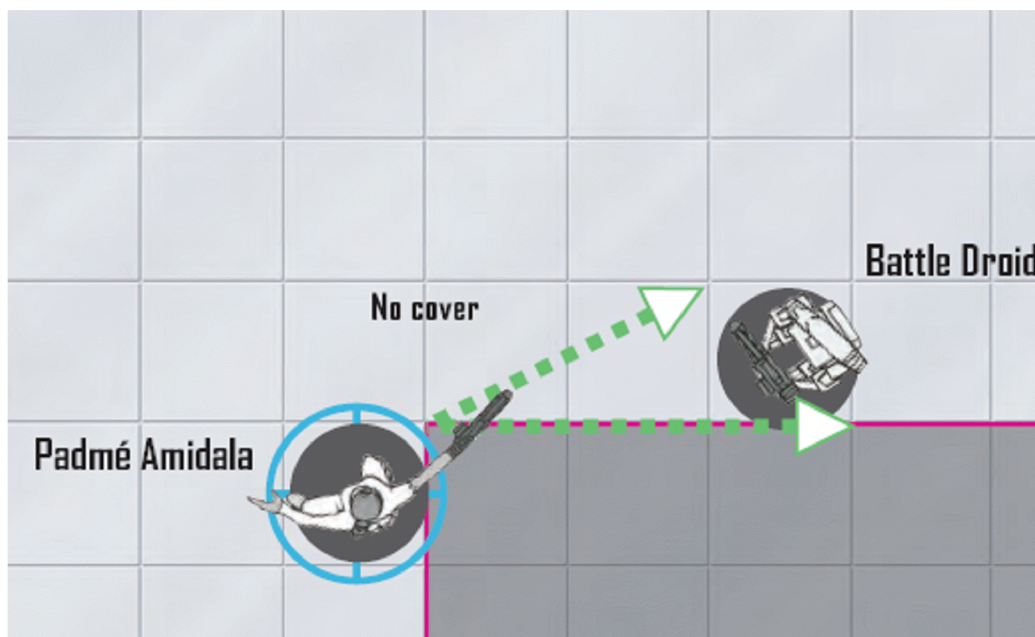
Персонажи и некоторые элементы пейзажа, такие как Low объекты и стены могут давать укрытие. Атаковать противника в укрытии можно только при условии что он - ближайшая цель. Укрытие дает цели +4 к защите.

Чтобы определить, есть ли у цели укрытие, атакующий выбирает любой угол клетки, где стоит его персонаж. Если можно провести линию, которая будет пересекать стену, другой персонаж или клетку, которая дает укрытие, то у цели есть укрытие.

Если эта линия идет вдоль стены или касается края стены или клетки, которая считается укрытием, у цели укрытия нет.

Укрытия не суммируются - неважно, сколько объектов-укрытий находится на линии, если существует хотя бы один, к защите цели прибавляется 4.

Противник, находящийся на соседней клетке никогда не имеет укрытия.

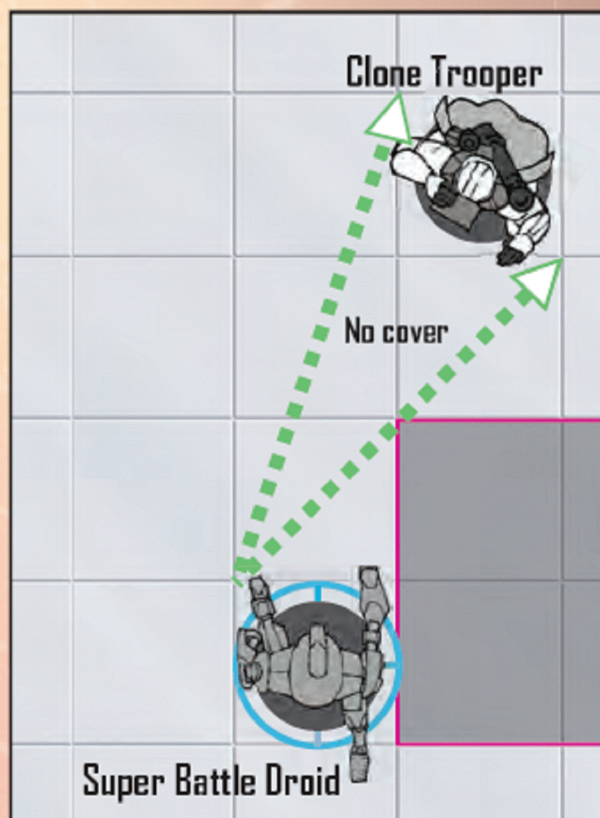
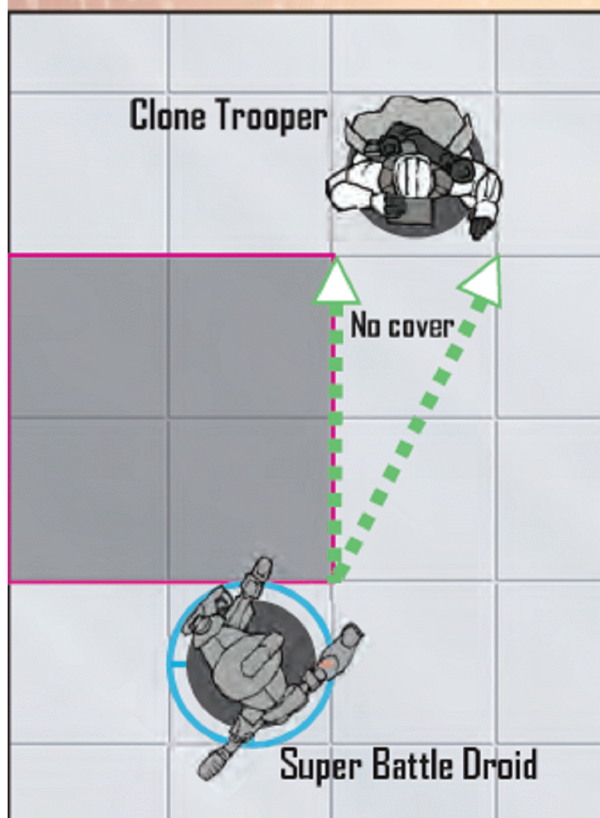
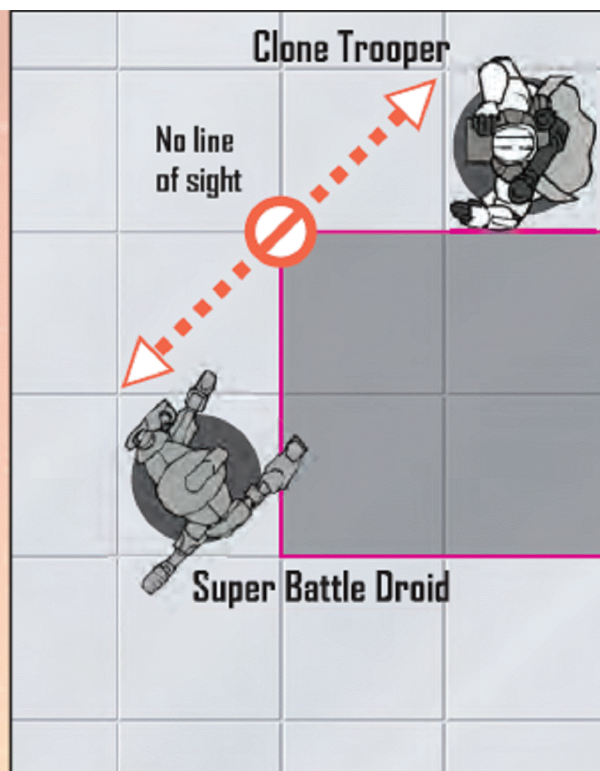
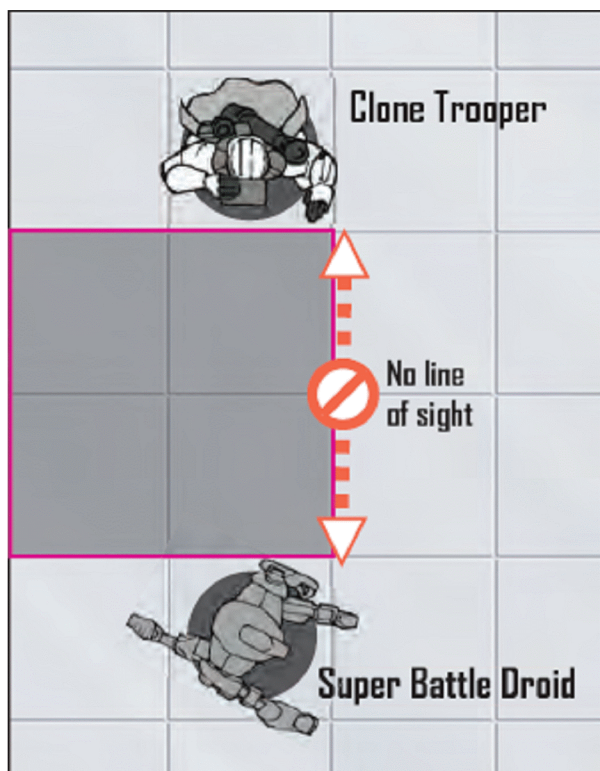


Амидала атакует Дроида без помех, тогда как для его атаки, она находится в укрытии.

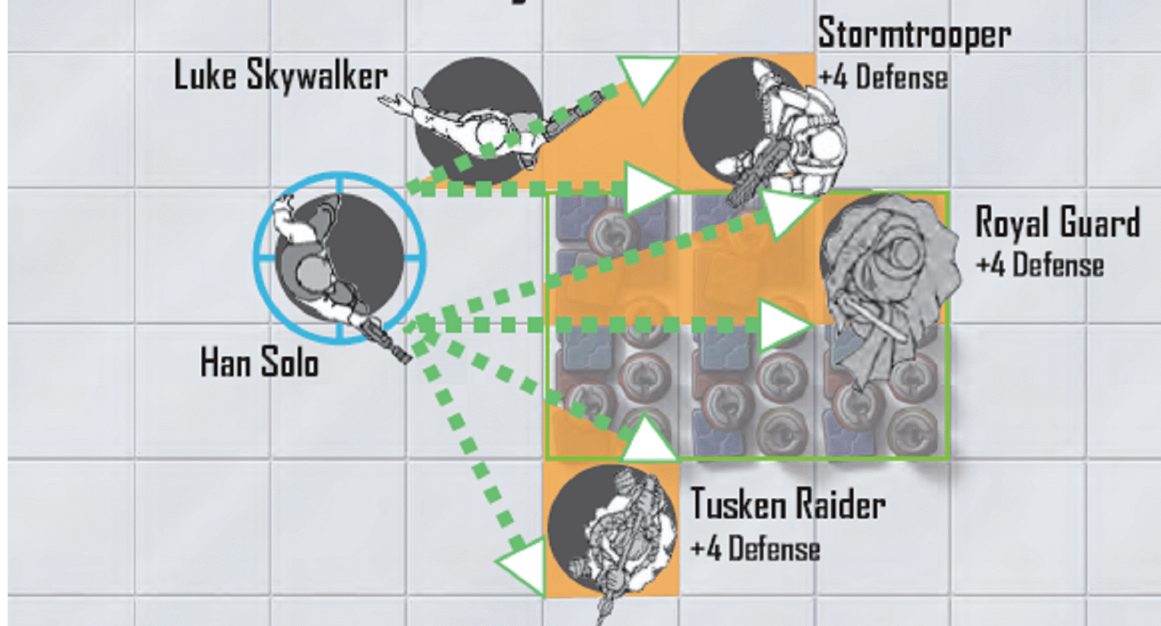
Low объекты и Укрытия.

Low объекты могут давать персонажу укрытие. Однако, Low объекты стоящие на клеточке атакующего или на соседних клеточках не мешают ему при стрельбе (не дают укрытие целям, в которых он стреляет). Стрелок как бы приподнимается над препятствием.

Персонажи, свои или чужие, дают укрытие тем, кто стоит за ними.

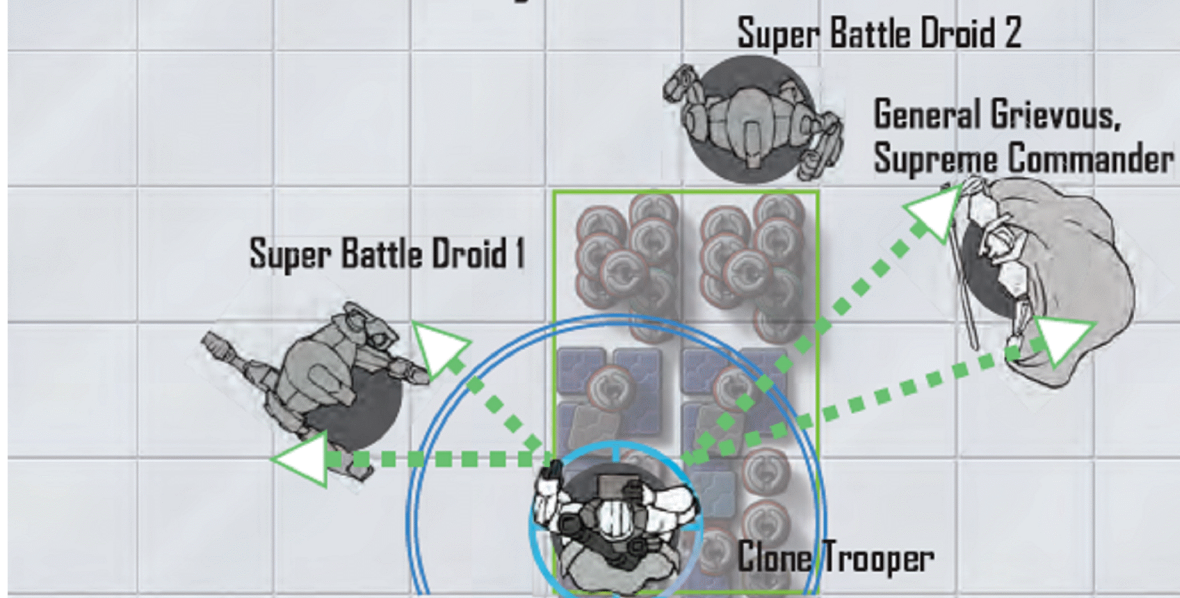


Cover from Low Objects 1



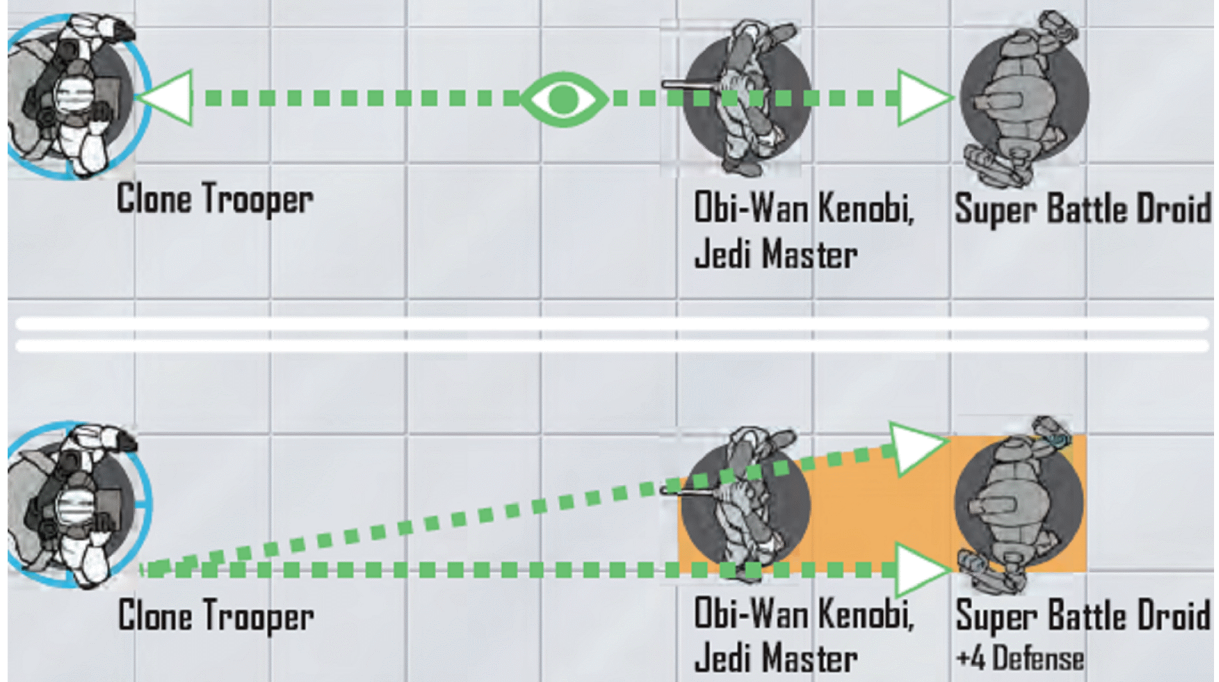
Хан Соло может атаковать любого из противников, так как все находятся в укрытии. Тускенский Рейдер и Королевский Гвардеец прячутся за ящиками, а Штурмтрупера загораживает собой Люк Скайвокер.

Cover from Low Objects 2



Клон может стрелять либо в Супер Баттл Дроида 1 или в Гривуса, так как Low объекты на его клетке и рядом с ним не дают врагам укрытие. Однако, Супер Баттл Дроид 3 находится под защитой еще одной клеточки с Low объектом и стрелять в него Клон не может – он должен выбрать цель, которая находится вне укрытия.

Shooting past Characters



Персонажи не блокируют Л.В. но дают укрытие тем, кто за ними стоит. Клон может атаковать Супер Баттл Дроида, но будет считаться то тот находится в укрытии, его закрывает Оби Ван Кеноби.

Атакующий бросок.

Для атаки бросьте Д20, прибавьте к нему значение параметра Атака вашего персонажа и возможные модификаторы. Если выпавшее значение равно или выше параметра Защита цели, она считается пораженной. Атакующий наносит повреждения (см. соотв. параметр) которые уменьшают значение параметра Жизнь цели.

Критическое попадание. Если на кубике выпало 20 ровно, без всяческих прибавлений, происходит автоматическое попадание (неважно, каков был параметр Защита и модификаторы) и считается, что цель получила дополнительные повреждения - при критическом попадании повреждение удваивается. Дроиды не получают двойное повреждение, но выпавший результат 20 так же считается попаданием автоматически.

Автопромах. Если на кубике выпало 1, без модификаторов, атака считается неудавшейся автоматически.

Атака своих персонажей. Атаковать своих персонажей нельзя, однако использование специальных свойств персонажа или Силы может нанести вред своим напарникам.

Комбинированный огонь. Несколько персонажей могут объединить свои усилия в атаке, при помощи Комбинированного огня. Когда один персонаж предпринимает попытку атаковать цель, другие персонажи, из тех, кто не был активирован в этом Раунде, могут помочь ему. Для этого они должны видеть цель,

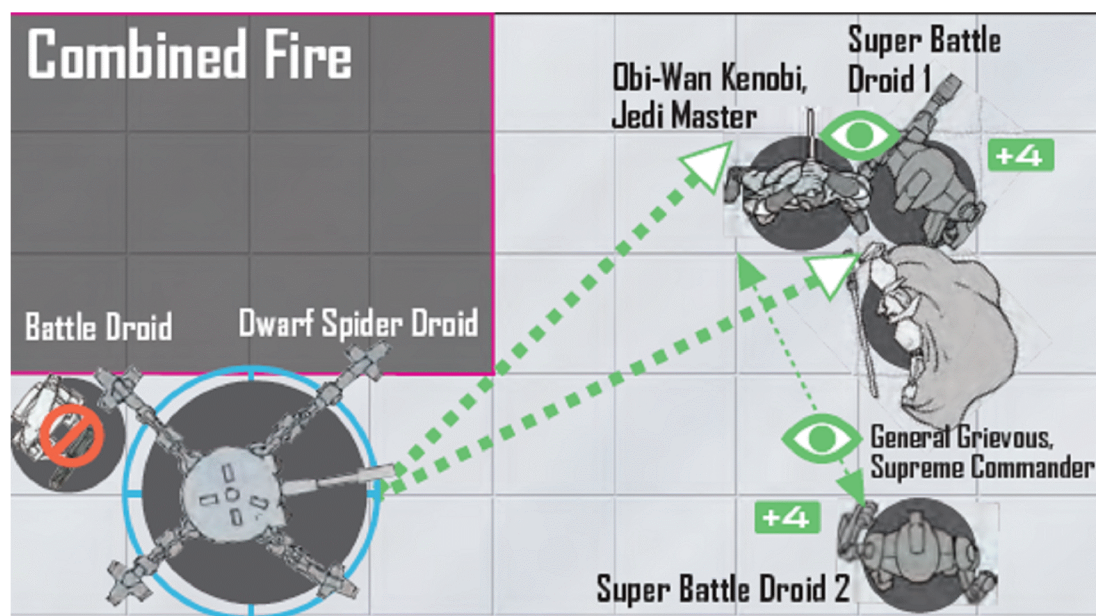
т.е. иметь Л.В. до цели. Персонажи со специальным свойством **Melee Attack** или те, чей параметр Повреждение = 0, не могут использоваться или участвовать в Комбинированной Атаке.

Персонажи, которые участвуют в комбинированной атаке тут же считаются активированными и дают атакующему +4 к Атаке за каждого персонажа, который принимает участие. Эти персонажи ничего больше не делают и не могут быть активированы в этом раунде. Они жертвуют свой ход в этом раунде, для поддержки атаки.

Персонаж, помогавший Комбинированной Атаке, не попадает под ограничение количества активированных персонажей в фазу (обычно, в фазу разрешено активировать только два персонажа)

Игрок обязан заявить, кто участвует в Комбинированной Атаке ДО того, как бросит кубики. Полученный бонус применяется только к одной атаке, неважно, сколько раз атакующий может действовать в свой ход. Для следующих атак (если они есть), однако, могут привлекаться другие, не активированные персонажи.

Внезапная Атака (по убегающему противнику) не может быть Комбинированной.



*Дварф Спайдер Дроид атакует Кеноби. Баттл Дроид не может присоединиться к нему, так как не видит Кеноби. Гривус так же не может присоединиться к нему, так как у него **Melee Attack**. Однако, оба Супер Баттл Дроида могут участвовать в Комбинированной Атаке и дадут атакующему +4 каждый, итого +8.*

Атака по Убегающему (Attack of Opportunity).

Если противник, который находится на соседней клетке, пытается её покинуть, персонаж может провести дополнительную атаку, которая называется Атакой по Убегающему (Attack of Opportunity). Она возможна даже в том случае, если персонаж уже был активирован. Персонаж может не делать эту атаку, если захочет.

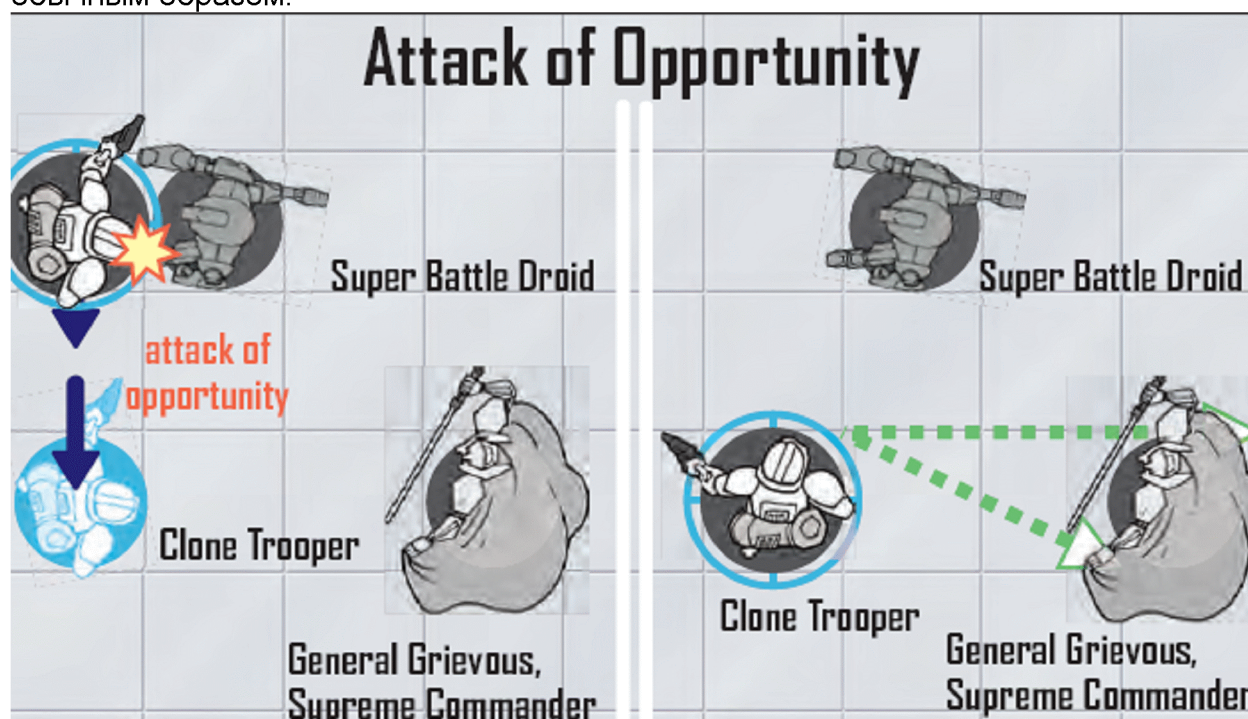
Атака выполняется, когда противник заявил о своем желании уйти с этой клетки. Его движение приостанавливается на стартовой клетке, проводится атака, и если противник выжил, он продолжает движение.

Количество таких атак в раунд не ограничено, но в один Ход персонаж может делать только одну атаку.

Не важно, сколько атак имеет персонаж, по убегающему противнику он может сделать только одну атаку.

Если соседние клетки разделены красной чертой (обозначающей стену), то, несмотря на то, что противник стоит на соседней клетке, Атака по Убегающему невозможна, так как он стоит за преградой.

Некоторые специальные умения применяются вместо обычной атаки (Replaces Attacks) При Атаке по Убегающему эти свойства не работают. Атака проводится обычным образом.



Клон начинает свой ход находясь рядом с Супер Баттл Дроидом, и, если ему надо атаковать Гривуса, то сначала он должен разорвать контакт с Дроидом. Клон делает шаг в сторону, и Дроид сразу же пытается сделать Атаку по Убегающему. Клон выживает и может атаковать Гривуса обычным образом.

Специальные Свойства, применяющиеся в Атаке.

Некоторые персонажи обладают Специальными Свойствами, их описание имеется на карте персонажа и в глоссарии. Некоторые персонажи могут атаковать больше одного раза в ход. Бросок для каждой атаки вычисляется отдельно, если противник был убит первой атакой, то вы можете выбрать другую доступную цель для оставшихся атак.

Ближняя Атака (Melee Attack). Персонаж с этим умением может атаковать только тех противников, кто находится на соседней клетке. Такие персонажи не участвуют в Комбинированной Атаке, не дают и не получают бонус от неё.

Специальные Способности, использование Силы и Командные Эффекты.

Точное описание, какой эффект имеет та или иная Специальная Способность или Сила можно найти на карте персонажа или в глоссарии. Специальные Способности, в основном, действуют автоматически, считается, что они всегда работают или вступают в силу в определенных обстоятельствах.

Сила. Некоторые персонажи имеют Рейтинг Силы (Force rating) который означает, что данный персонаж имеет возможность использовать Силу для достижения некоторых эффектов. На карточке такого персонажа указано некое количество Пунктов Силы – П.С. (ForcePoint), которые расходуются, когда персонаж применяет Силу.

Переброс кубика. Персонаж может потратить один П.С. для того, чтобы повторить еще один раз неудачный бросок атаки или спас-бросок. Таким образом, можно перебросить даже Автопромах (чистая единица на кубике). В расчет принимается результат последнего броска, неважно, лучше получилось или хуже. Переброс кубика для определения инициативы не разрешен.

Ускоренное передвижение. Персонаж может потратить один П.С. и пройти добавочные две клеточки. Эти две клетки добавляются к обычному перемещению и не могут быть добавлены после того, как персонаж уже закончил движение. Например, Кеноби может пройти 8 клеток и атаковать или 14 без атаки.

Силовые Приёмы. Используя Силу персонаж может провести какой-нибудь специальный приём. Какой именно Силовой Приём и сколько для этого надо затратить П.С. указано на карточке персонажа. Некоторые персонажи не знают никаких Силовых Приёмов, но могут тем не менее применять Силу для Переброса Кубика или Ускоренного Передвижения.

Расходование Пунктов Силы.

Обычно, израсходованные П.С. не восстанавливаются до конца игры. Но некоторые Специальные Способности могут обходить это правило.

Один раз в Ход. Персонаж может тратить П.С. только один раз в Ход. Однако, он может тратить П.С. во время Хода другого персонажа, если позволяет ситуация, и так на протяжении всего Раунда.

Применение Силы вне Хода. Некоторые Силовые Приёмы срабатывают как ответная реакция на некоторые события, например атакующего противника. Такие Приёмы не требуют активации персонажа, который их применяет.

Командные Эффекты (Commander Effect).

Некоторые персонажи одним своим присутствием на поле битвы влияют на своих союзников. Это влияние называется Командным Эффектом. Обычные Командные Эффекты не влияют на Дроидов (персонажи класса *Droid*) и Диких Животных (персонажи, обладающие Специальной Способностью *Savage*)

Общие правила применения Спец. Способностей, Силовых Приёмов и Командных Эффектов.

Есть некоторые общие правила применения вышеперечисленных способностей.

Replaces Attacks (Замена Атаки). Если в тексте описания некого умения встречается Замена Атаки, это означает, что персонаж может применить это умение только отказавшись от обычной атаки. Некоторые умения могут занимать целый Ход (Replace Turn). В этом случае, если персонаж активирует это умение он не может ни атаковать ни передвигаться.

Выбор цели для применения особого умения. При выборе цели используйте те же правила, какие применяются для обычной атаки:

Линия Видимости: персонаж должен видеть цель.

Укрытие: если противник в укрытии, то вы не можете его атаковать, если только он не ближайший.

Ближайший: если один или несколько противников находятся на соседней клетке, вы должны атаковать кого то из них.

Одновременное применение умений.

В большинстве случаев последовательность применения умений на персонаж не важна. В ином случае, используйте следующие правила:

Игрок-хозяин персонажа (-жей). Если на персонажа (-жей) наложено несколько эффектов, то очередность применения эффектов выбирает игрок-хозяин персонажа (-жей).

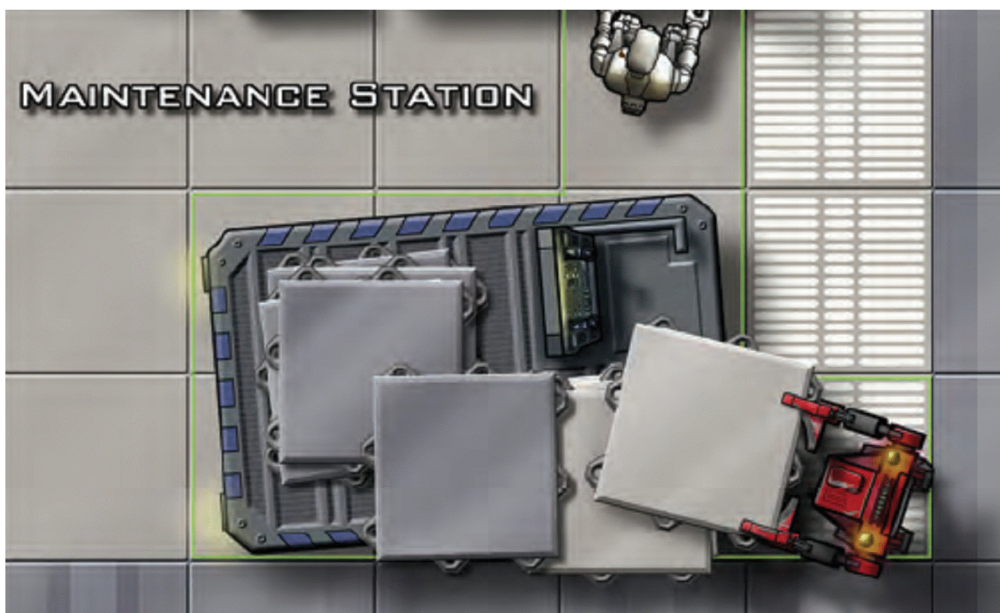
Игрок-хозяин персонажа который применял умение. Если умение воздействует на несколько персонажей, то очередность применения выбирает игрок-хозяин персонажа, который применил это умение.

Ландшафт

Игровое поле содержит клетки, которые представляют собой различные детали ландшафта. Такие необычные клетки могут замедлять передвижение персонажей, блокировать Линию Видимости или давать Укрытие.

Клетки, содержащие детали ландшафта отмечаются цветовыми границами. При этом, значение имеет именно эта цветовая граница, а не художественный рисунок, нанесенный на игровое поле. Особым рельефом считаются все клетки, окруженные цветной линией или отмеченный такой линией край.

Low - Небольшие объекты. Небольшими объектами могут быть компьютерные терминалы, кресла, дроиды и т.д. Граница Небольшого Объекта отмечена зеленой линией.



Передвижение: за перемещение на эту клетку персонаж платит двойную цену. Соответственно, 2 за обычное перемещение и 4 за перемещение по диагонали.

Линия Видимости: такие клетки не блокируют Л.В.

Укрытие: такая клетка даёт укрытие. Персонаж, который находится на такой клетке или рядом с ней игнорирует пенальти, когда атакует сам, но считается, что находится в укрытии, когда атакуют его самого.



Difficult – Трудный рельеф. Это может быть исковерканная палуба, каменистая почва и прочие места, где персонаж вынужден смотреть под ноги, когда двигается. Такие клетки отмечены желтой линией.

Передвижение: за перемещение на эту клетку персонаж платит двойную цену. Соответственно, 2 за обычное перемещение и 4 за перемещение по диагонали.

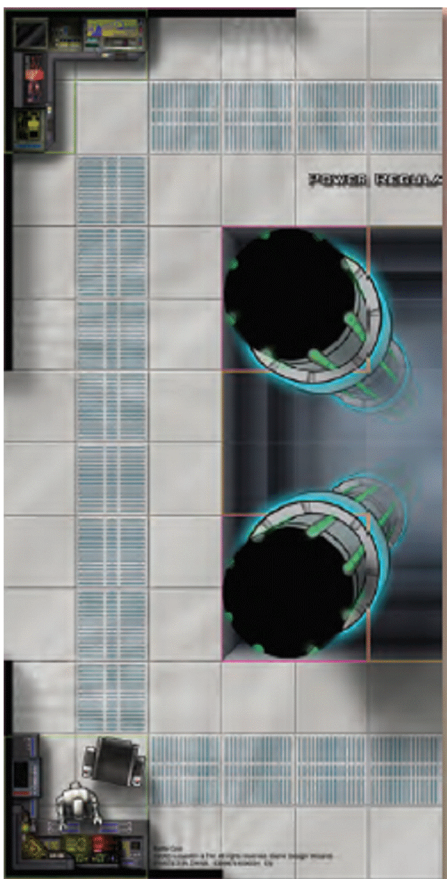
Линия Видимости: такие клетки не блокируют Л.В.

Укрытие: такая клетка не даёт укрытие.

Walls – Стены. Это могут быть как стены, так и высокие скалы или механизмы, словом нечто, что однозначно отделяет одну клетку от другой. Такие клетки обозначаются красной линией.

Передвижение: персонажи не могут пересекать красную линию и обходить её край по диагонали.

Линия Видимости: такие клетки блокирует Л.В. Персонажи, разделенные красной линией не считаются стоящими рядом (adjacent).

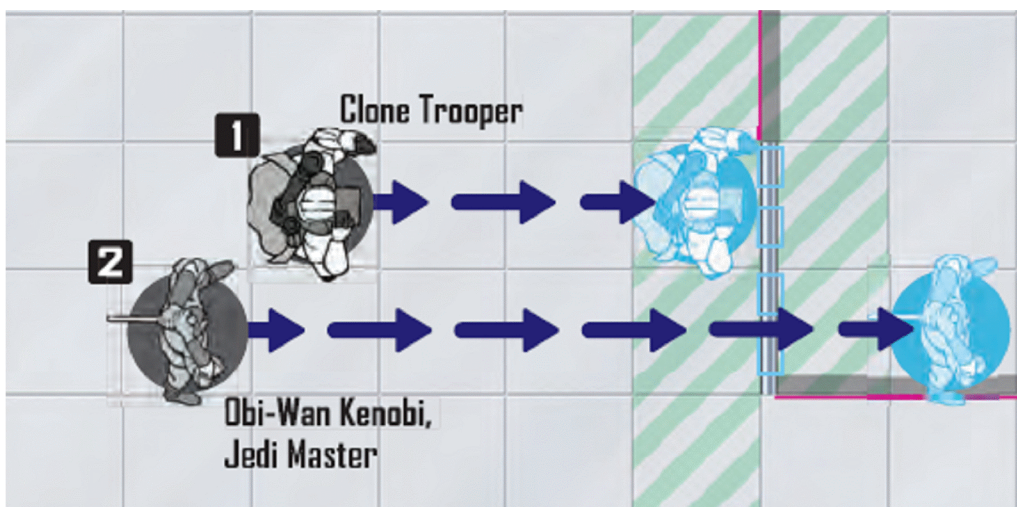


Укрытие: такая клетка даёт укрытие, когда не блокирует Л.В.

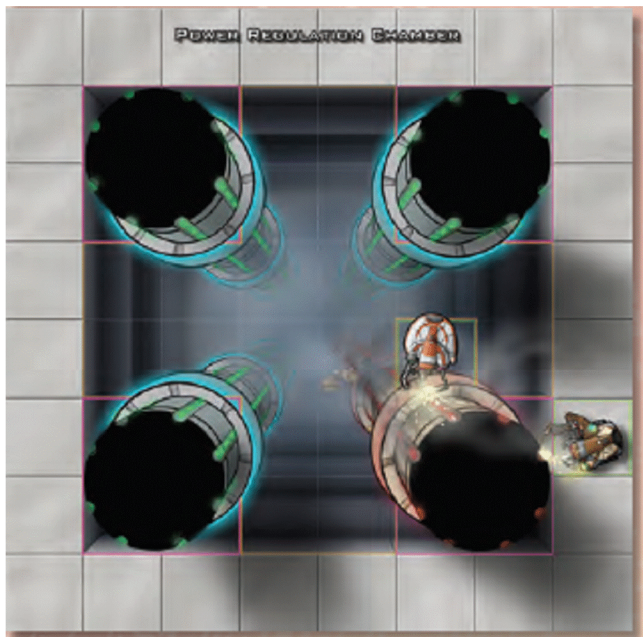
Doors – Двери. В игре присутствуют двери, которые можно открывать и закрывать. Пока дверь закрыта, она считается Стеной (Wall).

Открытие Двери: дверь считается открытой, в конце хода персонажа, который подошел к ней вплотную (adjacent). Открытая дверь не оказывает никаких эффектов ни на что.

Заккрытие Двери: дверь считается закрытой, в конце хода персонажа, когда возле двери больше никого не осталось (персонаж ушел или убит).



1-й Ход. Клон не может пройти сквозь закрытую дверь и останавливается рядом. В конце его хода дверь открывается. 2-й ход: Кеноби беспрепятственно проходит сквозь дверь. Дверь считается открытой пока кто-нибудь находится на одной из заштрихованных клеток.



Pits – Ямы. Ямами считаются провалы в коре планеты, вентиляционные шахты и т.д. Такие клетки выделяются оранжевыми линиями.

Передвижение: по таким клеткам двигаться нельзя, если только персонаж не имеет умения Flight (Летать). Однако, даже такой персонаж не может заканчивать передвижение над Ямой. Если это произошло, он считается побежденным.

Линия Видимости и Укрытие. Ямы не блокируют Л.В. и не дают Укрытие.

Данное пособие создано при поддержке:

www.allminiatures.ru



[Online-магазина «Лавочка Ская»](http://www.allminiatures.ru/shop)



<http://www.allminiatures.ru/shop>

Фанатов игры и вселенной будем рады видеть на нашем форуме, посвященному Star Wars Miniatures:

<http://www.allminiatures.ru/forum/index.php?showforum=10>

А также в разделе нашего магазина - Star Wars:

http://allminiatures.ru/shop/index.php?cPath=30_58

и

http://allminiatures.ru/shop/index.php?cPath=30_280

Собрал все в кучу и оформил **Летягин Blackmort Тарас**
P.S. За достоверность информации ответственности не несу. Перевод требует доработки командой энтузиастов-переводчиков и пары недель кропотливой работы.