

ВВЕДЕНИЕ.

В игре WARMACHINE, во время яростных сражений содрогается сама земля, когда шеститонные конструкции из закаленного железа и стали врезаются друг в друга с катастрофической мощностью, изрыгающие свинец пушки разрывают плоть так же легко, как и броню, а отважные герои обрушивают магические бури на поля битв, чтобы выковать судьбу строптивых народов в разрушительном огне.

WARMACHINE это быстрая и агрессивная настольная игра с миниатюрами масштаба 30 мм. Действие разворачивается в фантастическом мире Железных Королевств (Iron Kingdoms) – мире паропанк-фэнтези. Вы управляете воином-волшебником – воркастером, который будет стараться победить воркастера противника. Воркастер – умелый и опытный боец, но истинная его мощь в том, что он может контролировать могучих ворджеков – огромные боевые механизмы, приводимых в движение силой пара, которые являются вершиной военной науки и техники в Железных Королевствах.

WARMACHINE описывает наиболее могущественные фракции Железных Королевств. В «Сокращенных правилах», используются игровые карты четырех таких фракций, с их помощью вы можете играть боевыми группами из стартовых наборов WARMACHINE. Для быстрого ознакомления с основами игры, некоторые разделы правил были опущены. Полную версию правил, а так же более подробное описание Железных Королевств, вы можете найти в книге WARMACHINE: Prime Mk II.

СОКРАЩЕННЫЕ ПРАВИЛА WARMACHINE

МОДЕЛИ И ИГРОВЫЕ АТРИБУТЫ

ВОРКАСТЕРЫ

Воркастеры – очень могущественные воины-волшебники, которые обладают способностью телепатически управлять группой ворджеков. Каждый воркастер обладает некоторым количеством очков Концентрации, которые могут быть потрачены на увеличение возможностей самого воркастера, чтобы творить заклинания или могут быть переданы ворджекам, для усиления их боеспособности. Каждый воркастер – уникальный персонаж.

Уничтожьте вражеского воркастера, чтобы победить в игре!

ВОРДЖЕКИ

Ворджек это огромный металлический механизм, созданный для войны, который работает при помощи парового двигателя и магии. Внутри корпуса расположен искусственный мозг – кортекс, который даёт ворджеку возможность примитивно мыслить. Оснащенный самыми разрушительными типами оружия ближнего и дальнего боя, ворджек достигает своей максимальной эффективности только под управлением воркастера.

КАРТОЧКИ СТАТИСТИКИ

Каждая модель в игре имеет специальную карту, на которой написаны её свойства. На лицевой стороне карты указаны параметры, таблица повреждений и список способностей модели, на обратной стороне находится полное описание этих способностей. Воркастеры имеют дополнительную карту, на которой перечислены доступные им заклинания. Мы рекомендуем вложить карты в специальные пластиковые прозрачные протекторы, которые можно купить во многих хобби-магазинах, чтобы стирающимся фломастером отмечать повреждения, полученные моделью в игре.

АТРИБУТЫ ДЛЯ ИГРЫ

Для игры так же понадобятся шестигранные игральные кости – кубики Д6, линейка или рулетка, размеченная в дюймах и несколько фишек (монеток или пуговиц) для обозначения очков Концентрации и результатов заклинаний.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДЕЛИ

Первая строчка на карточке, справа от рисунка воркастера или ворджека, отражает боевые качества этой модели.

SPD – Скорость (Speed): расстояние обычного передвижения модели, измеряется в дюймах.

STR – Сила (Strength): определяет физическую силу модели.

MAT – Ближний Бой (Melee Attack): способность модели сражаться в ближнем бою.

RAT – Дальний Бой (Ranged Attack): способность модели сражаться оружием дальнего боя.

DEF – Защита (Defense): способность модели уклоняться от атак противника.

ARM – Броня (Armor): способность модели сопротивляться повреждениям.

CMD – Лидерство (Command): эта способность в «Сокращенных правилах» не используется.

Кроме того, воркастеры имеют уникальный параметр – **FOCUS** - Концентрация, на карте он расположен под

рисунком персонажа. Параметр отражает магическую силу воркастера, при помощи которой он управляет ворджеками и творит заклинания.

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ

Следующей строкой, под характеристиками модели, перечислено оружие и его параметры. Некоторые свойства обозначаются пиктограммами, например:



- означает, что это оружие дальнего боя.



- означает, что это оружие ближнего боя.

RNG – Дальность (Range): максимальная дальность действия оружия дальнего боя (в дюймах).

ROF – Скорострельность (Rate of Fire): максимальное количество выстрелов, которое может сделать оружие дальнего боя в один ход.

AOE – Зона Поражения (Area of Effect): диаметр в дюймах зоны поражения для зонального оружия.

POW – Мощность (Power): базовое значение повреждения, которое наносит оружие ближнего или дальнего боя.

P+S – Мощность + Сила: для удобства, на карте приведена сумма параметров Power и Strength, которая учитывается в ближнем бою.

ОСОБЕННОСТИ ОРУЖИЯ И МОДЕЛЕЙ

Некоторые модели имеют дополнительные свойства, обозначаемые пиктограммами, которые указаны сразу под строкой параметров модели.

Arc Node. Передатчик магии. Эту модель воркастер может использовать, как посредника для заклинаний. Передатчик не работает, если модель находится в ближнем бою или в нокдауне. Модель-передатчик становится источником заклинания.

Stealth. Невидимость. Дальние и магические атаки по этой модели автоматически промахиваются, если она находится далее чем 5 дюймов от атакующей модели.

Ниже строки со свойствами оружия, есть пиктограммы, показывающие особые эффекты оружия.

Продолжительный эффект: Огонь. Модель – жертва успешной атаки, оказывается под действием продолжительного спецэффекта «Огонь» (см.далее).

Критический удар: Огонь. Модель – жертва успешной атаки, при которой произошел критический удар (см.далее) оказывается под действием продолжительного спецэффекта «Огонь» (см.далее).

Продолжительный эффект: Коррозия. Модель – жертва успешной атаки, оказывается под действием продолжительного спецэффекта «Коррозия» (см.далее).

Критический удар: Коррозия. Модель – жертва успешной атаки, при которой произошел критический удар (см.далее) оказывается под действием продолжительного спецэффекта «Коррозия» (см.далее).

Длинное (Reach): Дистанция ближнего боя этого оружия до 2-х дюймов.

Щит (Shield): Это оружие дает модели бонус +2 ARM. Модель не получает этот бонус, если атака попадает в заднюю сторону или щит поврежден.

Остальные свойства используются только в полной версии правил.

Кроме того, карты содержат описание других, редких эффектов.

У каждого воркастера есть Героическая Способность характерная только для него одного. Героическая Способность может быть использован один раз в игру, в любой момент активации воркастера.

НАЧАЛО ИГРЫ

После расстановки рельефа на игровом поле, оба игрока кидают 1Д6. Тот, у кого выпало большее значение, решает, кто ходит первым. Тот, кто ходит первым, выставляет свою боевую группу не далее, чем в 10 дюймах от края стола. Затем, то же самое делает оппонент. Боевые группы должны быть выставлены на противоположных краях стола, с расстоянием между ними как минимум 20 дюймов.

Сражение в WARMACHINE делится на раунды. Во время раунда каждый игрок делает свой ход. Игрок, которым первым выставил свою боевую группу, в каждом раунде ходит первым. После того, как свой ход сделает второй игрок, этот раунд считается законченным, и начинается новый раунд. Игровые эффекты, продолжительностью в один раунд заканчиваются в начале следующего хода игрока, который их применил.

Ход каждого игрока делится на три фазы:

Фаза Подготовки: уберите с поля все очки Концентрации и фишки эффектов, которые заканчиваются в начале хода. Рассчитайте действие продолжительных эффектов, если они есть на ваших моделях.

Фаза Контроля: восстановите запас очков Концентрации у вашего воркастера. Затем, вы можете потратить их на поддержание длительных заклинаний, оставить на воркастере, распределить их между ворджеками (если они могут их получить).

Фаза Активации: В любом порядке активируйте ваши модели одну за другой. Каждая модель сначала двигается, затем выполняет какое-либо действие.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Магическая энергия воркастера, при помощи которой, он увеличивает способности своей боевой группы, отображается в игре с помощью очков Концентрации. В

свою Фазу Контроля, воркастер получает столько очков Концентрации, сколько указано в параметре FOCUS. Очки могут быть распределены по желанию игрока на ворджеков, которые находятся в контр.зоне и (или) оставлены на воркастере. Контрольная зона (контр.зона) это круг, центром которого является воркастер, а радиус – удвоенное значение FOCUS в дюймах. Чтобы получить очки Концентрации или передать заклинание, ворджек должен быть в контр.зоне воркастера (но, не обязательно на Линии Видимости). Ворджеку можно передать не больше трёх очков Концентрации.

ПРИМЕНЕНИЕ ОЧКОВ КОНЦЕНТРАЦИИ

Ворджеки и воркастер могут потратить очки Концентрации в свою активацию следующим образом:

Дополнительная атака: модель может потратить одно очко Концентрации, чтобы сделать дополнительную атаку (ближнюю или дальнюю), как часть своего боевого действия. За одну дополнительную атаку нужно заплатить одно очко.

Усиление броска атаки и повреждения: модель может потратить одно очко Концентрации, чтобы добавить один кубик Д6 к броскам атаки и (или) повреждения. Это называется Усиление Броска. Усиление должно завяляться до броска кубиков. Каждый бросок может быть усилен только один раз, но если у модели есть дополнительные атаки, она может усиливать каждую из них.

Выйти из нокдауна. Если модель находится в нокдауне, она может заплатить одно очко Концентрации и выйти из него. Это делается в Фазу Контроля, после распределения очков Концентрации.

Выйти из оцепенения. Если модель находится в оцепенении, она может заплатить одно очко Концентрации и выйти из него. Это делается в Фазу Контроля, после распределения очков Концентрации.

Ворджеки могут потратить очки Концентрации следующим образом:

Бег или Нападение: потратив одно очко в свою активацию, ворджек может использовать Бег или Нападение.

Силовая Атака: потратив одно очко Концентрации в свою активацию, ворджек может использовать Силовую Атаку.

Воркастеры могут потратить жетоны фокуса во время своей активации следующим образом:

Сотворить Заклинание. Воркастер может потратить очки Концентрации, чтобы сотворить заклинание, столько, сколько указано в описании заклинания.

Восстановить силовое поле: воркастер может потратить очки Концентрации, и восстановить нанесенные ему повреждения, одно очко за одну клеточку на шкале повреждений.

СРАЖЕНИЕ

ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Передняя половина подставки, сектор 180 градусов по линии плеч модели, называется передней стороной, по ней определяется направление, куда «смотрит» модель. Противоположный сектор подставки, называется задней стороной. Считается, что модель «направлена на цель», если она повернута к ней передней стороной. Если центр переднего сектора, совпадает с центром подставки цели, считается, что модель «прямо направлена на цель».

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Линия видимости это линия, которую можно беспрепятственно провести от подставки одной модели, с передней стороны, к любой точке подставки другой модели.

Линия видимости может проходить над подставками других моделей, если их подставки меньше размером, чем подставка цели. Если подставки этих моделей равны или больше, чем подставка цели – линию видимости провести нельзя.

ДВИЖЕНИЕ

Первая часть активации модели – движение. Перед тем, как совершать боевое действие, модель должна передвинуться, или отказаться от движения вообще. Подставка движущейся модели не должна проходить над подставками других моделей. Во время движения, модель может менять направление, но двигаться только туда, куда направлена в данный момент.

Есть три вида движения:

Продвижение: модель может пройти расстояние равное или меньше параметра SPD в дюймах.

Бег: модель может пройти расстояние равное или меньше параметра SPD x 2, в дюймах, после чего активация модели немедленно заканчивается. Чтобы использовать Бег, ворджек должен потратить одно очко Концентрации. Модель, которая отказалась от действия, не может использовать Бег во время активации. Воркастер после Бега не может творить заклинания или использовать Героическую Способность.

Нападение: модель, которая использует Нападение, должна продвинуться по прямой линии так, чтобы оказаться на дистанции ближнего боя с целью (0.5 дюйма для обычного оружия и 2 дюйма для Длинного). Атакующая модель может пройти расстояние равное параметру SDP + 3, в дюймах. Ворджек должен потратить одно очко Концентрации, чтобы применить Нападение. Модель, имеющая пенальти к SPD или передвижению вообще, использовать Нападение не

может. Модель может попытаться применить Нападение, против любой вражеской модели, находящейся на Линии Видимости. Во время Нападения, модель не может менять направление, но после окончания манёвра, он должна повернуться прямо на атакуемую модель. Если атакующая модель не дошла до цели на расстояние ближнего боя, её активация немедленно заканчивается. Если цель достигнута, модель может провести ближнюю атаку. Если атакующая модель прошла более чем 3 дюйма, первая атака считается Стремительной Атакой, её бросок на повреждение автоматически Усиливается.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

После передвижения, модель может сделать обычную одну атаку каждым оружием ближнего или дальнего боя. Модель не может делать ближнюю и дальнюю атаку во время одной активации. Она может потратить очки Концентрации, чтобы сделать дополнительные атаки, но для оружия дальнего боя общее число атак не может быть больше чем параметр ROF. Модель, которая делает несколько атак, может распределить их между доступными целями. Вместо обычной атаки, модель может сделать одну специальную атаку (обозначается - ***Attack**) и далее, потратив очки Концентрации, может сделать дополнительные атаки тем же типом оружия (ближним или дальним).

Атака попадает в цель, если сумма броска кубиков равна или больше параметра DEF цели. Когда модель делает бросок кубиков для ближней атаки, то он выглядит так: $2d6 + MAT$, для дальней атаки: $2d6 + RAT$. Усиленная атака добавляет к броску еще один кубик, увеличивая шансы на поражение цели. Если при броске на всех кубиках выпало «1» - атака автоматически промахиывается. Если при броске двумя или тремя кубиками, на всех выпало «6» - атака автоматически попадает в цель. Если атака попадает в цель, делается бросок кубиков на повреждение и применяются спецэффекты от оружия.

БЛИЖНИЕ АТАКИ

Модель может сделать ближнюю атаку по любой цели, которая находится на линии видимости с передней стороны, на расстоянии действия выбранного оружия. Обычное оружие имеет расстояние действия 0.5 дюйма, оружие с параметром «Длинное» - 2 дюйма. Если противник находится на расстоянии действия оружия ближнего боя, то говорят – противник связан боем. Если модель находится на расстоянии действия оружия противника, то говорят – противник связан боем модель. Модель, которая покидает зону действия оружия противника, получает штрафной удар.

Штрафной Удар. Модель может провести одну атаку оружием ближнего боя, по противнику, который выходит из зоны действия этого оружия. Такая атака получает бонус +2 и бросок на повреждение автоматически усиливается.

СИЛОВЫЕ АТАКИ

Силовые атаки это разновидность специальных атак, которые доступны ворджекам. «Сокращенные Правила» содержат лишь некоторые силовые атаки.

Чтобы выполнить силовую атаку, ворджек должен потратить одно очко Концентрации. На силовую атаку не распространяются специальные эффекты оружия.

Силовая атака не делается при Нападении. Силовая атака считается ближней атакой с расстоянием действия 0.5 дюйма. Как и в других случаях, после проведения силовой атаки, ворджек может потратить очки Концентрации и выполнить обычную ближнюю атаку дополнительно.

Удар Головой. Силовая атака, при которой модель пытается боднуть противника головой, чтобы сбить его с ног. Атакующий делает бросок на ближнюю атаку против цели. Если атака удалась, противник падает в нокдаун и получает бросок на повреждение с POW, равной параметру STR атакующего ворджека. Нельзя наносить Удар Головой модели, которая имеет большую подставку.

Таран. Модель врежется в противника всей массой своего тела, так, что он отлетает назад и падает на землю. Любое ограничение, которое запрещает применять нападение, например пенальти к SPD, так же запрещает применение Тарана. Для использования Тарана, модели требуется совместить обычные Движение и Действие.

Во время своей активации, модель, в начале её обычного движения может попытаться протаранить любого противника, который находится на Линии Видимости. Нельзя таранить модель, находящуюся в нокдауне.

Объявите, что собираетесь делать Таран и укажите цель. Поверните вашу атакующую модель прямо в сторону цели. Атакующая модель может пройти расстояние равное $SPD + 3$ в дюймах, прямо в сторону цели. Она должна двигаться, пока цель не окажется на расстоянии ближнего боя, но может закончить передвижение в любой доступной точке в 0.5 дюйма от цели. Модель должна остановиться, если при движении коснется подставки другой модели. После окончания движения модель не может менять направление.

Если атакующая модель остановилась в 0.5 дюйма от цели, то таран удался. Если модель передвинулась как минимум на 3 дюйма, то она делает бросок на ближнюю атаку против цели. Если цель имеет подставку больших размеров, бросок получает пенальти -2. Если атака удалась, то цель отлетает прямо от нападающего.

Если нападающая модель передвинулась меньше чем 3 дюйма, то она не успела как следует разогнаться для тарана. В этом случае модель делает бросок на

рукопашную атаку против цели. Если атака успешна, то противник получает бросок на повреждение с POW равной параметру STR атакующей модели, но остается на месте.

Атакующая модель, которая не смогла подойти к противнику на 0.5 дюйма останавливается – Таран не удался. В этом случае активация модели закончена.

Жертва Тарана. Протараненная модель отодвигается от атакующей модели на 1Д6 дюймов по прямой и падает в нокдаун. Если подставка атакующей модели меньше, чем подставка цели, то расстояние, на которое отбрасывается жертва, сокращается вдвое. Затем начисляется повреждение, как описано ниже. Протараненная модель останавливается, если касается другой модели, с подставкой равной или больше, чем у неё. Протараненная модель проходит сквозь модели, с меньшей подставкой.

Повреждение от Тарана. Повреждения от Тарана начисляются после передвижения протараненной модели и эффекта нокдауна. Жертва получает бросок повреждения с POW равной параметру STR атакующей модели. Если жертва тарана коснулась другой модели, с большей или равной подставкой – добавьте к броску еще один кубик. С помощью очков Концентрации повреждение от Тарана может быть усилено.

Вторичное Повреждение. Если протараненная модель при движении, коснулась модели с равной подставкой или прошла сквозь модель с меньшей подставкой, эта модель падает в нокдаун и получает вторичные повреждения. Эта модель получает бросок на повреждение с POW равной параметру STR атакующей модели. Вторичное повреждение не может быть усилено. Модель имеющая большую подставку, чем протараненная модель никаких повреждений не получает и в нокдаун не падает.

ДАЛЬНИЕ АТАКИ

Модель, которая находится в ближнем бою (в зоне поражения рукопашным оружием противника или наоборот) не может делать дальние атаки. Модель может заявить дальнюю атаку по любому противнику на Линии Видимости. Атака заявляется до измерения дистанции до цели. Если цель находится за пределами дальности действия выбранного оружия – атака автоматически промахиивается.

Прицеливание. Модель может отказаться от движения и за это получить бонус +2 ко всем броскам дальней атаки в этом ходу.

Цель-в-рукопашной. Если цель находится в рукопашном бою, то атакующая её модель получает пенальти -4 к броскам дальних и магических атак.

Зона Поражения (AOE). Оружие, выстрел которого действует на некоторую площадь – Зону Поражения – называется зональным и подчиняется обычным

правилам по дальним атакам. Успешный бросок дальней атаки означает прямое попадание в цель. Прямое попадание получает бросок на повреждение 2Д6 + POW. Совместите центр АОЕ шаблона с центром подставки цели. Другие модели, у которых часть подставки попала под шаблон, получают Непрямое Попадание - бросок на повреждение 2Д6 + ? POW. Сделайте отдельный бросок на повреждение для каждой модели, попавшей под шаблон. Каждый бросок может быть усилен обычным образом.

Если атака не попала в цель – шаблон отклоняется от намеченной точки случайным образом и наносит повреждения всем моделям, попавшим под шаблон по формуле 2Д6 + ? POW. Если атака заявлена на модель, которая находится за пределами дальности оружия, то шаблон отклоняется от точки, находящейся на прямой между атакующей моделью и целью, и удаленной от атакующей модели на расстояние, равное параметру RNG оружия.



Распыляющая атака. Оружие, у которого в параметре RNG указано "SP 8" называется распыляющим оружием. Бросок на дальнюю атаку делается для каждой модели (своей или вражеской), которая попала в полосу длиной 8 дюймов и шириной 1 дюйм, которая проводится из передней стороны атакующей модели. Распыляющая атака никогда не получает пенальти «Цель-в-Рукопашной» и игнорирует свойство Невидимость.

АТАКУЮЩИЕ СПЕЦ. ЭФФЕКТЫ

Автоматический эффект. Специальное свойство оружия, в описании которого указано «цель поражена» применяется в том случае, если бросок на атаку прошел успешно. Для зонального оружия, все модели в Зоне Поражения считаются пораженными.

Критический эффект. Специальное свойство оружия с указанием «критическое поражение» применяется в том случае, если бросок на атаку прошел успешно и на любых двух кубиках выпали одинаковые цифры. Все модели в Зоне Поражения считаются пораженными с критическим эффектом.

Продолжительный эффект. Некоторое оружие наносит цели Продолжительный эффект в том случае, если произошло поражение или критическое поражение. Продолжительный эффект срабатывает не

сразу, а имеет шанс воздействовать на модель в следующем ходу. Расчет Продолжительного эффекта на вашей модели, происходит в вашу Фазу Поддержки. Бросьте 1Д6. Если выпало 1 или 2, эффект немедленно снимается, без нанесения повреждений. Если выпало от 3 до 6, эффект остается в игре и модель получает повреждение, описанное в свойствах этого специального эффекта. Коррозия наносит 1 единицу повреждения, Огонь – бросок на повреждение с POW 12.

Нокдаун. Некоторые специальные атаки или правила, могут заставить модель упасть в нокдаун. Модель в нокдауне не может: двигаться, совершать действия, атаковать, использовать магию, транслировать заклинания, использовать Героическую Способность. Модель не имеет дистанции ближнего боя. Модель не связана рукопашным боем и не связывает никого сама. Все ближние атаки по модели попадают автоматически. Для дальних и магических атак считается, что модель имеет DEF 5. Упавшая в нокдаун модель не блокирует Линию Видимости и не может быть протаранена.

В начале следующей своей активации модель может подняться. Однако, если модель упала в нокдаун в свой ход, даже если она не успела активироваться, подняться она сможет только в следующем своем ходу. Чтобы встать, модель должна отказаться либо от движения, либо от действий. Модель, отказавшаяся от движения, может совершать действие, за исключением атак, которые требуют передвижения, таких как Таран. Модель, которая отказалась от действий, может двигаться, за исключением Бега или Нападения. Вставшая модель перестает считаться лежащей в нокдауне.

Оцепенение. Модель, получившая Оцепенение не может быть активирована. Модель не имеет дистанции ближнего боя. Модель не связана рукопашным боем и не связывает никого сама. Модель в Оцепенении не может: двигаться, совершать действия, атаковать, использовать магию, использовать Героическую Способность. Все ближние атаки автоматически считаются удачными. Для дальних и магических атак считается, что модель имеет DEF 5.

БОЕВЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

БРОСОК НА ПОВРЕЖДЕНИЕ

Дальние и магические атаки имеют бросок на повреждение в виде: 2Д6 + POW. Ближние атаки прибавляют к этому броску STR атакующей модели. Усиленный бросок делается с одним добавочным кубиком. Каждое очко повреждения, свыше параметра ARM цели, зачеркивает одну клетку таблицы повреждений.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ВОРКАСТЕРА

Поврежденные клетки в таблице зачеркиваются слева направо. После зачеркивания последней клетки –

модель убирается со стола. Потеряв воркастера, его ворджеки тут же останавливаются, поэтому, чтобы выиграть игру – убейте воркастера противника!

ПОВРЕЖДЕНИЯ ВОРДЖЕКА

Когда повреждение получает ворджек, атакующий игрок кидает 1Д6, чтобы определить, в какой колонке таблицы будут зачеркиваться клетки. Клетки зачеркиваются сверху вниз, начиная с верхней не зачеркнутой клетки. Если эта колонка оказывается заполненной, свободные клетки продолжают зачеркивать в следующей колонке справа. Когда заканчивается 6-я колонка, переходят к 1-ой (или следующей за ней, где есть свободные клетки). Так продолжается до тех пор, пока есть свободные, не зачеркнутые клетки.

СЛОМАННЫЕ СИСТЕМЫ

Некоторые клетки в таблице повреждений ворджека отмечены буквами – они обозначают жизненно важные системы. Когда зачеркнуты все клетки одной системы, считается, что система сломана. Отметьте букву сломанной системы под таблицей повреждений.

A – Передатчик Магии (Arc Node): модель со сломанным передатчиком не может больше им пользоваться.

C – Кортекс (Cortex): модель потерявшая кортекс, немедленно теряет все очки Концентрации и не может больше их получать. Она не может их тратить никаким образом.

M – Двигатель (Movement). У модели становится DEF 7 и она не может бежать или Нападать. Если поломка происходит во время передвижения, как часть Нападения или Тарана, то движение моментально прекращается и активация модели заканчивается.

L,R или H – левая рука (Left), правая рука (Right) или голова (Head). Оружие ворджека располагается в руках или голове, местоположение указано под иконками типа оружия. Если повреждены рука или голова, то оружие, помещенное в этой части тела теряет один кубик для бросков на попадание и повреждение. Кроме того, пропадает возможность использовать специальные атаки этим оружием. Если место расположения оружия не указано («-»), то оно не может быть сломано.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВОРДЖЕКА

Когда заполняются все клетки таблицы – ворджек убирается с поля.

ЗАКЛИНАНИЯ

Воркастер может использовать свою магию, чтобы помочь своим войскам или навредить противнику.

ПАРАМЕТРЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Карточка воркастера содержит полное описание его заклинаний, включая следующие характеристики:

COST – Focus Cost: количество очков Концентрации, которые воркастер должен потратить, чтобы сотворить это заклинание.

RNG – Range: максимальная дальность действия, в дюймах. Если написано **SELF** - это заклинание действует только на воркастера.

AOE – Area of Effect: диаметр в дюймах зоны поражения заклинания. Если написано **CTRL** то заклинание действует на все модели, в зоне контроля воркастера.

POW – Power: базовое повреждение, которое наносит заклинание.

UP – Upkeep: показывает, может ли быть это заклинание продлено на следующий ход. См.далее.

OFF – Offensive: Показывает, является ли это заклинание Атакующим. См.далее.

Продолжительные заклинания. Действие некоторых заклинаний может быть продлено на следующий ход. Для этого, в Фазу Контроля, воркастер должен заплатить одно очко Концентрации за продление одного заклинания. Не продлённое заклинание, немедленно пропадает. Воркастер может поддерживать несколько продолжительных заклинаний одновременно, но только если они разного типа. На модели может висеть только одно продолжительное заклинание противника и одно дружественное продолжительное заклинание. Наложение нового продолжительного заклинания – своего или противника – снимает уже висящее заклинание с модели.

Атакующие заклинания. Для применения атакующего заклинания, воркастер должен сделать бросок магической атаки. Он выглядит так: 2Д6 + FOCUS. Для магической атаки требуется Линия Видимости до цели. Атака может получить пенальти «Цель-в-Рукопашной» и может быть усилена. Измерение расстояния производится после объявления атаки и цели. Если расстояние до цели больше, чем значение RNG заклинания – атака автоматически провалилась.

Передача магии. Воркастер может транслировать заклинания через своих ворджеков, если они оборудованы магическим передатчиком (arc node). Такие ворджеки называются проводниками. Проводники становятся источниками магии, поэтому дальность действия заклинания до цели измеряется от них. Для передачи заклинания проводник должен находиться в контр.зоне и иметь Линию Видимости на цель. Воркастеру Линия Видимости на цель или проводника не нужна. Процесс передачи заклинания – пассивный эффект, который не оказывает влияния на активацию проводника. Очки Концентрации, переданные ворджеку-проводнику, никак не влияют на передаваемое заклинание. Ворджек, связанный рукопашным боем, не может передавать заклинания. Оцепенение позволяет проводнику передаче магии, нокдаун – нет.

НЕИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕРМИНЫ

Некоторые карточки содержат игровые термины, которые не описаны в данных правилах и не применяются при игре с «Сокращенными Правилами». Просто не обращайтесь на них внимания.

Заклинание **Influence** – заклинание воркастера Deneghra, из боевой группы Крикса.

Эффекты, которые связаны с игровым ландшафтом – **concealment, obstacle, obstruction, rough terrain, terrain.**

Правила для пехоты – **unit, warrior, impact attack.**

Термины игры HORDES – **animi, fury.**