



MECHWARRIOR® DARK AGE

СОДЕРЖАНИЕ

I. Это MechWarrior: Темные времена	2
II. Подготовка к игре	3
III. Как играть	4
IV. Формирования	11
V. Местность	12
VI. Конец игры	14
VII. Стандартная игра	15
VIII. Этикет MechWarrior	15
IX. Словарь	15

I. Это MechWarrior: Темные времена

MechWarrior: Темные времена — это захватывающая, быстро разворачивающаяся игра с фигурками, сражающимися во вселенной XXXII века, где в войне доминируют человекоподобные машины высотой в три этажа, называемые Бэтлмехами (или Мехами для краткости). Используя коллекционные фигурки игры **MechWarrior: Темные времена**, вы можете командовать своими боевыми силами и, соревнуясь с другими игроками, помочь своей фракции добиться превосходства в исследованной вселенной.

Подсказка: когда вы будете читать эти правила, вы встретите игровые термины, напечатанные курсивом. Эти термины описаны в Глоссарии на с. 15.



MechWarrior — это боевая настольная игра с коллекционными фигурками. Каждая фигурка называется боевой единицей, и относится к одной из шести фракций.

Когда вы и ваши друзья собираетесь для игры в **MechWarrior**, каждый из вас строит боевые силы из своей коллекции фигурок. Вы можете построить свои боевые силы сотней различных способов, используя фигурки из одной фракции или перемешав фигурки из разных фракций. В текущий период войны командующие используют любые ресурсы, где только смогут их найти, поэтому на поле боя можно увидеть любые возможные соединения.

В игру **MechWarrior** могут играть столько людей, сколько хотят, но лучше всего играть, когда участвуют два, три или четыре человека со своими собственными боевыми силами. Вы также можете играть двумя (или больше) командами из двух или боль-

ше союзников в каждой команде. Пользуясь этими правилами, вы научитесь вести свои боевые силы вперед на противника, чтобы добиться победы!

Боевые единицы в игре MechWarrior

В игре **MechWarrior** есть три типа боевых единиц: Мехи, машины и пехота. Каждый тип боевой единицы имеет разные размер основания и форму. Каждая боевая единица состоит из трех разных частей: фигурки, основания и боевого диска. Мехи также имеют четвертую часть, называемую тепловым диском.

Фигурка

Детализированная фигурка каждой боевой единицы в игре **MechWarrior** позволяет игрокам легко различать боевые единицы. Каждая фигурка сделана в масштабе 1/160.

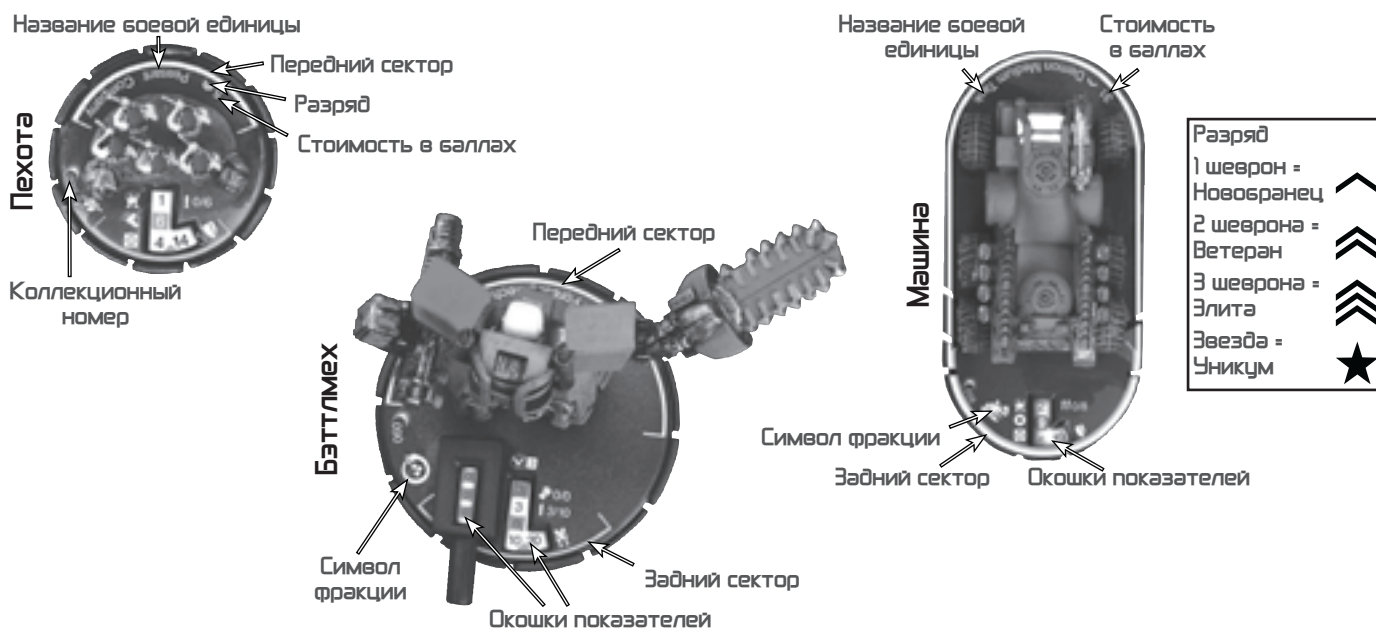
Основание

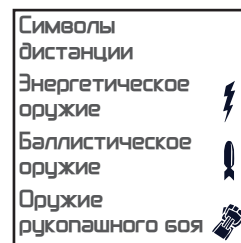
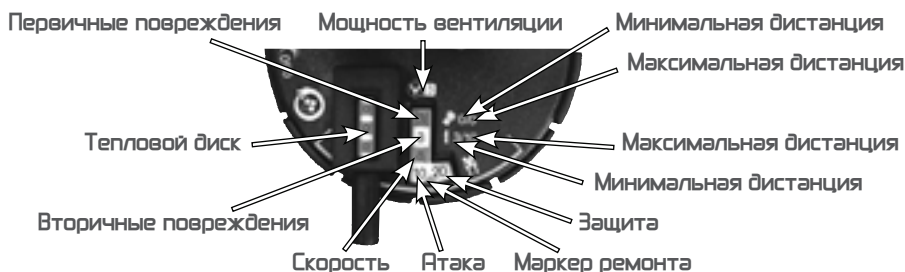
В игре **MechWarrior** есть три разных основания боевых единиц. На каждом основании представлена важная информация.

Подсказка: коллекционеры должны знать, что в первом наборе игры **MechWarrior** существует 116 разных боевых единиц. На первый взгляд некоторые фигурки выглядят одинаковыми, но имеют другой разряд, другую раскраску и другие боевые диски, чтобы различать их. На каждом основании фигурки есть коллекционный номер, чтобы вам было легче вести учет своей коллекции.

Боевой диск

Боевой диск — это приспособление, которое отличает игру **MechWarrior** от других футуристических игр с фигурками. Боевой диск — это вращающийся диск, расположенный под основанием каждой фигурки. На диске каждой боевой единицы есть набор цифр, которые указывают вам, как хорошо эта боевая единица может выполнять те или иные действия. Всякий раз, когда ваша боевая единица получает щелчок повреждения во время игры, вы поворачиваете диск по часовой стрелке на следующий набор цифр. Всякий раз, когда ваша боевая единица получает повреждение, цифры на боевом диске изменяются, часто уменьшая ее эффективность. Когда ваша боевая единица получает щелчок ремонта во время игры, поверните боевой диск на один щелчок против часовой стрелки.





Тепловой диск

У Мехов есть еще тепловой диск, который расположен рядом с окошком показателей боевого диска. Когда Мех действует, он производит избыточное тепло и управлять им становится труднее. На тепловом диске показано несколько цветных квадратов и цифры, которые указывают вам, как накопленное Мехом тепло воздействует на него. Поворот теплового диска на один щелчок против часовой стрелки "называется получить щелчок накопления тепла", а поворот диска на один щелчок по часовой стрелке называется "получить щелчок охлаждения".

Боевые показатели

Боевые показатели указаны в окошках показателей боевой единицы и на ее основании.

Пехота и машины имеют шесть боевых показателей. Четыре из них могут изменяться в процессе игры: повреждения, скорость, атака и защита. Эти показатели даны на боевом диске и видны в окошках показателей. Два других показателя – это минимальная дистанция и максимальная дистанция. Эти два показателя напечатаны на основании боевой единицы и никогда не меняются. Каждый показатель расположен рядом со своим символом.

Бэттлмехи имеют десять боевых показателей. Пять из этих показателей могут изменяться в процессе игры: первичные повреждения, вторичные повреждения, скорость, атака и защита. Они указаны на боевом диске, и их можно видеть в окошках показателей. Другие пять показателей – это минимальная дистанция и максимальная дистанция для показателей первичных повреждений и вторичных повреждений, а также мощность вентиляции. Эти пять показателей напечатаны на основании боевой единицы и никогда не меняются. Каждый показатель расположен рядом со своим символом.

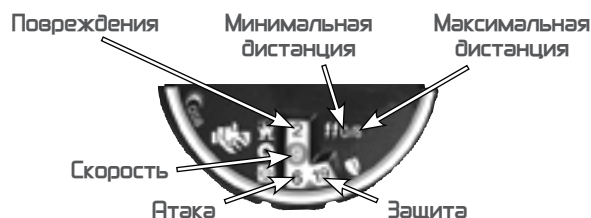
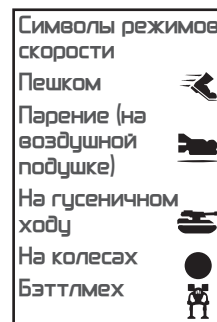
Кроме того, каждая боевая единица может иметь на боевом диске один или больше черных маркеров ремонта. Эти черные треугольники видны в окошке показателей между показателями атака и защита. Маркеры ремонта ограничивают количество ремонтных операций, которые может пройти боевая единица.

Предметы для игры

В дополнение к вашим боевым единицам для игры **MechWarrior** и этой книге правил, чтобы играть, вам потребуются следующие предметы: 28-дюймовая гибкая линейка, имеющая деления по 1 дюйму, и 3 шестисторонних кубика (2 белых кубика и 1 черный кубик). Эти предметы входят в стартовый набор игры **MechWarrior**. Кроме того, вам потребуются несколько монет или бусинок, чтобы использовать их в качестве фишек во время игры. Вы можете также подобрать несколько простых вещей в качестве местных предметов.

В комплект каждого набора боевых единиц для игры **MechWarrior** входят круглые наклейки. Вы можете написать свои инициалы на каждой наклейке и приклеить их снизу основания своих боевых единиц. Эти наклейки помогут вам найти свои боевые единицы по окончании игры. Что касается боевых дисков, которые поворачиваются снизу основания, вы можете подрезать наклейки, чтобы они не закрывали поворачиваемый переключатель.

Чтобы познакомить игроков с фракциями, действующими во вселенной игры **MechWarrior: Темные времена**, в каждый стартовый набор включена одна из семи карт досье. Каждая карта описывает одну фракцию и дает представление о ее целях и мотивах действий во Внутренней сфере. Дополнительные карты-досье дают краткое описание пилотов и их уникальных Бэттлмехов, такие карты входят в комплект бустеров к игре **MechWarrior: Темные времена**.



II. Подготовка к игре

Есть две вещи, которые вы и ваши противники должны сделать прежде, чем начать игру **MechWarrior**. Каждый из вас должен построить свои боевые силы, а затем вы все вместе должны подготовить поле боя.

Построение боевых сил

Все участвующие в игре должны договориться о строительной сумме боевых сил каждого игрока. Строительные суммы всегда кратны 100 баллам. Пока вы учитесь игре **MechWarrior**, стройте свои боевые силы, беря строительную сумму 100 баллов. Когда вы освоитесь с базовыми правилами, вы можете увеличить строительную сумму своих боевых сил до 200, 300 или больше баллов. Для стандартной игры обычно берется строительная сумма 300 баллов.

В игре **MechWarrior** каждая боевая единица имеет стоимость в баллах, которая напечатана на ее основании. Выбирайте для своих боевых сил боевые единицы, чья стоимость в сумме не превышает разрешенную вам строительную сумму. Вы можете выбрать боевые единицы, общая стоимость которых равна или меньше данной строительной суммы.

Кевин создает боевые силы со строительной суммой 100 баллов. Он ищет быструю боевую единицу, поэтому он выбирает новобранца на Шандре, улучшенной разведывательной машине, за ее скорость. Разведчик стоит 15 баллов. Кевин также выбирает подразделение ветеранов Чистильщиков в боевой броне, чтобы захватывать боевые единицы противника. Чистильщики стоят 14 баллов. Напоследок Кевин выбирает модифицированного шахтного Меха,

который стоит 66 баллов. Это сбалансированный промышленный Мех с хорошими возможностями в ближнем бою.

Кевин складывает стоимости своих боевых единиц. В сумме получается 95 баллов (15+14+66=95). Сумма баллов стоимости боевых единиц Кевина меньше, чем строительная сумма в 100 баллов, что хорошо. Любая сумма больше 100 баллов не была бы разрешена.



Ваши боевые силы могут иметь две или больше одинаковых боевых единиц, если только эта боевая единица — не уникал. Боевая единица считается уникальной, на ее основании изображена звезда в качестве символа разряда. Нормально, если такая же уникальная боевая единица появляется в боевых силах противника на том же поле боя.

Подсказка: когда создаете свои боевые силы, подбирайте боевые единицы, которые хорошо работают вместе и помогут достичь ваших стратегических целей. Боевые силы могут быть подобраны так, чтобы держать противника на расстоянии, используя атаки на дистанции, лишит противника маневренности или захватить вражеские боевые единицы. Конечно, на каждую стратегию построения боевых сил есть контрстратегия, поэтому у вас должно быть кое-какое разнообразие боевых единиц, чтобы разбираться с угрозами, которые ваши противники могут представить на поле боя. Отправляйтесь на сайт www.wizkidsgames.com/twdarkage, чтобы присоединиться к сообществу игроков, которые обсуждают стратегию построения боевых сил и правила игры.

Подготовка поля боя

Теперь пора подготовить поле боя для вашей игры. Вам следует найти ровную квадратную поверхность со стороной при-

мерно три фута. Каждый игрок выбирает одну сторону поля боя, которая будет его стартовым краем. Вдоль вашего стартового края будет воображаемый прямоугольник, называемый зоной развертывания. Ваша зона развертывания начинается от вашего края и вдаётся на поле боя на три дюйма. Ваша зона развертывания должна быть на расстоянии по крайней мере 8 дюймов от любого другого края поля боя.

Затем каждый игрок кладет от 0 до 3 местных предметов в общий «склад» местных предметов в стороне от поля боя. Местность подробно описана на странице 12. Многие обычные вещи могут служить местными предметами: книга, лист бумаги, сахарница или солонка могут представлять собой холм, поле и тому подобное.

Теперь каждый игрок бросает 3 кубика и складывает выпавшие очки. Если получается ничья, сделайте повторные броски. Тот, кто выбросит больше всех очков, называется первым игроком.

Первый игрок берет предмет местности из общего склада и кладет его на поле боя. Игрок слева от него делает то же самое. Это делают все игроки по часовой стрелке. Каждый предмет местности должен быть расположен на расстоянии по крайней мере 3 дюймов от любого другого местного предмета, от любого края поля боя и от зоны развертывания любого игрока.

После того как все местные предметы расставлены, игроки поворачивают боевые диски своих боевых единиц так, чтобы зеленый треугольник оказался в окошке показателей между показателями атака и защита. Этот треугольник показывает стартовое состояние боевой единицы. У Бэттлмехов нужно также повернуть тепловой диск так, чтобы показались три зеленых квадрата. Это тепловое стартовое состояние Бэттлмеха.

Теперь первый игрок размещает свои боевые силы на поле боя. Каждая боевая единица должна быть поставлена так, чтобы ее центральная точка находилась в зоне развертывания. После того как первый игрок расставит все свои боевые единицы, игрок слева от него делает то же самое. Если игроков больше двух, продолжайте выставлять боевые единицы по часовой стрелке вокруг поля боя.

Когда последний игрок выставит свои боевые единицы на поле боя, можно начинать битву.



III. Как играть

В игре **MechWarrior** игроки чередуют перемещения своих боевых единиц и атаки против вражеских боевых единиц, чтобы выиграть битву. Вот правила, описывающие, как перемещать отдельные боевые единицы и проводить бои.

Ходы и приказы

Игра **MechWarrior** состоит из серии ходов. Первый игрок ходит первым. Игрок слева от него ходит вторым, и так далее по часовой стрелке вокруг игрового поля. Если игрок выбывает из игры, оставшиеся игроки продолжают ходить в том же порядке.

В начале вашего хода вы получаете определенное количество приказов. Это количество остается неизменным до конца игры. Количество приказов, которое вы получаете, зависит от строительной суммы ваших боевых сил. Вы получаете 1 приказ за каждые 100 баллов строительной суммы ваших боевых сил. Поэтому боевые силы, имеющие строительную сумму 100 баллов, дают вам 1 приказ в каждом ходе. Строительная сумма в 200 баллов дает вам 2 приказа в каждом ходе; 300 баллов дают 3 приказа и так далее. Ваше количество приказов остается тем же самым, даже когда ваши боевые единицы уничтожены или захвачены.

Во время вашего хода вы отдаете приказы вашим боевым единицам. Вы можете видеть результат одного приказа прежде, чем выбрать, кому отдать следующий приказ. Ни одна боевая единица не может получить больше одного приказа за один ход. Вы не обязаны использовать все свои приказы в каждом ходе. Если вы не использовали все приказы в данном ходе, вы теряете оставшиеся приказы. Вы не можете экономить или накапливать приказы от хода к ходу.

Каждый приказ должен быть выбран из следующих четырех вариантов:

- 1) перемещение выполняется одной боевой единицей;
- 2) бой на дистанции выполняется одной боевой единицей;
- 3) рукопашный бой выполняется пехотной боевой единицей или Бэттлмехом;
- 4) вентиляция выполняется одним Бэттлмехом.

Когда вы закончили выполнять все свои приказы, ваш ход заканчивается и начинается ход следующего игрока. Игроки в свой ход раздают и выполняют приказы.

Пример: у Джима восемь боевых единиц в его 300-балловых боевых силах. Он имеет три приказа в начале каждого своего хода. Во время одного из своих ходов Джим хочет стрелять по одной вражеской боевой единице и переместиться поближе к другой. Джим дает одной из своих боевых единиц приказ атаковать на дистанции, и после того как атака выполнена, он дает приказ переместиться другой своей боевой единице. Он не хочет делать еще что-нибудь, поэтому решает отказаться от своего третьего приказа. Теперь Джим выполнил все свои приказы, и его ход окончен. Обратите внимание, что он мог бы дать приказ переместиться трем боевым единицам или приказать атаковать на дистанции или в рукопашном бою двум боевым единицам и дать один приказ вентиляции одному Меху. Нет никаких ограничений по поводу того, какие приказы вы отдаете своим боевым единицам в каждом данном ходе.

Подсказка: как вы можете видеть, ход игрока проходит очень быстро в маленькой 300-балловой игре. Не волнуйтесь, если вы не выполнили все, что хотели, за один ход. Ваши противники играют с теми же ограничениями, и скоро снова будет ваш ход!

Важные игровые понятия

Прежде чем будут описаны разные приказы, мы представляем несколько важных игровых понятий.

Контакт основание к основанию

Несколько правил касаются контакта основание к основанию. Боевая единица находится в контакте основание к основанию с другой боевой единицей, если их основания касаются.

Дружественные и вражеские боевые единицы

Дружественные боевые единицы – это фигурки, которые в игре контролируете вы, или фигурки, которые контролируют ваши союзники по команде. Вражеские боевые единицы – это любые фигурки, контролируемые вашими противниками. Статус дружественной или вражеской присваивается боевым единицам в начале игры, но может меняться в процессе игры.

Как отмечать боевые единицы, которым даны приказы

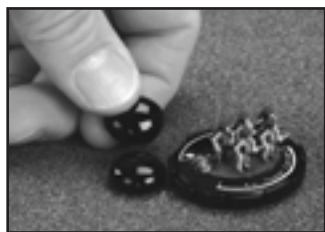
Если вы даете приказ (кроме вентиляции) одной из своих боевых единиц, отметьте ее фишкой приказа, например монеткой или бусинкой. Эта фишка будет напоминать всем игрокам, каким боевым единицам были отданы приказы. В конце своего хода уберите все фишки от своих боевых единиц, которые не получали приказов в этом ходе.

Мех, которому дают приказ вентиляции, не получает фишки.

Усталость

Если вы даете приказ той же пехоте или машине в двух следующих подряд ходах, эта боевая единица получает 1 щелчок повреждений после выполнения этого второго приказа. Это называется “усталость”, и повреждения обозначают усталость, накопившуюся из-за выполнения приказов один за другим. Вы не можете давать пехоте или машине приказ три раза подряд.

Вы дали приказ этой боевой единице в этом ходе и в вашем предыдущем ходе. Она устала, и вы даете ей вторую фишку. После того как текущий приказ будет выполнен, вы должны сделать щелчок повреждений для этой боевой единицы



Подсказка: фишки, которые вы используете, чтобы отмечать ваши боевые единицы, напоминают вам, какие боевые единицы могут получить штрафные щелчки усталости. Если вы даете пехоте или машине второй приказ, ведущий к усталости, положите вторую фишку рядом с этой боевой единицей и оставьте обе фишки до вашего следующего хода. В этом ходе эти фишки будут напоминать вам, что вы не можете давать приказ этой боевой единице. По окончании этого хода уберите обе фишки.



Вы дали приказ этому Меху в этом ходе и в вашем предыдущем ходе. Он устал, и после того как текущий приказ будет выполнен, вы должны сделать щелчок накопления тепла для этого Меха

В отличие от пехоты и машин, Бэттлмехи не получают щелчка повреждений от усталости. Если Мех получает приказ (кроме вентиляции) в двух или больше следующих подряд ходах, он получает 1 щелчок накопления тепла после выполнения своего текущего приказа. Не отмечайте Меха второй фишкой.

Измерения

Когда измеряете расстояния для расстановки, перемещения и атаки на дистанции, всегда меряйте к и от центра основания боевой единицы. На многих основаниях отмечена центральная точка специально для удобства измерений. Вы можете измерять на поле боя что угодно и в любое время.

Специальное оборудование

На боевом диске каждой боевой единицы есть цветные квадратики и кружки. Эти квадратики и кружки связаны с отделами в окошке показателей и представляют специальное оборудование, которое имеется у вашей боевой единицы. Специальное оборудование выходит из строя или начинает действовать, когда ваша боевая единица получает щелчки повреждений или ремонта. Вы можете найти описание всего специального оборудования на Карте специального оборудования **MechWarrior**.

Специальное оборудование, обозначенное кружком, называется одноразовым специальным оборудованием. Как только вы использовали одноразовое оборудование, сделайте 1 щелчок повреждений, когда приказ выполнен. Этого повреждения нельзя избежать никоим образом. Это повреждение означает потраченный заряд, использованное горючее или другие расходные материалы.

Все специальное оборудование действует, пока его обозначение видно в окошке показателей. Если специальное оборудование описано как необязательное, подразумевается, что оно действует, если только оно не отменено. Игрок, контролирующий боевую единицу, может отменить воздействие этого специального оборудования в любое время до того, как будут брошены кубики, чтобы выполнить текущий приказ. Это отменяет действие специального оборудования до конца текущего хода. После этого оно снова начинает действовать.

Воздействие тепла

Когда Бэттлмех получает щелчок накопления тепла или охлаждения, на тепловом диске могут появиться цифры или цветные квадратики. Эти цифры и квадратики называются эффектами тепла. Вы можете найти описание всех эффектов тепла на Карте специального оборудования **MechWarrior**.

Когда Мех получает щелчок накопления тепла, сделайте все необходимые броски, вызванные воздействием тепла, сразу после выполнения приказа, что вызвало это накопление тепла. Результат некоторых бросков может потребовать дополнительных щелчков накопления тепла. Выполните эти дополнительные щелчки накопления тепла немедленно и сделайте броски кубиков, необходимость в которых появилась в результате последовавшего накопления тепла. Продолжайте этот процесс, пока либо Меху не

потребуется больше дополнительных щелчков накопления тепла, либо не произойдет отключение. Эффекты тепла, которые не требуют броска кубика, всегда применяются, когда они появляются на тепловом диске.

В некоторых случаях сразу несколько тепловых эффектов могут появиться на тепловом диске. Если такое произойдет, сделайте отдельные броски для каждого теплового эффекта и сразу примените результаты к этому Меху.

Если тепловой диск показывает цифру в секторе, соответствующем либо первичным повреждениям, либо вторичным повреждениям, либо скорости на боевом диске, измените (модифицируйте) боевые показатели Меха, добавив эту цифру к соответствующему показателю. Пользуйтесь этим модифицированным показателем так, как будто он появился на боевом диске этого Меха.



Модифицированный Лесной Бэттлмех Кевина выполнял много действий в этой битве! В настоящий момент его тепловой диск показывает цифру -1, соответствующую показателю первичных повреждений Лесного Меха, и цифру -1, соответствующую его

показателю вторичных повреждений на боевом диске. Если Кевину потребуется обратиться к показателю первичных повреждений или показателю вторичных повреждений этого Меха, каждый из этих показателей будет уменьшен на 1.

Если Мех получает больше 1 щелчка накопления тепла или охлаждения в результате одного приказа (например, 2 щелчка накопления тепла от применения огнемёта), примените эффекты тепла и сделайте необходимые броски кубиков после того, как будет определено все количество тепла от выполнения этого приказа.

Отключение

Бэттлмехи строятся с саморегулирующейся предохранительной системой, называемой отключением. Отключение происходит, когда уровень внутреннего тепла поднимается до точки, которую бортовые системы считают слишком опасной, чтобы продолжать эксплуатировать реактор. Некоторые пилоты Мехов по опыту или интуиции могут избежать ранних попыток бортовых систем отключить реактор. Если уровень тепла становится слишком высоким, Мех неизбежно отключится, независимо от усилий пилота. Отключенный Мех не может двигаться, и все его системы не работают.

Отключение происходит автоматически, когда на тепловом диске появляются три символа радиоактивности. Не принимайте во внимание любое дополнительное тепло для отключенного Меха. Отключение также может произойти, если тепловой эффект требует от вас сделать успешный бросок кубика, чтобы избежать отключения, а вам этот бросок не удался. Когда Мех отключается, отметьте его двумя фишками приказа, чтобы видеть, что этот Мех отключен.

Отключенному Меху можно дать только приказ вентиляции. Необязательное специальное оборудование на отключенном Мехе отменяется, пока он не будет перезапущен. Отключенный Мех не может выполнять свободный разворот.

Любая боевая единица, атакующая отключенный Мех, получает 4 балла к своему показателю атаки.

Перезапуск

Отключенный Мех автоматически перезапустится, когда на тепловом диске будут видны зеленые квадратики стартового состояния. Перезапуск также происходит, если тепловой эффект вызывает вас сделать бросок кубика, чтобы перезапустить Мех, и ваш бросок будет удачным. Для перезапуска вам не требуется давать Меху приказ.

Когда отключенный Мех перезапускается, он становится активной боевой единицей во всех отношениях снова и ему можно

давать приказы в следующем ходе. Уберите две фишки приказа, которые напоминали вам, что Мех отключен.

Перемещение

Скорость вашей боевой единицы на данный момент указана на ее боевом диске. Это количество дюймов, на которое вы можете переместить вашу боевую единицу, когда даете ей приказ перемещения. Когда вы перемещаете боевую единицу, используйте гибкую линейку на игровом поле. Меряйте от центра основания вашей боевой единицы к желаемому месту назначения, изогнув линейку так, чтобы показать точный путь перемещения.



Скорость перемещения боевой единицы: 10

Путь перемещения, указанный гибкой линейкой, не должен пересекать основание любой боевой единицы и не должен проходить между боевыми единицами, находящимися в контакте основания к основанию.

Когда все игроки согласны, что гибкая линейка указывает правильный путь перемещения, возьмите свою боевую единицу и поставьте ее на новое место на поле боя. Когда вы завершили перемещение, вы можете повернуть свою боевую единицу фронтом в любом направлении. Направление фронта вашей боевой единицы важно, потому что она может атаковать (получив приказ атаки на дистанции или в рукопашном бою) только со стороны фронта, переднего сектора.

Есть пять режимов скорости: пеший, парение, гусеничный, колесный и для Меха. Каждый режим скорости может влиять на перемещение вашей боевой единицы. Подробнее смотрите разделы "Режимы скорости" и "Местность".



Приказ перемещения 10 дюймов

Бег

Бэттлмех может бежать, когда получает приказ перемещения. Мех, который бежит, удваивает свой показатель скорости при выполнении этого приказа. Он также получает дополнительный щелчок накопления тепла в дополнение к тому теплу, которое будет произведено при выполнении этого приказа.

Отрыв

Если вы даете приказ перемещения пехоте или машине, которая находится в контакте основанием к основанию с одной или больше вражескими боевыми единицами, вы должны попытаться оторваться. Сделайте бросок одним шестисторонним кубиком. Если выпадет 1, 2 или 3, пехоте или машине не удалось оторваться и не может изменить свое местоположение на поле боя в этом ходе. Если пехоте не удалось оторваться, вы все равно можете повернуть ее, чтобы изменить направление фронта. Если выпало 4, 5 или 6, вам удалось оторваться и вы можете изменить местоположение этой боевой единицы на поле боя, следуя правилам перемещения.

Мех должен предпринять попытку оторваться, когда получает приказ перемещения, а он находится в контакте основанием к основанию с одной или больше вражескими боевыми единицами. Для Меха, если у вас выпадет 3, 4, 5 или 6 на одном шестистороннем кубике, вам удалось оторваться, и вы можете перемещать

своего Меха как обычно. Если у вас выпадет 1 или 2, вам не удалось оторваться и вы не можете перемещать Меха в этом ходе, хотя вы можете повернуть Меха, чтобы изменить его направление фронта.

Любая боевая единица может оторваться автоматически без броска кубика, если единственной вражеской боевой единицей, находящейся с ней в контакте основание к основанию, является отключенный Мех или спасатель.

Свободный разворот

Если перемещение вашей боевой единицы привело ее в контакт основание к основанию с одной или несколькими вражескими боевыми единицами, эти вражеские боевые единицы сразу получают право развернуться на месте настолько, чтобы какая-то часть их переднего сектора коснулась вашей переместившейся боевой единицы. Эти развороты, называемые свободными разворотами, не требуют приказа и не становятся причиной усталости. Машины никогда не могут выполнять свободные развороты.

Пример: лесной Мех Дженифер имеет показатель скорости 4. Она отдает Меху приказ перемещения. Вражеский Атлас, контролируемый Полом, находится на расстоянии нескольких дюймов. Дженифер проверяет путь. Все в порядке. Она берет своего Меха и ставит его в контакт основание к основанию с Атласом. Пол использует свое право на свободный разворот, чтобы поставить Атласа передним сектором в контакт с лесным Мехом.

Перемещенная боевая единица

Боевая единица считается перемещенной, если ее центральная точка изменила свое местоположение на поле боя в любой момент игры или она изменила свое направление фронта в любой момент кроме свободного разворота.

Бой

Боевые единицы могут получить два вида боевых приказов: приказ атаковать на дистанции и приказ атаковать в рукопашном бою. Оба вида приказов описаны ниже.

Обзор

Следующие правила применяются и для боя на дистанции, и для рукопашного боя. В этих правилах использованы некоторые термины, которые объясняются в разделах Бой на дистанции и Рукопашный бой.

Выпадение 2 и 12 на белых кубиках

Когда вы даете боевой единице приказ атаковать на дистанции или в рукопашном бою и выбрасываете 2 на двух белых кубиках, вы автоматически промахиваетесь по мишени. Это называется критический промах. Вы должны повернуть боевой диск вашей боевой единицы по часовой стрелке на 1 щелчок после критического промаха. Это обозначает, что оружие дало обратный выстрел или ваша боевая единица повредила сама себя во время выполнения этого приказа.

Если вы выбрасываете 2 на двух белых кубиках, когда пытаетесь отремонтировать мишень, вы автоматически промахиваетесь и наносите 1 щелчок повреждений мишени, которую пытались отремонтировать. Этого повреждения нельзя избежать.

Если вы выбрасываете 12 на двух белых кубиках, это автоматическое попадание в мишень. Это называется критическое попадание. Если вы намеревались нанести повреждения выбранной боевой единице (боевым единицам), критическое попадание дает 1 дополнительный щелчок повреждений каждой выбранной мишени.

Если вы выбрасываете 12 на двух белых кубиках, когда пытаетесь отремонтировать мишень, это автоматически успех и дает 1 дополнительный щелчок ремонта.

Подсказка: даже если вам нужно выбросить больше 18 при атакующем броске кубиков, чтобы поразить мишень, не

отказывайтесь и бросайте. Если вы выбросите критическое попадание, вы автоматически поразите мишень.

Прицеливание в дружественные боевые единицы

Вы не можете целиться в дружественные боевые единицы, чтобы нанести повреждения. Кроме того, боевая единица не может быть мишенью для себя самой, как и для оружия, специального оборудования или ремонта.

Лечение и другие ремонтные возможности

Используя специальное оборудование для ремонта, или охлаждая Бэттлмех, можно получить щелчки ремонта на боевом диске или на тепловом диске. Когда ремонтируете, Поворачивайте боевой диск против часовой стрелки, но никогда не поворачивайте его дальше, чем стартовое состояние данной боевой единицы. Когда охлаждаете, поворачивайте тепловой диск по часовой стрелке, но никогда не поворачивайте его дальше, чем стартовое состояние тепла.

Уничтожение боевых единиц

Как только три пулевых отверстия появятся в окошке показателей, ваша боевая единица уничтожена и убирается с поля боя.

Последовательность атаки

Используйте следующую последовательность действий, чтобы провести атаку на дистанции или в рукопашном бою, независимо от того, используете ли вы формирования или нет.

1. Отдайте приказ атаковать на дистанции или в рукопашном бою вашей атакующей боевой единице (или главному атакующему в атакующем формировании).
2. Объявите мишень (мишени) атаки.
3. Объявите попытку захвата, если она здесь применима.
4. Атакующий игрок выбирает, какое из его необязательного специального оборудования выключить.
5. Защищающийся игрок выбирает, какое из его необязательного специального оборудования выключить.
6. Сделайте бросок атакующими кубиками и определите успешность атаки.
7. Подсчитайте нанесенные повреждения. Отметьте повреждения на боевых дисках мишени (мишеней).
8. Подсчитайте накопление тепла и отметьте это тепло на тепловом диске (дисках) мишени (мишеней), если нужно. Защищающийся игрок делает все необходимые броски согласно тепловым эффектам.
9. Отметьте повреждения от усталости атаковавшей боевой единицы (атаковавших боевых единиц), если нужно. Отметьте накопление тепла атаковавшего Меха (Мехов), если нужно, и сделайте все необходимые броски согласно тепловым эффектам.
10. Положите фишку приказа около каждой боевой единицы, принимавшей участие в атаке.

Бой на дистанции

Атака на дистанции может быть двух типов: из энергетического или из баллистического оружия. Символ дистанции указывает тип атаки. Эти атаки представляют все оружие от лазеров и пулеметов до пушек — излучателей элементарных частиц и ракет. Боевая единица, получившая приказ атаковать на дистанции, называется стрелком.

Боевая единица имеет два показателя дистанции, разделенных черточкой, напечатанных на ее основании. Цифра слева от черточки — это показатель минимальной дистанции. Цифра справа от черточки — это показатель максимальной дистанции. Если показатель максимальной дистанции и показатель атаки больше 0, вы можете отдавать боевой единице приказ атаковать на дистанции.

Чтобы выполнить приказ атаковать на дистанции, приложите один конец линейки к центру основания фигурки и протяните ее по прямой к центру основания мишени. Это называется линией огня.

Линия огня должна проходить через передний сектор стрелка. Ее длина не должна превышать показатель максимальной дистанции стрелка или быть меньше показателя минимальной дистанции стрелка. Стрелок может получить приказ атаковать на дистанции даже боевую единицу, находящуюся с ним в контакте основание к основанию, если выполняются эти условия.

Линия огня пехоты или машины, когда они целятся в Меха, блокирована, только если эта линия огня пересекает основание другого Меха, но не мишени. Когда целитесь в любую другую боевую единицу, а не в Меха, линия огня блокирована для пехоты или машины, если она пересекает основание другой боевой единицы, не являющейся мишенью или стрелком. Линия огня для Меха блокирована, если она пересекает основание Меха, который не является мишенью. Если линия огня блокирована, вы не можете атаковать эту мишень. Вы можете проверить потенциальную линию огня в любое время.



Для этого танка можно провести линию огня от его переднего сектора, и мишень находится в пределах его максимальной дистанции, 12 дюймов, и минимальной дистанции, 2 дюйма. Линия огня, нацеленная на Меха, не блокирована находящейся между ними машиной. Танку может быть отдан приказ атаковать на дистанции

Бэттлмехи имеют и показатель первичных повреждений, и показатель вторичных повреждений. Игрок, проводящий атаку на дистанции, должен объявить перед броском атакующих кубиков, используется ли первичное или вторичное оружие (и соответствующие показатели дистанции и повреждений). Это объявление также определяет тип проводимой атаки (энергетическая или баллистическая). Если игрок не объявляет этой информации, для атаки используется показатель первичных повреждений и соответствующий тип атаки по умолчанию. Если атака первичным оружием невозможна, атака отменяется, а приказ потерян.

Если только мишень не является боевой единицей, находящейся в контакте основание к основанию со стрелком, вы не можете использовать приказ атаковать на дистанции вражескую боевую единицу, которая находится в контакте основание к основанию с боевой единицей, дружественной стрелку.

Если одна или несколько вражеских боевых единиц находятся в контакте основание к основанию с вашей боевой единицей, эта ваша боевая единица может провести атаку на дистанции только против тех боевых единиц, с которыми она находится в контакте.

Чтобы выполнить атаку на дистанции, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки вашей боевой единицы. Добавьте 2 к результату вашего броска, если линия огня проходит через задний сектор мишени. Если сумма равна или больше, чем показатель защиты мишени, как указано на ее боевом диске, вы поразили мишень и нанесли ей повреждения. Определенное специальное оборудование и игровые модификаторы могут увеличить показатель защиты мишени или показатель атаки стрелка.

Повреждения

Когда ваша боевая единица поражает одну мишень атакой на дистанции, посмотрите на соответствующий показатель повреждений вашей боевой единицы. Если это баллистическая атака, этот показатель означает количество щелчков повреждений, которые вы нанесли мишени. Ваш противник должен повернуть боевой диск мишени по часовой стрелке на такое же количество щелчков.

Если это энергетическая атака, а мишень — это машина или Мех, количество нанесенных повреждений равно показателю повреждений. Если мишенью является пехота, энергетическая атака наносит только 1 щелчок повреждений.

Специальное оборудование (как отражающая броня) и игровые модификаторы (как несколько мишеней) могут изменить количество повреждений, наносимых мишени атакой на дистанции.

Тепло от энергетического оружия

Если Мех поражен и получил по крайней мере 1 щелчок повреждений от атаки энергетическим оружием, он получает 1 щелчок накопления тепла в дополнение к повреждениям, нанесенным атакой. Не более 1 щелчка накопления тепла может быть получено Мехом таким путем в каждом ходе.

Непрямая баллистическая атака

Боевая единица с показателем атаки больше 0, имеющая баллистическое оружие и максимальную дистанцию больше 0, может получить приказ атаковать на дистанции одну мишень, на которую у нее нет чистой линии огня. Это называется непрямой огневой атакой. Линия огня должна проходить через передний сектор стрелка, но на нее не влияет наличие местных предметов или других боевых единиц. Линия огня не должна превышать показатель максимальной дистанции стрелка или быть меньше показателя минимальной дистанции стрелка.

Боевая единица, находящаяся в контакте основание к основанию с вражеской боевой единицей, не может проводить непрямую огневую атаку. Вы не можете проводить непрямую огневую атаку, если мишень находится в контакте основание к основанию с дружественной вам боевой единицей.

Чтобы выполнить непрямую огневую атаку, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки вашей боевой единицы. Показатель защиты мишени непрямой огневой атаки увеличивается на 3. Если ваш результат равен или больше, чем показатель защиты мишени, значит, вы поразили мишень и нанесли ей повреждения. Мишень получает количество повреждений, равное показателю повреждений стрелка, но максимум до 2 щелчков.

Несколько мишеней атаки на дистанции

Ваша боевая единица может стрелять по двум или больше мишеням, выполняя один приказ атаки на дистанции. Однако вы не можете прицеливаться в боевую единицу больше одного раза во время выполнения одного и того же приказа атаковать на дистанции. Боевые единицы могут иметь один, два, три или четыре символа энергетического или баллистического оружия рядом с показателем дистанции. Количество символов энергетического или баллистического оружия — это максимальное количество разных мишеней, которые может атаковать ваша боевая единица, выполняя один приказ атаковать на дистанции. Если вы стреляете по нескольким мишеням, вы должны провести линии огня к каждой из них.

Подсказка: некоторые способности, как, например, против личного состава, позволяют проводить бой на дистанции против увеличенного количества мишеней, но вам требуется провести линию огня только к главной мишени атаки.

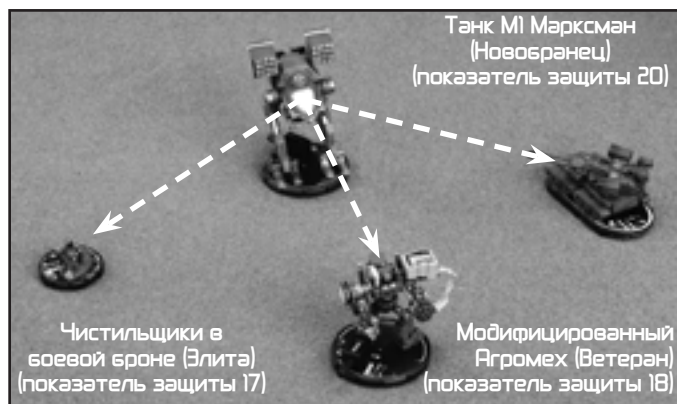
Вы не обязаны прицеливаться по стольким мишеням, сколько у вас символов атаки на дистанции. Например, если у вас есть три энергетических атаки из первичного оружия, вы можете стрелять по одной, двум или трем мишеням.

Когда ваша боевая единица пытается стрелять по нескольким мишеням, выполняя приказ атаковать на дистанции, вы бросаете атакующие кубики только один раз. Некоторые боевые единицы с низким показателем защиты могут быть поражены этой атакой, а другие, с более высоким показателем защиты, нет.

Чтобы выполнить атаку на дистанции против нескольких мишеней, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки вашей боевой единицы. Если ваш результат равен или больше, чем показатель защиты

мишени, значит, вы поразили эту мишень и нанесли ей повреждения. Когда вы стреляете по нескольким вражеским боевым единицам, выполняя один приказ атаковать на дистанции, делите показатель повреждений стрелка между пораженными мишенями по своему усмотрению.

Трейси отдает приказ Бэттлмеху Катапульта атаковать на дистанции. Вторичный показатель повреждений Катапульта 4, и рядом имеется три баллистических символа. Трейси выбирает три вражеские боевые единицы в пределах показателей минимальной дистанции 5 дюймов и максимальной дистанции 14 дюймов. Все мишени находятся в переднем секторе ее Катапульта. Линии огня ко всем трем мишеням не заблокированы, а Катапульта не находится в контакте основанием к основанию с вражеской боевой единицей. Другими словами, мишени можно атаковать! Показатель атаки Катапульта равен 10. Трейси бросает три шестисторонних кубика и получает 8. Сумма атакующего броска равна 18 ($10+8=18$). Трейси сравнивает ее результат 18 с показателями защиты мишеней: модифицированный Агромех имеет защиту 18, Чистильщики в боевой броне имеют защиту 17, Танк М1 Марксман имеет защиту 20. Катапульта промахнулась по Марксману, но поразила Агромеха и Боевую броню. Трейси имеет всего 4 балла повреждений, чтобы разделить между успешно пораженными мишенями, она решает дать 3 повреждения Агромеху и 1 повреждение подразделению Боевой брони.



Рукопашный бой

Рукопашный бой представляет собой бой между боевыми единицами вплотную.

Передний сектор вашей пехоты или Бэттлмеха должен быть в контакте основание к основанию с мишенью прежде, чем вы сможете дать вашей боевой единице приказ атаковать в бою.

Машины не могут проводить атаки в рукопашном бою. Атака в рукопашном бою не является ни энергетической, ни баллистической атакой.

Сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки вашей боевой единицы. Прибавьте 2, если атакующая боевая единица находится в контакте основание к основанию с задним сектором мишени. Если сумма равна или больше, чем показатель защиты мишени, указанный на ее боевом диске, вы поразили мишень и нанесли ей повреждения. Есть другие игровые модификаторы (как формирования для рукопашного боя или попытка захвата), которые увеличат результат атакующего броска или показатель защиты мишени.

Повреждения

Когда ваша пехотная боевая единица поражает мишень в рукопашном бою, она наносит количество повреждений, равное ее показателю повреждений.

Когда ваш Мех поражает мишень в рукопашном бою, он наносит количество повреждений равное его показателю первичных повреждений. У некоторых Мехов есть специальный показатель повреждений для атак в рукопашном бою. Это называется показатель повреждений в рукопашном бою, он обозначен символом

рукопашного боя на основании боевой единицы. Когда вы отдаете приказ атаковать в рукопашном бою своему Меху, имеющему показатель повреждений в рукопашном бою, вы можете выбрать, считать ли наносимые повреждения по показателю повреждений в рукопашном бою или по показателю повреждений его первичного оружия. Игрок, проводящий атаку в рукопашном бою, должен решить, какой показатель повреждений и связанное с ним специальное оборудование будет использовано до того, как бросать атакующие кубики. Специальное оборудование (как оружие рукопашного боя) и тепловые эффекты могут изменять повреждения, наносимые в рукопашном бою.



Захват в плен

Пехотная боевая единица может проводить атаку в рукопашном бою, чтобы захватить в плен вражескую боевую единицу, а не нанести ей повреждения. Только пехотные боевые единицы могут принимать участие в попытке захвата, но мишенью захвата может быть любая боевая единица. Вы должны объявить попытку захвата прежде, чем бросать атакующие кубики. Показатель защиты мишени увеличивается на 3, когда вы пытаетесь захватить ее в плен; если вы успешно поразите мишень, атакующая боевая единица захватывает мишень в плен, но не наносит ей повреждений. В результате неудавшейся попытки захвата атакующая боевая единица получает 1 щелчок повреждений. Этих повреждений избежать нельзя.

Захваченная боевая единица называется пленным. Пленный не может получать приказы, и все его специальное оборудование не принимается в расчет. Пока боевая единица находится в плену, она не считается ни вражеской, ни дружественной для любого игрока и не считается при образовании формирований для перемещения. Пленные не считаются при попытках отрыва, но контролирующая боевая единица не может по своей воле прервать контакт основание к основанию со своим пленным. Пленных нельзя передавать другим боевым единицам с целью контроля.

Существующие фишки приказов влияют на пленного. Фишки приказов убирают от пленного в конце хода игрока, который контролировал эту боевую единицу перед захватом. Так как пленным нельзя отдавать приказов, они не получают фишек в дальнейшем.

Боевая единица может иметь только одного пленного под своим контролем. Поэтому держите обе боевые единицы в контакте основание к основанию все время. Ни одна боевая единица не может избирать пленного мишенью ни для каких целей, кроме случая, если боевая единица имеет специальное оборудование "обход". Пленный никогда не получает повреждений ни от какого оружия, даже от атак "против личного состава".

Ни один игрок не может перемещать или менять направление фронта пленных Мехов. Если нужно, пленный Мех охлаждается в конце хода игрока, который контролировал его перед захватом.

Пленная пехота или машина всегда перемещаются вместе с контролирующей их боевой единицей, используя меньший из их показателей скорости. Контролирующая боевая единица должна использовать свое специальное оборудование скорости (если есть) для обеих боевых единиц, если только это специальное оборудование не запрещает этого. Входить на местность, которая недоступна либо для пленного, либо контролирующей его боевой единицы из-за режима скорости обеих, нельзя. Игрок контролирующей боевой единицы всегда определяет местоположение и направление фронта пленного. Местоположение и направление фронта пленного могут быть изменены, когда контролирующая боевая единица перемещается.

Контролирующей боевой единице может быть отдан только приказ перемещения. Ни один игрок не может поставить контролирующую боевую единицу на место, где нельзя поставить ее пленного рядом с ней. Контролирующая боевая единица не может быть мишенью попытки захвата или атаки на дистанции, но она может быть атакована в рукопашном бою как обычно.

Если контролирующая боевая единица уничтожена, захваченная боевая единица больше не считается пленной и ей можно отдавать приказы как обычно. Если такая боевая единица оказы-

вается на блокирующей местности в момент своего освобождения, она тоже уничтожена, и игрок, у которого она была в плену, получает баллы победы за ее уничтожение.

Когда пленный становится дружественной или вражеской боевой единицей, контролирующая боевая единица перестает быть контролирующей и может получать приказы как обычно.

Особые атаки

Машины и Бэттлмехи могут проводить особые атаки, которые позволяют им перемещаться и атаковать мишень в одном ходе.

Таран

Машина с показателем атаки больше 0 может провести особую атаку, известную как таран. Одна машина, совершающая таран, должна начать ход, не имея вражеских боевых единиц в контакте основание к основанию с ней. Машина должна получить приказ перемещения и закончить свое перемещение в контакте основание к основанию с единственной мишенью. К этому перемещению применяются все модификаторы местности. Формирование для перемещения не может быть использовано для атаки. Вы не можете выбирать мишенью для тарана пехотную единицу.

Мишени атаки тараном разрешается свободный разворот, если только машина, совершающая таран, не начинает свою атаку в пределах заднего сектора мишени и заканчивает свое перемещение в контакте основание к основанию с задним сектором мишени. В этом случае свободный разворот не разрешается. Кроме того, если мишень атаки – машина, свободный разворот не разрешается.

Чтобы выполнить атаку, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки таранящей машины. Если машина, совершающая таран, начинает свою атаку в пределах заднего сектора мишени и заканчивает свое перемещение в контакте основание к основанию с задним сектором мишени, прибавьте к результату 2. Если сумма равна или больше, чем показатель защиты мишени, таран был успешным и мишень получает 2 щелчка повреждений.

Машина, совершающая атаку тараном, получает 1 щелчок повреждений, независимо от того, был ли таран успешным или нет. Этих повреждений нельзя избежать.

Таран – это не энергетическая и не баллистическая атака. Машина, совершающая таран, не может использовать никакое свое специальное оборудование, которое требует либо приказа атаковать в рукопашном бою, либо приказа атаковать на дистанции, когда совершает атаку тараном.

“Нападение”

Бэттлмехи, имеющие показатель атаки больше 0, могут провести особую атаку, известную как “нападение”. Мех, совершающий нападение, должен начать ход, не имея вражеских боевых единиц в контакте основание к основанию с ним. Нападающий Мех должен получить приказ бежать и закончить свое перемещение в контакте основание к основанию с единственной мишенью. К перемещению применяются все модификаторы местности. Вы не можете выбирать мишенью для нападения пехотную единицу.

Мишени нападения разрешается свободный разворот, если только Мех, совершающий нападение, не начинает свою атаку в пределах заднего сектора мишени и заканчивает свое перемещение в контакте основание к основанию с задним сектором мишени. В этом случае свободный разворот не разрешается. Кроме того, если мишень атаки – машина, свободный разворот не разрешается.

Чтобы выполнить атаку, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки Мех. Если нападающий Мех начинает свою атаку в пределах заднего сектора мишени и заканчивает свое перемещение в контакте основание к основанию с задним сектором мишени, прибавьте к результату 2. Если сумма равна или больше, чем показатель защиты мишени, нападение было успешным. Мишень получает количество повреждений, равное показателю первичного оружия нападавшего Мех + 1.

Нападавший Мех получает 1 щелчок повреждений и 1 щелчок накопления тепла (и не забудьте сделать еще один щелчок накопления тепла за перемещение бегом), независимо от того, была ли атака успешной или нет. Нападение – это не энергетическая и не баллистическая атака. Мех, совершающий нападение, не может использовать никакое свое специальное оборудование, которое требует либо приказа атаковать в рукопашном бою, либо приказа атаковать на дистанции, когда совершает атаку напаждением.

“Смерть сверху”

Бэттлмех, имеющий показатель атаки больше 0 и прыжковые сопла, может провести особую атаку, известную как “смерть сверху”. Мех, совершающий атаку “смерть сверху”, должен начать ход, не имея вражеских боевых единиц в контакте основание к основанию с ним. Атакующему Меху должен быть отдан приказ перемещения с использованием специального оборудования прыжковые сопла, и он должен закончить свое перемещение в контакте основание к основанию с единственной мишенью. В этот раз мишень не получает права на свободный разворот. Модификаторы местности не принимаются в расчет для этой атаки. Из-за трудности этого типа атаки показатель защиты мишени увеличивается на 2.

Чтобы выполнить атаку, сделайте бросок тремя шестисторонними кубиками и прибавьте результат к показателю атаки Мех. Если сумма равна или больше, чем показатель защиты мишени, атака “смерть сверху” была успешной. Мишень получает количество повреждений, равное показателю первичного оружия атакующего Мех + 2, и мишень не имеет права на свободный разворот. Нападавший Мех получает 1 щелчок повреждений. Если атака “смерть сверху” не удалась, атакующий Мех получает 2 щелчка повреждений, а мишень, если это Мех, получает право на свободный разворот.

Пехота не может быть мишенью атаки “смерть сверху”. Эта атака – не энергетическая и не баллистическая атака. Мех, совершающий нападение, не может использовать никакое свое специальное оборудование, которое требует либо приказа атаковать в рукопашном бою, либо приказа атаковать на дистанции, когда совершает атаку “смерть сверху”.

Подсказка: атаки “смерть сверху” и “нападение” полезны, когда нужно нанести повреждения боевым единицам, имеющим специальное оборудование, которое уменьшает повреждения, как реактивная броня или тяжелая броня.

Ремонт боевой единицы

Используя специальное оборудование “ремонт”, можно ремонтировать боевые единицы щелчками ремонта на боевом диске. Во время ремонта поворачивайте боевой диск против часовой стрелки. Если щелчков ремонта несколько, поворачивайте боевой диск по 1 щелчку. Боевая единица не может получить щелчок ремонта, если на ее боевом диске виден черный маркер ремонта или зеленый маркер стартового состояния. Прекратите делать щелчки ремонта, когда появятся маркеры ремонта или стартового состояния. Все оставшиеся щелчки ремонта потеряны.

Охлаждение боевой единицы

Чтобы охладить Бэттлмех, вы можете либо использовать приказ вентиляции, либо не отдавать Меху приказов и позволить ему охладиться, так как Мех будет неактивным в этом ходе.

В конце любого хода, в котором Меху не отдаются приказы, Мех получает 1 щелчок охлаждения. Чтобы охладить Мех, поверните тепловой диск на 1 щелчок по часовой стрелке. Мех не может получить щелчок охлаждения, если на его тепловом диске показано стартовое состояние.

Если вы отдаете Меху приказ вентиляции, Мех получает щелчки охлаждения в соответствии с его показателем вентиляции. Мех, которому отдан приказ вентиляции, не получает фишки приказа. Однако вы все же дали Меху приказ в этом ходе, поэтому не убирайте фишки, которые у него уже есть.

IV. Формирования

Приказ, который вы отдаете одной из своих боевых единиц, может быть распространен на другие дружественные боевые единицы, если использовать формирование. Вы всегда можете решать, использовать формирование или нет. Формирования существуют, только пока выполняется приказ. Формирования не действуют до или после приказа или во время хода других игроков. Игроки могут объявлять о формировании в любое время, когда есть соответствующие условия.

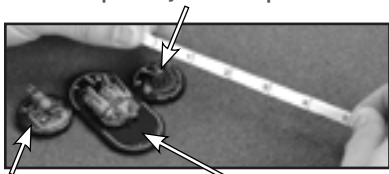
Ограничения: все члены формирования должны быть из одной фракции. Посмотрите на символ фракции на основании каждой боевой единицы, чтобы определить, могут ли они быть частью одного и того же формирования. Боевые единицы наемников никогда не могут использовать формирования.

Формирования для перемещения

Бэттлмехи не могут быть частью формирования для перемещения.

Если 3, 4 или 5 ваших пехотных единиц и/или машин сгруппированы так, что каждая из них касается основания по крайней мере одной другой, то вы можете назвать эту группу формированием для перемещения. Только боевая единица, имеющая право получить приказ перемещения, может быть членом формирования для перемещения. Когда вы отдаете приказ перемещения только одной из этих боевых единиц, все боевые единицы формирования для перемещения могут переместиться, выполняя этот приказ. Скорость каждой боевой единицы в формировании для перемещения уменьшается до скорости самой медленной боевой единицы. Перемещайте все боевые единицы формирования как обычно — по одной за раз. Действие приказа заканчивается, когда все боевые единицы формирования переместятся. Во время выполнения приказа боевые единицы должны быть передвинуты на поле боя так, чтобы каждый член формирования снова оказался в контакте основанием к основанию по крайней мере с одной другой боевой единицей формирования по окончании выполнения приказа. Формирование не может быть разделено на две или больше группы по окончании выполнения приказа.

Кольчужная боевая броня (Элита), показатель скорости 6, перемещается первой



Мотоцикл на воздушной подушке (Ветеран), показатель скорости 12, перемещается вторым

Бронированная Машина Лиса (Ветеран), показатель скорости 12, перемещается третьей

Хотя только одной боевой единице формирования отдается приказ перемещения, каждый член формирования отмечается фишкой приказа и считается, что все получили приказ. Использование формирования для перемещения может стать причиной усталости для некоторых боевых единиц, а для других — нет. Это зависит от того, какие боевые единицы получали приказы в предыдущем ходе, как указано их фишками приказа.

Если для какой-нибудь боевой единицы формирования для перемещения не удастся бросок на отрыв, эта боевая единица не может перемещаться, хотя она может развернуться в новом направлении, если это пехотная единица. Другие боевые еди-



Первое перемещение:
5 дюймов

Второе перемещение:
6 дюймов

Третье перемещение:
4 дюйма

ницы формирования перемещаются нормально, но по окончании выполнения приказа основание каждой боевой единицы должно касаться основания другой боевой единицы формирования.

Подсказка: формирования для перемещения хороши, потому что один приказ перемещения позволяет вам передвинуть несколько боевых единиц вместо одной.

Боевая единица, которой дан приказ перемещения, чтобы активировать специальное оборудование, для которого указано: «...но не двигать ее» (например, «обход»), не может быть членом формирования для перемещения.

Боевые формирования

Боевые единицы могут использовать два вида боевых формирований: формирования для боя на дистанции и формирования для рукопашного боя.

Критические промахи при атаках формированиями

Если вы выбрасываете 2 на белых кубиках во время атаки формирования на дистанции или в рукопашном бою, это автоматический промах, и боевой диск поворачивают на 1 щелчок по часовой стрелке только для главного атакующего.

Формирования для боя на дистанции

Если 3, 4 или 5 ваших боевых единиц сгруппированы так, что каждая из них касается основания по крайней мере одной другой, то вы можете объявить формирование для боя на дистанции. Только боевая единица, имеющая право получить приказ атаковать на дистанции, может быть членом формирования для боя на дистанции. Когда вы отдаете приказ атаковать на дистанции только одной из этих боевых единиц, все боевые единицы формирования принимают участие в атаке. Формирования для боя на дистанции могут быть использованы, только когда атака направлена против одной мишени и с намерением нанести ей повреждения (а не отремонтировать).

Каждый член формирования для боя на дистанции должен иметь чистую линию огня. Мишень должна находиться в пределах показателей максимальной и минимальной дистанций каждого из членов формирования. Боевая единица, которой вы отдаете приказ атаковать на дистанции, называется главным атакующим.



Машин М. А. С. Н. (Новобранец), О/Б, линия огня 5 дюймов и чистая

Мех Пантера, 2/12 (позади двух других боевых единиц), линия огня 8 дюймов и чистая

Гномы боевая броня (Ветераны), 3/10, линия огня 6 дюймов и чистая

Эти боевые единицы из фракции Меченосцев образовали формирование для боя на дистанции. Линии огня проведены: все чистые и в пределах показателей дистанции каждой боевой единицы. Пантера выбрана в качестве главного атакующего. Прибавьте +4 к результату атакующего броска за две дополнительные боевые единицы формирования

Чтобы выполнить атаку, вы используете показатель атаки и показатель повреждений главного атакующего. Каждая дополнительная боевая единица в формировании для боя на дистанции прибавляет 2 балла к результату атакующего броска. Если у какой-нибудь боевой единицы линия огня проходит через задний сектор мишени, к результату броска прибавляется один бонус 2 балла. Бонуса к повреждениям нет.

Хотя только одной боевой единице формирования отдается приказ атаковать на дистанции, каждый член формирования отмечается фишкой приказа и считается, что все получили приказ. Использование формирования для боя на дистанции может стать причиной усталости для некоторых боевых единиц, а для других — нет. Это зависит от того, какие боевые единицы получали приказ в предыдущем ходе, как указано их фишками приказа.

Подсказка: формирования для боя на дистанции хороши, они позволяют вам поражать мишени с очень высокими показателями защиты.

Формирования для рукопашного боя

Если 2 или 3 ваши пехотные единицы или Мехи находятся в контакте основание к основанию своими передними секторами с одной и той же вражеской боевой единицей, вы можете объявить формирование для рукопашного боя против этой боевой единицы. Только боевая единица, имеющая право получить приказ атаковать в рукопашном бою, может быть членом формирования для рукопашного боя. Ваши боевые единицы не обязаны находиться в контакте друг с другом. Когда вы отдаете приказ атаковать в рукопашном бою только одной из этих боевых единиц, все боевые единицы формирования принимают участие в атаке. Формирования для рукопашного боя могут быть использованы, только когда атака направлена против одной мишени и с намерением нанести ей повреждения (а не отремонтировать/вылечить).

Боевая единица, которой вы отдаете приказ атаковать в рукопашном бою, является главным атакующим. Чтобы выполнить атаку, вы используете показатель атаки и показатель повреждений главного атакующего. Каждая дополнительная боевая единица в формировании для рукопашного боя прибавляет 2 балла к ре-

зультату атакующего броска. Эти две боевые единицы их фракции Ярость Дракона образуют формирование для рукопашного боя, чтобы атаковать Меха Безумный Кот III. Лесной Мех выбран главным атакующим. Прибавьте 2 балла к результату атакующего броска за дополнительную боевую единицу, прибавьте еще +2, потому что член формирования находится в контакте с задним сектором мишени. То есть к результату атакующего броска прибавляется +4 балла.

зультату атакующего броска. Если какая-нибудь боевая единица формирования находится в контакте с задним сектором мишени, к результату броска прибавляется один бонус 2 балла. Бонуса к повреждениям нет.

Хотя только одной боевой единице формирования отдается приказ атаковать в рукопашном бою, каждый член формирования отмечается фишкой приказа и считается, что все атакуют. Использование формирования для боя на дистанции может стать причиной усталости для некоторых боевых единиц, а для других — нет. Это зависит от того, какие боевые единицы получали приказы в предыдущем ходе.

Если формирование для рукопашного боя сделает успешную попытку захвата, главный атакующий становится контролирующей боевой единицей.

Подсказка: формирования для рукопашного боя хороши, они позволяют преодолеть трудности захвата мишени.



Гномы боевая броня (Элита)

Модифицированный лесной Мех

V. Местность

Вам не обязательно использовать местные предметы, когда вы играете в игру, но появление местных предметов на игровом поле делает игру более интересной и захватывающей.

Есть три главных типа местности в игре **MechWarrior**: ровная, трудная и блокирующая. Эти типы местности могут быть на уровне игрового поля (земли) или могут находиться на возвышенности. Кроме того, есть несколько типов особой местности, описанных в конце этого раздела.

Ровная местность

Ровная местность представляет собой любую более-менее ровную поверхность от травянистой равнины до городской площади. Все поле боя состоит из ровной местности, кроме мест, где расположены местные предметы, представляющие трудную, блокирующую или особую местность. Вы можете не класть предметы, представляющие невозвышенную ровную местность, в общий склад, когда готовите поле боя.

Трудная местность



Трудная местность представляет собой кусты, редколесье, обломки камней и тому подобное. Вы можете представить такую местность шаблонами, вырезанными из модельной

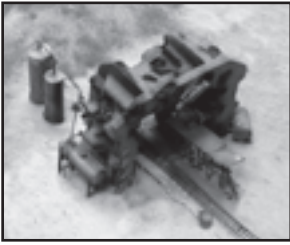
Это один из способов представить трудную местность

бумаги или ткани. Внешние края этих шаблонов представляют границы трудной местности. Трудная местность должна лежать ровно на столе, чтобы не мешать ставить фигурки. Вы можете поставить масштабные модели кустов и маленьких деревьев на шаблоны трудной местности для визуального эффекта. Во время игры вы можете переставлять эти модели в пределах шаблона, так как они не влияют на процесс игры.

Ваши боевые единицы могут входить на трудную местность и проходить через нее, но есть ограничения. Если ваша боевая единица начинает свое перемещение, когда любая часть ее основания касается ровной местности, ее перемещение должно закончиться сразу, как только основание полностью войдет на трудную местность. Она не обязана останавливаться, если ее основание не пересекает границу трудной местности полностью. Если ваша боевая единица начинает перемещение, когда любая часть ее основания касается трудной местности, ее показатель скорости уменьшается вдвое на этот ход (округлите вверх до ближайшего полного дюйма), даже если она сразу выйдет с трудной местности. Это уменьшение делается после всех других модификаций показателя скорости боевой единицы.

Если линия огня проходит через трудную местность и/или любое количество областей с трудной местностью, прибавьте 1 балл к показателю защиты мишени. Это называется модификатор трудной местности. Трудная местность не влияет на атаки в рукопашном бою.

Стрелок, чья центральная точка находится на трудной местности, не наказывается модификатором трудной местности, если его мишень находится вне трудной местности. Если линия огня от стрелка не пересекает трудную местность кроме той, что находится под его основанием, модификатор трудной местности не прибавляется. Этот случай представляет возможность боевой единицы стрелять с границы трудной местности, будучи защищенной, но не страдающей от такой местности.



Это здание представляет блокирующую местность.

Боевые единицы не могут войти в него, и линии огня не могут быть проведены через него

и маленькие картонные коробки, или вы можете использовать масштабные модели.

Боевые единицы не могут войти на блокирующую местность и проходить через нее. Блокирующая местность блокирует линию огня, проходящую через нее.

Когда используете формирование для боя на дистанции, только линия огня главного атакующего имеет значение для применения модификатора трудной местности.

Блокирующая местность

Вот некоторые примеры блокирующей местности: большие валуны, высокие стены и здания. Вы можете представить блокирующие местные объекты обычными предметами, такими, как колоды карт

Типы возвышенной местности

Ровная, трудная и блокирующая местность может быть поднята над уровнем поля боя, чтобы получились холмы и невысокие плато. Подразумевается, что вся возвышенная местность имеет один и тот же уровень высоты над полем боя.

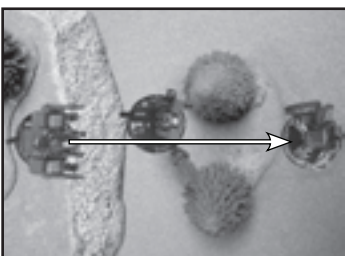
Вы можете представить возвышенную местность стопками книг или журналов или использовать масштабные модели. Если вы используете модели для обозначения холмов, используйте модели с четким изменением уровня высоты и плоской вершиной, чтобы было удобно ставить фигурки.

Боевая единица должна прекратить свое перемещение, как только ее основание полностью войдет на возвышенную местность или полностью сойдет с возвышения (так же как это было с трудной местностью). Когда измеряете свое перемещение, не измеряйте вертикальные расстояния, только горизонтальную часть пути вашей боевой единицы по столу или любым возвышенностям.

Возвышенные местные предметы блокируют линию огня, если только стрелок, или мишень, или оба находятся на возвышенной местности.

Если и стрелок, и мишень находятся на возвышенной местности, ничто не влияет на линию огня, кроме находящейся между ними возвышенной трудной или блокирующей местности и оснований других боевых единиц, находящихся на возвышенности.

Если стрелок или мишень находятся на возвышенной местности, а другой из них — нет, линия огня блокирована, если она пересекает разные возвышенные местные предметы. Находящиеся между ними блокирующие местные предметы тоже блокируют линию огня, независимо от того, находятся они на возвышении или нет. Находящиеся между ними на возвышении основания фигурок тоже будут блокировать линию огня, но основания фигурок не на возвышении можно не принимать в расчет. Трудная местность влияет на атаки, если либо стрелок, либо мишень находятся на трудной местности или если трудная местность находится на возвышенности, в противном случае ее можно игнорировать.



Эта линия огня проходит через трудную местность и основание боевой единицы, но так как стрелок стоит на возвышении, находящиеся между ним и мишенью предметы можно игнорировать

Преимущество высоты

Когда стрелок, который не находится на возвышенной местности проводит атаку на дистанции против мишени, находящейся на возвышении, показатель защиты мишени увеличивается на 1 балл. Это называется модификатором преимущества высоты. Мишень может одновременно получать модификатором преимущества высоты и модификатор трудной местности. Это может увеличить показатель защиты на 2 балла.

Когда используете формирование для боя на дистанции, только к линии огня главного атакующего применяются модификаторы преимущества высоты и трудной местности.

Рукопашный бой разрешен между боевыми единицами, находящимися на разной высоте. Кроме того, члены формирования могут занимать разную высоту. Так как условием формирования для рукопашного боя является контакт основание к основанию, посмотрите сверху, чтобы определить, возможен ли контакт оснований, если бы не было возвышения. Если контакт возможен, он подразумевается.

Если мишень атаки в рукопашном бою находится на возвышении, в то время как атакующая боевая единица (главный атакующий) — нет, мишень получает модификатор преимущества высоты.

Особая местность

Мелкая вода

Мелкая вода — это ручьи, броды и пруды, они считаются трудной местностью для перемещения, но не влияют на приказы атаковать на дистанции. Боевая единица, находящаяся на мелкой воде, не может быть атакована в рукопашном бою, если только атакующая боевая единица тоже не находится на мелкой воде.

Глубокая вода

Глубокая вода — это реки и озера, они считаются блокирующей местностью для перемещения, но не влияют на приказы атаковать на дистанции. Боевые единицы, чья центральная точка находится на глубокой воде, считаются погруженными и не могут получать приказы атаковать на дистанции или сами становиться мишенью атак на дистанции. Погруженная боевая единица может быть только мишенью атаки в рукопашном бою другой погруженной боевой единицы. Погруженная боевая единица, которой отдан приказ атаковать в рукопашном бою, наносит, при успешном попадании, повреждений на 2 балла меньше. Основания погруженных боевых единиц не влияют на линию огня боевых единиц, которые не погружены.

Низкие стены

Низкие стены — это особый тип трудной местности. Когда ваша боевая единица переходит через низкую стену, ее перемещение прекращается сразу по другую сторону стены. Атаки на дистанции получают модификатор трудной местности, если линия огня пересекает низкую стену, кроме случая, когда стрелок находится в контакте со стеной. Атаки в рукопашном бою разрешены между фигурками, находящимися по обеим сторонам низкой стены. Так как условием для формирования и для рукопашного боя является контакт основание к основанию, посмотрите сверху, чтобы определить, возможен ли контакт оснований, если бы не было стены. Если контакт возможен, он подразумевается.

Обрывистая местность

Плоские вершины и плато, оканчивающиеся обрывами, — это примеры обрывистой местности. К обрывистой местности относятся как к обычной возвышенной местности, за исключением того, что атаки в рукопашном бою не разрешаются между боевыми единицами, находящимися на и вне такой местности. Кроме того, не разрешены формирования, если одни члены формирования находятся на обрыве, а другие — нет. Боевые единицы могут подниматься или спускаться с обрывов, только если у них есть специальное оборудование “прыжковые сопла” или если

есть специальное место входа на обрыв с другого типа местности. Каждая обрывистая местность должна иметь по крайней мере одно заранее предусмотренное место входа, когда ее помещают в общий склад перед подготовкой поля боя. Путь перемещения без использования прыжковых сопел должен измеряться к и от этих предусмотренных мест входа.

Режимы скорости и местность

Режим скорости боевой единицы определяет, какая ремонтная боевая единица может отремонтировать ее. Подробно об этой способности смотрите Карту специального оборудования: Ремонт для игры **MechWarrior**.

Режим скорости также определяет, как каждый тип местности влияет на боевую единицу.

Пеший: такая боевая единица взаимодействует со всеми типами местности, согласно предыдущим правилам местности.

Парение (на воздушной подушке): такая боевая единица воспринимает при перемещении любую водную местность как ровную. Боевая единица на воздушной подушке, находясь на глубокой воде, не погружается. Такая боевая единица воспринимает

трудную местность как блокирующую, но только с точки зрения перемещения. Такой боевой единице не удастся оторваться, только если при броске шестистороннего кубика выпадает 1.

Гусеничная: такая боевая единица воспринимает при перемещении любую трудную местность как ровную.

Колесная: такая боевая единица воспринимает при перемещении любую водную местность как блокирующую.

Бэттлмех: такая боевая единица игнорирует низкие стены и при перемещении, и при атаках на дистанции. Мелкая вода воспринимается Мехом при перемещении как ровная местность. Глубокая вода воспринимается Мехом при перемещении как трудная местность.

В конце вашего хода сделайте 1 щелчок охлаждения, если центральная точка основания вашего Меха находилась на любой водной местности в начале и в конце хода. Если ваш Мех и начал, и закончил свой ход на глубокой воде, он получает 2 щелчка охлаждения. Это дополнительно к любому охлаждению, которое Мех получает по окончании этого хода. Для отключенного Меха можно сделать бросок на перезапуск после того, как будет выполнена вся сумма охлаждения, как указано для соответствующих тепловых эффектов.

VI. Конец игры

Игра оканчивается, когда происходит следующее:

- 1) только у одного игрока осталась боевая единица на поле боя. Пленные и машины со специальным оборудованием “спасатель” в этом случае не считаются боевыми единицами, оставшимися на поле боя; ИЛИ
 - 2) оговоренное заранее время на игру истекло; ИЛИ
 - 3) все оставшиеся игроки согласны закончить игру.
- После игры все игроки возвращают себе свои фигурки.

Победа!

В игре **MechWarrior: Темные времена** тремя ключами к успеху в битве являются уничтожение вражеских боевых единиц, контроль над полем боя и контроль над зоной развертывания противника. Победителем в игре становится игрок, который больше всех преуспевает в достижении этих трех условий победы.

Условие победы 1: уничтожение вражеских боевых единиц

Вся игра **MechWarrior** построена на том, чтобы нанести повреждение противнику! Условие победы 1 награждает игрока за уничтожение вражеских боевых единиц.

Каждая, уничтоженная во время игры боевая единица противника стоит столько баллов победы, какова стоимость этой боевой единицы в баллах. Эти баллы засчитываются во время игры, как только боевая единица уничтожена.

Суммировать уничтожение вражеских боевых единиц = (баллы, полученные за уничтожение вражеских боевых единиц).

Условие победы 2: контроль над полем боя

В игре битвы происходят между боевыми силами, сражающимися за контроль над географическими областями. Условие победы 2 награждает игрока за доминирование в данном районе.

Каждая не плененная боевая единица ваших боевых сил, которая не является “спасателем”, и остающаяся на поле боя в конце игры стоит столько баллов победы, какова стоимость этой боевой единицы в баллах. Эти дружественные боевые единицы считаются выжившими. Если все ваши боевые единицы захвачены в плен и/или являются “спасателями”, вы не получаете баллов.

Каждая вражеская боевая единица, которую вы держите в плену в пределах своей зоны развертывания в конце игры, стоит такое количество баллов победы, какова удвоенная стоимость этой боевой единицы в баллах. Баллы не присуждаются за пленные машины и пехоту, находящиеся вне вашей зоны развертывания. Пленный Мех всегда стоит такое количество баллов победы, какова его удвоенная стоимость в баллах.

Каждая вражеская машина-спасатель, которая находится вне зоны развертывания контролирующего ее игрока, в конце игры стоит такое количество баллов победы, какова стоимость этой боевой единицы в баллах.

Суммировать контроль над полем боя =

- (стоимость пленных, вражеских боевых единиц в баллах $\times 2$, но только если они находятся в вашей зоне развертывания)
- + (стоимость пленного вражеского Меха в баллах $\times 2$)
- + (стоимость ваших выживших боевых единиц в баллах. Если все боевые единицы игрока пленные и/или спасатели, прибавьте 0)
- + (стоимость вражеских спасателей в баллах, но только если они не находятся в своих зонах развертывания).

Условие победы 3: контроль над зоной развертывания противника

Для успешных боев будущего необходимы линии снабжения, склады боеприпасов и системы тыловых коммуникаций. Условие победы 3 представляет возможность игрока нарушить материально-техническое обеспечение тыла противника, оккупировав его зону развертывания.

Во время игры вы можете заработать баллы за то, что ваши боевые единицы находятся в зоне развертывания противника. Засчитывайте 1 балл в начале каждого вашего хода за каждую боевую единицу, находящуюся в зоне развертывания противника. Сумма всех этих баллов в конце игры – это мера вашей способности контролировать зону развертывания противника.

Суммировать контроль над зоной развертывания противника = (1 балл за одну боевую единицу, находящуюся в зоне развертывания противника в начале вашего хода).

Определение победителя

Баллы победы за уничтожение боевых единиц и оккупацию зоны развертывания противника засчитываются во время игры. Баллы за пленных, выжившие боевые единицы и спасателей засчитываются в конце игры. Игрок, имеющий больше всех баллов за каждое условие победы, выигрывает это условие победы.

Если у двух или больше игроков ничья по большинству условий победы, победителем становится игрок, который имеет больше баллов победы за контроль над полем боя. Если здесь снова ничья, победителем игры считается игрок, имеющий больше баллов победы за уничтожение вражеских боевых единиц. Если это опять ничья, сделайте бросок шестисторонним кубиком, чтобы определить победителя игры.

Отступление

Во время вашего хода и перед окончанием игры вы можете покинуть поле боя. Это называется отступлением.

Если вы отступаете, ваши противники получают баллы победы за боевые единицы, которые они уничтожили во время игры. Кроме того, если ваши боевые единицы находятся в плену, когда

вы отступаете, вы сразу отдаете их баллы стоимости игроку, который их контролирует, как будто эти боевые единицы были уничтожены. Вы убираете все свои боевые единицы с игрового поля и получаете назад свои уничтоженные боевые единицы. Вражеские боевые единицы, которые были у вас в плену, остаются на поле боя и могут нормально контролироваться их владельцами.

VII. Стандартная игра

Есть много способов играть в игру **MechWarrior: Темные времена**, и вам придется принять много решений перед началом игры. Какую строительную сумму вы будете использовать? Какую местность вы будете использовать? Будете ли вы ограничивать время игры? Если вы играете с кем-то, кого вы не знаете, обсуждение этих вопросов займет много времени. Мы предлагаем вам следующую стандартную игру, такая игра будет удобна всем.

1. Игровое поле имеет размеры 3 фута на 3 фута.

2. Каждая боевая сила имеет строительную сумму 300 баллов, давая игроку 3 приказа в начале каждого хода.
3. Игра ограничивается 60 минутами.
4. Когда создаете поле боя, каждый игрок кладет 2 стандартных предмета в общий склад местности.
5. Не используйте возвышенную местность.
6. Следуйте этикету игры **MechWarrior** и получайте удовольствие от игры.

VIII. Этикет MechWarrior

Игры с фигурками лишены ограничений обычных настольных и карточных игр. Это хорошо, потому что вы можете воспользоваться своим воображением и создавать всевозможные, уникальные сценарии и местность. Масленка – это укрепленный бункер. Солонка в центре стола – это коммуникационная башня, и первый, кто уничтожит ее, будет победителем!

С другой стороны могут возникнуть ситуации, которые не предусмотрены этими правилами. Хотя мы попытались написать очень подробные правила, игроки могут не согласиться с тем, кто и что может делать. Чтобы избежать споров или разрешить их, мы предлагаем вам следовать следующим пунктам этикета.

1. Игроки никогда не должны вращать боевой или тепловой диски любых боевых единиц, используемых в игре, если только это не щелчки повреждений, ремонта, накопления тепла или охлаждения. В этих случаях игроки должны поворачивать диски на требуемое количество щелчков в соответствующем направлении. Другими словами, не щелкайте дисками для того, чтобы просто посмотреть, что получится. Если только не попросили об этом, игроки должны поворачивать диски только своих боевых единиц, а не других игроков.

- 2) Вы будете постоянно брать свои фигурки в руки во время игры, чтобы повернуть боевые диски. Отмечайте место и направление фронта своих боевых единиц фишками, когда делаете это.
- 3) Так как руки и другие части фигурок выступают за пределы их оснований, иногда трудно добиться чистого контакта оснований двух фигурок. Если вы не можете поставить две боевые единицы основание к основанию, просто договоритесь друг с другом, что они находятся в контакте основание к основанию, пока одна из них не уйдет.
- 4) Могут возникнуть ситуации, допускающие двоякое толкование. Например, линия огня может или не может задевать блокирующее основание фигурки. Есть или нет достаточно места между двумя фигурками, чтобы поставить третью. В подобных ситуациях мнения игроков могут разойтись. Во всех таких случаях сделайте бросок одним кубиком. Если выпадет 1, 2 или 3, приказ не может быть выполнен. Если выпадет 4, 5 или 6, приказ разрешен.

IX. Словарь

Атакующие кубики: Три используемых кубика (два белых и черный), бросок которых определяет, поразила ли атака мишень.

Баллы победы: Баллы, которые вы суммируете в конце игры, чтобы определить, кто победил в игре.

Бег: Приказ Меху перемещаться с удвоенной скоростью, который требует щелчка накопления тепла после выполнения приказа.

Боевой диск: Вращающийся диск под основанием фигурки.

Бэттлмех: Большая, похожая на робота машина, пилотируемая человеком.

Бэттлмех: Режим скорости, который позволяет Меху двигаться по мелкой воде, как по ровной местности, а по глубокой воде — как по трудной местности.

Вражеская боевая единица: Боевая единица, контролируемая противником.

Выжившие боевые единицы: Дружественные, не пленные и не спасательные боевые единицы, которые остались на поле боя по окончании игры.

Главный атакующий: Боевая единица, которая возглавляет формирование для боя на дистанции или рукопашного боя.

Горцы: Преданная Республике и памяти Дэвлина Стоуна и его идеалам рыцарства, эта фракция посвятила себя защите мира и свободы от наступающей тьмы.

Гусеничная: Режим скорости, который позволяет боевой единице двигаться по трудной местности, как по ровной.

Дружественная боевая единица: Боевая единица, которую контролируете вы или ваш союзник.

Духовные коты: Преданная клану Новые коты и возглавляемая Галактическим командующим Кевом Россом, эта фракция состоит из воинов-мистиков, ведомых в походы их местными верованиями.

Захват в плен: Атака в рукопашном бою, проводимая пехотой с целью захвата в плен, а не нанесения повреждений.

Зона развертывания: Прямоугольная область вдоль вашего края поля боя, где ваши боевые единицы начинают игру, куда вы приводите своих пленных и спасателей.

Колесная: Режим скорости, который не позволяет боевой единице перемещаться по воде.

Контакт основание к основанию: Когда основание одной фигурки касается основания другой фигурки или местного предмета.

Критическое попадание: Выпадение на двух белых кубиках 12 при атакующем броске.

Критический промах: Выпадение на двух белых кубиках 2 при атакующем броске.

Легкий Бэттлмех: Бэттлмех, который весит до 35 тонн.

Линия огня: Линия, проводимая от центра основания стрелка к центру основания мишени.

Маркер ремонта: Точка на боевом диске, после которой боевая единица не может быть отремонтирована, обозначена черным треугольником, который появляется в окошке показателей между показателями атаки и защиты.

Машина: Механическая боевая единица вроде танка или средства передвижения на воздушной подушке.

Меченосцы: Преданная династии Давиона и возглавляемая графом Аароном Сандавалом, эта фракция известна своими непревзойденными офицерами и передовой технологией.

Мех: Бэттлмех.

Модификатор: Добавочный балл к результату броска или показателю защиты.

Модификатор преимущества высоты: +1 балл к показателю защиты мишени, прибавляемый, если атака исходит снизу против мишени, находящейся на возвышении.

Модификатор трудной местности: +1 балл к показателю защиты мишени, прибавляемый, если линия огня проходит через трудную местность.

Наемник: Фракция наемных воинов.

“Нападение”: Атака, в которой Мех сталкивается с вражеской боевой единицей.

Непрямой огонь: Атака на дистанции из баллистического оружия по мишени, линия огня к которой заблокирована.

Отключение: Когда Мех перегревается и все его системы перестают работать.

Отменено: Когда специальное оборудование или приказ не существует и не действует.

Отрыв: Попытка отвести боевую единицу от другой, чтобы разорвать их контакт основание к основанию.

Отступление: Выход из игры до ее окончания.

Парение (на воздушной подушке): Режим скорости, который позволяет боевой единице перемещаться над водой, но не через трудную местность.

Первый игрок: Этот игрок первым ставит местный предмет, первым выставляет свои боевые единицы и первым ходит в игре.

Перезапуск: Когда Мех достаточно охладится, чтобы начать снова действовать после отключения.

Перемещенная: Боевая единица перемещается, когда ее центральная точка меняет местоположение на поле боя или когда изменяется направление фронта во время хода контролирующего ее игрока.

Пехотная боевая единица: Подразделение солдат на одном основании.

Пеший: Режим скорости, который позволяет боевой единице перемещаться по местности, как указано в правилах местности.

Пленный: Плененная боевая единица.

Погруженный: Когда боевая единица находится на глубокой воде и полностью скрыта.

Построение ваших боевых сил: Подбор боевых единиц, чья общая сумма баллов стоимости не превышает разрешенной строительной суммы.

Приказ: Есть четыре приказа: перемещение, атаковать на дистанции, атаковать в рукопашном бою и вентиляция. Вы получаете в начале каждого вашего хода определенное количество приказов, которые вы отдаете вашим боевым единицам.

Приказ атаковать на дистанции: Приказ, для выполнения которого используется энергетическое или баллистическое оружие.

Приказ атаковать в рукопашном бою: Приказ на выполнение атаки в ближнем или рукопашном бою.

Приказ вентиляции: Приказ, позволяющий вам охладить Меха.

Приказ перемещения: Приказ, который позволяет повернуть или передвинуть боевую единицу на другое место на поле боя.

Рейдеры Бенсона: Эта группа, называемая другими фракциями повстанцами и возглавляемая Джейкобом Бенсоном, считает себя современными Робин Гудами и защищают простых людей Префектуры.

Свободный разворот: Поворот боевой единицы своим передним сектором к вражеской боевой единице, которая вошла с ней в контакт основание к основанию.

“Смерть сверху”: Атака, в которой Мех, имеющий прыжковые сопла, падает сверху на вражескую боевую единицу.

Спасатель: Боевая единица, имеющая специальное спасательное оборудование, как указано в ее окошке показателей.

Средний Бэттлмех: Бэттлмех, который весит от 40 до 55 тонн.

Стальные Волки: Преданная клану Волка и возглавляемая агрессивным Галактическим командующим Калом Радиком, эта фракция верит в свою силу и свое право брать все, что им нужно.

Стартовое состояние: Положение боевого диска, с которым каждая боевая единица начинает игру, обозначено зеленым треугольником, который появляется в окошке показателей между показателями атаки и защиты.

Стрелок: Боевая единица, получившая приказ атаковать на дистанции.

Строительная сумма: Ограничение общей суммы баллов стоимости ваших боевых сил. Количество баллов может быть равным этому лимиту, но не может превышать его.

Таран: Атака, при которой машина врезается во вражескую боевую единицу.

Тепловое стартовое состояние: Показатель на тепловом диске, с которым каждый Мех начинает игру, обозначен тремя зелеными квадратами в окошке теплового диска.

Тепловой диск: Вращающийся стержень вверху основания Меха.

Тепловые эффекты: Модификаторы к действиям Меха, зависящие от степени его перегрева.

Тяжелый Бэттлмех: Бэттлмех, который весит от 60 до 75 тонн.

Уникум: Боевая единица с символом ранга звездочкой вместо шеврона. Вы не можете иметь больше одной уникальной единицы данного типа в своих боевых силах.

Усталость: Отдание приказа пехоте или машине в двух последовательных ходах.

Фигурка: Мех.

Фишка: Маркер как монетка или бусинка.

Фишка приказа: Монетка или фишка, используемая, чтобы отмечать боевые единицы, которым отдан приказ.

Формирование для атаки на дистанции: Группа из трех, четырех или пяти дружественных боевых единиц, которые используют один приказ атаковать на дистанции мишень.

Формирование для перемещения: Группа из трех, четырех или пяти дружественных пехотных единиц или машин, которые перемещаются все, получив один приказ перемещения.

Формирование для рукопашного боя: Две или три пехотные единицы или Меха, использующие один приказ атаковать в рукопашном бою, чтобы атаковать мишень.

Штурмовой Бэттлмех: Бэттлмех, который весит 80 тонн и больше.

Щелчок охлаждения: Поворот теплового диска на один щелчок по часовой стрелке.

Щелчок повреждений: Поворот боевого диска на один щелчок по часовой стрелке.

Щелчок накопления тепла: Поворот теплового диска на один щелчок против часовой стрелки.

Щелчок ремонта: Поворот боевого диска на один щелчок против часовой стрелки.

Юнит: Мех.

Ярость дракона: Лояльная династии Курита и возглавляемая графиней Катаной Тормарк, эта фракция превыше всего ценит честь. Она выставляет на поле боя беззаветно преданных и высоко обученных воинов.



MECHWARRIOR[®]

DARK AGE

BattleTech Original Design:

Jordan K. Weisman, L. Ross Babcock III, Sam Lewis

Combat Dial System and Creative Direction:

Jordan Weisman

Mage Knight Rules Designer:

Kevin Barrett

MechWarrior: Dark Age Rules and Unit Stats:

Matt Robinson and Paul Nobles

Additional Game Design:

Jim Long

Universe Continuity:

Randall Bills

Dossier Card Editing:

Wyn Hilty, Janna Silverstein

WizKids Art Direction:

Dawne Weisman, Sandra Garavito

WizKids Graphic Design Group:

Ethan Pasternack, Sandra Garavito, Chris Steely, Kevin Perrine

WizKids Graphic Design Coordinator:

Tina Wegner

Concept and Packaging Art by:

Matt McDonald and Vision Scape Interactive, Inc.

WizKids Production Management:

Sharon Turner Mulvihill

WizKids Sculpting Directors:

Jeff Grace, Steve Saunders

WizKids Sculpting Staff:

Dave Summers, James Carter, Brady Bugge, Jeff Wilhelm, Tim Prow, Elizabeth Dunlap, Brian Dugas

Additional Sculpting by:

Phil Lewis, Burle Hubbach, James Van Schaik

WizKids Playtesting Coordinator:

Kelly Bonilla

Playtesting:

Jim Long, Gus Schultz, David Chase, Jason Carl, Kevin Perinne, Jon Leitheusser, Isaac King, Will Littrell, Mike Mulvihill, Ethan Pasternack, Lucas McWilliams, Scott Hungerford, James Carrot, Richard Cencarik, Dan Chinnery, Patrick Dolan, Carl "Mike" Hardy, Kevin Goddard, Keith Marston, Wayne Odell, Martin Osborne, David Ramseyer, Mike Schmidt, Keith Sine, Chris "Sheriff" Smith, a cast of thousands

Photography:

Ray Woodhouse Photography

MechWarrior: Dark Age is dedicated to the millions of fans of the BattleTech universe. Your imagination and devotion have brought our fictional world to life.



In memory of an exceptional MechWarrior and friend, Captain Peter Musselman

MAGE KNIGHT



Mage Knight Полные правила игры

СОДЕРЖАНИЕ

Что такое Mage Knight	20
Бойцы Mage Knight	20
Что потребуется вам для игры	20
Подготовка к игре	20
Размещение армии	21
Обзор игры	21
Основные понятия	22
Правило трех	22
Движение	23
Сражение	23
Бомбардировка	25
Отряды	26
Специальные действия	27
Ландшафт	27
Домены	28
Предметы	29
Поражение	29
Конец игры	29
Стандартная игра	29
Турнирные правила	29
Игровой этикет	29
Словарь	30

ЧТО ТАКОЕ MAGE KNIGHT

Mage Knight (читается “Мэйдж Найт”) позволит вам почувствовать себя могущественным полководцем: королем, бароном или великим магом, — войска которого сражаются с армиями противника. В состав вашей армии войдут самые разные фантастические существа, а поддержку им окажут таинственная магия и хитроумные устройства. Если вы готовы создать свое королевство из хаоса — читайте дальше.

Mage Knight — увлекательная настольная боевая игра с коллекционными миниатюрами. Каждая миниатюра называется бойцом (или фигуркой), и большинство их принадлежит к одному из нескольких объединений. Кроме этого, бойцы могут принадлежать к подразделениям внутри этих объединений. Цель игры — выполнить большинство боевых задач до ее конца.

Объединения и подразделения

 Атлантическая империя	 Вольные земли
Корпус големов	Лесное братство
Имперский легион	 Эльфийские лорды
 Пороховые повстанцы	Свободные армии
Кровавые шипы	Храмовники
Северяне	 Орк-ханство
 Темные крестоносцы	Сломанный клык
Говорящие со смертью	Ханы тени
Орден Влада	 Шифт
 Драконум	 Солонави

Вы собираете армию из собственной коллекции бойцов. Есть сотни способов собрать армию — из бойцов как одного, так и нескольких объединений.

В сражении может принять участие любое количество игроков, но наилучший вариант — от двух до четырех участников со своими армиями. Также вы можете объединиться в команды по два или больше игрока.

БОЙЦЫ MAGE KNIGHT

Каждый боец в **Mage Knight** состоит из трех частей: фигурки (объемного изображения бойца), подставки и боевого диска. Подставка и боевой диск описываются ниже.

Подставка

На подставке находится важная информация о бойце.

Подсказка: в стартовый набор входит 9 разных бойцов **Mage Knight**. Некоторые выглядят похоже, однако у них разные ранг, раскраска и боевой диск. На подставке бойца находится коллекционный номер миниатюры, благодаря которому вы можете следить за своей коллекцией.



Боевой диск

Боевой диск — уникальная разработка, которая отличает **Mage Knight** от остальных игр с миниатюрами. Боевой диск — это крутящийся круг, находящийся под подставкой каждого бойца; вы можете видеть его в прорези на подставке. На боевой диск бойца нанесены числа, показывающие текущие возможности этого бойца. Если в процессе игры вашему бойцу нанесли повреждения, вы поворачиваете боевой диск по часовой стрелке, и в прорези появляется другой набор чисел. Если в течение игры боец был исцелен, вы поворачиваете боевой диск против часовой стрелки.

Подставки некоторых бойцов поворачиваются из-под диска. Чтобы облегчить поворот таких дисков, в каждый стартовый набор вложено кольцо, которое можно использовать в качестве “поворотного ключа”. Совместите прорези на дне подставки и на кольце и поверните диск.

Боевые значения

У каждого бойца имеется семь боевых значений, каждое из которых может меняться в процессе игры. Это скорость, атака, защита, повреждения, бонус атаки, стрелковые повреждения и дальность. Некоторые нанесены на боевой диск и видны через прорезь значений, другие находятся прямо на подставке.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ВАМ ДЛЯ ИГРЫ

Помимо бойцов **Mage Knight** и этих правил (и, конечно, партнера), вам потребуются: одна 28-дюймовая гибкая линейка с дюймовыми делениями, три жетона боевых задач, три двусторонних маркера контроля, шесть жетонов hex/overwatch, две шестигранные игральные кости и одна карточка специальных способностей — все это входит в стартовый набор **Mage Knight**. Кроме этого, вам пригодятся монеты или камешки для использования в качестве жетонов действия и несколько предметов для отображения ландшафта. В каждом наборе **Mage Knight** вы также найдете круглые наклейки. Напишите на них свои инициалы и приклейте их к дну подставок ваших бойцов, чтобы в конце игры вы смогли отличить свои фигурки от чужих. Если для поворота подставки требуется кольцо, проверьте, чтобы наклейка не закрывала нужные пазы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой игрокам необходимо сделать две вещи: собрать армии и подготовить поле боя.

Сбор армии

Игроки договариваются о сумме очков на сбор каждой армии. Суммы должны быть кратны 100 очкам. На этапе обучения достаточно выделить на каждую армию 100 очков. Как только вы освоитесь с правилами, вы можете собирать армии на 200, 300 или больше очков. На подставку каждого бойца **Mage Knight** нанесена его стоимость в очках. Вы набираете бойцов на суммарное количество очков, не превышающее оговоренного значения.

Пример: Кристина собирает армию на 100 очков. Для ближнего боя она выбирает одного Сильного Orc Marauder (19 очков). Для стрельбы она берет одного Слабого Orc Hunter (21 очко) и Обычного Gulthak Orc (25 очков). Наконец, она выбирает Слабого Blood Shaman (34 очка), обладающего умением лечения. Кристина складывает стоимость своих бойцов. В сумме получается 99 очков (19+21+25+34=99), что меньше 100, как и надо.

В вашей армии может быть больше одного бойца с одним и тем же названием, если этот боец не уникален. У уникальных бойцов на

подставке нет звезд ранга, его можно определить по названию и кол-лекционному номеру. В разных армиях на одном и том же поле боя могут находиться одинаковые уникальные бойцы.

Когда вы освоитесь с **Mage Knight**, вы также сможете снаряжать своих бойцов предметами. У предметов также есть стоимость в очках, которую надо учитывать при сборе армии. Для более подробных сведений см. "Предметы"

Подсказка: собирая армию, выбирайте бойцов, которые хорошо взаимодействуют и помогут вам осуществить свои стратегические замыслы. Вы можете собрать армию, которая будет держать противника на расстоянии своими стрелковыми атаками, воскрешать убитых бойцов или захватывать и уничтожать бойцов противника. Конечно, на каждую стратегию есть своя контрстратегия, поэтому следите за тем, чтобы ваши бойцы могли ответить на любую угрозу, возможную со стороны противника. На интернет-странице www.mageknight.com вы сможете присоединиться к сообществу игроков и обсудить с ними стратегии сбора армий и правила игры.

Подготовка

Теперь надо подготовить поле боя для игры. Вы можете играть в **Mage Knight** практически где угодно, но лучше всего подойдет плоский квадратный стол с длиной стороны около метра. Каждый игрок выбирает край стола, с которого он начнет игру. Если игроков двое, они должны начинать с противоположных краев. Вдоль вашего края располагается ваша зона размещения — воображаемый прямоугольник шириной 10 см. Его стороны должны лежать на расстоянии не менее 20 см от остальных краев стола. У вашей зоны размещения имеются две короткие и две длинные стороны. Дальняя от вас длинная сторона называется дальней стороной. Ближняя к вам длинная сторона — ближней стороной.

Размещение ландшафта и жетонов целей

Затем каждый игрок кладет от нуля до четырех элементов ландшафта в кучу за пределами поля боя. Вы можете использовать для ландшафта самые обычные вещи: книги, лист бумаги и даже солонку. Теперь надо разместить жетоны задач. Эти жетоны, входящие в стартовый набор, представляют собой стратегические места на поле боя, которыми стремится обладать каждый игрок. Вам потребуется столько жетонов задач, сколько игроков участвует в партии, плюс один жетон. Поместите один жетон в центр стола, а остальные раздайте игрокам по одному. Затем каждый игрок бросает два игровых кубика. Игрок, выбросивший больше всех, становится первым игроком. Первый игрок помещает свой жетон задачи на поле боя. Результат броска игрока показывает, насколько далеко (в дюймах) он должен разместить свой жетон задачи. Это расстояние меряется от дальней стороны его зоны размещения до центра жетона.

Кроме этого, каждый игрок выбирает маркер своего цвета, которым он будет обозначать контролируемые жетоны задач. Жетоны задач находятся на открытой местности. После того как вы разместите жетоны задач, игрок слева от первого игрока берет из кучи любой элемент ландшафта и помещает его на поле боя. Каждый элемент ландшафта должен располагаться на расстоянии как минимум 10 см от нижеперечисленного:

- * любой другой элемент ландшафта;
- * любой жетон задачи на поле боя;
- * любой край поля боя;
- * дальняя сторона зоны размещения.



Затем игрок слева выбирает элемент ландшафта и помещает его, руководствуясь теми же правилами. Это продолжается по часовой стрелке вокруг поля боя, пока не будут размещены четыре элемента ландшафта (или все, если это случится раньше). Также вы можете использовать сложный ландшафт и домены, что также влияет на поле боя.

РАЗМЕЩЕНИЕ АРМИИ

После того как элементы ландшафта и жетоны целей были размещены, игроки поворачивают боевые диски своих бойцов так, чтобы в каждой прорези параметров появилась зеленая стартовая отметка. Теперь следует разместить свою армию. Первый игрок делает это первым. Центральная точка (центр подставки) каждого бойца должна находиться внутри зоны размещения его владельца. После того как первый игрок разместит своих бойцов, это же делает игрок слева от него. Процесс продолжается по часовой стрелке вокруг поля боя.

Когда вы разместите всех бойцов, можно начинать сражение.

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки по очереди перемещают своих бойцов и атакуют ими бойцов противника с целью получить контроль над жетонами целей.

Ходы, действия и фазы

Игра в **Mage Knight** состоит из ряда ходов. Первым ходит первый игрок. Следующий ход принадлежит игроку слева от него и далее по часовой стрелке. Если игрок покидает игру, оставшиеся игроки продолжают ходить по часовой стрелке.

В начале хода у вас есть определенное количество действий, называемое вашей суммой действий. Количество действий зависит от суммы, на которую вы собирали армии: вы получаете одно действие за каждые 100 очков этой суммы. Армия, собранная на 100 очков, приносит вам одно действие в ход, на 200 — два действия и т. д. Ваша сумма действий остается неизменной, даже если некоторые из ваших бойцов убиты или попали в плен. Ваши бойцы используют эти действия для атак, перемещения и специальных способностей.

Каждый ход состоит из трех фаз: командной фазы, фазы действий и заключительной фазы. Вы должны объявить о завершении каждой фазы, прежде чем приступить к следующей.

В начале своей командной фазы вы совершаете своими бойцами действия, характерные для командной фазы. Некоторые специальные способности или действия, предпринятые на предыдущих ходах, вступают в силу во время вашей командной фазы. Вы выбираете, в каком порядке эти действия или специальные способности вступают в силу. После рассмотрения первого действия или специальной способности переходите к следующему и т. д. Продолжайте, пока все такие действия и специальные способности не вступят в силу.

Во время вашей фазы действий ваши бойцы совершают действия. Если у вас есть более одного действия, вы можете посмотреть, чем закончится одно ваше действие, прежде чем начинать следующее. Одним бойцом вы можете выполнить не более одного действия в ход. Вы не можете сохранять или накапливать действия из хода в ход; если в начале его заключительной фазы у игрока остались неиспользованные действия, они теряются.

Вы можете выбрать одно из следующих действий:

- * движение;
- * ближний бой;
- * дальний бой;
- * специальное действие.

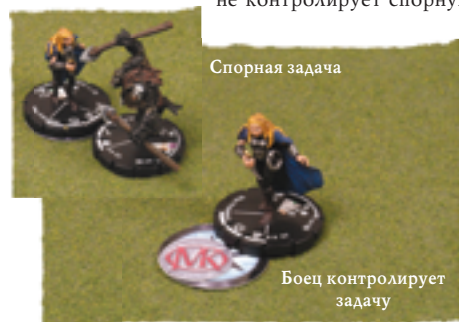
В начале своей заключительной фазы вы проверяете, не контролируете ли жетоны задач, и убираете жетоны действий от тех своих бойцов, которыми не действовали в фазе действий текущего хода. О жетонах действий рассказывается ниже. Как только вы объявляете о завершении своей заключительной фазы, начинается ход следующего игрока.

Пример: Скотт играет армией, собранной на 200 очков, что дает ему два действия в каждую его фазу действия. На этом ходу он хочет выстрелить в одного вражеского бойца и подойти поближе к другому. Скотт выполняет действия дальнего боя одним из своих бойцов, и, после определения результатов этой атаки, выполняет действие движения другим своим бойцом. Скотт дал два действия двум разным бойцам и заявляет о конце своей фазы действий. Заметьте, что он мог, например, выполнить двумя бойцами действия движения или двумя бойцами действия ближнего или дальнего боя, соответственно.

Подсказка: как вы видите, ход проходит очень быстро. Не беспокойтесь, если не успеете сделать все, что хотите, за один ход, ведь противник играет при тех же условиях.

Контроль целей

Выигрыш в **Mage Knight** зависит от контроля стратегически важных мест на поле боя, которые отображаются жетонами задач. Игрок, который в конце игры контролирует больше всех жетонов задач, побеждает. При подготовке к игре каждый участник выбирает маркеры своего цвета, чтобы отмечать, какие задачи он контролирует в текущий момент. В ходе игры контроль над задачей может переходить из рук в руки. Задачи могут быть нейтральными, спорными или подконтрольными; состояние каждой задачи проверяется в начале заключительной фазы каждого из игроков. В начале игры все задачи нейтральны; ни один игрок не контролирует нейтральную задачу. Если в начале заключительной фазы игрока боец противника находится в контакте с этим же жетоном задачи, задача считается спорной. Уберите от спорной задачи любые маркеры контроля; ни один игрок не контролирует спорную задачу. Если в начале заключительной фазы игрока его боец (и ни один боец противника) находится в контакте с жетоном, игрок берет под контроль эту задачу. Этот игрок убирает от задачи любые маркеры контроля и помещает на верх жетона свой маркер конт-



роля. Если игрок взял задачу под свой контроль, ему не обязательно постоянно держать в контакте с ней своего бойца, чтобы сохранить ее под своим контролем. Бойцы, в подставках которых есть прорези для предметов, могут полностью накрыть задачу цели, и ни один другой боец не сможет ее оспорить.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Здесь перечислены основные понятия, используемые в правилах **Mage Knight**.

Готовый боец

Готовым является боец, не взятый в плен и не “деморализованный” (специальная способность).

Жетон действия

Если вы выполняете своим бойцом действие, отметьте бойца жетоном действия (монеткой, камешком или другим мелким предметом). Если боец отмечен двумя жетонами действий, ему нельзя выполнять действия, пока эти жетоны не будут убраны. В начале своей заключительной фазы уберите все жетоны действий от своих бойцов, которые не выполняли действия на этом ходу.

Контакт

Боец находится в контакте с другим бойцом, если их подставки соприкасаются. Боец также может находиться в контакте с жетоном задачи, элементом ландшафта или предметом.

Обзор

Расположение передней дуги бойца относительно поля боя определяет его обзор. Когда вы перемещаете бойца, в конце перемещения вы определяете его обзор.

Союзный и вражеский боец

Союзные бойцы подчиняются вам или вашим боевым союзникам. Вражеские бойцы подчиняются вашим противникам. Статус союзного или вражеского бойца определяется в начале игры, однако в ее ходе он может меняться.

Измерения

Измеряя расстояния при подготовке и во время игры, всегда используйте в качестве точки отсчета центр подставки бойца. На большинстве подставок имеется центральная точка, облегчающая измерение. Вы можете измерять любые расстояния на поле боя в любое время.

Модификаторы

Боевые значения в ходе игры могут меняться. Числа, которые изменяют боевые значения, называются модификаторами. Модификатор может быть положительным или отрицательным, увеличивая или уменьшая соответствующее значение. Специальные способности, домены, предметы и ландшафт могут модифицировать боевые значения. Бонусы атаки не являются модификаторами. Боевые значения не могут быть отрицательными. Если модификатор делает боевое значение отрицательным, оно становится равным нулю. Всегда используйте модифицированное (если оно было модифицировано) боевое значение бойца, если только в правилах или особо не сказано, что следует использовать немодифицированное значение. Если вам надо удвоить или разделить пополам немодифицированное боевое значение, вы можете применять модификаторы только после этого увеличения или уменьшения. К одной атаке, действующей на несколько целей, могут применяться разные для каждой цели модификаторы.

Усталость

Если вы поручаете действие бойцу, который уже отмечен одним жетоном действия, этот боец получает 1 повреждение от усталости, выполнив это действие. Повреждения от усталости не могут быть уменьшены даже с помощью специальных способностей.



Подстановка значений

Некоторые специальные способности, домены, предметы и элементы ландшафта позволяют заменить одно боевое значение на другое.

Такие значения называются подставленными значениями. Например, когда одно значение “становится” или используется “вместо” другого значения, это подставленное значение. Подставленные значения не являются модификаторами.

Специальные способности

На боевом диске каждого бойца присутствуют цветные квадратики или кружки, представляющие собой специальные способности, которыми боец обладает. Специальные способности появляются и исчезают по мере того, как боец получает повреждения или лечится. Специальные способности описаны на карточке специальных способностей **Mage Knight**. Эффекты специальных способностей имеют приоритет перед этими правилами, если не сказано обратное. Специальные способности бойца находятся в силе, пока их видно сквозь прорезь значений. Если в описании сказано, что специальная способность непостоянна, считается, что она действует, пока не будет отменена. Тот, кому подчиняется боец, может отменить любую его непостоянную способность в любой момент. Это “выключает” специальную способность до конца хода, в котором она была отменена, после чего считается, что она снова вступила в силу. Также у бойцов есть маркер способностей. Это позиция в прорези параметров, где может появиться специальная способность. Она выглядит как цветной квадрат или круг со стрелкой, указывающей на то боевое значение, к которому она применяется.

ПРАВИЛО ТРЕХ

В ходе игры на боевые значения могут влиять многие модификаторы. Так как все модификаторы кумулятивны (складываются), введено специальное правило — правило трех. Оно гласит, что после учета всех модификаторов ни одно значение не может быть изменено более, чем на 3. Важно заметить, что эффекты специальных способностей и предметов обычно имеют приоритет над правилами **Mage Knight**. Несмотря на это, правило трех обладает приоритетом над всеми специальными способностями и предметами.

Пример: Скотт дает своему Atlantean Sorcerer действие дальнего боя, чтобы тот выстрелил волшебством в Black Powder Rifleman. Скотт решает создать отряд для дальнего боя из Atlantean Sorcerer и трех Apprentice Sorcerer. Atlantean Sorcerer получает +2 к значению атаки за каждого Apprentice (в сумме +6). Кроме того, линия огня проходит через тыльную дугу Black Powder Rifleman, что дает Atlantean Sorcerer еще +1 к значению атаки (в сумме теперь +7). У Black Powder Rifleman есть специальная способность “Сопротивляемость заклинаниям”, из-за которой Atlantean Sorcerer получает –3 к значению атаки. В результате Atlantean Sorcerer получает +4 к значению атаки. Однако правило трех ограничивает этот модификатор до +3.

ДВИЖЕНИЕ

Текущие значение и тип скорости бойца расположены на его боевом диске. Значение скорости бойца — это максимальное количество дюймов, которое он может пройти, если поручить ему действие движения. Тип скорости показывает, каким образом боец движется. Отдельные типы скорости позволяют бойцу не обращать внимания на те или иные типы ландшафта или использовать то или иное умение. Когда вы двигаете бойца, используйте гибкую линейку. Измеряйте от центра подставки вашего бойца, изгибая линейку в соответствии с его траекторией движения. Эта траектория не может пересекать подставки других бойцов и проходить между двумя контактирующими бойцами. В конце траектории движения должно оставаться достаточно места, чтобы подставка бойца полностью уместилась на поле боя.

Если ни у одного игрока нет претензий к проведенной траектории, возьмите своего бойца и поместите его на новую позицию. Вы сами определяете направление обзора бойца. Обзор бойца важен, поскольку он может атаковать (как в ближнем, так и в дальнем бою) только сквозь свою переднюю дугу. Считается, что боец передвинулся, если его центральная точка изменила положение на поле боя в любой момент игры, либо если он поменял свой обзор в любой момент игры, кроме свободного поворота.

Отрыв


Если вы поручаете действие движения бойцу, находящемуся в контакте с одним или большим числом вражеских бойцов, ваш боец должен попытаться оторваться от них. Бросьте один игральный кубик. При результате 1–3 ваш воин не в состоянии оторваться и не может двигаться, хотя вы имеете право изменить его обзор. При результате 4–6 боец успешно отрывается от всех вражеских воинов, в контакте с которыми находится, и может двигаться.

Свободный поворот


Если боец заканчивает движение в контакте с одной или большим числом вражеских бойцов, эти вражеские бойцы могут немедленно изменить свой обзор так, чтобы любая часть их передних дуг находилась в контакте с двигавшимся бойцом. Эти свободные повороты не считаются действием.

Типы скорости


Сапог

Боец с типом скорости “Сапог” () находится на уровне земли. Уровнем земли считается любая точка поля боя, которая не приподнята (приподнятыми считаются возвышающийся элемент ландшафта или боец, использующий умение “Полет”). Он взаимодействует со всеми типами ландшафта по обычным правилам. У него есть умение “Ускорение”, описанное ниже.


Подкова

Боец с типом скорости “Подкова” () находится на уровне земли и взаимодействует со всеми типами ландшафта по обычным правилам. У него есть умение “Ускорение”, описанное ниже, однако он не получает 1 повреждение от усталости за его использование. Такому бойцу не удастся совершить отрыв только при результате броска 1. Он не может изменить свой обзор, если не смог вырваться. Если такой боец оторвался, он наносит одно повреждение всем вражеским бойцам, которые находились в контакте с ним (за исключением тех, кто контактировал с его передней дугой) в момент отрыва.

Волна

Боец с типом скорости “Волна” () находится на уровне земли. Он взаимодействует со всеми типами ландшафта по обычным правилам, за исключением того, что любые водоемы считаются для него открытой местностью. Он получает +2 к значению защиты, находясь в любом водоеме.

Крыло

Боец с типом скорости “Крыло” () находится на уровне земли. Он взаимодействует со всеми типами ландшафта по обычным правилам, за исключением того, что во время движения игнорирует подставки других бойцов и влияние ландшафта. Тем не менее он не может заканчивать свое движение, если его подставка попадает на подставку другого бойца или непроходимый элемент ландшафта. Такому бойцу не удастся оторваться только при результате броска 1. Он обладает умением “Полет”, описанным ниже.

Умения скорости

Ускорение

Только бойцы с типом скорости “Сапог” или “Подкова” могут использовать ускорение. Используя ускорение, боец не может находиться в контакте с вражеским бойцом. Поручите этому бойцу действие движения и удвойте его немодифицированное значение скорости. Если тип скорости бойца — “Сапог”, в конце движения нанесите ему одно повреждение от усталости. Боец не может использовать специальные способности скорости или способности подразделения, когда движется с ускорением. Ускорение можно использовать в отрядах движения (см. “Отряды движения”), если у всех его участников тип скорости — “Сапог” или “Подкова”. Если вы используете ускорение в отряде движения, каждый его участник с типом скорости “Сапог” получает 1 повреждение от усталости в конце движения.

Полет

Боец с типом скорости “Крыло” может использовать полет, позволяющий ему находиться на уровне полета. Уровень полета находится выше возвышающегося ландшафта. Боец на уровне полета не взаимодействует с типами ландшафта. Боец с типом скорости “Крыло” может быть размещен перед началом боя как на уровне земли, так и на уровне полета.

Чтобы переместить бойца с уровня земли на уровень полета (и наоборот), поручите ему действие движения. Уменьшите его немодифицированную скорость вползину (округляя вверх) для этого действия. Поместите его на специальную стойку, чтобы показать, что он находится на уровне полета.

Боец на уровне полета не может заканчивать движение там, где его стойка контактирует с жетоном задачи, он не может контролировать задачу. Боец на уровне полета не может заканчивать движение там, где его стойка накладывается на подставку бойца на уровне земли, равно как и боец на уровне земли не может заканчивать движение, если его подставка попадает под стойку бойца на уровне полета. Боец на уровне полета не может входить в отряд. Подставка бойца на уровне полета не учитывается при движении и ведении огня другими бойцами. Боец на уровне полета может контактировать только с другим бойцом на уровне полета. Боец на уровне полета получает +1 к своему значению защиты, это модификатор за превосходство.

Бойцы на уровне земли могут атаковать бойцов на уровне полета только дальними атаками. Бойцы на уровне полета могут атаковать друг друга как к ближнем, так и в дальнем бою. При стрельбе по бойцу на уровне полета не учитываются модификаторы от ландшафта, а подставки бойцов не закрывают линию огня.

СРАЖЕНИЕ

Вы можете поручить бойцам два вида боевых действий: ближний бой и дальний бой. Оба описаны ниже. Боец, которому поручено действие ближнего или дальнего боя, считается атакующим. Боец, на которого направлена атака, считается целью.

Основные принципы сражения

Нижеприведенные правила применяются как к ближнему, так и к дальнему бою.

Типы атаки

Существует один тип ближних атак — “Меч” (✂) — и два типа дальних атак: “Лук” (🏹) и “Волшебство” (☼). Тип атаки показывает, какой боевой техникой боец владеет лучше всего. От типа атаки зависят боевые умения и бонусы к атаке, а также возможность для бойца использовать отдельные предметы.

Если у бойца, совершающего ближнюю атаку, есть тип атаки “Меч”, его атака относится к этому типу. Если у бойца, совершающего ближнюю атаку, нет этого типа атаки, его атака не имеет типа.

Если у бойца, совершающего дальнюю атаку, есть типы атаки “Лук” или “Волшебство”, его атака относится к соответствующему типу. Если у бойца, совершающего ближнюю атаку, нет одного из этих типов атаки, его атака также не имеет типа.

Критические попадания и промахи

Если вы поручаете бойцу действие, требующее броска атаки, и выбрасываете 2 (две единицы на каждом кубике), атака считается промахом, даже если результат достаточен для попадания по цели. Это называется критическим промахом. Считается, что при критическом промахе оружие дало осечку или боец случайно поранил сам себя. После критического промаха атакующему наносится 1 повреждение от усталости.

Если результат броска — 12 (две шестерки на каждом кубике), атака считается успешной вне зависимости от того, сколько надо было выбросить для попадания. Это называется критическим попаданием. Если атака должна была нанести повреждения, при критическом попадании наносится на 1 повреждение больше. Если это была дальняя атака против нескольких целей, каждой цели наносится на 1 повреждение больше. Если атака должна была вылечить бойца, при критическом попадании вылечивается на 1 повреждение больше.

Повреждения

Если ваш боец совершает успешную атаку, цели наносятся повреждения в соответствии со значением повреждений атакующего, с учетом возможных модификаторов. Противник поворачивает боевой диск цели по часовой стрелке на столько делений, сколько повреждений было нанесено. Все повреждения от одной атаки наносятся одновременно.

Уничтожение бойца

Как только в прорези параметров бойца появляются три черепа, он считается убитым и снимается с поля боя.

Лечение бойцов



Отметка ремонта

Некоторые специальные способности позволяют лечить бойцов. Если бойцу наносят повреждения, поворачивайте его боевой диск против часовой стрелки, но не дальше стартовой отметки. У бойцов с типом повреждений “Голем” (⚙) на боевой диск нанесены отметки ремонта (▲). Когда вы лечите такого бойца, поворачивайте его боевой диск, пока в прорези параметров не появятся либо стартовая отметка, либо отметка ремонта. Боец не может быть вылечен, если в его прорези параметров находится отметка ремонта.

Защита от магии

На бойцов с типом защиты “Защита от магии” (🌀) не действуют магические атаки. Это значит, что на них не действуют специальные способности со словом “магия” или “магический” в названии, а также они не могут быть целью дальней атаки с типом “Волшебство”.

Определение результата атаки

Чтобы определить результат атаки, бросьте два кубика (это называется броском атаки) и прибавьте к полученному значению значение атаки атакующего — вы получите сумму атаки. Если сумма атаки рав-

на значению защиты цели или больше нее, атака считается успешной и ваш боец наносит цели повреждения.

Союзные бойцы

Союзные бойцы не могут атаковать друг друга с целью нанести повреждения. Кроме этого, боец не может направить атаку или специальную способность на себя самого.

Ближний бой

Любой боец может атаковать в ближнем бою. Для этого его владелец должен дать ему действие ближнего боя. При этом передняя дуга атакующего должна находиться в контакте с целью атаки. При успехе ближней атаки цели наносится столько повреждений, какое значение повреждений атакующего. Если атакующий находится в контакте с тыльной дугой цели, он получает модификатор +1 к значению атаки. Боец с типом атаки “Меч” может обладать бонусом атаки, который прибавляется к значению его атаки при применении в ближнем бою. Этот бонус не учитывается правилом трех.

Умения ближнего боя

Бойцы с типом атаки “Меч” обладают умениями “Поддержка” и “Разбег”.

Поддержка

Поддержка союзным бойцам помогает атакующему в ближнем бою. Боец, совершающий действие ближнего боя, становится основным атакующим. Он получает +1 к значению атаки за каждого союзного ему бойца, участвующего в его поддержке. Все поддерживающие бойцы должны находиться своей передней дугой в контакте с целью атаки, обладать типом атаки “Меч” и не должны быть отмечены жетоном действия. За поддержку бойцы не получают жетона действия.

Пример: Harka Orc, Cloud Warrior и Ub-Khan Джима пытаются уничтожить вражеского Orc Warbeast. Джим дает своему Harka Orc действие ближнего боя, целью которого является Warbeast. Так как Harka Orc атакует Warbeast сквозь тыльную дугу последнего, он получает +1 к значению атаки. Cloud Warrior может использовать умение “Поддержка”, чтобы улучшить атаку Harka Orc, поскольку является союзным, обладает типом атаки “Меч” и находится передней дугой в контакте с Warbeast. Это дает значению атаки Harka Orc дополнительный модификатор +1, что увеличивает суммарный модификатор до +2. Хотя Ub-Khan также союзен Harka Orc, обладает типом атаки “Меч” и контактирует с Warbeast передней дугой, он отмечен жетоном действия и не может использовать свое умение “Поддержка”. После определения результатов атаки Harka Orc получит жетон действия, а Cloud Warrior — нет. Заметьте, что Джим мог бы дать Ub-Khan действие ближнего боя и использовать умение “Поддержка” как Cloud Warrior, так и Harka Orc. Общий модификатор атаки Ub-Khan стал бы тоже +2, но после определения ее результатов только Ub-Khan получил бы жетон действия. Также такая атака нанесла бы Ub-Khan повреждение от усталости, однако впоследствии Джим мог бы дать Harka Orc действие ближнего боя и снова использовать умение “Поддержка” Cloud Warrior.

Разбег

Разбег позволяет бойцу, выполняющему действие ближнего боя, передвинуться и атаковать в ближнем бою, хотя за это он получает повреждение от усталости. Боец, использующий “Разбег”, не может находиться в контакте с вражеским бойцом. Передвинуть бойца на расстояние, не превышающее значения его скорости. В конце движения боец должен находиться в контакте с вражеским бойцом. Нанесите бойцу, использующему “Разбег”, 1 повреждение от усталости, а затем проведите ближнюю атаку.



Захват в плен

Бойцы с типом атаки “Меч” могут захватывать вражеских бойцов в плен. Чтобы сделать это, поручите атакующему действие ближнего боя, нацеленное на одного вражеского бойца; атакующий получает -3 к значению атаки. Если атака оказывается успешной, цель не получает повреждений, но попадает в плен к атаковавшему. Боец с пленным называется захватившим. Захвативший получает тип скорости “Сапог” вместо своего типа скорости и движется со скоростью пленника, если она ниже скорости захватившего. Захвативший может совершать только действия движения либо пытаться уничтожить пленника. Двигаясь вместе с пленным, захвативший должен находиться в контакте с пленником в начале и в конце движения. Когда боец становится пленником, уберите от него все жетоны действия. Только захвативший может напасть на своего пленника, и только с целью уничтожить его. Пленник не получает повреждений. Пленник не считается ни союзным, ни вражеским по отношению к любому бойцу. Пленник не может совершать действий, и все его специальные способности, типы скорости и предметы не действуют. Пленник освобождается в случае уничтожения захватившего его бойца. Освобожденный пленник сразу перестает быть пленным и теряет все особенности пленника. Захвативший может избавиться от своего пленника (и перестать быть захватившим), только уничтожив его. Для этого поручите захватившему действие ближнего боя. Захвативший получает -3 к значению атаки и атакует пленника. В случае успеха пленник уничтожен. В противном случае пленник не получает повреждений. Умение “Поддержка” не может быть использовано при попытке уничтожить пленника.

Дальний бой

Для дальнего боя бойцы пользуются таким оружием, как луки, pistols или заклинания. На подставке каждого бойца имеется значение дальности. Это — максимальное расстояние в дюймах, на котором действует его дальняя атака. Если значение дальности вашего бойца больше нуля и он не находится в контакте с вражеским бойцом, вы можете поручить ему действие дальнего боя. Приложите один конец линейки к центру подставки атакующего и проведите прямую к центру цели. Эта прямая называется линией огня. Она должна проходить через переднюю дугу атакующего, а ее длина в дюймах не должна превышать значения дальности атакующего. Линия огня считается закрытой, если она пересекает подставку любого бойца (союзного или вражеского), кроме атакующего и цели.



Если линия огня закрыта, атакующий не может совершить действие дальнего боя против цели. Вы можете проверить возможные линии огня в любой момент игры. Успешная

дальняя атака наносит столько повреждений, каково значение стрелковых повреждений атакующего. Если линия огня проходит через тыльную дугу цели, атакующий получает $+1$ к значению атаки. У бойца с типом атаки “Лук” или “Волшебство” может иметься бонус атаки, увеличивающий его значение атаки в дальнем бою. Этот бонус не учитывается правилом трех.

Дальний бой с несколькими целями

Некоторые бойцы могут атаковать несколько целей одним действием дальнего боя. Атаковать одну и ту же цель несколько раз за одно действие запрещено. Рядом со значением дальности бойца нанесены изображения одной или нескольких стрел. Число стрел — это максимальное количество разных целей, которые боец может атаковать одним действием дальнего боя. Для этого он должен провести открытую линию огня к каждой из целей.

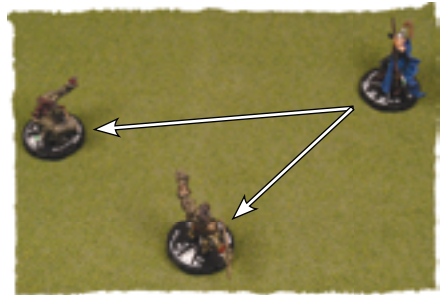
Подсказка: некоторые специальные способности, например “Шторм огня”, также позволяют выбрать несколько целей для даль-

ней атаки, однако в таких случаях открытая линия огня требуется только для главной цели этой специальной способности.

Если ваш боец атакует дальней атакой несколько целей, вы делаете только один бросок атаки. Сравните сумму атаки со значением защиты каждой из целей. Может случиться так, что по одним целям, с низкой защитой, атака будет успешна, а по другим, с высокой защитой, — нет. Определив, по каким целям атака была успешной, распределите между этими целями стрелковые повреждения атакующего. Атакующий может нанести 0 повреждений цели.

Пример: Пэт дает своему Master Archer действие дальнего боя.

Рядом со значением дальности у Archer имеется 2 стрелы, поэтому Пэт выбирает две цели: Gulthac Orc и Blood Shaman Скотта. Линии огня к обеим целям открыты, ни одна из них не находится в контакте с союзным Пэту бойцом, и обе находятся в пределах дальности Archer —



12 дюймов. Значение атаки Archer — 9, а бросок атаки Пэта — 6, что дает сумму атаки 15 ($9+6=15$). Пэт сравнивает 15 со значениями защиты обеих целей: защита Gulthac Orc — 15, а Blood Shaman — 16. Archer промахивается по Blood Shaman, однако его атака против Gulthac Orc успешна. Стрелковые повреждения Archer — 2, поэтому он наносит 2 повреждения Gulthac Orc. Если бы Пэт выбросил 7, его сумма атаки была бы 16 ($9+7=16$), и атака была бы успешной против обеих целей. Затем он мог бы нанести по 1 повреждению каждой из них либо 2 повреждения одной и 0 повреждений — другой.

Умения дальнего боя

Бойцы с типом атаки “Лук” могут использовать умения “Короткая дистанция” и “Меткость”.

Короткая дистанция

Это умение дает бойцу в дальнем бою $+1$ к значению либо атаки, либо повреждений, если цель или цели находятся на расстоянии не более половины дальности стрелка (округляя вверх).

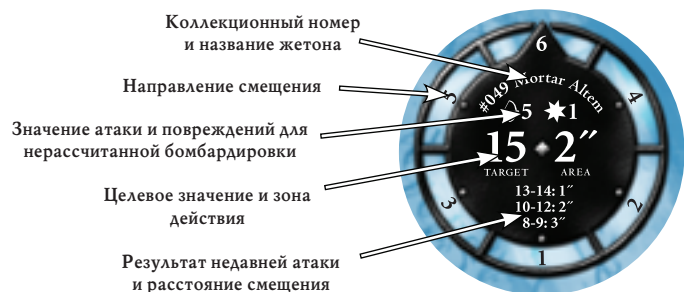
Меткость

Это умение позволяет бойцу в дальнем бою провести атаку против одной вражеской цели, находящейся в контакте с союзным бойцом. Атакующий получает -2 к значению атаки, если использует “Меткость”.

Бомбардировка

Боец со специальной способностью “Бомбардировка” может осуществлять бомбовые атаки. К каждому такому бойцу прилагаются соответствующие ему бомбардировочные жетоны. Бомбовые атаки происходят в два этапа: 1) размещение бомбардировочных жетонов и 2) определение бойцов в зоне действия, подвергшихся бомбардировке.

При бомбардировке вы поручаете своему бойцу действие дальнего боя, причем в качестве целей выступает его бомбардировочный жетон (или жетоны). Атака, целью которой является бомбардировочный жетон, может быть совершена даже в случае, если линия огня к этому жетону закрыта, хотя это снижает шансы успеха.



Удвойте значение дальности бойца и разместите его бомбардировочный жетон (или жетоны) лицом вверх в любой точке поля боя в пределах двойной дальности бойца и на его линии огня. Стрелка на бомбардировочном жетоне должна быть повернута в направлении линии огня (от бойца).

В начале своей следующей командной фазы определите результаты атаки по бомбардировочному жетону (жетонам). Если в этот момент линия огня к жетону закрыта, боец получает -2 к значению атаки по этому жетону. Сделайте один бросок атаки (даже если жетонов несколько) и сравните сумму атаки с целевым значением каждого из жетонов. Если атака по данному жетону успешна, все бойцы (союзные и вражеские) в зоне действия этого жетона становятся целями бомбардировки. Сделайте еще один бросок атаки и сравните сумму атаки со значением защиты каждой из целей. Нанесите каждой цели, против которой атака была успешной, столько повреждений, каково значение стрелковых повреждений атакующего.

Если атака по бомбардировочному жетону не была успешной, происходит смещение бомбардировки. Бросьте шестигранную кость, результат этого броска определит направление смещения (указано на жетоне). На жетоне также указано расстояние смещения, зависящее от суммы неуспешной атаки. Переместите бомбардировочный жетон в полученном направлении на полученное расстояние. Все бойцы (союзные и вражеские) в новой зоне действия этого жетона становятся целями; определите результаты атаки по ним, как описано выше.

Если боец, производивший бомбардировку, уничтожен или становится деморализованным до того, как рассчитан результат бомбардировки, используйте для определения результатов бомбардировки значения атаки и повреждений, указанные на его бомбардировочном жетоне.

Отряды

Объединение бойцов в отряды позволяет союзным бойцам совместно выполнять действие, данное одному из ваших бойцов. Вы создаете отряды по своему желанию и только на время действия, для которого они созданы. В отряд можно объединить от 3 до 5 бойцов, каждый из которых находится в контакте с хотя бы одним другим бойцом этого отряда. Боец в отряде называется его участником. Все участники отряда должны принадлежать к одному объединению, хотя они могут быть из разных подразделений (символы объединений указаны на подставке каждого бойца). У бойцов Мажеского отродья нет символов объединений, поэтому обычно они не могут быть участниками отрядов. Однако бойцы Шифта могут образовывать отряды с Мажеским отродьем (см. "Отряды Шифта").

Отряды движения

В дополнение к перечисленным выше ограничениям в отряды, созданные для движения, могут входить только бойцы, которые могут совершить действие движения. Если вы поручите одному из участников действие движения, все остальные участники отряда также могут передвинуться, используя это же действие. При движении отряда используйте для всех его участников скорость участника с самым низким ее значением. Передвигайте всех участников отряда вместе. Действие заканчивается, когда вы передвинете каждого участника. В конце движения каждый участник должен находиться в контакте с



хотя бы одним другим участником этого отряда. Вы не можете разделить отряд на несколько групп в результате этого действия.

Отметьте всех участников отряда жетоном действия: считается, что каждый из них совершил действие на этом ходу. При этом кто-то

из бойцов может получить повреждение от усталости. Сделайте все необходимые для отрыва броски, прежде чем двигать отряд. Если кто-то из участников проваливает бросок на отрыв, он не может двигаться, хотя имеет право изменить свой обзор. Другие участники отряда могут двигаться в соответствии с вышеописанными правилами.

Отряды дальнего боя

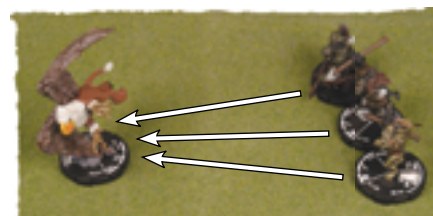
Отряды дальнего боя могут быть созданы с целью нанести (не излечить) повреждения от дальней атаки по единственной цели. В дополнение к перечисленным выше ограничениям отряды, созданные для дальнего боя, должны удовлетворять следующим условиям:

- * в них могут входить только бойцы, которые могут совершить действие дальнего боя;
- * каждый участник должен иметь открытую линию огня до цели.

Когда вы поручите одному из участников действие дальнего боя, атакуют все участники. Участник, которому поручено действие дальнего боя, становится основным атакующим. Только он может использовать в этой атаке специальные способности и предметы. Каждый участник модифицирует значение либо атаки, либо повреждений основного атакующего. Если у участника есть тип атаки "Лук", он может добавить либо $+2$ к значению атаки основного атакующего, либо $+1$ — к его значению повреждений. Если у участника нет типа атаки "Лук", он может только добавить $+2$ к значению атаки основного атакующего.

Пример: бойцы Орк-ханства создают отряд дальнего боя. Линии огня открыты, а цель находится в пределах дальности каждого из участников. Основным атакующим становится Ub-Khan. Он получает $+2$ к значению атаки от Orc Hunter и $+1$ к значению повреждений от Gulthak Orc.

Отметьте всех участников отряда жетоном действия: считается, что каждый из них совершил действие на этом ходу. При этом кто-то из бойцов может получить повреждение от усталости. Только линия огня главного атакующего имеет значение при определении модификаторов за высоту и/или пересеченную местность. Если при броске атаки выпадает критический промах, атака считается неуспешной, а основной атакующий (и только он) получает 1 повреждение от усталости.



Ub-Khan открытая линия огня, 5 дюймов
Gulthak Orc открытая линия огня, 5 дюймов
Orc Hunter открытая линия огня, 6 дюймов
Цель: Rock Griffin

Отряды шифта

Бойцы с символом объединения Шифт (A) — шифты — могут образовывать отряды с союзными бойцами Мажеского отродья. Если на поле боя присутствует боец Шифта, считайте, что все союзные ему Мажеские отродья обладают символом объединения Шифта.

Последовательность атаки

Совершая ближнюю или дальнюю атаку, проделайте следующее:

- 1) дайте вашему атакующему бойцу (или главному атакующему) действие ближнего или дальнего боя;
- 2) объявите цель (цели) атаки;
- 3) если надо, объявите попытку захвата в плен;
- 4) атакующий решает, какие из его необязательных специальных способностей будут отменены, и определяет модификаторы к значению атаки;
- 5) защищающийся решает, какие из его необязательных специальных способностей будут отменены, и определяет модификаторы к значению защиты;
- 6) если надо, примените правило трех к модификаторам значений атаки атакующего и защиты цели;
- 7) сделайте бросок атаки и определите ее успешность;

- 8) если атака успешна, подсчитайте нанесенные повреждения:
 - а) по необходимости модифицируйте значение повреждений или стрелковых повреждений атакующего,
 - б) если надо, примените правило трех к модификаторам этого значения,
 - в) в случае захвата цели в плен не наносите повреждения. Иначе нанесите цели столько повреждений, каково значение повреждений или стрелковых повреждений атакующего. Если бросок атаки был критическим попаданием, нанесите еще 1 повреждение;
- 9) рассмотрите эффекты, произведенные нанесением повреждений или атак (например, от специальных способностей “Вампиризм” или “Сокрушительный удар”);
- 10) отметьте каждого бойца, участвовавшего в атаке, жетоном действия;
- 11) нанесите повреждения от усталости всем бойцам, которые в результате действия получили второй жетон действия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Специальное действие необходимо для некоторых действий и специальных способностей (это отмечено в их описании). Отметьте жетоном действия каждого бойца, который совершил специальное действие.

ПРИМЕР ХОДА

Армия Мэтта из 9 бойцов набрана на 200 очков, поэтому на каждом ходу у него есть 2 действия. В начале командной фазы у него есть боец со специальной способностью “Яд”, которая наносит 1 повреждение каждой миниатюре в контакте с его передней дугой. Также у Мэтта имеется нерассчитанная бомбардировка. Мэтт решает, что сначала использует специальную способность “Яд”, а затем закончит бомбардировку. В свою командную фазу он больше не может ничего сделать, поэтому объявляет о ее завершении и переходит к фазе действий.

У него все еще есть 2 действия (специальная способность “Яд” не требует действия). Первым действием он заставляет одного из своих бойцов провести дальнюю атаку. Мэтт поручает ему действия дальнего боя и определяет результаты атаки. Вторым действием он передвигает одного из своих бойцов. Он поручает этому бойцу действие движения и определяет его результат. Мэтт использовал 2 действия двумя разными бойцами. В фазу действий он больше ничего не может сделать, поэтому объявляет о ее завершении и переходит к заключительной фазе.

В начале заключительной фазы Мэтт проверяет, не контролирует ли он задачи. Также он убирает жетоны действий от тех своих бойцов, которым не поручал действия на этом ходу.

ЛАНДШАФТ

Вам не обязательно использовать ландшафт в **Mage Knight**, но он сделает вашу игру более интересной и увлекательной.

Основных типов ландшафта три: открытая, пересеченная и непроходимая местность. Эти типы местности могут находиться на уровне земли или на возвышенности. Кроме этого, есть несколько типов особых элементов ландшафта, описанных в этом разделе. Боец считается находящимся на том или ином элементе ландшафта, если там находится его центральная точка.

Открытая местность

Открытая местность — это луг или городская площадь. Все поле боя, за исключением пересеченной и непроходимой местности, а также специальных элементов, считается открытой местностью. Открытая местность не влияет на ход игры.

Пересеченная местность

Пересеченная местность — это кусты, редкий лес или развалины. Вы можете обозначить пересеченную местность вырезками из бумаги или ткани. Края этих вырезок будут границами пересеченной местности. Пересеченная местность должна ровно лежать на уровне стола и не мешать подставкам бойцов.

Бойцы могут заходить на пересеченную местность и двигаться там, но с определенными ограничениями. Если боец начинает движение, когда его подставка хотя бы частично находится на открытой

местности, он должен прекратить движение, как только его подставка полностью окажется на пересеченной местности. Он не обязан останавливаться, пока его подставка любой частью находится на открытой местности. Если боец начинает движение, когда его подставка хотя бы частично находится на пересеченной местности, его немодифицированное значение скорости для этого движения уменьшается в два раза (округляя вверх).

Модификатор за пересеченную местность

Пересеченная местность не влияет на ближний бой. Если линия огня проходит сквозь пересеченную местность или имеет целью бойца в пересеченной местности, цель дальней атаки получает +1 к значению защиты. Это называется модификатором за пересеченную местность.

Если боец, совершающий дальнюю атаку, находится на пересеченной местности, и линия огня пересекает только этот элемент пересеченной местности, цель не получает этого модификатора.

СКРЫВАЮЩАЯ МЕСТНОСТЬ

Скрывающая местность — это высокая трава или другое легкое укрытие. Она считается открытой местностью для движения и пересеченной для линии огня.

Непроходимая местность

Непроходимая местность — это большие валуны, высокие стены или здания. Для их моделирования вы можете использовать обычные вещи: колоду карт, картон или макеты. Бойцы не могут находиться на непроходимой территории или двигаться через нее. Они не могут заступать на непроходимую местность ни одной частью подставки. Линии огня, проведенные через непроходимую местность, считаются закрытыми.

Провалы

Провалы — это каньоны или ущелья. Они считаются непроходимыми для движения и открытой местностью для линий огня.

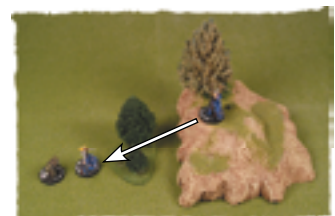
Возвышенности

Открытая, пересеченная и непроходимая местность может находиться на возвышенности, образуя холмы и плато. У возвышенностей имеются пологие склоны. Все возвышенности считаются находящимися на одном уровне высоты над полем боя, а все точки одного элемента возвышенности — на одной высоте. Для моделирования возвышенностей вы можете взять книги, журналы или макеты. В последнем случае выберите макеты с четкой разницей уровней и плоской вершиной. Боец должен закончить движение, как только попадает на возвышенность. С этого момента он находится на возвышенности и подчиняется правилам для той местности, которая присутствует там. Боец не может находиться на возвышенной непроходимой местности. Измеряя путь бойца на возвышенности или с нее, не учитывайте вертикальные расстояния, только горизонтальные.

Линия огня и возвышенности

Возвышенность закрывает линию огня, если ни атакующий, ни цель не находятся на этой возвышенности. Если и атакующий, и цель находятся на одной и той же возвышенности, линия огня подвергается влиянию пересеченной и непроходимой местности, а также подставок других бойцов на этой возвышенности. Если атакующий находится на возвышенности, а цель — нет (и наоборот), линия огня считается закрытой в следующих случаях:

- * линия огня пересекает подставку другого воина на этой возвышенности;
- * линия огня пересекает другую возвышенность;
- * линия огня пересекает любую непроходимую местность.



Пересеченная местность учитывается, только если атакующий и цель стоят в ней либо она находится на возвышенности.

На иллюстрации линия огня пересекает пересеченную местность и подставку бойца, но так как атакующий на возвышенности, эти препятствия не учитываются.

Модификатор за высоту

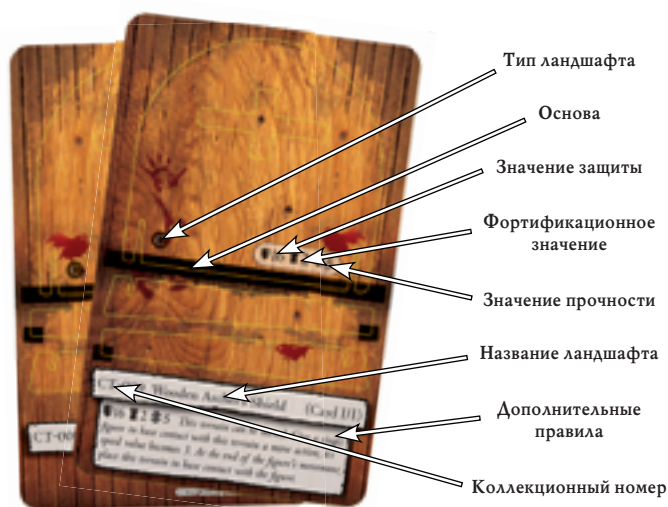
Если атакующий не находится на возвышенности, а цель его дальней атаки — находится, последняя получает +1 к значению защиты. Это называется модификатором за высоту. Цель может одновременно получить модификаторы за высоту и за пересеченную местность. В этом случае она получит +2 к значению защиты. Боец на возвышенности, атакованный бойцом на уровне полета, не получает модификатора за высоту.

Неприступные возвышенности

Парапеты, плоские крыши зданий и вершушки скал — примеры неприступных возвышенностей. Неприступные возвышенности обладают всеми особенностями возвышенностей, за исключением того, что бойцы могут попасть на них (или с них спуститься) только через определенные точки, например лестницы или пандусы. У каждой неприступной возвышенности должна быть хотя бы одна такая точка, установленная при размещении ее на поле боя. Путь бойца, перемещающегося на или с неприступной возвышенности, должен проходить через эту точку.

Сборный ландшафт

Сборный ландшафт делается из специальных ландшафтных карточек. Его использование необязательно и зависит от желания игроков.



На карточке вы обнаружите название элемента ландшафта и всю игровую информацию: тип, значение защиты, фортификационное значение и значение прочности (описано ниже). Детали отделяются от карточки или карточек и соединяются. После игры вы можете разобрать элемент сборного ландшафта на детали и снова прикрепить их на карточку. Элемент сборного ландшафта может быть собран из одной или нескольких карточек. Сборный ландшафт бывает следующих типов: **А** неприступная возвышенность, **В** непроходимая местность, **С** скрывающая местность, **Е** возвышенности и **Н** пересеченная местность. Значение защиты — это число, которое должна превысить сумма атаки для нанесения повреждений элементу сборного ландшафта.

Размещение сборного ландшафта

На этапе подготовки каждый игрок может добавить в кучу 2 элемента сборного ландшафта в дополнение к остальному своему ландшафту. Размещая ландшафт, игрок может разместить 2 элемента сборного ландшафта вместо одного обычного. Сборный ландшафт размещается по тем же правилам, что и обычный, однако элементы сборного ландшафта могут находиться на расстоянии меньше 3 дюймов друг от друга. Элемент сборного ландшафта должен находиться всей своей подставкой (жирная черная линия) на поле боя.

Правила по сборному ландшафту

Боец может находиться внутри элемента сборного ландшафта, если в центре последнего имеется точка. При дальних атаках по такому бойцу линия огня проводится не к его центральной точке, а к центру занимаемого им элемента. Если вы используете сборный ландшафт, вам может потребоваться смотреть сверху, чтобы определить, где находится центральная точка бойца.

Если линия огня пересекает сборный ландшафт, используйте правила в соответствии с его типом. Помимо этих модификаторов, некоторые элементы сборного ландшафта обладают фортификационным значением. Если боец, находящийся в контакте с таким элементом, становится целью дальней атаки, он добавляет к своей защите фортификационное значение этого элемента.

Боец не может выполнить действие ближнего боя, направленное на другого бойца, если во время броска атаки их контакту мешает сборный ландшафт.

На некоторых элементах сборного ландшафта напечатаны дополнительные правила по их использованию.

Уничтожение сборного ландшафта

В отличие от других видов ландшафта, сборный ландшафт может быть уничтожен. Чтобы уничтожить элемент сборного ландшафта, в течение одного хода одного игрока надо нанести ему такое количество повреждений, каково значение прочности этого элемента. Сборный ландшафт может быть целью дальних атак, если атакующий может провести линию огня к краю атакуемого элемента. Успешная дальняя атака наносит повреждения, равные значению стрелковых повреждений атакующего. Ближняя атака возможна, если передняя дуга атакующего находится в контакте с элементом ландшафта. Успешная ближняя атака наносит повреждения, равные значению повреждений атакующего. Линии огня, проводимые от титанов и бойцов с несколькими дисками (или к ним), не подвержены влиянию сборного ландшафта.

Особые виды ландшафта

Мелкие водоемы

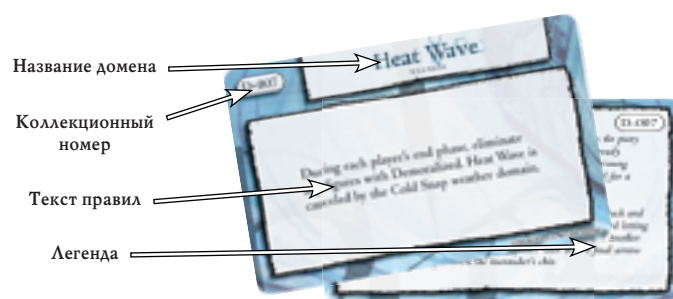
Мелкие водоемы, как-то: ручьи, броды и пруды, — считаются пересеченной местностью для движения и открытой — для линий огня.

Глубокие водоемы

Глубокие водоемы, как-то: реки и озера, — считаются непроходимой местностью для движения и открытой — для линий огня.

ДОМЕНЫ

Помимо элементов местности, на поле боя в *Mage Knight* могут оказывать влияние домены, представленные карточками доменов. Домены могут изменять ландшафт, погоду и другие условия на поле боя. Использование доменов необязательно, однако если игроки решат прибегнуть к ним, их должны использовать все игроки. При использовании доменов каждый игрок тайно от других выбирает одну карточку домена. После того как размещен ландшафт, но перед



размещением армий игроки одновременно предъявляют выбранные ими карты доменов. Некоторые домены отменяют другие домены. Отмеченные домены выводятся из игры. Если два домена отменяют друг друга, обе карточки выводятся из игры. Следуйте инструкциям на карточках доменов, оставшихся в игре.

ПРЕДМЕТЫ

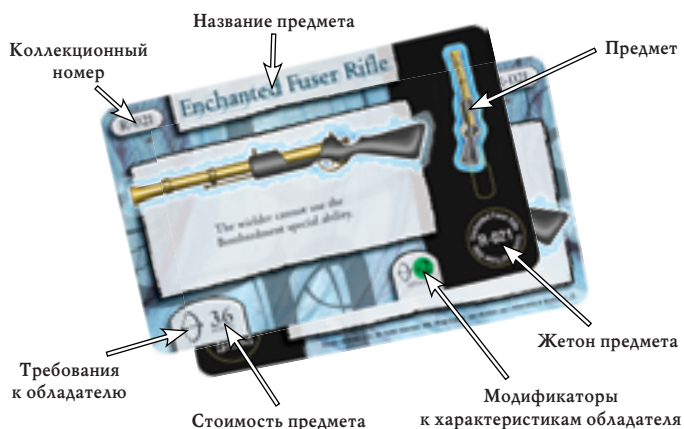
На подставках некоторых бойцов в **Mage Knight** присутствуют прорези для предметов. В эти прорези могут вставляться оружие, доспехи и прочее снаряжение, называемое предметами. К каждому предмету прилагается соответствующий жетон предмета.

Предметы исключительной силы называются реликвиями. Коллекционный номер реликвии начинается с буквы R.

Боец может обладать несколькими предметами со следующими ограничениями:

- * боец не может обладать более чем одной реликвией;
- * у бойца не может быть более одного предмета с одними и теми же требованиями;
- * в армии одного игрока не может присутствовать несколько одинаковых реликвий;
- * у бойца должно иметься по одной прорези для предметов на каждый предмет, которым он обладает.

Отделите предмет от карточки и вставьте его в прорезь на подставке бойца. Кроме названия предмета, на карточке находится игровая информация по этому предмету, а также его коллекционный номер, стоимость в очках, требования к обладателю, модификаторы и специальные способности, которые он дает владельцу. После игры вы можете снова прикрепить предмет на карточку. Стоимость предмета в очках учитывается при сборе армии. Во время размещения предмет должен быть помещен в прорезь на подставке бойца. Этот боец становится владельцем предмета. Требования предмета описывают характеристики, которыми должен обладать его владелец. Например, для использования **Dragonstar** у бойца должен быть тип атаки "Лук". Возможны и другие требования, например объединение



или минимальное значение атаки. В начале своей командной фазы игрок может заставить своего бойца бросить предмет. Это не занимает действия. Выньте брошенный предмет из подставки бойца и положите в контакте с последним соответствующий жетон предмета. Боец может поднять предмет и завладеть им, если удовлетворяет его требованиям. Для этого поручите бойцу специальное действие.

Если владелец предмета уничтожен, прежде чем убирать его с поля боя, выньте все предметы из его подставки и положите соответствующие им жетоны предметов в контакте с уничтоженным бойцом. Затем уберите его с поля боя. Эти предметы могут быть подобраны, как описано выше. После игры верните противнику все его предметы, подобранные вашими бойцами.

ПОРАЖЕНИЕ

Если в конце любой фазы действий у игрока нет на поле боя готовых бойцов, этот игрок выходит из игры. Выведите всех остальных бойцов этого игрока из игры (они не считаются уничтоженными). Уберите все маркеры контроля от задач, которые контролировал этот игрок. Эти задачи становятся нейтральными. На этом фаза действий заканчивается. Если в начале следующей заключительной фазы только у одного игрока есть готовые бойцы на поле боя, он получает контроль над всеми задачами.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода при достижении одной из следующих ситуаций:

- * на поле боя присутствует один или более готовых бойцов только одного игрока; либо
- * истекает заранее оговоренный промежуток времени; либо
- * все оставшиеся игроки договариваются закончить игру.

Пример: Келли и Уилл играют вдвоем. Во время фазы действия Келли успешная атака уничтожает одного из бойцов Уилла. Все остальные бойцы Уилла деморализованы или захвачены в плен, поэтому Уилл выходит из игры. Так как Келли — единственный игрок, у которого на поле боя имеется готовый боец, в конце ее хода игра заканчивается. В конце фазы действий Келли Уилл выводит из игры всех своих оставшихся бойцов и убирает маркеры контроля с задач, которые контролирует. В начале заключительной фазы Келли получает контроль над всеми задачами, поскольку больше ни у кого нет готовых бойцов на поле боя. Затем Келли проверяет, контролирует ли она задачи, и обнаруживает, что контролирует все три. Келли убирает жетоны действий от всех бойцов, которым не давала действий на этом ходу, и заканчивает ход. В конце ее хода игра заканчивается.

Победа

Когда игра заканчивается, все игроки подсчитывают, сколько задач они контролируют. Игрок, контролирующий больше задач, чем каждый другой, побеждает.

Ничья

Если ни один игрок не контролирует большинство задач, подсчитайте сумму очков бойцов, которых каждый игрок уничтожил в ходе игры. Победителем считается тот, у кого эта сумма больше. Если и в этом случае имеет место ничья, побеждает тот, кто собрал армию на меньшее количество очков.

СТАНДАРТНАЯ ИГРА

Игроки могут договариваться о любых суммах очков на сбор армий, размерах поля боя и прочих условиях игры. В качестве стандартной игры этими правилами предлагается следующий вариант:

- * поле боя — квадрат со стороной 1 метр;
- * армии собираются на 300 очков, что дает каждому игроку три действия в ход;
- * игра длится не более 50 минут;
- * каждый игрок приносит от нуля до четырех обычных элементов ландшафта;
- * возвышенности не используются;
- * следуйте правилам игрового этикета и получайте удовольствие.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Правила проведения турниров по **Mage Knight** находятся на www.wizkidsgames.com.

ИГРОВОЙ ЭТИКЕТ

У игр с миниатюрами нет таких строгих правил, как у настольных или карточных игр. Благодаря этому вы можете дать волю своему воображению и придумать неповторимые сценарии и ландшафты. Солонка — это священный каменный алтарь. Брелок в центре стола — сундук сокровищ, и тот, кто первым принесет его к своему краю стола, побеждает. С другой стороны, могут возникнуть ситуации, не описанные в данных правилах. Хотя мы пытались написать ясные и подробные правила, игроки могут оказаться несогласными по тому или иному вопросу. Чтобы избежать этих ситуаций или разрешить их, мы предлагаем следующие принципы:

- * игрок может поворачивать боевой диск бойца только если этот боец получает повреждения или вылечивается от них.

Игрок должен повернуть диск в нужном направлении и на нужное количество делений. Другими словами, не поворачивайте диск, чтобы посмотреть, какие значения идут дальше;

- * в ходе игры вам придется постоянно снимать бойцов с поля боя, чтобы повернуть боевой диск. Когда вы делаете это, отмечайте местоположение и обзор бойца маркерами;
- * так как оружие, конечности и другие части миниатюр высовываются за пределы их подставок, иногда бывает сложно четко расположить бойцов в контакте друг с другом. Если вы не можете этого сделать, договоритесь с противником, что оба бойца находятся в контакте, пока один из них не передвинется или не будет уничтожен;
- * могут возникнуть спорные ситуации. Например, может быть неочевидно, попадает ли линия огня в подставку бойца, хватает ли между двумя бойцами места для третьего и т. п. В случае таких споров бросьте одну игральную кость. При результате 1–3 действие считается невозможным, при результате 4–6 — возможным.

СЛОВАРЬ

Армия (army) — группа бойцов, подчиняющихся одному из игроков.

Атакующий (attacker) — боец, совершающий действие ближнего или дальнего боя.

Ближняя атака (close combat attack) — атака при непосредственном контакте сторон.

Боевой диск (combat dial) — вращающийся круг под подставкой бойца.

Боец (warrior) — миниатюра Mage Knight.

Бонус к атаке (attack bonus) — связанное с определенным типом атаки число, прибавляемое к значению атаки бойца, когда он атакует этим типом атаки. Бонус атаки не является модификатором.

Бросок атаки (attack roll) — результат броска двух шестигранных костей при атаке в ближнем или дальнем бою.

Владелец (owner) — игрок, которому принадлежит боец или предмет. В течение игры боец может находиться под контролем разных игроков (подчиняться им); владелец при этом не меняется.

Возвышенный (elevated) — уровень высоты выше уровня земли, но ниже уровня полета, на котором находятся возвышенные элементы ландшафта.

Воскрешенный (reanimated) — уничтоженный боец, вернувшийся в игру, как правило, с помощью специальной способности.

Вражеский боец (opposing warrior) — боец, находящийся под контролем противника.

Вступление в силу (resolve) — завершение действия движения, ближнего или дальнего боя, или специального действия.

Выведенный из игры (removed from the game) — выведенное из игры не может вернуться в текущую игру.

Выведенный с поля боя (removed from the battlefield) — выведенное (снятое) с поля боя может вернуться в игру.

Готовый боец (able) — боец на поле боя, не взятый в плен и не обладающий специальной способностью “Деморализованный”.

Границы дуги (arc extensions) — линии на подставке бойца, соединяющие концы его передней дуги с центральной точкой.

Дальность (range value) — максимальное расстояние (в дюймах), на которое может быть сделана дальняя атака.

Дальняя атака (ranged combat attack) — атака на расстоянии, например, с помощью луков, пистолетов, волшебства, телепатии и т. п.

Действие (action) — существует четыре вида действий: движение, ближний бой, дальний бой, специальное действие. Количество действий, получаемых вами на каждом ходу, зависит от суммы очков на сбор каждой армии: одно действие за каждые полные 100 очков этой суммы. На каждом ходу вы даете своим бойцам эти действия.

Действие ближнего боя (close combat action) — действие, позволяющее бойцу провести ближнюю атаку.

Действие дальнего боя (ranged combat action) — действие, позволяющее бойцу провести дальнюю атаку.

Действие движения (move action) — действие, позволяющее бойцу изменить свое местоположение на поле боя.

Домены (domains) — условия, например, погодные или ландшафтные, представленные картами доменов и оказывающие влияние на игру и поле боя.

Жетон действия (action token) — мелкий предмет, которым отмечаются бойцы, совершившие действие.

Жетон задачи (objective token) — жетон, указывающий расположение задачи на поле боя.

Задача (objective) — одна из стратегических точек на поле боя, за контроль над которыми борются игроки.

Заклучительная фаза (end phase) — часть хода игрока, во время которого он проверяет, не контролирует ли жетоны задач, и убирает все жетоны действия от бойцов, которым не давал действия на этом ходу.

Захват в плен (capturing) — использование действия ближнего боя для взятия бойца в плен, а не для нанесения ему повреждений.

Захвативший в плен — боец, взявший в плен бойца противника.

Значение атаки (attack value) — число, которое боец прибавляет к броску атаки, атакуя в ближнем или дальнем бою.

Значение защиты (defense value) — число, не меньше которого должна быть сумма атаки, чтобы бойцу были нанесены повреждения.

Значение повреждений (damage value) — количество повреждений, наносимых бойцом в ближнем бою.

Зона действия (area of effect) — зона, измеряемая во всех направлениях от центра подставки бойца или жетона.

Зона размещений (deployment area) — игрок должен разместить своих бойцов в своей зоне размещения. Это расположенный вдоль края стола воображаемый прямоугольник шириной 3 дюйма, короткие стороны которого лежат на расстоянии 8 дюймов от других краев стола. Дальняя от игрока длинная сторона называется дальней стороной. Ближняя длинная сторона — ближней стороной.

Коллекционный номер (collector's number) — число, характеризующее отдельные элементы игры Mage Knight.

Командная фаза (command phase) — часть хода игрока, во время которой он совершает действия, характерные для командной

фазы. В это время вступают в силу некоторые специальные способности или действия, предпринятые на предыдущих ходах.

Контакт (base contact) — бойцы находятся в контакте (контактируют), если их подставки соприкасаются. Боец может также контактировать с жетоном, маркером или элементом ландшафта.

Контролирующий (controller) — игрок, имеющий право давать действие бойцу, контролирующий его. Также игрок может контролировать жетон задачи.

Критический промах (critical miss) — выбрасывание двух единиц при броске атаки.

Критическое попадание (critical hit) — выбрасывание двух шестерок при броске атаки.

Лечение (healing) — поворот боевого диска против часовой стрелки, отражающий излечение повреждений.

Линия огня (line of fire) — воображаемая линия, проводимая от центра подставки атакующего к центру подставки цели. Если линия огня закрыта, атака не может быть осуществлена.

Маркер контроля (control marker) — маркер, который игрок кладет на контролируемый им жетон задачи. У маркера контроля две стороны разного цвета. В начале игры игроки решают, маркер какого цвета будет использовать каждый из них.

Маркер способностей (ability nexus) — позиция на боевом диске, где могут появляться специальные способности. Эти способности могут относиться к значениям скорости, атаки, защиты или повреждений бойца.

Модификатор (modifier) — число, которое прибавляется к боевому значению бойца или вычитается из него. Бонусы к атаке и подставленные значения не являются модификаторами.

Модификатор за высоту (height advantage modifier) — при проведении дальней атаки с уровня земли против цели на возвышенном уровне или уровне полета цель получает +1 к значению защиты.

Модификатор за пересеченную местность (hindering terrain modifier) — если линия огня проходит сквозь пересеченную местность, цель получает +1 к значению защиты.

Нанесенные повреждения (damage dealt) — значение повреждений атакующего с учетом всех модификаторов. Игрок, контролирующий цель атаки, поворачивает боевой диск последней на столько делений, сколько повреждений было нанесено.

Находиться (occur) — боец считается находящимся на элементе ландшафта, если его центральная точка (не обязательно вся подставка) находится там.

Нейтральный (neutral) — состояние задачи, которая не является ни спорной, ни подконтрольной. В начале игры все задачи нейтральны.

Немодифицированный (unmodified) — базовое боевое значение бойца, не измененное никакими модификаторами.

Обзор (facing) — направление передней дуги бойца относительно поля боя.

Обладающий (wielder) — боец, которому принадлежит данный предмет.

Объединение (faction) — крупная группа, к которой принадлежит боец. Только бойцы Мажеского отродья не принадлежат к объединениям.

Освобожденный (freed) — пленный освобождается в случае уничтожения захватившего его в плен. Освобожденный пленный более не пленный.

Основной атакующий (primary attacker) — боец, которому помогают другие бойцы при использовании умения “Поддержка” или в отряде для дальнего боя. В таких случаях только основной атакующий получает действие, хотя все, кто помогал ему, также отмечаются жетонами действия.

Отмененный (canceled) — домен или специальная способность, временно не действующие. Отмененный домен выводится из игры. Если игрок отменяет специальную способность своего бойца, она снова вступает в силу в начале хода следующего игрока, если только не будет отменена снова.

Отметка ремонта (repair marker) — отметка на боевом диске бойцов с типом повреждений “Голем”. Если она появляется в прорези параметров при лечении, этот боец не может быть больше излечен. Вы не можете лечить бойца, пока в его прорези параметров есть отметка ремонта.

Отрыв (break away) — чтобы боец, контактирующий с вражеским бойцом, мог двигаться, сначала он должен попытаться оторваться.

Отряд для дальнего боя (ranged combat formation) — от трех до пяти союзных контактирующих бойцов, который могут вместе провести более эффективную дальнюю атаку.

Отряд для движения (movement formation) — от трех до пяти союзных контактирующих бойцов, которые могут двигаться вместе.

Первый игрок (first player) — игрок (определяемый броском кубика), первым располагающий жетон задачи, размещающий своих бойцов и делающий первый ход.

Передвинувшийся (moved) — боец, центральная точка которого изменила положение на поле боя в любой момент игры, или боец, поменявший свой обзор в ход контролирующего его игрока.

Передняя дуга (front arc) — часть подставки бойца, через которую он может атаковать. Чтобы провести ближнюю атаку, передняя дуга бойца должна контактировать с целью атаки. При проведении дальней атаки линия огня должна проходить через переднюю дугу бойца.

Пленный (captive) — взятый в плен боец.

Поворотный ключ (key ring) — стойка может использоваться в качестве “поворотного ключа” для облегчения вращения некоторых боевых дисков.

Повреждения от усталости (pushing damage) — наносятся после того, как боец совершит действие. Не могут быть уменьшены.

Повреждения при отрыве (shake off damage) — повреждения, наносимые бойцом с типом скорости “Подкова” всем вражеским бойцам, находящимся с ним в контакте (кроме его передней дуги) в момент, когда он отрывается от них.

Подготовка (setup) — часть игры, во время которой располагаются жетоны задач и элементы ландшафта.

- Подразделение (subfaction)** — часть объединения. Бойцы из одного подразделения обладают одинаковыми способностями этого подразделения.
- Подставка (base)** — пластиковый круг, к которому приклеена фигурка бойца.
- Подставленные значения (replacement value)** — значение, которое используется вместо одного из боевых значений бойца вследствие действия специальных способностей, доменов, предметов или ландшафта. Не является модификатором.
- Правило трех (rule of 3)** — модификаторы не могут увеличить или уменьшить любое боевое значение более, чем на 3.
- Предмет (item)** — оружие, доспехи и различные волшебные вещи, которыми может обладать боец. Предмет может давать специальные способности, модификаторы к боевым значениям и т. д.
- Промаш (unsuccessful attack)** — сумма атаки, меньшая, чем значение защиты цели.
- Прорезь для предмета (item slot)** — прорезь в подставке бойца, в которую вставляется принадлежащий ему предмет.
- Прорезь параметров (stat slot)** — «окошко» в подставке бойца, сквозь которое видна часть его боевого диска.
- Прочность (structural point value)** — количество повреждений, которое в течение одного хода должно быть нанесено элементу сборного ландшафта, чтобы уничтожить его.
- Размещение (deploy)** — помещение бойцов на поле боя перед началом игры.
- Реликвия (relic)** — редкий предмет исключительной силы, коллекционный номер которой начинается с буквы R.
- Сборный ландшафт (constructed terrain feature)** — элемент ландшафта, собранный из специальных ландшафтных карточек. Могут составляться как из одной, так и из нескольких карточек.
- Свободный поворот (free spin)** — поворот бойца таким образом, чтобы его передняя дуга касалась подставки вражеского бойца, вступившего с ним в контакт. Не требует действия.
- Скорость (speed value)** — максимальное расстояние (в дюймах), на которое может передвинуться боец.
- Союзный боец (friendly warrior)** — боец, подчиняющийся вам или вашему союзнику.
- Специальное действие (special action)** — необходимо для некоторых специальных способностей и разнообразных действий. Боец, выполнивший специальное действие, отмечается жетоном действия.
- Спорный (contested)** — состояние задачи, при котором готовые бойцы противников находятся в контакте с жетоном задачи.
- Стартовая отметка (starting marker)** — точка отсчета на боевом диске. Перед размещением бойцов в их прорезях параметров должны быть видны стартовые отметки. Кроме этого, вы не можете излечить бойца, в прорези параметра которого видна стартовая отметка.
- Стоимость в очках (point value)** — число, показывающее стоимость для включения бойца или предмета в армию. Игрок, уничтоживший бойца, получает столько победных очков, какова его стоимость.
- Стойка (flight stand)** — на стойку помещаются бойцы, использующие умение «Полет». Также с помощью стойки можно вращать боевые диски.
- Сумма атаки (attack result)** — бросок атаки плюс значение атаки атакующего плюс все актуальные модификаторы.
- Сумма действий (action total)** — количество действий, которое вы получаете на каждом ходу.
- Сумма очков на сбор армии (build total)** — количество, ограничивающее суммарную стоимость (в очках) бойцов в армии одного игрока. Также определяет, сколько действий получает каждый игрок на своем ходу.
- Тип атаки (attack type)** — указывает на специализацию бойца в определенном виде атаки, а также дает бойцу доступ к соответствующим умениям и бонусам атаки и позволяет ему обладать некоторыми предметами.
- Тип защиты (defense type)** — указывает, каким видом защиты пользуется боец. Может влиять на восприимчивость бойца к атакам (например, атака дальнего боя с типом «Волшебная палочка» против бойца в типом защиты «Защита от магии»).
- Тип повреждений (damage type)** — указывает, какой вид повреждений наносит боец в ближнем бою, может оказывать влияние на игру (например, при лечении).
- Тип скорости (speed type)** — указывает на способ передвижения бойца. Дает бойцу определенные умения скорости и определяет его взаимодействие с различными типами ландшафта.
- Точка доступа (access point)** — точка, в которой боец может подняться на неприступную возвышенность или спуститься с нее.
- Траектория движения (movement path)** — отмеряемая гибкой линейкой траектория, по которой передвигается боец.
- Тыльная дуга (rear arc)** — часть подставки бойца, ближние и дальние атаки через которую наиболее эффективны. Если боец совершает ближнюю атаку против цели, с тыльной дугой которой контактирует, он получает +1 к значению атаки. Если боец совершает дальнюю атаку против цели, через тыльную дугу которой походит линия огня, он получает +1 к значению атаки.
- Умение (proficiency)** — способность бойца, обусловленная его типом атаки или скорости.
- Уникальный (unique)** — боец, на поставке которого нет звезд ранга. У вас в армии может быть не более одного уникального бойца с определенным коллекционным номером.
- Уничтоженный (eliminated)** — боец или элемент составного ландшафта, выведенные с поля боя.
- Уровень земли (ground level)** — все точки поля боя, не находящиеся на возвышенном уровне или уровне полета.
- Уровень полета (soaring level)** — уровень высоты, находящийся выше возвышенного ландшафта. На нем могут находиться только бойцы с умением «Полет».
- Успешная атака (successful attack)** — сумма атаки, не меньшая, чем значение защиты цели.
- Усталость (pushing)** — если вы даете действие бойцу, уже отмеченному одним жетоном действия, он получает 1 повреждение от усталости.
- Участник (member)** — боец, входящий в отряд.

Фаза (phase) — одна из трех частей хода: командная, действий и заключительная.

Фаза действий (action phase) — часть хода игрока, во время которой он дает своим бойцам действия.

Фортификационное значение (fortification value) — бонус к защите бойца, добавляемый элементом сборного ландшафта.

Ход (turn) — часть игры, во время которой один из игроков дает действия своим бойцам. Каждый ход делится на три фазы: командную, действий и заключительную.

Цель (target) — боец, против которого проводится атака или применяется специальная способность.

центральная точка (center dot) — точка, нанесенная в центре подставки бойца. На некоторых подставках центральная точка может быть не видна, в таких случаях определяйте ее по границам передней дуги.

MAGE KNIGHT



CREDITS

Combat Dial System, Mage Knight High Concept, Universe, and Creative Direction

Jordan Weisman

Mage Knight Original Rules Design

Kevin Barrett

Mage Knight Rules

Kelly Bonilla, Jeff Grubb, Jim Long, Matt Robinson

Mage Knight Unit Stats

Matt Robinson

Additional Game Design

Jon Leitheusser, Mike Mulvihill

Universe Continuity

Scott Hungerford

Editor

Michael Arnaud

WizKids Art Direction

Sandra Garavito, Dawne Weisman

Illustration

Wayne England, Ethan Pasternack, Shane Small, Shane Hartley

WizKids Graphic Design Group

Sandra Garavito, Ethan Pasternack, Shane Hartley, Kim Goddard, David Heutmaker, Kian Ng, Shane Small, Heather Luke, Carolyn Hazard

WizKids Production Management

Sharon Turner Mulvihill, Julianne Parsons

WizKids Sculpting Directors

Jeff Grace, Steve Saunders

WizKids Sculpting Staff

James Carter, Brian Dugas, Arwen King, Tim Prow, James Van Schaik, David Studer, Dave Summers, Jeff Wilhelm

WizKids Prototyping and Decoration

Brian Dugas, Jeff Grace, Chris Hart, Arwen King, Tim Prow

WizKids Testing Coordinator

Julie Haehn

Playtesters

Anthony Blue, Vic Bonilla, Jim Bryant, Adam Christensen, Kevin Goddard, Russell Kludy, Gordon Ku, Will Littrell, Paul Nobles, Dawn Piehl, Adam Root, Gus Schultz, Chris Smith, Brook Willeford

Photography

Jennifer Greiner



HEROCLIX™

The Collectable Miniatures Game

Добро пожаловать в игру HeroClix! Перед вами динамичная настольная боевая игра, в которой используются сборные миниатюрные модели персонажей комиксов. Каждая модель называется фигуркой. Каждый персонаж состоит из фигурки, подставки и боевой шкалы.

Намереваясь поиграть в игру, вы должны собрать команду или войско, состоящее из вашего собственного набора персонажей. Вы можете собрать армию любым количеством способов, используя персонажей одного комикса, вселенной или команды или собрав персонажей из разных мест. В игре может принимать участие любое количество игроков, но лучше всего – от двух до четырех человек.



Проверьте свое снаряжение!

Начальный набор для игры (стартер) включает все необходимое. Кроме ваших персонажей и этой книги правил вам следует иметь одну двухстороннюю боевую карту, список способностей (есть в этой же книге, которую вы сейчас читаете), два игровых кубика, шесть фишек для обозначения предметов и десять двусторонних фишек, обозначающих объекты на местности (две фишки, одна сторона которых обозначена словом «Особый», а другая - «Разрушенная стена», четыре фишки, одна сторона которых обозначена словом «Барьер», а другая - «Разрушенная стена», и четыре фишки со знаками «Дымовая завеса» и «Разрушенная стена»). Вам может понадобиться кусок бечевки или другой предмет с ровной кромкой, а также несколько монет или иных маленьких предметов (для использования в качестве указателей).

Каждый набор также содержит полоску чистых круглых наклеек. Напишите на них свои инициалы и наклейте на подставки ваших персонажей. В конце игры это поможет разобраться, какие персонажи относятся к вашему войску.

Персонажи

Кроме фигурки как таковой персонажи состоят из подставки и боевой шкалы.

Подставка

Как показано на рисунке 1, подставка содержит важную информацию. Некоторые фигурки выглядят одинаково, но могут различаться по званию, должности и боевой шкале. На подставке каждой фигурки находится ее личный номер.



Рис. 1

Боевая шкала

Боевая шкала представляет собой вращающийся диск, находящийся под подставкой каждой фигурки. Боевая шкала каждого персонажа демонстрирует несколько цифр, которые говорят о способностях данного персонажа.

Каждый раз во время игры, когда ваш персонаж получает повреждение, вы поворачиваете боевую шкалу по часовой стрелке до следующего деления. В этом случае цифры на боевой шкале меняются, зачастую уменьшая его эффективность, или же несколько изменяя сам персонаж. Когда ваш персонаж получает исцеление, поворачивайте боевую шкалу против часовой стрелки, по одному делению за каждое очко исцеления.

БОЕВЫЕ КАЧЕСТВА

Каждый персонаж имеет пять боевых характеристик, как показано на рисунке 2. Четыре могут меняться во время игры: ско-

рость, атака, оборона и нанесение повреждений. Они находятся на боевой шкале, и их можно увидеть в прорезь. Пятой характеристикой является дальность действия, она никогда не меняется и напечатана на подставке фигурки. Каждая характеристика появляется в прорези рядом со своим символом.



Рис. 2

ОСОБЫЕ ВИДЫ СКОРОСТИ

Каждый персонаж имеет значок скорости, демонстрирующий способ, которым он может передвигаться: сапог, крыло или дельфин. Изображение сапога означает, что персонаж не может сам по себе плавать или летать. Его передвижение обусловлено типом территории, например водной, которая не предназначена для передвижения наземных персонажей.

Летающие фигурки



Фигурки с символом крыла могут летать. Летающие фигурки действуют по всем правилам для обычных фигурок, кроме случаев, обозначенных в правилах.

Летающие фигурки имеют два разных уровня полета: высокий и низкий, — обозначенных движением индикатора (как показано на рисунке 3) полета на центральном столбике; вниз — для низкого уровня, вверх — для высокого.

Водные фигурки



Фигурки с символом дельфина могут плавать. Плавающие фигурки действуют по общим правилам, за исключением случаев, обозначенных в правилах в разделе «Территория с препятствиями».

Подготовка к игре

Прежде чем начать игру, каждый игрок должен сформировать свою армию. Когда войско сформировано, все игроки вместе готовятся к битве.

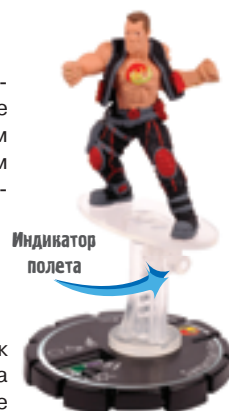


Рис. 3

Создай свое войско

Участники игры должны прийти к соглашению по поводу суммарной стоимости армии в очках. Число очков может возрастать на цифру, кратную 100. Пока вы только учитесь играть, начинайте со 100 очков. Когда почувствуете, что усвоили правила, можете увеличить сумму до 200, 300 или более очков. Это позволит разработать более сложную стратегию.

Выбирайте для своего войска персонажи, чья суммарная стоимость равняется оговоренной цифре. Стоимость выбранных персонажей может быть меньше, но не может превышать эту цифру. Войско может содержать два или больше одинаковых персонажа. Исключение составляет уникальный воин — он в войске может быть только один. Персонажи с ограниченными возможностями являются уникальными. Уникальная фигурка может объединяться в команду с другими, неуникальными фигурками с тем же названием. Два игрока могут иметь одинаковые фигурки в своих войсках, даже уникальные.

Уникальные фигурки можно узнать по серебряным или бронзовым кольцам вокруг подставки.

Стратегический совет: один из способов сформировать войско — это начать с определенной характерной черты. Например, вы можете сформировать войско, которое может поражать

противника в дальнем бою, или контролировать его мозг, или наносить серьезные повреждения, бросая разные предметы. Однако не стоит создавать слишком специализированное войско. На каждую стратегию существует контрстратегия, так что очень важно создать достаточно универсальную армию, чтобы противостоять различным угрозам.

Пример 1: Анна создает войско стоимостью в 100 очков. Сперва она берет опытного Лобстера Джонсона (53 очка) за его хитрость, способность к тайному проникновению и боевые качества. Затем она выбирает ветерана Сауриана Трупера (30 очков) за его стойкость и хорошую дальность атак. Анна также выбирает новобранца Эшли (14 очков) за ее клинки, когти и клыки. Анна складывает очки своих персонажей. Сумма – 97 очков (53+30+14). Общая сумма войска Анны может достигать 100 очков, следовательно, она не вышла за пределы возможного. Она не имеет права выбрать фигурки, чье суммарное количество очков превышает 100.

Пример 2: Иван хочет сформировать армию на 200 очков. У него есть несколько фигурок Эбби-Охотниц, и он хочет собрать команду из них. Он начинает с уникальной Эбби-Охотницы – 54 очка. У него остается достаточно очков, чтобы взять вторую уникальную Эбби-Охотницу, но это противоречит правилам. Он мог бы задействовать своего уникального Саманда Рея, но Иван предпочитает взять опытную Эбби-Охотницу за 41 очко. У него остается еще множество очков, и Иван решает взять новобранца Кабуки стоимостью в 33 очка, ветерана Арвина – 42 очка и новобранца Ши за 30 очков. Сумма составляет ровно 200 очков (54+41+33+42+30).



Лобстер Джонсон

Сауриан Трупер

Эшли

Подготовка к бою

Теперь пора создать поле боя.

Каждый игрок кидает два кубика и суммирует результат. Если будет ничья – кубик кидают снова. Первым игроком становится тот, у кого сумма очков больше.

Первый игрок выбирает карту, которая и будет полем боя. Карты входят в изначальный игровой комплект (стартер).

Когда первый игрок выбирает карту, игрок слева от него выбирает сторону карты, на которой он или она поместят свои персонажи. Если игроков больше, чем двое, продолжайте по часовой стрелке, пока каждый не выберет собственную стартовую зону, как показано на рисунке 4. Если игроков двое, стартовые зоны должны располагаться друг напротив друга.

Сценарии: сценарии позволяют играть с учетом определенных обстоятельств и/или придерживаясь определенных сюжетных линий. Все игроки должны договориться о пользовании определенным сценарием до начала партии. Ознакомьтесь со сценариями в конце правил.

Размещение предметов на карте

Круглые жетоны представляют собой предметы, которыми персонажи могут пользоваться в бою: валун, компьютер, картотечный шкаф, паровой котел, крышка люка, мотоцикл и т.п.

Когда все игроки выбрали для себя стартовую зону расположения войска, каждый игрок кладет три фишки, обозначающие предметы, лицевой стороной вниз в стопку у края карты. Начиная с первого, все берут фишки из стопки, смотрят на них и помещают ее лицевой стороной вверх на поле боя. Фишки должны быть помещены на свободную территорию (см. Свободная территория) и не могут находиться в стартовой зоне расположения войска любого другого игрока. Продолжайте по часовой стрелке до тех пор, пока все фишки не окажутся на поле боя.

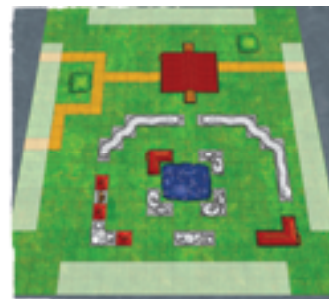


Рис. 4

Стартовые зоны обозначены светлым

Разместите своих персонажей

Когда все фишки, обозначающие предметы, помещены на поле боя, каждый игрок поворачивает боевую шкалу каждого из своих персонажей так, чтобы слева от цифр в прорези появилась вертикальная зеленая полоса. Эта зеленая полоса обозначает стартовую позицию каждой фигурки. Для летающих персонажей выберите начальный режим полета – высокий или низкий (см. Полет) — и передвиньте индикатор полета на «вверх» или «вниз».

Затем первый игрок помещает войско в свою стартовую зону на боевом поле. Эта зона у каждого игрока занимает две клетки вглубь от края карты и отстоит от двух других краев как минимум на 4 клетки.

Затем игрок, сидящий слева от первого, размещает своих персонажей. Если игроков больше, чем два, продолжайте делать то же самое, двигаясь вокруг стола по часовой стрелке.

Если вы хотите использовать в этой партии сценарий, вы можете это сделать, следуя инструкциям, данным в выбранном вами сценарии.



Важные аспекты игры

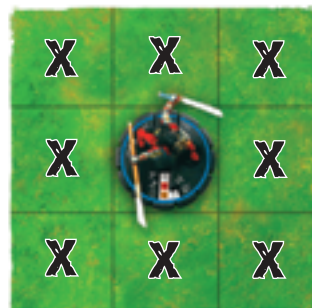
В правилах HeroClix существуют следующие игровые аспекты.

Фишки, обозначающие действия

Если вы заставляете действовать (кроме свободного действия) один из своих персонажей, отметьте его фишкой действия, как показано на рисунке 5. В этом качестве вы можете использовать любой мелкий предмет, например монету или бусину. Эта фишка напомнит всем игрокам, какие фигурки действовали в течение хода. В конце вашего хода уберите фишки от тех ваших фигурок, которые не производили действий в этот ход.



Рис. 5



Смежные клетки

Смежные клетки – это те клетки на карте, которые касаются определенной клетки, включая и клетки по диагонали. Это означает, что большинство клеток обладают восемью смежными, как показано на рисунке 6.

Рис. 6

X – смежная клетка

Персонажи, занимающие смежные клетки, считаются смежными по отношению друг к другу, как показано на рисунке 7. Персонажи на противоположных сторонах заблокированной территории или на разных уровнях (см. Территория) не считаются смежными. Низко летающие персонажи считаются смежными только по отношению к другим персонажам, летающим на том же уровне (см. Полеты).

Заклятые враги

У некоторых персонажей подставки цветные, а не стандартные черные. Два персонажа с подставками одного и того же цвета являются заклятыми врагами. Персонаж может иметь нескольких заклятых врагов. Следующие правила применимы в отношении заклятых врагов:

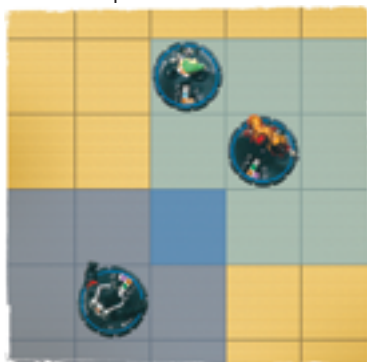


Рис. 7

Афродита IX находится в смежной клетке с Хеллбоом (обозначен зеленым). Майор Мзксим не в смежной клетке по отношению к остальным персонажам (обозначен серым)

* заклятые враги не могут находиться в одном войске. (Персонажи с одинаковым именем могут находиться в одном войске. Они не являются заклятыми врагами);
* если персонаж наносит сокрушительный удар по своему заклятому врагу (тогда в прорези боевой шкалы появляются 3 **КО**), то игрок, владеющий этим персонажем, получает бонус в конце игры, как описано в разделе «Победа!».

Дружественные и противоборствующие персонажи

Те персонажи, которые контролируются вами или вашими союзниками, являются дружественными. Противоборствующими называют персонажи, контролируемые противником. Статус дружественных и противоборствующих фигурок определяется в начале партии, но может изменяться в процессе игры.

Способности

Цветные клетки, которые могут появиться в прорези боевой шкалы ваших персонажей обозначают их способности. Они появляются и исчезают, когда ваши персонажи получают повреждение и исцеление (то есть когда крутится диск). Их описания ищите в Списке возможностей и способностей.

Способности существуют до тех пор, пока они видны в прорези боевой шкалы. Если способность обозначена как избирательная, это означает, что персонаж использует ее в том случае, если игрок, которому принадлежит данный персонаж, не объявляет, что она отменена. Игрок — владелец персонажа может отменить способность в любой момент, и в этом случае она отменяется до конца текущего хода. В начале следующего хода ее опять можно использовать.

Для активации некоторых способностей требуется «действие», что отражено в описании возможностей. Действие определенного типа может быть использовано для активации только одной способности за ход.

Усталость

Если вы заставляете действовать (кроме свободного действия) один и тот же персонаж два хода подряд, поверните его боевую шкалу на одно деление по часовой стрелке (в том же направлении, что и при получении персонажем повреждения), после того как фигурка завершит текущее действие. Это называется

Немезида действовала два хода подряд. Ее продвигали, и она отмечена двумя фишками. После того как действие произведено, она получает одно повреждение



Рис. 8

усталостью персонажа, или нанесением повреждения. Поворот по часовой стрелке означает усталость, вызванную действиями, предпринятыми 2 хода подряд. Вы не можете заставлять персонаж действовать (за исключением свободного действия) три хода подряд. Персонаж может также, получить повреждение от усталости в результате действия некоторых возможностей.

Если вы наносите персонажу повреждение от усталости, поставьте с ним рядом вторую фишку действия (как показано на рисунке 8) и оставьте фишку до своего следующего хода. В этот ход две фишки напомним вам, что данный персонаж может теперь только передать действие, но не действовать самостоятельно. В конце хода уберите обе фишки.

Округление

Иногда результатом игры является снижение боевых характеристик вдвое. Если результатом этого становится дробь, всегда округляйте (в большую сторону, согласно правилам математики).

Возможности команд

Цветной значок на подставке персонажа обозначает его связь с командой. Команды обладают особыми возможностями, которые могут использовать их члены. Особые свойства команд даны в Списке возможностей и способностей. Способности команды сохраняются, пока хоть один член команды все еще на карте, однако некоторые командные способности требуют наличия более чем одного члена этой команды в вашем войске. Все способности команд являются опциональными. Некоторые персонажи или варианты персонажей не обладают командными связями.

Ходы и действия

В HeroClix игроки делают ходы, передвигая своих персонажей и атакуя противоборствующие фигурки, чтобы выиграть сражение. Передвигайте фигурки и вступайте в бой согласно правилам.

Соблюдайте последовательность ходов. Первый игрок делает ход. Игрок, сидящий слева, делает следующий ход и так далее, по часовой стрелке вокруг стола. Если войско игрока уничтожено, он выходит из игры, а оставшиеся продолжают ходить в том же порядке.

В каждом ходу вы имеете определенное количество действий, которые может выполнить кто-то из ваших персонажей. Количество этих действий остается неизменным на протяжении всей игры. Оно зависит от суммарного числа очков вашего войска: вы предпринимаете одно действие в ход за каждые 100 очков, на которые собиралась ваша армия. Например, армия стоимостью в 100 очков позволяет вам сделать одно действие за каждый ход. Сумма в 200 очков дает вам два действия за каждый ход; 300 очков — 3 действия и т.д. Число действий остается неизменным, даже если один из ваших персонажей побежден.

Во время хода вы определяете действия своих персонажей. Вы можете увидеть результат одного действия прежде, чем предпримете другое (если вы имеете право больше чем на одно действие за ход). Ни один из персонажей вашего войска не имеет права больше чем на одно действие за ход. Если у вас больше действий, чем персонажей, вы не можете использовать лишние действия. Нельзя сэкономить или скопить действия от хода к ходу. Каждое действие может быть выбрано из следующих четырех вариантов:

- * передвижение;
- * ближний бой;
- * дальний бой;
- * активация способностей.

Когда все возможные во время вашего хода действия совершены, ходит следующий игрок. Игра продолжается, пока каждый игрок делает свой ход и предоставляет все возможные действия своим персонажам.

Пример: у Миши армия из пяти персонажей суммой 200 очков. Он делает по два действия в каждом ходу. Во время одного из своих ходов Миша хочет выстрелить в одну из фигурок противника и передвинуться ближе к другой фигурке. Персонаж Миши, Хеллбой, вступает в дальний бой, и после завершения его атаки Миша передвигает Лобстера Джонсона. Игрок совершил два действия двумя различными персонажами и использовал свой ход. Заметьте, что он мог бы передвинуть оба персонажа или заставить их обоих стрелять либо вступать в ближний бой. В течение каждого хода ваши персонажи могут предпринимать любые действия и движения, на это ограничений не существует.

Свободные действия

Произведенные свободные действия не влияют на количество прочих действий, отпущенных на данный ход. Свободные действия могут предприниматься в любое время – в течение вашего хода или хода противника. Все свободные действия обуславливаются способностями персонажей или возможностями команды и следуют правилам, данным в описаниях этих способностей и возможностей.

Движение

Скорость вашего персонажа указана на его боевой шкале. Это – максимальное количество клеток, на которое вы можете передвинуть фигурку, как показано на рисунке 9. Персонаж может двигаться по диагонали. Персонаж может двигаться через клетку, занятую дружественной фигурой, но не может двигаться через клетку, занятую фигурой противника. Персонаж должен закончить передвижение, если он попадает на клетку, смежную с той, где находится фигура противника. Если персонаж движется таким образом, что заканчивает свое движение в той же клетке, где находится другая фигура, он должен остановиться перед занятой клеткой.

ОТРЫВ

Если вы двигаете персонажа, занимающего клетку, смежную одной или более фигурам противника, или производите активацию его способностей, этот персонаж должен попытаться осуществить отрыв, как показано на рисунке 10. Бросьте кубик. Если результат – от 1 до 3, персонажу не удастся совершить отрыв и он не может двигаться. Если результат – от 4 до 6, вам удастся совершить отрыв и ваш персонаж может оторваться от всех смежных враждебных фигурок и осуществить передвижение.

Чтобы уйти от всех смежных фигурок противника, необходим один удачный бросок кубика. Когда же персонаж успешно оторвался, он может двигаться по клеткам, смежным со всеми фигурками противника, от которых он отрывался. Однако если ваш персонаж входит в клетку, смежную новой фигуре противника, он должен остановиться.



Рис. 9

Когда вы измеряете расстояние для передвижения и дальнего боя, просто посчитайте клетки на карте во всех направлениях. Например, персонаж со скоростью, равной 8, может передвинуться на 8 клеток в любом направлении

Рис. 10

Бросок кубика, позволяющий Сидни Севедж совершить отрыв, оказался успешным, следовательно Сидни может двигаться в любом направлении



Полеты

Летающие персонажи имеют два режима полетов: высокий и низкий. Летающий персонаж занимает клетку, над которой летит. Никакая другая фигура не может занять ту же клетку. Летающий персонаж может изменить режим полета в движении. Изменение режима полета снижает скорость на единицу при каждом изменении. Учитывайте это, когда передвигаете индикатор полета.

Стратегический совет: помните о необходимости зарезервировать 1 очко на скорость, чтобы изменить режим полета в конце хода своего персонажа, если понадобится.

Низкий полет: низко летающий персонаж движется около земли и взаимодействует с наземными персонажами так, как будто он находится на земле. Чтобы обозначить, что персонаж летает на низком уровне, передвиньте индикатор полета к самому низу, как показано на рисунке 11. На движение данного персонажа не оказывают воздействие персонажи противника и территория с препятствиями. Движения этого персонажа не обусловлены препятствиями на территории. Данные персонажи могут менять уровень высоты и даже летать над поднятой территорией. Для целей прорыва и ближнего боя, такой персонаж считается находящимся на том уровне, на котором находится его подставка.

В закрытом помещении персонажи могут использовать только низкий полет.

Низко летающие и наземные персонажи не должны бросать кубик для отрыва, когда они смежны с высоко летающим персонажем.

Высокий полет: персонаж, летающий на данном уровне, находится высоко над полем боя. Чтобы обозначить данный уровень, передвиньте индикатор полета вверх, как показано на рисунке 11. Подобные персонажи могут свободно двигаться над любой территорией, объектами или фигурками. Они могут воздействовать только на другие фигурки того же уровня. С другой стороны, их могут атаковать низко летающие или наземные персонажи, обладающие способностями к дальнему бою.

Высоко летающие персонажи должны бросать кубик при попытке отрыва только от других аналогичных персонажей.

Перенос других персонажей летающими персонажами

Летающие персонажи могут переносить другие дружественные фигурки, имеющие символ сапога или дельфина, но не могут переносить других персонажей, обладающих возможностью летать (с символом крыла). Летающий персонаж не может поднимать или переносить фигурку, которая держит какой-нибудь предмет, но может одновременно переносить и фигурку, и предмет. Прежде чем перенести фигурку, ее необходимо поднять. Это действие является свободным, но для того чтобы его произвести, персонаж должен находиться в режиме низкого полета. Чтобы можно было перенести другую фигурку, дружественный персо-



Низкий уровень полета



Рис. 11

Высокий уровень полета

наж должен находиться на смежной клетке по отношению к летающему персонажу в начале его движения.

Во время движения, активации способностей или свободных действий считайте клетки летающего персонажа, включая изменение режима полета. В конце движения летающий персонаж должен находиться в режиме низкого полета и поместить переносимый персонаж в смежную свободную клетку.

Переносимый персонаж не получает фишку действия, но не может производить действий (за исключением свободных) до начала следующего хода.

Боевые действия

Персонажи могут предпринимать два типа боевых действий: дальний бой и ближний бой. Оба типа боевых действий описаны ниже. Персонаж, вступающий в дальний или ближний бой, называется атакующим. Персонаж, против которого направлена атака, именуется целью. Следующие правила применимы и к дальним, и к ближним боевым действиям.

Бросок кубика, определяющий успех атаки

Чтобы определить успех или провал атаки, атакующий игрок бросает кубик. Бросьте два кубика и прибавьте результат к сумме атаки атакующего. Если результат равен или выше, чем сумма защиты цели, атака удалась. Определенные способности или игровые обстоятельства могут изменить атаку и защиту атакующего и обороняющегося.

Повреждение

Когда ваш персонаж производит успешную атаку, нанесенный им ущерб равен очкам повреждения (на боевой шкале), которыми он обладает, с учетом любых способностей и возможностей. В этом случае ваш противник должен повернуть боевую шкалу цели по часовой стрелке сколько раз, сколько было повреждений.

Дружественные фигурки в качестве целей

Вы не можете наносить повреждения дружественным фигуркам. Кроме того, персонаж никогда не может целиться сам в себя с намерением атаковать или применить активацию способностей – для повреждения или исцеления – за исключением случаев, когда способности подразумевают обратное.

Побежденные персонажи

Как только значок «три **КО**» появляется в прорези боевой шкалы, ваш персонаж побежден. Уберите его с карты: он убит и больше в игре не участвует.

Если выпадают «2» и «12»

Если ваш персонаж выступает в дальнем, ближнем бою или схватке способностей и на кубике выпадает «2» (из 12 возможных), вы автоматически «мажете» по цели, даже если общее количество очков для атаки достаточно высоко, чтобы поразить цель. Это называется «критический промах». Вы немедленно должны повернуть боевую шкалу вашего персонажа на одно деление по часовой стрелке, то есть оружие вашего персонажа срикошетило и ранило его самого.

Если же результат вашего броска – две шестерки (из 12 возможных), вы автоматически поразили цель, вне зависимости от того, сколько вам требовалось выбросить, чтобы нанести успешный удар.

Это называется «критическое попадание». Если вы пытались повредить цель, критическое попадание дает одно дополнительное повреждение. Если вы атакуете множество целей дальнего боя, оно распространяется на все цели.

Способность поддержки: если вы выбрасываете «2» при использовании способности поддержки, то ваша попытка исцеления автоматически проваливается. Вы немедленно должны повернуть боевую шкалу вашего персонажа на одно деление по часовой стрелке. Если вы выбросили «12», ваша попытка автоматически оказывается успешной. Добавьте одно очко исцеления к общему результату броска.

Отступление

Если игрок выбрасывает «дубли» на кубике в удачном броске «для атаки», цель отбрасывает назад (кроме случая, когда выпадают две единицы, что исключает успех). Это правило подразумевает, что персонаж отброшен назад силой атаки.

Цель отбрасывается назад на одну клетку за каждое полученное повреждение. Отодвигайте фигурку-цель от атакующего по прямой линии, даже если это диагональ. Если линия отхода упирается в заблокированную территорию, персонаж останавливается прежде, чем вступить на клетку, лежащую на блокирующей территории, и получает еще одно, повреждение за прикосновение к данной территории, как показано на рисунке 12.

Если персонаж сбит с поднятой территории, он приземляется на ближайшую смежную клетку – выбранную игроком, из-за персонажа которого произошло отступление — и получает 2 повреждения из-за падения.

Низко летающие персонажи получают повреждения в результате отступления, только если их путь пересекается с блокирующей территорией или краем карты. Высоко летающие персонажи получают повреждения в результате отступления, только если их путь пересекается с краем карты.

Супервозможности, которые уменьшают повреждения (такие, как выносливость, неуязвимость или непроницаемость), снижают уровень повреждений при отступлении.

Если линия отступления пересекает клетку, где находится другая фигурка, поместите персонаж в последней свободной клетке по этой линии. Способности, которые уменьшают повреждения (такие, как выносливость, неуязвимость или непроницаемость), снижают уровень повреждений при отступлении.

Если линия отступления пересекает клетку, где находится другая фигурка, поместите персонаж в последней свободной клетке по этой линии. Подобная остановка не наносит повреждений обоим персонажам.

Исцеление и другие восстанавливающие способности

Используя такие способности, как поддержка, регенерация и услаждающая энергия, персонажи могут компенсировать повреждения на боевой шкале. В этом случае поворачивайте боевую шкалу против часовой стрелки, но только до тех пор, пока не достигнете стартового положения персонажа.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой подразумевает рукопашную схватку и применение холодного оружия.

Ваш персонаж должен находиться в смежной клетке и на том же уровне, что и цель, для ведения ближнего боя.

Высоко летающие персонажи могут вести ближний бой только с аналогичными смежными персонажами.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Дальний бой включает в себя все: от бросания бомб, колец могущества и предметов до энергетических ударов и мозговых атак.

Каждый персонаж имеет индекс дальности действия, напечатанный на подставке. Эта цифра обозначает максимальное количество клеток, на которое персонаж может вести дальний бой. Если эта цифра больше 0 и ваш персонаж не находится в контакте с фигуркой противника, вы можете заставить его вести дальний бой. Персонаж может нападать в любом направлении, вне зависимости от того, куда он стоит лицом.

Рис. 12

Алексей выбросил две пятерки, его попытка атаки оказалась успешной. Кабуки поражен Вулфом Стернхаммером, и получил 4 повреждения. Кабуки отступил на две клетки, затем соприкоснулся со стеной, получив одно поражение за отступление





Рис. 13

Витчблейд может атаковать Стикса несмотря на то, что Арвин, дружественный Витчблейду персонаж, находится в клетке, смежной Стиксу.

Прежде чем вступить в дальний бой, вы должны определить, находится ли цель на линии огня атакующего и в его зоне досягаемости. Чтобы определить, не закрывает ли что-нибудь линию огня, используйте любой предмет с ровной кромкой или проведите воображаемую прямую из центра клетки атакующего в центр клетки цели.

Линия огня заблокирована и атака не может быть произведена, если воображаемая линия проходит через клетку, которая

содержит фигурку, не являющуюся ни атакующим, ни целью, или если линия огня идет через блокирующую местность. Персонажи высокого полета блокируют линию огня, только если воображаемая линия проведена между двумя аналогичными персонажами.

Линия вашего огня заблокирована, если цель смежна с дружественным вам персонажем.

Если линия огня свободна, тогда просчитайте кратчайший маршрут до цели в клетках, используя воображаемую линию для определения направления. Не считайте ту клетку, на которой стоит атакующий, чтобы правильно определить зону действия.

Вы можете проверить карту с точки зрения линии огня и зоны досягаемости для вашего персонажа прежде, чем объявить действие этого персонажа в течение данного хода.

Вы можете вступить в дальний бой с фигуркой противника, даже если она находится в клетке, смежной с дружественной фигуркой, как показано на рисунке 13.

Низкий полет: данные персонажи могут атаковать или подвергнуться атаке по правилам дальнего боя, даже если такой персонаж занимает клетку, смежную с атакующим.

Высокий полет: высоко летающие персонажи могут атаковать только аналогичные фигурки. Они не могут вступать в дальний бой с персонажами низкого полета или наземными. Подобные персонажи, однако, могут вступать в дальний бой с высоко летающими персонажами, как показано на рисунке 14. Уменьшите вдвое дальность атак наземных персонажей или низко летающих. Высоко летающие фигурки могут быть целью в том случае, если в дальний бой вступают такие способности, как ошеломление, вероятность, контроль и хитрость. Уменьшите вдвое дальность атак наземных персонажей или персонажей низкого полета.

Множественные цели дальнего боя

На всех фигурках есть 1, 2 или 3 значка зигзага молнии рядом с их диапазонами действия. Количество зигзагов обозначает максимальное число разных целей, которые ваш персонаж может атаковать одним действием дальнего боя. Персонаж никогда не может целиться в одну и ту же фигурку в дальнем бою больше одного раза за один ход.

Если персонаж стреляет по нескольким целям, вы должны провести четкую линию огня к каждой. Вам не обязательно атаковать столько персонажей, сколько у вас зигзагов молний.

Стратегический совет: некоторые возможности, например энергетический взрыв, также позволяют вести дальний бой против нескольких целей, но вам нужно будет провести линию огня только к основной цели атаки.

Когда ваш персонаж пытается поразить несколько целей в дальнем бою, вы кидаете кубик «для атаки» только один



Рис. 14

Несмотря на то что Саманда Рей – персонаж высокого полета, Арвин находится достаточно близко, чтобы вступить в дальний бой. Она также может атаковать Эбби-Охотницу

раз. Сравните результат с защитой каждой цели, как показано на рисунке 15. Некоторые цели, с низкими оборонительными способностями, могут быть поражены, другие, с высокой оборонительной способностью, не пострадают.

Каждый раз, когда в результате одной атаки дальнего боя вы целитесь в нескольких персонажей противника, делите количество очков поражения, которые может нанести атакующий, между успешно пораженными целями любым избранным вами способом.



Рис. 15

Пример: Олег вступает в дальний бой с помощью ветерана судьи Дреда. У Дреда рядом с обозначением диапазона действия две молнии. Олег выбирает две фигурки противника в зоне действия Дреда. Олег может провести свободную линию огня к каждой цели. Судья Дредд имеет атаку 11. Олег кидает два кубика с результатом 4. Значит, количество очков для атаки – 15 (11+4=15). Джейсон сравнивает свои 15 очков с защитой двух целей: одна – ветеран Распутин с 16 оборонительными очками, другая – новобранец Эраши – 14 оборонительных очков. Судья Дредд промахивается по Распутину, но наносит Эраши два повреждения.

Территория

Местом боевых действий могут быть стены или другие предметы, нарисованные на боевой карте, фишки, обозначающие предметы, разложенные на карте в начале игры, или барьеры, созданные посредством способностей.

В игре существуют четыре типа территории: свободная, с препятствиями, блокирующая и поднятая. Поднятая местность – особый тип, изменяющий остальные виды территорий. Высокий уровень полета не связан ни с одним типом территории.

Свободная территория

Свободная территория — это открытое пространство без препятствий, такое, как крыша, парк или пустая улица. Персонажи могут двигаться и стрелять на такой территории без штрафных очков, связанных со скоростью или возможностями нападения.

Лестницы всех видов считаются свободной территорией, которая позволяет персонажам менять уровень высоты.

Верхняя клетка лестницы считается поднятой территорией. Персонажи обязаны проходить через каждую клетку лестницы на пути к верхней площадке, начав с нижней. Спуск и подъем по лестницам добавляет единицу к стоимости движения персонажей.

Территория с препятствиями

Территория с препятствиями содержит деревья, мебель, обломки, разнообразные предметы. Она обозначается на картах тонкой черной линией.

Персонажи должны прекращать движение, когда они вступают на клетку, содержащую препятствия. Любой персонаж, который начинает ход на местности с препятствиями, должен вдвое уменьшить скорость. Если линия огня между двумя наземными фигурками проходит через клетку или клетки, содержащие местность с препятствиями, включая и ту клетку, где находится цель, добавьте одно очко к защите цели. Это увеличение называется поправкой за пересеченную территорию. Подобная поправка используется только один раз, вне зависимости от числа клеток, находящихся на пересеченной местности.

Однако если атакующий стоит на клетке в местности с препятствиями, и это единственная такая клетка между атакующим и целью, вид территории не учитывается. Таким образом, атакующий

ющий имеет возможность стрелять от края территории с препятствиями, защищаясь ею, но не страдая от нее.

На атаки ближнего боя территория с препятствиями не влияет, поскольку они не требуют линии огня.

Вода: мелкие водоемы, такие, как ручьи и пруды, считаются территорией с препятствиями для движения, но не для определения линии огня. Персонажи, умеющие плавать (с дельфином на подставке), местность с водными препятствиями воспринимают как свободную территорию для движения.

Блокирующая территория

Стены и здания представляют собой блокирующую территорию, обозначенную на карте жирными черными линиями. Блокирующая территория заканчивается точно по краю клеток и никогда не занимает часть клетки. Персонажи не могут двигаться ни вглубь, ни сквозь такую местность. Блокирующая территория перекрывает любую линию огня, проходящую сквозь нее. Смежные персонажи, находящиеся на противоположных сторонах блокирующей местности, не могут вести ближний бой друг с другом, и им не надо бросать кубик, чтобы осуществить прорыв.

Персонажи могут разрушить одну клетку блокирующей территории, произведя атаку и получив как минимум три повреждения за один раз (персонаж должен обладать величиной повреждения, как минимум, равной трем, или способностью, позволяющей ему нанести, как минимум, три повреждения за одну атаку). Персонаж, наносящий удар по блокирующей территории, автоматически попадает в цель.

Блокирующая местность, если она разрушена, превращается в территорию с препятствиями. Поместите фишку с обозначением «Разрушенная стена» в клетках по обе стороны разрушенной блокирующей территории, как показано на рисунке 16.

Поднятая территория

Поднятая территория подразумевает наличие свободной, с препятствиями или блокирующей местности, находящейся на 1 уровень выше поля боя, но ниже уровня высокого полета. Предметы, черты местности и персонажи, которые находятся на крыше, считаются поднятыми. На поднятую территорию можно добраться многими способами, включая обычные и приставные лестницы, подъем по пожарной лестнице или перепрыгивание стены с помощью способности — «прыжок/лазание», или с помощью летающего персонажа как в режиме низкого, так и высокого полета. Спуск с уровня высокого полета на поднятую территорию стоит персонажу одного очка скорости.

Поднятую местность нельзя разрушить.

Прочие персонажи, предметы и местность называются наземными. Наземный персонаж может находиться в состоянии низкого полета или просто не обладать способностями к полету.

Если и атакующий, и цель находятся на поднятой свободной территории, ничто не воздействует на линию огня, кроме поднятой территории с препятствиями, блокирующей местности и других поднятых фигурок.

Атакующий на поднятой территории может целиться в наземного персонажа, пока единственной блокирующей местностью, через которую проходит линия огня, является часть клетки, которую он занимает. Линия огня от поднятого атакующего не блокируется и не прерывается другими наземными фигурками и наземной местностью с препятствиями, если местность не находится в той же клетке, что и цель. Не используйте территорию с препятствиями для атак, предпринятых поднятым атакующим против наземных целей, если территория не занимает ту же клетку.



Рис. 16



Фишка «Разрушенная стена»

Наземный персонаж может вступить в дальний бой против поднятой фигурки, если единственной блокирующей территорией, которую пересекает линия огня, является клетка, занимаемая атакующим. Линия огня, проведенная от наземного атакующего, не блокируется наземной блокирующей территорией или другими персонажами. Не используйте территорию с препятствиями для атак, произведенных наземными атакующими против поднятых целей, если только территория не занимает ту же клетку, что и цель.

Смежные персонажи на разных уровнях подъема не могут вступать в ближний бой, но могут атаковать друг друга в дальнем бою, как показано на рисунке 17.

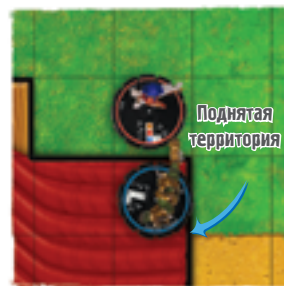


Рис. 17

Хотя они и являются смежными, Томо не может атаковать Сарияна Трупера, поскольку тот находится на поднятой территории. Сариян Трупер может атаковать Томо, вступив в дальний бой

Объекты на карте

КАРТА ЗАКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА (ПОМЕЩЕНИЕ)

Когда вы используете данную карту, персонажи могут двигаться внутри здания по закрытому пространству.

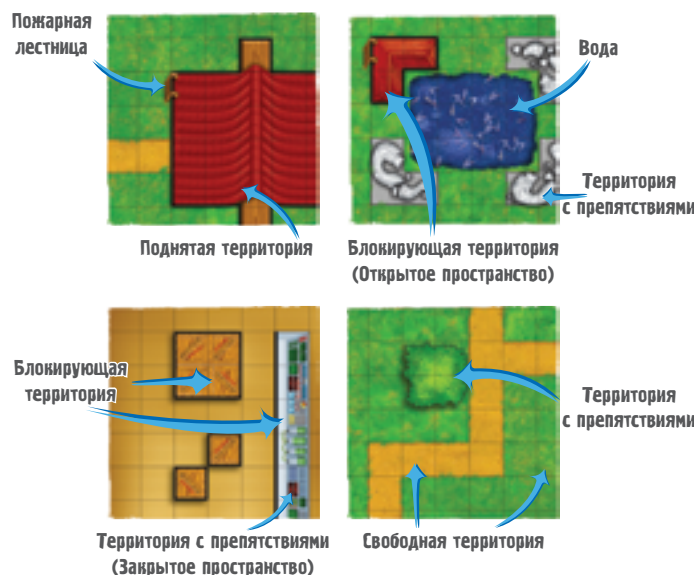
На некоторых картах есть как внутренние помещения, так и территория под открытым небом. Сражения в помещении подразумевают использование тех же правил боя и передвижений за следующими исключениями:

- * летающие персонажи не могут использовать режим высокого полета;
- * низко летающие персонажи и персонажи, обладающие сверхвозможностями в области прыгания и лазанья, не могут двигаться по блокирующей территории в помещении. Однако персонажи со способностью ускорения — могут.

КАРТА ОТКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА (ВНЕ ДОМОВ)

Если внутренние детали зданий не показаны, персонажи могут двигаться по крышам, но не могут входить внутрь. Это называется открытым пространством.

Типы территорий



Предметы



Жетоны, обозначающие предметы, могут быть передвинуты, подняты и использованы персонажами с определенными способностями. Предметы обозначены как легкие (желтый ободок) или тяжелые (красный ободок). Легкие предметы наносят меньше повреждений, чем тяжелые.

Предметы могут быть разрушены согласно правилам, регулирующим разрушение блокирующей территории (см. «Блокирующая территория»). Персонаж, находящийся на той же клетке, что и предмет, не получает повреждений в случае атаки, которая этот предмет разрушает.

Наличие предметов обозначает территорию с препятствиями, если их не держит персонаж. Предмет в руках персонажа не влияет на тип местности, в него нельзя целиться и его нельзя отобрать. Предмет можно поднять, даже если в клетке, занимаемой им, находится персонаж. Это действие на персонажа никак не влияет, только перемещает часть территории с препятствиями.

Предметы могут быть уничтожены по тем же правилам, по которым разрушается блокирующая территория (см. Блокирующая территория).

Предметы и суперсила

Персонажи, обладающие суперсилой, могут поднять предмет и использовать его как оружие. Каждый персонаж может одновременно держать только один предмет.

Персонаж не может бросить предмет по собственной воле, если он его уже держит, чтобы избавиться от предмета, персонаж должен атаковать им. Если же персонаж, держащий предмет, погибает или теряет суперсилу, он автоматически роняет предмет, который остается на той клетке, которую занимала фигурка перед тем, как сила была потеряна.

В любой момент на протяжении хода, когда персонаж движется, активирует способности или предпринимает свободные действия, он может подобрать предмет на клетке, которую он занимает, или же на смежной клетке. Персонаж может двигаться, поднять предмет и затем продолжить движение.

Поместите фишку, обозначающую предмет, под боевой шкалой фигурки, чтобы обозначить, что она держит этот предмет.

Персонажи не могут подбирать предметы во время ближнего или дальнего боя.

Предмет уничтожается, когда он использован, даже если атака оказалась неудачной. Уберите фишку предмета с доски: он вышел из игры.

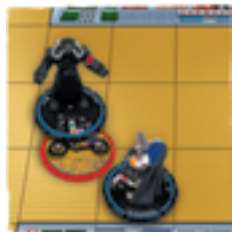


Рис. 18

Майор Мэксим использует суперсилу, чтобы поднять мотоцикл и атаковать при его помощи Ториквемаду

БЛИЖНИЙ БОЙ

Персонаж, несущий предмет, обязан использовать его в атаке, если он предпринимает ближний бой, как показано на рисунке 18. При успешной атаке легкий предмет увеличивает наносимое повреждение на единицу. Тяжелый предмет дает два дополнительных повреждения.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Персонаж, обладающий суперсилой, может также кинуть предмет в противоборствующую фигурку, как показано

на рисунке 19. Чтобы бросить предмет, персонаж должен вступить в дальний бой, даже если его дальность действия равна 0. Легкий предмет имеет дальность действия шесть клеток и наносит 2 повреждения при успешной атаке. Дальность действия тяжелого предмета – 4 клетки, и он нанесет три очка повреждения.



Рис. 19

Майор Мэксим может вступить в дальний бой, используя мотоцикл, чтобы атаковать Ториквемаду

Супервозможность

телепортации

Персонажи, обладающие супервозможностью телепортации, могут двигать предметы и использовать их как оружие. Персонажи должны находиться либо в той же, либо в смежной клетке с предметом, чтобы применить к нему телепортацию.

ДВИЖЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Чтобы передвинуть предметы, заставьте персонажа активировать способность. Предмет можно передвигать на расстояние вплоть до 10 клеток в любом направлении и поместить его на клетку, находящуюся на свободной территории, как показано на рисунке 20. Персонаж, передвигающий предмет, должен иметь свободную линию огня, проведенную к клетке цели, как если бы он вступал в дальний бой. Передвигаемый предмет не блокирует линию огня.



Рис. 20

Саманта Рей может передвинуть мотоцикл на 10 клеток в любом направлении

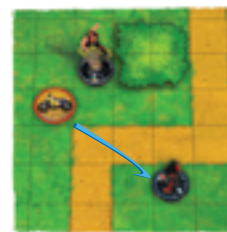


Рис. 21

Саманта Рей использует телепортацию, чтобы атаковать Ши при помощи мотоцикла

АТАКА ПРЕДМЕТОМ

Чтобы использовать предмет как оружие (см. рисунок 21), заставьте персонажа активировать способность. Персонаж может метнуть предмет в противника на расстоянии 10 клеток (в том числе в смежного противника). В противника, находящегося в режиме высокого полета можно метнуть предмет только с 5 клеток. У атакующего должна быть свободная линия огня, как если бы он вступал в дальний бой. Предмет, используемый как оружие, не блокирует линию огня.

Считайте дальность действия не от персонажа, а от объекта.

Величина повреждения в атаке основывается на типе предмета. Легкий предмет наносит 2 очка поражения, тяжелый – 3.

Предмет, используемый в атаке с применением телепортации, уничтожается, даже если атака неудачна. Уберите фишку предмета с карты и выведите ее из игры.

Конец игры

Игра заканчивается при возникновении одной из следующих ситуаций:

- 1 когда все персонажи одного из игроков поражены;
- 2 когда заканчивается время, заранее обусловленное для игры;
- 3 когда все игроки договариваются закончить игру.

Персонаж может не покидать поле боя до конца игры, если конкретный сценарий позволяет это.

Правила окончания конкретного сценария преобладают над стандартными правилами окончания игры или условиями победы, если они применимы.

Победа!

В конце игры все игроки подсчитывают свои очки. Тот, у кого их больше, является победителем. Если два игрока составляют команду, сложите их очки. Вот как они подсчитываются.

- * Каждая фигурка противника, которую вы победили во время игры, дает вам столько очков, сколько она стоит (при создании армии). Эти очки нужно фиксировать во время игры, как только фигурка побеждена.
- * Если персонаж наносит убийственный удар своему Заклятому врагу (в прорези тогда появляется 3 **КО**), игрок, которому принадлежит персонаж, получает за Заклятого врага удвоенное количество очков.
- * Каждая дружественная фигурка, которая начала игру на поле боя и осталась там до конца игры, добавляет столько очков, сколько она сама стоит.

Очки за фигурки, которые получили смертельное повреждение при продвижении или использовании Способности, присуждаются противнику, который нанес последнее повреждение этой фигурке. Если же никто не повреждал этот персонаж, поделите победные очки поровну между всеми противниками.

Если существуют двое или больше игроков с одинаковым счетом, выигрывают те, кто создал свое войско за меньшее количество очков. Если нет фигурок, получивших смертельное повреждение, выигрывает тот, который создал армию, используя наименьшее количество очков. Если вы играете по определенному сценарию, победитель определяется по условиям сценария.

После игры все игроки возвращают чужие побежденные фигурки.

Этикет игры

Чтобы избежать споров или разрешить их, мы предлагаем вам следующие правила этикета.

- 1 Никогда не поворачивайте боевую шкалу любой фигурки на столе, если она не получает повреждения или исцеления. Кроме того, игрокам следует поворачивать шкалу только собственных персонажей требуемое число раз и в нужном направлении. Другими словами, не поворачивайте боевую шкалу просто для того, чтобы посмотреть, что идет дальше на боевой шкале.
- 2 Вы будете постоянно поднимать своих персонажей, чтобы посмотреть или повернуть шкалу. Помечайте клетку, в которой находился ваш персонаж, фишкой, чтобы вернуть его в нужное место.
- 3 Могут возникнуть ситуации, не предусмотренные правилами, и игроки могут не согласиться между собой о том, как эту ситуацию разрешить. Во всех таких ситуациях кидайте кубик. Если результат 1, 2 или 3 – действие не разрешено. Если результат 4, 5 или 6 – действие разрешено.

Сценарии

Открытый бой

Персонажи вызывают друг друга на бой, чтобы раз и навсегда определить, кто будет защищать – или править городом. Это битва, открытая для всех, и город зависит от вас. Так что действуйте быстро!

ПОБЕДА

Сосчитайте количество ходов, сделанных каждым игроком во время игры.

После того как каждый игрок сделал пять ходов, суммируйте ваши очки. Каждая фигурка противника, которую вы победили во время игры, дает количество очков, равное ее стоимости. Если одна из сторон получила количество очков, равное, как минимум, половине всех очков, участвующих в игре, эта сторона побеждает. Например, в игре на 200 очков, если одна сторона получила как минимум 100 очков за первые пять ходов, эта сторона побеждает. Если более чем одна сторона получает как минимум половину, выигрывает сторона с большим количеством очков. Если после пяти ходов ни одна из сторон не побеждает, продолжайте игру и подсчитывайте очки после следующих пяти ходов. На этом этапе игра заканчивается, и сторона с большим количеством очков побеждает.

Если очки одного или более игроков равны, победителем является тот игрок, который создал войско с меньшим количеством очков.

Словарь

Аннулирование. Отключение одной из опциональных способностей вашего персонажа.

Атака. Ближний или дальний бой, включающий бросок кубика для определения, удалось ли одному персонажу поразить другого.

Атака в ближнем бою. Результат вступления персонажа в ближний бой. Атакующий может совершить атаку в ближнем бою только против смежного персонажа.

Атака в дальнем бою. Предоставление персонажу возможности вступить в дальний бой.

Атакующий. Персонаж, вступивший в бой.

Блокирующая территория. Препятствует атакующему свободно провести линию огня. На карте боя обозначена жирными черными линиями. Персонажи не могут пересекать блокирующую территорию и не считаются смежными с фигурками, находящимися на ее противоположной стороне.

Боевые качества. Четыре цифры, появляющиеся в прорези на шкале персонажа, а также число, напечатанное рядом с зигзагами молний на подставке персонажа. Эти цифры представляют способности персонажа передвигаться (скорость), успешность атаки (способности к атаке), уклонение от удара (оборонительные способности), повреждения (способность наносить повреждения) и расстояние, на котором персонаж может вступать в дальний бой (дальность действия).

Боевая шкала. Кусочек пластика под подставкой персонажа, на котором напечатаны способности персонажа и его боевые качества.

Возможности команд. Особые возможности, которыми наделяются персонажи при объединении в группу. Обозначены цветными значками на подставках. Не могут быть отменены или утрачены.

Ветеран. Ранг персонажа, обозначенный красным кольцом по внешнему краю подставки. Наиболее опытная и, как правило, наиболее мощная версия персонажа.

Войско. Команда персонажей, контролируемая игроком.

Высокий уровень полета. Полет над полем боя. К нему способны только летающие персонажи. В данном режиме персонажи могут атаковать только аналогичные персонажи, но могут быть

атакованы наземными или персонажами низкого полета на расстоянии, равном половине возможной дальности действия.

Дальность действия. Число, обозначающее расстояние, на котором атакующий может целиться в противника, или расстояние в клетках, на котором находится персонаж от кого-то на карте.

Действие. Действие персонажа, когда он атакует, передвигается или использует способность.

Действие ближнего боя. Предоставление персонажу возможности вступить в ближний бой.

Действие передвижения. Предоставление персонажу возможности передвигаться согласно его скорости по клеткам или предпринять попытку прорыва.

Диагональ. Линия, не являющаяся ни параллельной, ни перпендикулярной, но находящаяся под углом к центральной точке. Четыре клетки, которые соприкасаются углами с одной центральной клеткой, являются диагональными к ней.

Дружественный персонаж. Персонаж, контролируемый вами или союзниками.

Жетоны предметов. Круглые кусочки картона, представляющие предмет на карте. Предмет может использоваться персонажем как оружие при помощи суперсилы или телепортации.

Заклятые враги. Персонажи, обладающие подставками одного цвета. Игрок, чей персонаж нанес смертельное повреждение Заклятому врагу, получает за него удвоенное количество очков. Заклятые враги не могут находиться в одной армии.

Закрытое пространство. Место на карте, ограниченное стенами и потолком, например внутренние помещения здания. Летящие персонажи не могут использовать режим высокого полета, а персонажи, обладающие способностью прыгания/лазания, не могут продвигаться сквозь внутреннюю блокирующую территорию.

Защита. Число, представляющее способность персонажа уклониться от удара.

Индикатор полета. Небольшой пластиковый столбик, на котором устанавливается летающий персонаж. Отметка на столбике может передвигаться вверх и вниз. Верхнее положение обозначает высокий уровень полета, нижнее – низкий.

Исцеление. Противоположность поражению. Исцеление позволяет вам повернуть шкалу персонажа против часовой стрелки таким образом, что силы, уменьшившиеся при нанесении поражения, восстанавливаются.

Карта боя. Цветной лист бумаги, на котором и разворачивается игра.

КО. Смертельное поражение (от английского knock out — “нокаут”). Персонаж, на чье шкале появился значок “три КО”, должен быть выведен из игры.

Край. Четыре края карты боя.

Критическое попадание. Любой бросок кубика, результатом которого являются две шестерки. Критическое попадание автоматически делает поражение цели успешным и увеличивает нанесенный ущерб на единицу.

Критический промах. Любой бросок кубика, результатом которого являются две единицы. Критический промах автоматически ведет к провалу атаки и дает одно очко поражения атакующему.

Линия огня. Путь между атакующим и целью, который нужно преодолеть в дальнем бою.

Модификатор. Число, которое изменяет (увеличивает или уменьшает) каким-то образом боевые качества, способность наносить или получать поражения.

Модификатор за территорию с препятствиями. Добавление одного очка к оборонительной способности цели, когда линия огня проходит через территорию с препятствиями. Такое происходит только один раз в течение атаки, вне зависимости от того, сколько клеток территории с препятствиями пересекает линия огня.

Наземный. Персонаж, не способный к высокому полету.

Нанесенные повреждения. Количество щелчков повреждения, которое атакующий персонаж наносит цели. Оно равняется количеству показателю повреждения на боевой шкале атакующего, измененное благодаря его способностям и возможностям, а также возможностям и способностям дружественного персонажа, в случае если его выбирает атакующий игрок.

Низкий уровень полета. Полет над землей достаточно низко для того, чтобы персонаж мог атаковать или быть атакованным наземным персонажем в дальнем или ближнем бою.

Новобранец. Ранг персонажа, обозначенный желтым кольцом по внешнему краю подставки. Обычно это наименее опытный и наименее сильный вариант персонажа.

Опциональные способности. Способности, которые вы можете отменить по своему желанию. Подразумевается, что персонаж пользуется данной способностью, если контролирующий его игрок не пожелает отключить ее на данный ход.

Опытный. Ранг персонажа, представленный голубым кругом по внешнему краю подставки. Опытные персонажи представляют версии, введенные в действие некоторое время назад, но не наиболее могущественные.

Открытое пространство. Место на карте, не ограниченное стенами и крышей.

Отрыв. Отрыв от смежных персонажей противника.

Отступление. Уход от атакующего под воздействием силы его атаки. Любая успешная атака, когда на кубиках выпадает дубль, обязывает атакуемого отступить. Правило не действует, если дубль — две единицы. Цель движется прочь или отступает на количество клеток, равное суммарному поражению, полученному в результате атаки.

Первый игрок. Тот, кто делает первый ход в игре. Первым игроком становится тот, кто выкинул наибольшее количество очков при броске двух кубиков в начале игры.

Персонаж. Фигурка, представляющая героя, злодея или иного участника игры. Персонаж состоит из фигурки, подставки и боевой шкалы.

Плавание. Способ передвижения, позволяющий персонажу преодолевать водную преграду, как свободную территорию. Обозначается значком дельфина (на подставке).

Победа. Правила, поясняющие, каким образом следует определять победителя в конце игры.

Повреждение от усталости. Поворот по часовой стрелке при усталости персонажа. Не существует способностей, которые могут снизить повреждение при продвижении.

Поднятая территория. Детали на карте боя, которые расположены уровнем выше.

Подставка. Круглый кусочек пластика, на котором передвигается фигурка.

Показатель атаки (или просто атака). Число, демонстрирующее способность персонажа успешно поразить цель во время схватки.

Показатель повреждения. Количество щелчков поражения на боевой шкале персонажа и/или количество кликов поражения, которое персонаж наносит во время атаки.

Поле боя. Местность, представленная в виде карты, где сражаются персонажи.

Полет. Способ передвижения, который позволяет персонажу находиться в режиме высокого и низкого полета. Обозначается значком крыла, напечатанным рядом с обозначением скорости персонажа.

Поражение при отступлении. Поражение, полученное персонажем, когда он, отступая, коснулся блокирующей территории, края карты или упал с поднятой территории.

Прорезь. L-образное «окошко», сквозь которое видны показатели вашего персонажа на боевой шкале.

Противоборствующий персонаж. Персонаж, контролируемый противником.

Ранги. Разные уровни опыта, обозначенные на подставке персонажа желтым, синим, красным, серебряным или бронзовым кольцами. Цвет соответствует рангу персонажа: Новобранец, Опытный, Ветеран, Единственный в своем роде или С ограниченными возможностями.

Свободная территория. Участок карты, который не содержит ни тонких, ни жирных черных линий. Персонажи могут двигаться по свободной территории или вступать в дальний бой, не получая штрафных очков.

Свободное действие. Действие, которое не входит в ваш общий список действий. Персонаж или войско могут совершать любое количество свободных действий в течение одного хода, но только если это обусловлено их способностями и возможностями команды. Свободное действие может использоваться при ближнем бое, дальнем, передвижении или активации способности. В каждом случае описание свободного действия будет определять, какой еще тип действия может быть использован. Способности, которые являются свободными действиями (например, улучшение, хитрость и запутывание), могут использоваться при любой мощности. Свободные действия не определяются фишками действий.

Скорость. Количество клеток, которое персонаж может пройти за один ход.

Смежные клетки. Все клетки на поле боя, соприкасающиеся с одной центральной. Персонажи, находящиеся на смежных клетках, смежны друг другу, если только один из них не пребывает в режиме высокого полета, на поднятой территории или на противоположной стороне блокирующей местности.

Смертельный удар. Атака, которая наносит персонажу повреждения, после которых в прорези появляются «три КО».

Способности. Особые возможности персонажа. Они представлены на боевой шкале персонажа при помощи цветных клеток.

Стартовая зона. Места на карте, где располагаются войска в начале игры. Противники не могут располагаться в одной зоне. Если участвуют двое игроков, стартовые зоны располагаются друг напротив друга.

Стартовая позиция. Положение боевой шкалы, демонстрирующее изначальную боевую готовность. Обозначается вертикальной зеленой линией.

Суммарная стоимость. Количество очков, из которого вы должны создать свою армию.

Территория. Места на карте, обозначающие воду, деревья, скалы, стены, здания или иные черты, которые могут появиться на карте. Существует четыре типа территорий: свободная, с препятствиями, блокирующая и поднятая.

Территория с препятствиями. Кусты, скамейки, автомобили, деревья и другие предметы, между которыми нужно проходить персонажам, требуют приложения некоторых усилий, и это может отражаться на вступлении в дальний бой. Территория обозначается на карте тонкой черной линией.

Удар. Успешная атака.

Уклонение. Способность уклониться от удара при атаке, в которой он обычно наносится.

Уникальный. Ранг персонажа, обозначенный серебряным или бронзовым кольцами по внешнему краю подставки. В войске может быть только один уникальный персонаж каждого наименования.

Фигурна. Представляет собой изображение персонажа, установленное на подставке.

Фишка действия. Монета, бусина или иной предмет, позволяющие определить, производилось ли действие персонажем и сколько действий он произвел. В конкретный момент персонаж может быть отмечен одной фишкой, двумя или не отмечен вообще. Если персонаж получает вторую фишку действия за ход, тогда он продвигается и получает повреждение при продвижении.

Фишки, обозначающие территорию. Квадратные кусочки картона, обозначающие разные типы территорий. Могут обозначать барьеры, облака дыма, разрушенные стены или предметы или же специальные предметы, обозначенные в сценариях.

Цель. Персонаж, против которого направлена атака или активированы способности.

Щелчок. Один поворот шкалы, результатом которого является щелчок. Щелчок можно ощутить и услышать. Каждый щелчок по часовой стрелке боевой шкалы персонажа равен одному повреждению, а против часовой стрелки – одному исцелению.

Этот персонаж. Данная фраза обозначает персонажа, совершающего действие или активирующего способность.

CREDITS

Combat Dial System: Jordan Weisman

Rules, Stats, and Powers: Jon Leitheusser

Additional Game Design and Development: Kelly Bonilla, Jeff Grubb, Jim Long, Mike Mulvihill, Matt Robinson

Editing: Michael Arnaud

Internal Playtesting: David Chase, Jon Leitheusser, Will Littrell, Jim Long

External Playtesting: Dan Chinnery, Patrick Dolan, Tom Landy, Adam McIver, Keith Marston, Mike Schmidt, Larry Stewart

Sculpting Direction: Jeff Grace, Steve Saunders

Sculpting: James Carter, Brian Dugas, Tim Prow, Dave Summers, James Van Schaik, Jeff Wilhelm

Photography: Jennifer Greiner

Art Direction: Sandra Garavito, Dawne Weisman

Graphic Design: Rick Achberger, Sandra Garavito, Kim Goddard, Shane Hartley, David Heutmacker, Heather Luke, Ethan Pasternack, Kevin Perrine, Shane Small

Production Management: Sharon Turner Mulvihill, Juliane Parsons, Tina Wegner

Illustration: Alex Maleev

Licensing and Legal: Susan Heuer, Marc Sachnoff

Special Thanks To:

Mark Bernardi, J. Scott Campbell, Matt Hawkins, Jason Kingley, Chris Kingsley, David Mack, Michael Mignola, Anita Nelson, Brandon Peterson, Bart Sears, Billy Tucci, Deb Tucci, Rich Young, and everyone at Atomico, CrossGen, Crusade, Dark Horse, Rebellion, and Top Cow for their help making this very complex project very fun.



РУССКИЕ ПРАВИЛА

MECHWARRIOR

Перевод предоставлен компанией “Технолог”

Редактор: Борис Батыршин

Ответственный редактор: Николай Пегасов

Дизайн и верстка: Владимир Кочуров, Анастасия Трикоз

Эксклюзивное распространение: ЗАО “Астрайт”

Москва, Звездный б-р, 21.

Тел. отдела реализации: (095) 215-56-92, 232-19-03

MAGE KNIGHT и HERO CLIX

Перевод: Петр Тюленев

Ответственный редактор: Николай Пегасов

Дизайн и верстка: Владимир Кочуров, Анастасия Трикоз

Эксклюзивное распространение: ЗАО “Астрайт”

Москва, Звездный б-р, 21.

Тел. отдела реализации: (095) 215-56-92, 232-19-03

WWW.WIZKIDSGAMES.COM

HeroClix DC

© 2002 WizKids LLC. HeroClix, HeroClix Hypertime, the HeroClix logo, and the WizKids Logo are trademarks of WizKids LLC. All rights reserved. Patent Pending. The DC Bullet and all characters, names, logos, distinctive likenesses and related indicia are trademarks of DC Comics. All artwork and text featuring DC Comics' characters and related indicia © 2002 DC Comics. All rights reserved.

HeroClix Marvel

©2002 WizKids LLC. HeroClix, HeroClix: Infinity Challenge, the HeroClix logo and the WizKids Logo are trademarks of WizKids, LLC. All rights reserved. Patent pending.

Marvel and all related characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. ©2002 Marvel Characters, Inc.

HeroClix Indy

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. HeroClix and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent Pending. All 2000 AD characters, names, logos, and distinctive likenesses are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S. All artwork and text featuring 2000 AD characters and related indicia ©2003 Rebellion A/S. All rights reserved. DANGER GIRL characters and images TM & ©2003 ATOMICO. All rights reserved. Sojourn and Arwyn are ©2001-2003 CrossGen Intellectual Property, LLC. All rights reserved. Kabuki © 2003 David Mack. All rights reserved. Mike Mignolas Hellboy TM & ©1998 & 2003 Michael Mignola. All rights reserved. The Darkness and Witchblade ©2003 Top Cow Productions, Inc. All rights reserved. Shi ©2003 William Elliot Tucci. All rights reserved.