

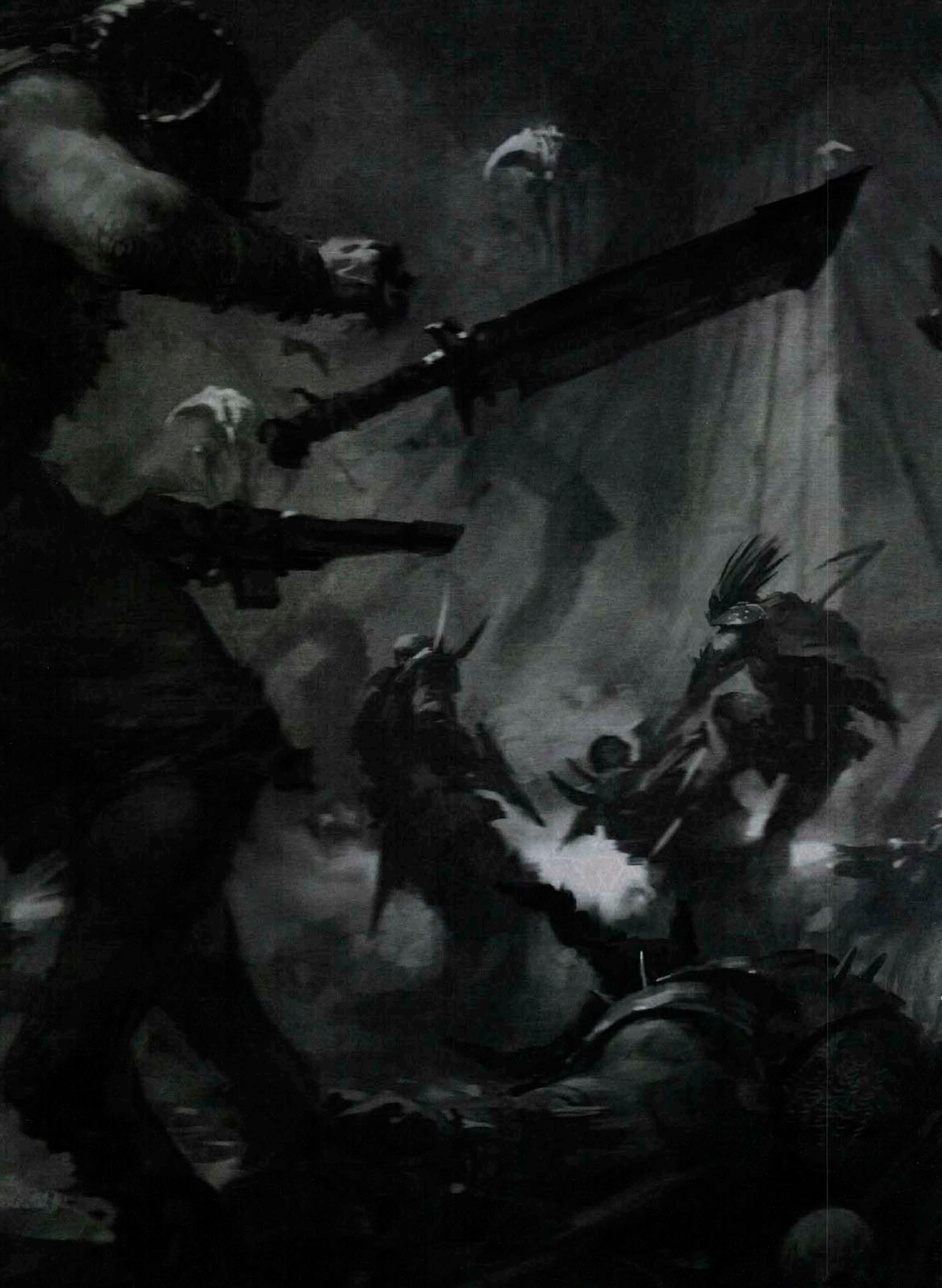
WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ



ПРАВИЛА БОЯ

ПРОЧТИТЕ, КОГДА НАЙДЁТСЯ БОЙ



ВВЕДЕНИЕ

Странствуя по залам-склепам Чернокаменной Крепости, исследователи неизбежно сталкиваются с беспощадными врагами, которые не отступят без боя. Среди них: блуждающие банды еретиков-хаосистов, охранные дроны, предположительно родственные самой цитадели, и рыскающие стаи чужеродных тварей, что нападают из теней.

Во время напряжённых перестрелок на борту Чернокаменной исследователям приходится на время позабыть о недоверии (или даже откровенно враждебном отношении) друг к другу, чтобы уничтожить общего противника. Бойцы прячутся за обломками, оставшимися от отгремевших в былые эпохи битв, или втискиваются в открывшиеся в полу и стенах крепости щели.

Оттуда они ведут заградительный огонь, давая другим исследователям возможность занять выгодные позиции, или пытаются выцелить врагов через просветы меж обломками. Древние залы наполняются звуками выстрелов, взрывами гранат и громогласными боевыми кличами. Павших в бою после окончания сражения обертут дочиста — если только до этого их не поглотит вечно меняющаяся структура самой крепости.

Разыграть битву помогут содержащиеся в этой брошюре правила боя. Вскрывая карточку боя, вы увидите на ней карту, в соответствии с которой вам нужно будет составить поле боя. По ней видно, где начинают бой исследователи и где их ждут новые открытия. Затем вам следует вытянуть карты стычки, которые определяют, каких врагов встретили исследователи и где именно те засели.

Битва длится несколько ходов, в каждом из которых исследователи и враги могут перемещаться и атаковать. Порядок, в котором будут действовать участники боя, зависит от расположения карт инициативы на счётчике боя, а успешность атаки определяет бросок кубиков действий, входящих в игровой набор.

Схватки внутри Чернокаменной протекают на сравнительно небольшой дистанции, где наиболее эффективно оружие малого и среднего калибра. Груды хлама, а также выступы и углубления самих комнат предоставляют достаточно укрытий, поэтому бойцы не сражаются на открытом пространстве, а пользуются складками местности и помощью союзников, чтобы обойти неприятелей с фланга и подавить их огнём.

Игроки решают, что будут делать исследователи под их управлением. Для этого они сперва кидают кубики активности, а потом тратят эти кубики на совершение действий. Для того, чтобы узнать, что будут делать враги, следует кинуть чернокаменный кубик и сравнить выпавший результат с таблицей поведения на обороте карточки с параметрами врага.

По полю боя разбросаны маркеры открытий. Подойдя к такому маркеру, исследователь может обыскать его, чтобы взять карту находки. Следует помнить, что, тратя время на поиски, исследователь подвергает себя огромной опасности!

В конце каждого хода совершается бросок по таблице событий, чтобы определить, произойдёт ли какое-либо случайное событие — например, на поле боя может прибыть маглев-кабина, в которой исследователи могут сбежать.

После этого начинается новый ход, и бой продолжается до тех пор, пока исследователи не одержат победу, которая позволит им продолжить экспедицию, или не окажутся в полном составе выведены из строя, что будет означать бесславный конец для искателей приключений.



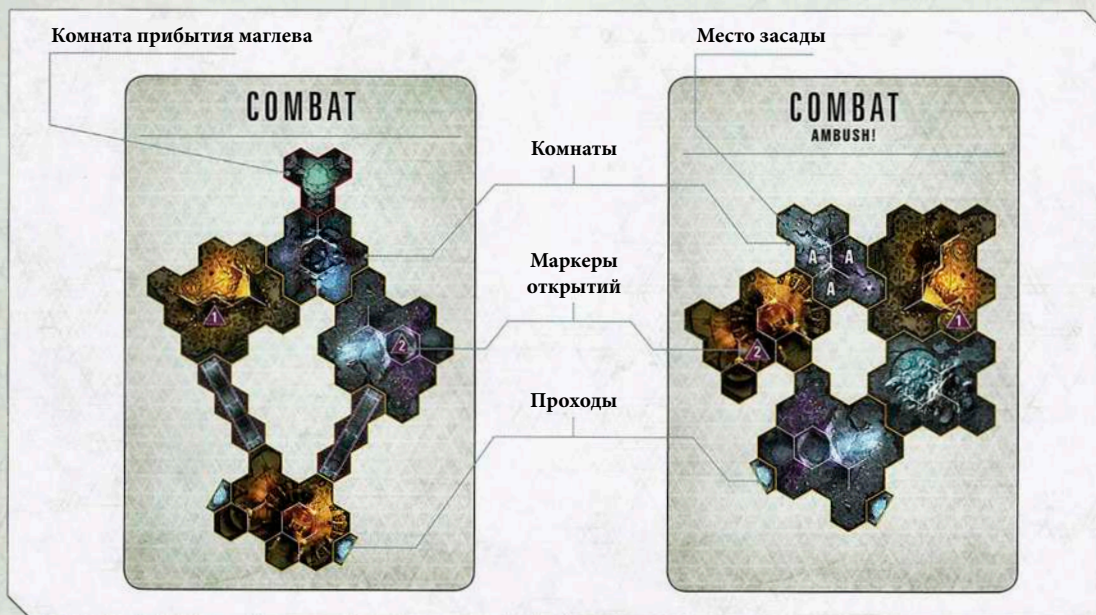
ПРАВИЛА БОЯ

По мере спуска в недра Чернокаменной Крепости исследователи встретят группы противников, которые будут им противостоять. В этой брошюре вы найдёте правила, по которым следует отыгрывать столкновения с враждебными силами.

КАРТА БОЯ

Бой начинается при вытягивании из колоды исследований карты боя (см. с. 7 брошюры с правилами игры).

На каждой карте боя есть рисунок, показывающий, как следует составить комнаты для создания поля битвы. Там же указано, где должны быть расположены проходы, особые участки и маркеры открытий и где начинают бой исследователи — в точке прибытия кабины магнитоплана или там, где они угодили в засаду. На странице 6 вы найдёте правила создания поля битвы, в которых описано, как на основе содержащейся в карте боя информации выложить игровое поле.



КАРТЫ СТЫЧЕК

Карты стычек определяют, какие враги встретились исследователям.

На каждой карте стычки указаны четыре вида стычек (1, 2, 3, 4), обозначения которых совпадают с номерами маркеров открытий на карте боя.

В каждой графе стычки указан перечень моделей врагов (или просто — «группа врагов») или специальное правило (так называемое «осложнение»).

Заголовок	Вторичная стычка
ENCOUNTER TRAITOR GUARDSMEN 1 7 Traitor Guardsmen 2 7 Traitor Guardsmen 3 5 Traitor Guardsmen 4 Endless Hordes: Re-roll reinforcement rolls if hostile reinforcements fail to arrive.	ENCOUNTER NEGAVOLT CULTISTS 1 4 Negavolt Cultists 2 3 Negavolt Cultists 3 3 Negavolt Cultists 4 3 Negavolt Cultists
Осложнение	Четвертичная стычка
	Третьичная стычка



Начало боя, созданного с использованием первой карты боя и обеих карт стычек с предыдущей страницы. Исследователи должны победить гвардейцев-предателей и негавольных культистов, найти археотех и подсказки, спрятанные в комнатах, и вызвать кабину магнитной левитации к одному из проходов, расположенных в крайней правой комнате.

СОЗДАНИЕ ПОЛЯ БОЯ

Перед началом боя следует выложить поле боя и выставить противостоящих исследователям врагов. Подготовка поля боя производится в три шага:

1. Выложите поле боя.
2. Выставьте врагов.
3. Соберите колоду инициативы.

1. Выложите поле боя

На каждой карте боя указано, из каких комнат следует составить поле боя. Возьмите необходимые комнаты и выложите их так, как указано на карте, затем добавьте проходы, особые участки и маркеры открытий, как описано ниже.

Особые участки: если на карте боя указаны какие-либо особые участки, поместите их плитки в соответствующие гексы после размещения всех комнат.

Проходы: выложите проходы возле отмеченных на карте боя гексов. Проходы отмечают гексы, через которые на поле боя могут прибыть вражеские подкрепления (с. 13) и место, откуда можно вызвать кабину маглев-транспорта, на котором исследователи смогут сбежать (с. 15).

Маркеры открытий: на карте боя указано местонахождение маркеров открытий. Выложите эти маркеры в указанные гексы.

Комната прибытия: если на карте боя нарисована маглев-кабина с красной окантовкой, разместите её с выставленными в ней исследователями в указанное на карте место. После этого исследователи могут, если хотят, встать в другой гекс в пределах кабины.

Места засады: в заглавии некоторых карт боя вам встретится слово «Засада!». На карте засады не будет отмечено местоположение комнаты прибытия маглев-кабины, вместо неё вы увидите несколько гексов, отмеченных буквой «А». В этом случае выставьте исследователей в соответствующие гексы. В каждом гексе могут находиться не более двух исследователей.

2. Выставьте врагов

После этого неприятель (если таковой имеется) или лидер должен выставить модели встречающихся исследователями врагов. Для этого игрок тянет из колоды стычек по одной карте за каждый указанный на карте боя маркер открытия.

Вытягивайте карты по очереди иставляйте врагов, указанных на одной карте, прежде чем тянуть следующую. Данный  значок показывает, врагов из какой графы в карточке нужно выставить в гексе (или рядом), где расположен данный  маркер открытия. Аналогично данный  значок показывает, врагов из какой графы в карточке нужно выставить в гексе (или рядом), где расположен данный  маркер открытия и т. д. Выложите карты стычек в ряд, слева направо над счётчиком боя, чтобы помнить, какая карта соответствует каждой группе врагов.

Первый враг из группы должен быть выставлен в гексе, в котором расположен соответствующий маркер открытия. Последующие враги из той же группы могут быть выставлены в гексе, где расположен соответствующий

маркер открытия, или в соседнем с ним гексе. Выбирая, в какой гекс разместить врага, вы должны отдавать предпочтение тем гексам, в которых враги будут находиться в укрытии от исследователей.

Выставив все модели, неприятель (если таковой имеется) или лидер должен взять карточки с параметрами врагов, участвующих в стычке.

Ограничение по моделям: если для выставления всех врагов в группе вам не хватает моделей, выставьте сколько можете и забудьте про остальных.

Ограничения гексов: количество врагов, которых можно выставить в один гекс, зависит от размера врага, который указан на его карточке с параметрами. В гексе могут быть размещены: три маленьких врага, один большой враг и два маленьких, два больших врага или один огромный враг. Для вашего удобства ниже приведена таблица ограничений гексов, в которой также указаны ограничения, распространяющиеся на исследователей.

ОГРАНИЧЕНИЯ ГЕКСОВ

- 3 маленьких врага
- 2 маленьких и 1 большой враг
- 2 больших врага
- 1 огромный враг
- оба близнеца-ратлинга и 1 другой исследователь
- 2 исследователя

Размеры врагов указаны в карточках с их параметрами.

Осложнения: иногда на карте стычки вместо группы врагов в графе будет указано осложнение. В таком случае приведённое на карте специальное правило будет действовать на протяжении всего боя.

3. Соберите колоду инициативы

Наконец, неприятель (если таковой имеется) или лидер должен собрать колоду инициативы. В эту колоду должны войти карты инициативы всех исследователей, ещё не выведенных из строя, и каждой группы врагов. Возьмите эти карты, перемешайте их и выложите лицом вниз под счётчиком боя. Неиспользуемые в данный момент карты отложите в сторону. Теперь можно начинать бой.

ПРОВЕДЕНИЕ БОЯ

Закончив создание игрового поля, можно начинать сражаться. Бой длится несколько ходов, каждый из которых состоит из четырёх фаз: судьбы, инициативы, активности и событий. После завершения фазы событий начинается следующий ход. Бой заканчивается после того, как все исследователи окажутся в гексе, расположенном в комнате отбывания маглев-кабины, или после того как все они будут выведены из строя (с. 15).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА БОЯ

- Фаза судьбы
- Фаза инициативы
- Фаза активности
- Фаза событий

ФАЗА СУДЬБЫ

В фазе судьбы лидер совершает бросок судьбы. Для этого он должен кинуть пять кубиков судьбы и отложить те из них, на которых выпали разные значения, в слот для доступных кубиков судьбы на планшете Преддверия. Остальные кубики (те, на которых выпали одинаковых значения) следует поместить в слот для сброшенных кубиков судьбы на планшете Преддверия.

То есть, если у вас выпало 2, 3, 3, 4 и 6, положите две тройки в слот для сброшенных кубиков, а результаты 2, 4 и 6 — в слот для доступных кубиков. При использовании доступный кубик судьбы следует переложить в слот для сброшенных кубиков (см. правила на кубики судьбы на с. 8).



Пример с кубиками судьбы

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

После завершения фазы судьбы начинается фаза инициативы, во время которой определяется порядок, в каком исследователи и враги будут активизироваться в следующей фазе активности. Фаза инициативы состоит из 4 этапов:

1. Броски на активность.
2. Определение инициативы.
3. Огневое прикрытие.
4. Гамбиты.

1. Броски на активность

Сначала игроки делают броски на активность за каждого исследователя, которого контролируют. Для совершения броска на активность исследователя игрок должен кинуть один кубик активности за каждый пустой слот на счётчике активности этого исследователя. Обычно это значит кинуть 4 кубика, но полученные исследователем раны (см. с. 14 брошюры с правилами игры) уменьшают количество доступных ему кубиков. После броска каждый кубик следует разместить в пустом слоте на счётчике активности, не меняя выпавший результат.

Кубики активности можно тратить на совершение действий и проведение гамбитов в соответствии с дальнейшими правилами. Убирайте потраченные кубики с карточки исследователя.

JANUS DRAIK

ROGUE TRADER

"Never take a gamble you're not prepared to lose."

VANGUARD

Move: 2
Defence: ▲
Agility: ▲
Vitality: ▲

Weapon	Range		
	1	2-3	4+
Pistol & Rapier (1+)	▲	▲	□
Flurry of Attacks (4+/6+) ¹	▲	N/A	N/A

¹ Flurry of Attacks: When taking a Flurry of Attacks weapon action, Janus Draik can attack twice for a cost of (4+) or three times for a cost of (6+). Carry out each attack one at a time, one after the other. The target chosen for the second and third attacks must either be the same as the target of the previous attack, or in the same hex as or an adjacent hex to the target of the previous attack.

SPECIAL RULES

Strategist: In the first turn of combat, Janus Draik can perform a gambit without an activation dice being spent.

Swashbuckler: If a defence roll for Janus Draik is a critical success and the attacker is in an adjacent hex, he can immediately take a Pistol & Rapier weapon action without having to spend an activation dice.

SECRET AGENDA

Have the *Emphyrean Chronometer* discovery card. If Janus Draik has the *Emphyrean Chronometer* at the start of an expedition, he starts the expedition inspired.

Пример с кубиками активности

2. Определение инициативы

После этого лидер должен перетасовать колоду инициативы и сдать карты лицом вверх слева направо в предназначенные для них слоты под счётчиком боя (если разыгрывается не обычный бой, а засада, см. страницу напротив). В фазе активности исследователь (или группа врагов), чья карта окажется крайней слева, будет активизирован первым, затем будет активизирован тот, чья карта занимает следующий слот и т.д. Подробнее об этом вы можете почитать в параграфе «Фаза активности» на следующей странице.

3. Огневое прикрытие

На этом этапе два исследователя, которые могут видеть друг друга, могут поменять местами свои карты инициативы на счётчике боя. Игроки, управляющие обоими исследователями, должны быть согласны провести замену. Это называется «огневое прикрытие»: считается, что один исследователь прикрывает другого, пока тот действует. В каждой фазе инициативы игрок может изменить местоположение своей карты инициативы, используя огневое прикрытие лишь один раз.

После того, как все исследователи, решившие воспользоваться преимуществом огневого прикрытия, поменялись местами, этот этап считается завершённым.

4. Гамбиты

На этом этапе исследователи могут попытаться проверить гамбиты. Для этого управляющий исследователем игрок должен потратить один из кубиков активности с карточки исследователя и кинуть кубик действий, соответствующий показателю проворности этого исследователя, а затем сверить результат броска с нижеприведённой таблицей:

Провал: карта инициативы исследователя остаётся на том же месте на счётчике боя.

Успех: поменяйте местами карту инициативы исследователя с ближайшей картой инициативы группы врагов слева или справа от него на счётчике боя.

Критический успех: поменяйте местами карту инициативы исследователя с любой картой инициативы группы врагов на счётчике боя.

На проведение гамбитов нельзя тратить кубики судьбы, но исследователь может продолжать пытаться проворачивать гамбиты, тратя по кубику активности на каждую попытку. Если несколько исследователей одновременно пытаются перевернуть гамбит, порядок, в котором они будут совершать попытки, определяет лидер.

The diagram illustrates the initiative track with two encounter cards at the top: **TRAITOR GUARDSMEN** and **NEGAVOLT CULTISTS**. The initiative track itself is a horizontal bar with four numbered slots (1, 2, 3, 4). Below the track, six initiative cards are shown in their initial order from left to right: **HOSTILE GROUP** (2), **ESPERN LOCKARNO IMPERIAL NAVIGATOR**, **REIN & RAUS RAUCING TROOPS**, **HOSTILE GROUP** (1), **UR-025 IMPERIAL ROBOT**, and **JANUS BRAKE ROBOT TANKER**.

The first scenario shows Espen Lockarno using fire support for UR-025. They then swap positions on the initiative track. The second scenario shows Janus Brake attempting a gambit, which results in a critical success, allowing him to swap with the first Hostile Group.

Эсперн Локарно обеспечивает огневое прикрытие УР-025, и они меняются местами на счётчике боя. Затем Янус Дрейк пробует перевернуть гамбит — у него выпадает критический успех, и он меняется местом с группой врагов.

ЗАСАДА

Если разыгрывается не обычный бой, а засада, в первом ходе действует особый порядок формирования счётчика боя. Сначала следует перетасовать и выложить карты инициативы врагов, и только после этого перетасовать и выложить карты инициативы исследователей. Таким образом, в первом ходе боя враги будут активизироваться первыми, если только кто-то из исследователей не поменяет свою позицию на счётчике боя при помощи гамбита.

ФАЗА АКТИВНОСТИ

В фазе активности каждый исследователь и каждая группа врагов активизируются в порядке, определённом положением карт инициативы на счётчике боя. Сначала активизируется исследователь (или группа врагов), занимающий первый слот. После завершения активности участника боя его карта инициативы переворачивается рубашкой вверх, затем активизируется следующий исследователь (или группа врагов) и т.д. Фаза активности завершается после того, как все исследователи и группы врагов совершили свои действия.

Исследователи и группы врагов активизируются немного по-разному. Сначала мы объясним, как активизировать исследователей, а потом рассмотрим группы врагов. Помните про специальные правила ратлингов-близнецов (см. с. 15 брошюры с правилами игры).

Активность исследователей

Будучи активен, исследователь может совершать разные действия — например, перемещаться, сражаться и находить полезные вещи. Для совершения действия нужно потратить один из кубиков активности с карточки исследователя. Исследователь может совершить одно и то же действие несколько раз, но должен полностью завершить одно действие перед тем, как совершать следующее.

У каждого действия есть цена, указанная в скобках и означающая минимальный результат, который должен быть выброшен на кубике активности, потраченном для совершения этого действия. Например, для совершения действия с ценой (4+) необходимо потратить кубик активности, на котором выпало 4 или больше.

Активность исследователя заканчивается, когда управляющий им игрок не хочет (или не может) больше совершать этим исследователем какие-либо действия. Оставшиеся у исследователя кубики действий при этом могут быть использованы для совершения атак на упреждение. Также, если исследователь убил хотя бы одного врага, вы можете совершить бросок на воодушевление (см. следующую страницу). После этого активизируется следующий за ним на счётчике боя исследователь (или группа врагов).

Кубики судьбы

Кубики судьбы на планшете Преддверия, по сути, представляют дополнительные кубики активности, которыми могут пользоваться все исследователи. При совершении действия, которое требует потратить кубик активности, игрок может вместо этого потратить кубик судьбы, следуя всем тем же правилам. В одном и том же ходе исследователь может потратить не больше двух кубиков судьбы.

Основные действия исследователей

Каждый исследователь может совершить четыре основных действия: переместиться (1+), вылечить (1+), искать (4+) и вызвать (4+).

Переместиться (1+): при совершении этого действия исследователь может переместиться на количество гексов, равное показателю движения на его карточке персонажа. Каждый последующий гекс, в который перемещается исследователь, должен прилегать к тому, в котором он находится в данный момент. Исследователи могут проходить через гексы, занятые другими исследователями, а враги могут проходить через гексы, занятые другими врагами, но модели не могут проходить через гексы, занятые враждебными для них моделями или препятствиями и через стороны гексов, отображающие стены. Кроме того, модель не может закончить движение в гексе, если не вписывается в ограничения гексов (см. с. 6), но при этом она может пройти через этот гекс, не останавливаясь в нём.

Если модель входит в гекс, соприкасающийся с неприятельским, то должна остановиться, и не может двигаться дальше. Если модель начинает движение из гекса, соприкасающегося с неприятельским, то может покинуть этот гекс, но должна остановиться, если войдёт в другой гекс, соприкасающийся с неприятельским.



Янус Дрейк тратит один из своих кубиков активности на перемещение. Его показатель движения равен 2, так что он перемещается на 2 гекса и оканчивает движение рядом с гвардейцем-предателем.

Вылечиться (1+): если исследователь был ранен, то при помощи этого действия он может совершить бросок на живучесть (см. с. 14 брошюры с правилами игры).

Искать (4+): исследователь может совершить это действие, если находится в гексе с маркером открытия или если потратил 3 очка воодушевления (см. с. 14–15 брошюры с правилами игры). Исследователь не может совершать это действие, если в соседних с ним гексах есть находящийся на линии видимости враг. При совершении этого действия удалите из гекса маркер открытия (если он там был), вытяните верхнюю карту из колоды находок и положите её возле карточки исследователя.

Вызвать (4+): исследователь может совершить это действие, только если находится в гексе, прилегающем к проходу. При совершении этого действия проход удаляется с поля боя и заменяется на комнату отбытия маглева, из которой исследователи могут покинуть бой (см. с. 15). Это действие нельзя совершать, если комната отбытия маглева уже была выставлена.

Особые действия исследователей

На карточке каждого исследователя перечислено несколько доступных ему особых действий. Особые действия делятся на действия с оружием и уникальные действия.

Действия с оружием: действия с оружием проводятся для атаки врагов. Исследователь обращается с оружием, потратив соответствующий кубик активности, а затем проводит атаку по описанным ниже правилам.

JANUS DRAIK
ROGUE TRADER
"Never take a gamble you're not prepared to lose."
VANGUARD

Move: 2 Defence: ▲ Agility: ▲ Vitality: ▲

6 4

Weapon	Range		
	1	2-3	4+
Pistol & Rapier (1+)	▲	▲	□
Flurry of Attacks (4+/6+) ¹	▲	N/A	N/A

¹ Flurry of Attacks: When taking a Flurry of Attacks weapon action, Janus Draik can attack.

Янус Дрейк может предпринять действие с оружием «Пистолет и рапира» или «Шквал ударов». Первое из них стоит (1+) и позволяет использовать ▲ при атаке на дистанции 1-3 и □ при атаке на дистанции 4 и далее.

Прицелиться (1+): при обращении с оружием исследователь может потратить дополнительный кубик активности (1+) на прицеливание (т.е. вам нужно будет потратить два кубика: один на действие с оружием и один на прицеливание). Прицеливание позволяет игнорировать преимущества от укрытия (см. с. 12).

Уникальные действия: на карточке исследователя также могут быть указаны одно или несколько уникальных действий.

Упреждение

Иногда после завершения активности на карточке исследователя могут остаться непотраченные кубики активности. В таком случае сперва удалите кубики с выпавшим результатом 1, затем уменьшите на 1 ед. значения, выпавшие на оставшихся кубиках (т.е. 4 превратится в 3, а 6 превратится в 5 и т.д.). Эти кубики называются кубиками упреждения, и в дальнейшем их можно использовать для совершения действий с оружием по описанным ниже правилам.

Кубики упреждения можно использовать для совершения действий с оружием против находящихся на линии видимости врагов после того, как те были выставлены, закон-

чили движение или провели атаку. Целью атаки на упреждение может быть только тот враг, который совершил одно из этих действий. Отыграйте действие с оружием исследователя, а затем продолжайте отыгрывать активность врага. Обратите внимание: атаковать на упреждение могут только те исследователи, которые уже были активизированы ранее в этом ходе.

Исследователь может совершить не более одного действия с оружием всякий раз, когда враг предоставляет ему возможность для упреждающей атаки. Если у нескольких исследователей есть возможность атаковать на упреждение, сначала объявите, кто из них собирается воспользоваться этой возможностью. После каждый из вызвавшихся провести атаку исследователей может совершить против этого врага одно действие с оружием в порядке, установленном лидером. Если этот враг был убит до того, как все исследователи провели по нему свои атаки, те исследователи, до которых не дошла очередь, всё равно должны сбросить по одному из кубиков упреждения.

В конце фазы активности удалите все оставшиеся кубики упреждения с карточек исследователей.

Бросок на воодушевление

Если исследователь за время своей активности убил хотя бы одного врага, в конце активности следует сделать бросок на воодушевление, чтобы узнать, получит ли он очко воодушевления (см. с. 14-15 брошюры с правилами игры). Бросок на воодушевление делается после того, как исследователь совершил все действия, которые хотел, и сохранил кубики (если у него таковые оставались) для атак на упреждение.

Для совершения броска на воодушевление киньте черноточечный кубик. Если результат броска меньше либо равен суммарному значению показателей ран всех врагов, убитых исследователем за эту фазу активности, он получает 1 очко воодушевления. Например, исследователь, убивший гвардейца-предателя (2 раны) и зверолода Хаоса (3 раны), получит очко воодушевления при результате броска от 1 до 5. Если суммарное значение показателей ран убитых врагов равняется 20 или более, исследователь автоматически получает 1 очко воодушевления без броска кубика.

Учтите, очки воодушевления можно получить только за врагов, убитых за время активности исследователя. Враги, убитые в другое время (например, погибшие от атак на упреждение, описанных ранее) не идут в зачёт для получения очков воодушевления.

ВЫСТАВЛЕНИЕ ВО ВРЕМЯ БОЯ

В некоторых случаях то или иное правило позволяет выставить модель на игровом поле во время боя. В таком случае в правиле будет описано, каким образом следует выставить модель. Модель нельзя выставить в гексе, в котором уже находится враждебная по отношению к ней модель. Также модель нельзя выставлять в гексе, если при этом окажется превышено ограничение данного гекса (см. с. 6). Если из-за указанных ограничений модель не может быть выставлена, она считается убитой.

Если во время боя выставляется вражеская модель, которая ранее была убита, а теперь используется повторно, все ранее полученные этой моделью раны считаются исцелёнными.

АТАКИ

При совершении исследования действий с оружием атаки отыгрываются по следующим правилам. Управляющий исследователем игрок должен пройти несколько этапов, чтобы произвести атаку. На с. 14 описано, как атакуют враги.

Последовательность атаки:

1. Выберите цель.
2. Измерьте дальность до неё.
3. Сделайте бросок на атаку.
4. Нанесите ранения.

1. Выберите цель

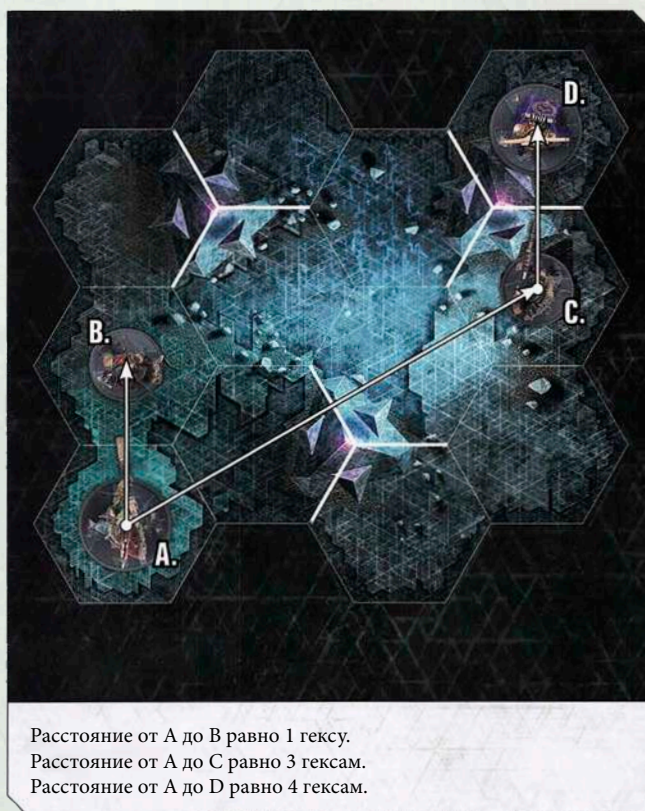
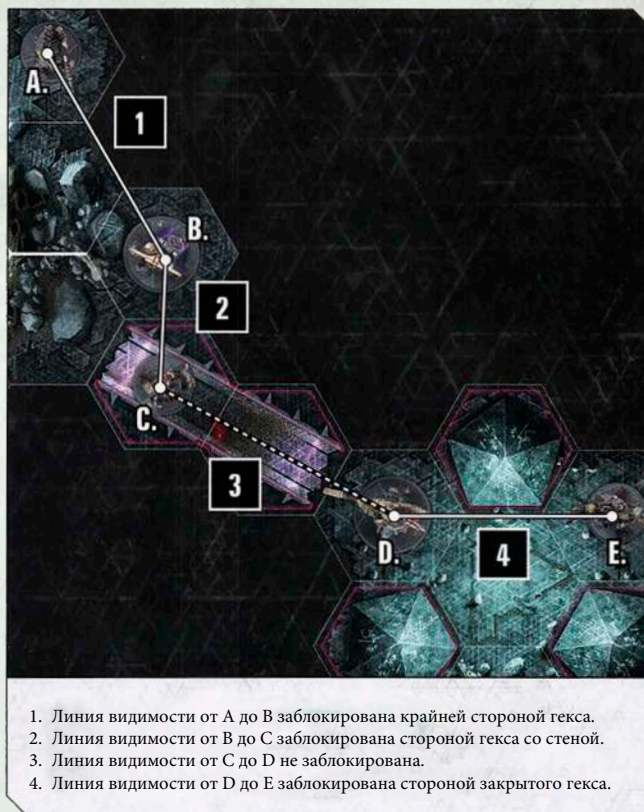
В первую очередь выберите видимую для атакующего цель. Видимость проверяется путём проведения воображаемой прямой линии, так называемой линии видимости, из центра гекса с атакующим до центра гекса с его целью. Цель считается видимой, если на линии видимости нет преград. Если линия видимости касается любой части края карты, препятствия или стены, то считается заблокированной (см. пример справа).

Если вам не вполне ясно, блокирует ли что-либо линию видимости, стоит воспользоваться линейкой для определения линии видимости. Положите её набор вдоль линии видимости и посмотрите, касается ли она чего-то, что может заблокировать видимость.

Если по соседству с атакующим находится видимая модель, враждебная по отношению к нему, он должен выбрать эту модель своей целью и не может атаковать цели, находящиеся на удалении.

2. Измерьте дальность

Затем измерьте дальность от атакующего до цели. Для этого посчитайте количество гексов, отделяющих атакующего от цели (см. пример справа). Всегда используйте при подсчёте кратчайшее расстояние от атакующего до цели и не учитывайте гекс, в котором стоит атакующий (гекс, в котором стоит цель при этом необходимо учитывать).



3. Сделайте бросок на атаку

В зависимости от расстояния до цели и того, какое оружие использует атакующий, вам нужно будет кинуть тот или иной кубик действий (в некоторых случаях необходимо кинуть два кубика). Киньте кубик действий и сравните результат с нижеприведёнными (на с. 8 брошюры с правилами игры описано, как трактовать результаты бросков кубиков действий).

Провал: атакующий промахивается и цель остаётся невредимой (последовательность проведения атаки завершена).

Успех: цель получает 1 ранение.

Критический успех: цель получает 1 тяжёлое ранение.

4. Нанесите ранения

Цель получает ранения или тяжёлые ранения, если результатом броска на атаку был успех или критический успех.

За каждое нанесённое врагу ранение или тяжёлое ранение положите рядом с ним соответствующий жетон. Каждое ранение наносит врагу 1 единицу урона, в то время как каждое тяжёлое ранение — 3 ед. урона.

У каждого врага есть показатель ран, который зависит от его стойкости и способности претерпевать ранения. Как только полученный врагом урон превысит значение его показателя ран, враг будет убит — удалите его с поля боя.

После нанесения ранений или тяжёлых ранений атака считается отыгранной — действие с оружием завершено.



Ранение



Тяжёлое ранение

Оглушение

В результате действия некоторых правил исследователь или враг может быть оглушён. В таком случае положите исследователя или врага набок в том гексе, где он стоял. Во время следующей активности оглушённый исследователь должен сбросить кубик активности, после чего он встаёт и более не считается оглушённым. Если враг был оглушён, то во время следующей активности поставьте его на ноги вместо совершения броска по таблице поведения (подробнее о таблицах поведения можно почитать на с. 13), после чего он более не считается оглушённым. Если уже оглушённый исследователь или враг снова получает результат «Оглушение», он не оглушается повторно, а теряет 1 рану.

Укрытие

В руках у исследователей и их врагов смертоносное оружие, так что нелишним будет воспользоваться любым укрытием, какое только можно найти в залах Чернокаменной Крепости.

Исследователь или враг считается находящимся в укрытии, если линия видимости касается или пересекает сторону гекса, дающую укрытие (см. с. 9 брошюры с правилами), но при условии, что сторона гекса, дающая укрытие, не является стороной гекса, в котором находится атакующий (см. пример ниже).

Если цель атаки находится в укрытии, то привычный результат «Успех» считается за «Провал», а «Критический успех» — обычным успехом.

Некоторые атаки игнорируют преимущества от укрытия. В таком случае укрытие никак не влияет на атаку и не меняет результат броска на атаку.



A в укрытии от B, поскольку линия видимости проходит по стороне гекса, дающей укрытие, и это не тот гекс, который занимает B.

D не в укрытии от C, поскольку сторона гекса, дающая укрытие, — это сторона того гекса, который занимает C.

D в укрытии от B, поскольку линия видимости проходит через угол, образованный стороной гекса, дающей укрытие. При этом B не будет в укрытии от D, поскольку угол, образованный стороной гекса, дающей укрытие, и пересекаемый линией видимости, является частью гекса, в котором стоит D.

ДЕЙСТВИЯ ВРАГОВ

Когда дело доходит до карты инициативы вражеской группы, сначала совершите за эту группу бросок на подкрепления, а затем активизируйте всех врагов в этой группе. Врагами управляет неприятель. Если такового нет, эта обязанность ложится на плечи лидера, который также должен следовать всем нижеприведённым правилам.

Броски на подкрепления

Если во вражеской группе была убита хотя бы одна модель, неприятель должен немедленно совершить бросок на подкрепления, когда очередь доходит до карты инициативы вражеской группы на счётчике боя.

Для этого киньте чернокаменный кубик и сравните результат броска со значениями в нижеприведённой таблице, ориентируясь на размер наименьшего из убитых врагов из данной группы.

РАЗМЕР			
БРОСОК	МАЛЕНЬКИЙ	БОЛЬШОЙ	ОГРОМНЫЙ
1	6	4	1
2	4	2	-
3	2	1	-
4+	-	-	-

Если в ячейке таблицы указано число, верните соответствующее количество убитых врагов из этой группы на поле боя в качестве подкреплений. Если в этой группе было убито меньше врагов, чем у вас выпало, верните столько, сколько было убито.

Подкрепления следует выставить в гексе, прилегающем к проходу, и как можно ближе к другому врагу из той же группы, уже находящемуся на поле боя. Если на поле боя не осталось врагов из той же группы (т.е. они все были убиты), выставьте вражеское подкрепление возле прохода и как можно ближе к исследователю.

Каждый враг, будучи выставленным, либо попытается атаковать ближайшего видимого ему исследователя в пределах дальности поражения его оружия, либо будет двигаться к ближайшему исследователю, если не видит ни одного из них (см. напротив).

Активность врагов

После выставления подкреплений происходит активизация остальных врагов из этой группы. Учтите, что подкрепления не активизируются в ходе, в котором вернулись на поле боя.

Первым из группы активизируется враг, находящийся ближе всех к исследователям. При измерении расстояния используйте кратчайший путь от врага до исследователя, не пересекающий сторону гекса со стеной или закрытый гекс. Если несколько врагов находятся на равном удалении от исследователей, неприятель решает, кого из них активизировать раньше. После того как один враг совершил действия по описанным ниже правилам, по тому же принципу активизируется следующий враг, и так до тех пор, пока все враги из данной группы, кроме тех, кто прибыл в качестве подкрепления в этом ходе, не будут активизированы.

Бросок на поведение

Чтобы узнать, что будет делать активный враг, неприятель бросает чернокаменный кубик и сравнивает выпавший результат со значением в таблице поведения на карточке с параметрами врага. Читайте шапки столбцов слева направо, пока не найдёте тот, что описывает ситуацию, в которой находится враг, за которого был сделан бросок. После этого враг совершает указанное в таблице действие, как описано ниже.

Описания действий врагов

Все основные действия врагов описаны на задней обложке этой брошюры. Их может совершать любой враг. При измерении расстояний для совершения каких-либо действий (например, до ближайшего исследователя), всегда используйте кратчайший путь от врага до исследователя, не пересекающий сторону гекса со стеной или закрытый гекс.

У некоторых врагов есть уникальные действия. В таком случае порядок совершения уникального действия будет описан под таблицей поведения на карточке с параметрами врага.



Неприятель активизирует гвардейца-предателя по соседству с Янусом Дрейком. Неприятель выкинул результат 9 на чернокаменном кубике, так что гвардеец предпримет действие «Натиск».



TRAITOR GUARDSMEN					
BEHAVIOUR TABLE					
ROLL	HIDDEN No line of sight to an explorer	ENGAGED Adjacent to a visible explorer	IN COVER Armed with Lasgun and in cover from all visible explorers	CLOSE Range to the closest visible explorer is 2 or 3 hexes	OTHER Any other situation
1-3	Hold	Fall Back	Aim	Fall Back	Advance
4-6	Sneak	Onslaught	Aim	Onslaught	Advance
7-9	Advance	Onslaught	Aim	Onslaught	Aim
10-12	Advance	Onslaught	Onslaught	Charge	Aim
13-15	Charge	Onslaught	Onslaught	Charge	Onslaught
16-19	Charge	Onslaught	Onslaught	Charge	Onslaught
20	Rush	Fury	Fury	Fury	Rush

Перемещения врагов

При перемещении враг может пройти количество гексов, равное показателю движения, указанному на его карточке с параметрами. Все правила, распространяющиеся на перемещения исследователей, применяются и к перемещениям врагов (см. с. 9).

В описании действия будет указана конечная цель — гекс или исследователь, к которому должен двигаться враг. Каждый гекс, на который ступает враг, должен быть ближе к его цели, чем предыдущий. Если у врага есть выбор из нескольких равноудалённых от цели гексов, он будет отдавать предпочтение гексам, дающим ему укрытие от исследователей, способных его увидеть.

Если конечной целью является гекс, враг остановится, достигнув его. Если конечной целью является исследователь, враг остановится в первом достигнутом гексе, прилегающем к гексу, в котором находится этот исследователь. Кроме того, враг остановится, если по какой-то причине не сможет подойти ближе к своей конечной цели. С учётом указанных ограничений, игрок, управляющий врагом, может перемещать этого врага по своему усмотрению.

Атаки врагов

При совершении врагом атаки неприятель выбирает цель, которую будет атаковать этот враг, и затем отыгрывает атаку. Если на карточке с параметрами врага указано несколько видов оружия, для атаки следует использовать то оружие, которым оснащена модель врага. Разобраться с тем, какое оружие в руках у той или иной модели, вам поможет демонстрационный раздел на с. 8–11 путеводителя по Преддверью.

Все правила на совершение атак исследователями применяются и к атакам врагов (см. с. 11–12). Чаще всего цель атаки врага будет определена броском на поведение. С учётом указанных ограничений неприятель может выбирать цель для этого врага по своему усмотрению. Если у врага нет доступных целей, поскольку исследователи находятся вне линии видимости или за пределами дальности поражения, враг не будет атаковать.

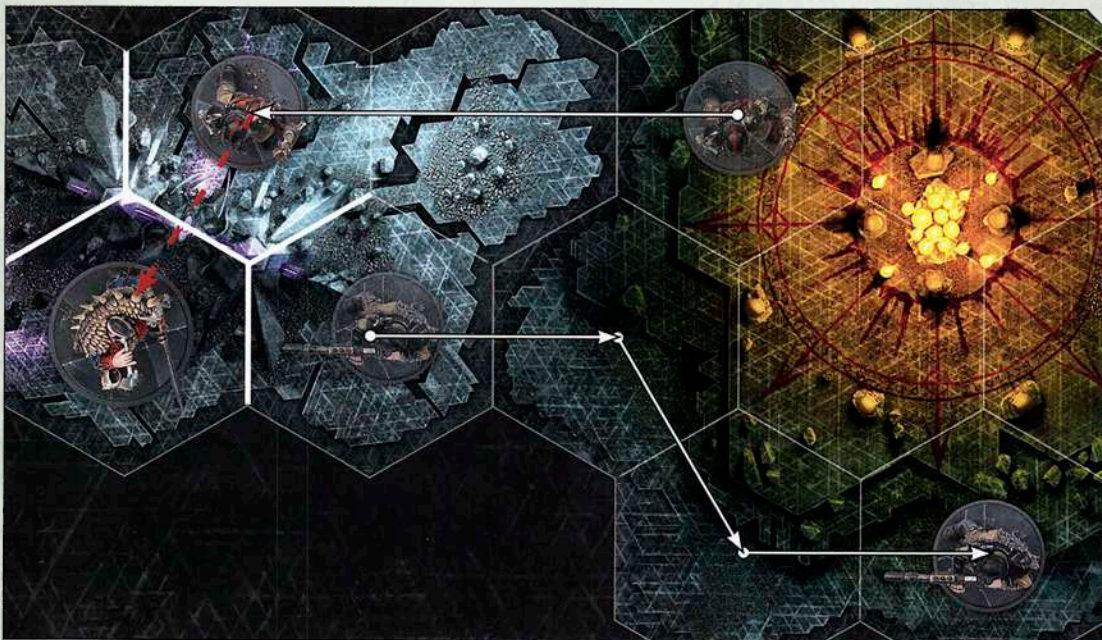
Броски на защиту исследователей

В отличие от врагов, исследователи могут попытаться нейтрализовать полученные ранения или тяжёлые ранения. Если исследователь получил ранение или тяжёлое ранение, перед нанесением ранения управляющий этим исследователем игрок должен совершить бросок на защиту. Для этого он должен посмотреть на значение показателя защиты на карточке исследователя, кинуть соответствующий кубик действий и сравнить выпавший результат с нижеприведёнными:

Провал: защищающийся получает ранение или тяжёлое ранение по обычным правилам.

Успех: защищающийся игнорирует ранение или получает простое ранение вместо тяжёлого.

Критический успех: защищающийся игнорирует ранение или тяжёлое ранение.



Гвардеец-предатель с пистолетом и рукопашным оружием совершил бросок по таблице поведения и получил результат «Марш-бросок». Ближайшим к этому врагу исследователем оказался Янус Дрейк, так что гвардеец подошёл к нему и совершил атаку.

Гвардеец-предатель с лазурью совершил бросок по таблице поведения и получил результат «Отступить». Его показатель движения удваивается, и гвардеец перемещается в гекс, находящийся вне линии видимости исследователей. Обратите внимание: он мог остановиться во втором гексе, но неприятель решил, что гвардеец пройдёт ещё один гекс.

ФАЗА СОБЫТИЙ

В фазе событий игроки первым делом должны определить, будет ли продолжаться бой. Если все исследователи выведены из строя или если все исследователи, не выведенные из строя, находятся в комнате отбытия маглева, бой закончен.

Если бой продолжается, лидер должен совершить бросок на событие, кинув чернокаменный кубик и сравнив результат с нижеприведённой таблицей событий. Отыграв событие, лидер передаёт маркер лидера игроку слева от себя (пропуская неприятеля, если таковой имеется). Получивший маркер игрок в следующем ходе становится лидером. После этого ход считается завершённым и начинается следующий ход.

Если бой закончился, удалите с поля боя всех оставшихся врагов, замешайте карты стычек обратно в колоду стычек, уберите со стола все маркеры, фишки, проходы, особые участки и комнаты (кроме отбывающей кабины маглева) и переходите к этапу восстановления в раунде исследований (см. с. 11 буклета с правилами игры).



Янус Дрейк совершает действие «вызвать (4+)». Проход по соседству с ним заменяется на отбывающую кабину маглева.



ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-10	Условия изменились: вытяните карту стычки. Если на ней есть осложнение, оно вступает в силу и действует до конца боя. В противном случае ничего не происходит.
11-14	Комната отбытия: лидер заменяет наиболее удалённый от исследователей проход комнатой отбытия маглева. Если несколько проходов находятся на равном удалении от исследователей, лидер сам решает, какой из них заменить. Если этот результат уже выпадал, или исследователи уже вызвали кабину маглеву, ничего не происходит.
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном тексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.

СОЗДАНИЕ ПОЛЯ БОЯ (с. 6)

1. Выложите поле боя.
2. Выставьте врагов.
3. Соберите колоду инициативы.

ХОД БОЯ (с. 7–15)

Фаза судьбы

Фаза инициативы:

1. Броски на активность
2. Определение инициативы
3. Огневое прикрытие
4. Гамбиты

Фаза активности

Фаза событий

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ (с. 9)

Переместиться (1+): передвиньте исследователя на количество гексов, не превышающее его показатель движения.

Вылечиться (1+): совершите бросок на живучесть.

Искать (4+): вытяните карту находки (исследователь должен быть в гексе с маркером открытий, и по соседству с ним не должно быть видимых врагов).

Вызвать (4+): выложите комнату отбытия маглев-кабины возле прохода (исследователь должен находиться возле прохода).

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ВРАГОВ:

Марш-бросок: двигайтесь по направлению к ближайшему исследователю, а затем атакуйте, если исследователь окажется в пределах линии видимости и дальности поражения этого врага.

Выцеливать: атакуйте наиболее удалённого исследователя, находящегося в пределах линии видимости и дальности поражения этого врага. Эта атака игнорирует преимущества от укрытия.

Нападать: двигайтесь по направлению к ближайшему исследователю, а затем атакуйте, если исследователь окажется в соседнем с этим врагом гексе и в пределах линии его видимости. Если по соседству с этим врагом не окажется видимых исследователей, он повторно совершит перемещение по направлению к ближайшему исследователю.

Отступать: на время этого действия показатель движения врага удваивается. Если враг может переместиться так, чтобы оказаться в гексе, находящемся вне линии видимости всех исследователей, он так и делает. В противном случае он атакует ближайшего исследователя в пределах своей линии видимости и дальности поражения.

Удерживать позицию: ничего не делаете.

Натиск: атакуйте ближайшего исследователя в пределах своей линии видимости и дальности поражения. Затем снова атакуйте ближайшего исследователя в пределах своей линии видимости и дальности поражения (это могут быть разные исследователи, если первый был выведен из строя, или несколько исследователей находятся на равном удалении).

Красться: продвигайтесь как можно ближе к исследователю, не заходя в гекс, видимый для любых исследователей.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ (с. 13)

БРОСОК	МАЛЕНЬКИЙ	БОЛЬШОЙ	ОГРОМНЫЙ
1	6	4	1
2	4	2	-
3	2	1	-
4+	-	-	-

ОГРАНИЧЕНИЯ ГЕКСОВ (с. 6)

- 3 маленьких врага
- 2 маленьких и 1 большой враг
- 2 больших врага
- 1 огромный враг
- оба близнеца-ратлинга и 1 другой исследователь
- 2 исследователя

Подкрепления врагов указаны в карточках с их параметрами.

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

БРОСОК	СОБЫТИЕ
1	Всё — прах: если на поле боя остались маркеры открытий, лидер должен сбросить один из них. Если маркеров открытий не осталось, каждый исследователь теряет 1 очко воодушевления, минимум до 0.
2-3	Несбывшаяся судьба: не совершайте бросок судьбы в начале следующего хода.
4-6	Ещё не помер: лидер должен выбрать одного врага, убитого в бою и ещё не вернувшегося на поле боя, и выставить его на поле боя как можно ближе к исследователю.
7-10	Условия изменились: вытяните карту стычки. Если на ней есть осложнение, оно вступает в силу и действует до конца боя. В противном случае ничего не происходит.
11-14	Комната отбытия: лидер заменяет наиболее удалённый от исследователей проход комнатой отбытия маглева. Если несколько проходов находятся на равном удалении от исследователей, лидер сам решает, какой из них заменить. Если этот результат уже выпадал, или исследователи уже вызвали кабину маглеву, ничего не происходит.
15-17	Воодушевление: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь получает 1 очко воодушевления.
18-19	Героическое усилие: лидер выбирает выведенного из строя исследователя. Выставьте этого исследователя в одном гексе с другим исследователем или максимально близко к другому исследователю и совершите за выставленного исследователя бросок на живучесть. Если выведенных из строя исследователей нет, пусть лидер выберет одного любого исследователя. Выбранный исследователь должен совершить бросок на живучесть.
20	Удачная находка: лидер выбирает исследователя. Этот исследователь тянет карту находки.