

РАУНДЫ И ФАЗЫ

Стратегическая фаза: Начинаем с броска D10 на определения первого игрока (победитель сам выбирает, кто будет ходить первым в данном ходу). Поочередно отдаются приказы Титанам и Рыцарям, начиная с первого игрока. Если приказ провален, то оставшиеся юниты не получают приказы, только если обратное не сказано в трейте Легио или манипулы (к примеру как в Axiom).

Фаза движения: Поочередно активируются Титаны и Рыцари. Мерить расстояния до выбора движения обычной или форсированной скоростью нельзя. Титаны могут двигаться в любом направлении, но любые движения вне передней арки считаются как 1” за 2”.

Фаза Расчета повреждений: Смотрим на нагрев реактора каждого титана. Когда Титан активируется в этой фазе, управляющий игрок делает бросок на Починку и тратит куб на поднятие спавших пустотных щитов, починку критических повреждений или продувку плазмы для охлаждения перегруженного реактора.

Фаза боя: Когда Титан активируется в этой фазе, он выполняет атаки из всех своих орудий. Мерить расстояние и арку до объявления цели нельзя.

Завершающая фаза: Применение эффектов критических повреждений титанов.

ДОСТУПНЫЕ ПРИКАЗЫ

Бросьте куб D10 на командную проверку. Если проверка провалена, приказ не отдается и данная манипула больше не может получать приказы в этой фазе.

Экстренная починка (Emergency Repairs)	Немедленно выполни бросок починки и добавь 1 к результату; пропускаешь фазу движения или боя
Стрельба первым (First Fire)	Вместо движения сделай выстрел с одного оружия
Чардж (Charge)	В фазу движения поверни до движения, потом двигайся только в передней арке; по итогам движения выполни Сокрушительную атаку или атаку оружием с трейтом Melee (+1 атака за каждые 3”); можно двигаться даже если не достает до противника
Разделение огня (Split fire)	Не может поворачиваться в фазу движения, но в фазе боя может выбрать для каждого оружия разную цель
Полный вперед (Full Stride)	Не атакует в фазу боя, но вместо этого двигается только в передней арке (без поворотов)
Отключение (Shutdown)	Пустотные щиты спадают; в фазу расчета повреждений охлаждает реактор на 2 и может чиниться

ВЫПОЛНЕНИЕ РЕМОНТА

Ремонт отказавшего оружия (X)
Продувка плазмы (4+)
Поднятие Пустотного Щита (5+)
Поднятие схлопнувшегося Пустотного Щита (6)
Ремонт Критических Повреждений (5+)

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ФОРСИРОВАНИЯ РЕАКТОРА

- Кинь куб реактора.
- Увеличь уровень реактора согласно выпавшему значению.
- Если выпал результат **Пробуждения Машинного духа**, то немедленно выполни командную проверку.
- Если командная проверка провалена, то заверши действие, кинь D6 и выполни результат, согласно таблице ниже.

ТАБЛИЦА ПРОБУДИВШЕГОСЯ ДУХА МАШИНЫ

D6	ЭФФЕКТ ПРОБУЖДЕНИЯ ДУХА МАШИНЫ
1	Haughty. Текущее действие прекращается
2	Stalwart. Выполни немедленно ремонт
3	Impetuous. Двигается на D6” прямо и в конце поворот до 45° к ближайшему противнику
4	Belligerent. Двигается на D6” к ближайшему противнику в передней арке или, если в передней арке нет противника, делает поворот до 45° к ближайшему противнику; если в 1” оказался противник, то соверши сокрушительную атаку
5	Predatory. Выбери случайное оружие титана (если это отключенное оружие, то делай результат 4) и атакуй ближайшего вражеского юнита в арке на 4+
6	Wrathfull. Выбери одно активное оружие титана и атакуй им на 4+

ВЫПОЛНЕНИЕ СРЕЛБЫ

- Активируем юнит.
- Выбираем оружие.
- Заявляем цель.
- Заявляем использование трейта оружия/выцеливание.
- Проверяем дальность до цели и нахождение ее в арке.
- Делаем бросок на попадание (1 – автопровал).
- Добавляем модификаторы.
- Оппонент делает спасбросок (если щиты не сгорели).
- Делаем бросок куба локации (пропускаем, если выцеливаем).
- Бросаем D6 на пробитие (1 – автопровал). Добавляем модификаторы.
- Смотрим по терминалу повреждения.
- Direct** – потеряйте 1 структурное очко;
- Devastating** – потеряйте 2 структурных очка;
- Critical** - потеряйте 2 структурных очка и получите критическое повреждение.
- Повторяем пункты 2-11 с каждым целым оружием.

Модификаторы на попадание		Модификаторы на пробитие	
0	выцеливание локации оружием с трейтом Melee	X	ordance: перол 1 на пробитие.
-1	moderati wounded	+1	координированная атака
-1	цель скрыта на 25%	+1	атака в боковую арку
-1	выцеливание локации титана, что находится ближе 2”	+2	атака в заднюю арку
-2	цель скрыта на 50% и более		
-2	выцеливание локации		
+/-X	модификаторы от оружия	+X	выцеливание за каждого рыцаря в дальности и видимости

Нельзя проводить **прицельную атаку**, если итоговая точность будет больше 6+ (т.е. если титан с BS 3+ стреляет по скрытой на 50% цели (-2 на попасть), то он не может проводить прицельную атаку, потому результат будет 7+). Это правило не мешает проводить обычную атаку на 6+. Оружием с трейтом **Blast** и **Firestorm** нельзя проводить прицельную атаку.

Действие	Дальность	Кубы	Сила	Трейт
Сокрушительная атака	1”	D3	Размер+1	Melee
Столкновение	-	D6	Размер	-

ТАБЛИЦА ПЕРЕГРУЗКИ РЕАКТОРА

В фазу расчета повреждений, если маркер реактора в рыжей зоне - кинь D6, если маркер реактора в красной зоне – кинь D10. Если статус реактора находится в красной зоне и должен быть сдвинут вправо, то титан получает удар 9 силы в корпус сквозь щиты и продолжает своё действие.

D6	Результат
1-2	Удар 9 силы в корпус сквозь щиты
3-5	Щиты падают; если щитов уже нет, то считай, что выпало 6-8
6-8	D3 ударов 9 силы в корпус сквозь пустотные щиты
9-10	Титан уничтожен. D3 + количество дырок в реакторе на терминале = радиус взрыва, на котором юниты получают D6 попаданий сквозь пустотные щиты силой размера титана + 1

Пустотные щиты на полную (Voids to Full!)

Бросьте куб нагрева реактора и получите переброс 1 на спасброски от данного оружия (объявляется до совершения спасброска).

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

MIU FEEDBACK: -2 на командные проверки.
MODERATI WOUNDED: -1 на броски на попадание.
PRINCEPS WOUNDED: В начале стратегической фазы кинуть D6. На 1 выполняется Отключение.
REACTOR LEAK(X): В завершающей фазе увеличьте реактор на X.
VSG BURNOUT: Щиты сгорели. Нельзя поднять, пока есть этот крит.
STABILISERS DAMAGED: В завершающей фазе кинь D6:
1-3 - поворачивается на 45° налево.
4-6 - поворачивается на 45° направо.
LOCOMOTORS SEIZED: Скорость и маневры снижены вдвое, с округлением в меньшую сторону.
IMMOBILISED: Скорость и маневры равны 0.

ТАБЛИЦА КАТАСТРОФИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если в локацию титана внесено больше критических повреждений, чем он может выдержать, то титан получает катастрофические повреждения. Кинь D10 и выполни результат за умершего титана.
Если реактор находится в рыжей зоне – добавь 1, если в красной – добавь 3.

D10	ЭФФЕКТЫ КАТАСТРОФИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ
1	Silenced. Остается на месте и считается террейном
2-4	Laid low. Двигается на D6” в случайном направлении и падает
5-7	Wild fire. Титан поворачивается в случайную сторону и стреляет из всего по ближайшему юниту на 5+, потом падает
8-9	Magazine detonation. Титан уничтожен. D3 + размер титана = радиус, на котором юниты получают D3 попаданий силой самого мощного оружия титана (кроме Melee)
10	Catastrophic meltdown. Титан уничтожен. D3 + количество дырок в реакторе на терминале = радиус взрыва, на котором юниты получают D6 попаданий сквозь пустотные щиты силой размера титана + 1

ПОЛЕВЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Контролирующий игрок выставляет полевые сооружения сразу перед расстановкой своего первого юнита.

Если во время движения титан задел базой сооружение – бросьте D10, если остановился базой на нем – бросьте D6. Если бросок меньше размера титана – полевое сооружение уничтожается.

Стрельба по полевым сооружениям имеет штраф -1 на попадание на короткой дистанции и штраф -2 на попадание на дальней дистанции.

- 12-15: Бросок D6, на 5+ полевое сооружение уничтожается.
- 16+: Бросок D6, на 3+ полевое сооружение уничтожается.

Создано при поддержке группы Epichammer <https://vk.com/epichammer>
По всем вопросам и предложениям писать в группу.

ТРЕЙТЫ ВООРУЖЕНИЯ ТИТАНОВ И РЫЦАРЕЙ

НАВЕСНОЕ (BARRAGE). Можно стрелять без ЛоСа, но с -2 на попасть.

ПАНЦИРЬ (CARAPACE). Нельзя стрелять в врагов, что ниже тебя размером и находятся ближе него (Ривер не может стрелять во все, что ниже 8" радиусе).

ОГЛУШАЮЩЕЕ (CONCUSSIVEE). При попадании сквозь щиты кидаем D6. При пробитии рыцаря – он Shacken. При пробитии титана - **1-2** - на 45° влево; **3-4** - на D3" от атакующего; **5-6** - на 45° вправо.

ЭНЕРГОЗАТРАТНОЕ (DRAINING). Перед выстрелом форсировать реактор (только если не в красной зоне).

ОГНЕННЫЙ ШТОРМ (FIRESTORM). Кладется шаблон от оружия. Ближайшая цель получает все попадания, последующие по 1 попаданию.

ФУЗИОННОЕ (FUSION). На короткой дистанции при определении силы кинь D10, вместо D6.

МАКСИМАЛЬНЫЙ ОГОНЬ (MAXIMAL FIRE). До стрельбы объявляется. +2 к силе, но на 1 на попасть нагрев реактора.

БЛИЖНИЙ БОЙ (MELEE). Выцеливание локации без штрафов.

АРТИЛЛЕРИЯ (ORDANCE). Переброс 1 на пробитие.

ПАРНОЕ (PAIRED). Если разная видимость цели, то разные броски и их модификаторы.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ (QUAKE). Если сквозь щиты, то скорость юнита половинится до конца следующей фазы движения.

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ (RAPID). На 6 на попасть дополнительные попадания.

РАЗРЫВАЮЩЕЕ (RENDING). На 6 на пробитие + D3 к силе.

ЩИТОБОЙНОЕ (SHIELDBANE). -1 к спасброску.

ПУСТОТНОБОЙНОЕ (VOIDBREAKER)(X). Добавить X спасбросков при попадании

ВОРТЕКС (VORTEX). Шаблон 3" D3+1 попаданий 10 силы. В конечную фазу смещение на D6.

ВАРП (WARP). После попадания сделайте бросок D6 с локацией. **1** - 1 очко Структуры; **2-3** - D3 очка Структуры; **4-6** - Критическое повреждение. Если целью попадания оказалось оружие: **1-3** - оно отказывает; **4-6** - оружие отказывает и Тело теряет 1 Структурное очко.

ПСИ (PSI). Игнорирует щиты титанов. +2 к силе по Порченным Титанам и Рыцарям

ШОК (SHOCK). При пробитии делаем бросок D6. На 3+ отключение.

ПСИХОАКТИВНОЕ (TAXING). После выстрела делаем бросок реактора. Если выпал Дух Машины, то кидаем D6 или D10 (если есть крит в голове или порченный титан ближе 6") по таблице психической Манифестации.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОЕ (SPECIALISED). Нельзя починить.

ЛУЧ (BEAM). Автопопадания по линии.

ПРОНИКАЮЩЕЕ (BYPASS). Бьет сквозь все щиты.

ПРОНЗАЮЩЕЕ (IMPALE). Бьет сквозь пустотные щиты (остальное использование смотри в AT Loyalist Legios – стр.169 или AT Shadow and Iron – стр. 95).