



WARHAMMER
40,000

HEROES
OF

BLACK REACH™

RULES



It is the 41st Millennium. For more than a hundred centuries, The Emperor has sat immobile on the Golden Throne of Earth. He is the Master of Mankind by the will of the gods, and master of a million worlds by the might of his inexhaustible armies. He is a rotting carcass writhing invisibly with power from the Dark Age of Technology. He is the Carrion Lord of the Imperium for whom a thousand souls are sacrificed every day, so that he may never truly die.

Yet even in his deathless state, the Emperor continues his eternal vigilance. Mighty battlefleets cross the daemon-infested miasma of the Warp, the only route between distant stars, their way lit by the Astronomican, the psychic manifestation of the Emperor's will. Vast armies give battle in his name on uncounted worlds. Greatest amongst his soldiers are the Adeptus Astartes, the Space Marines, bio-engineered super-warriors. Their comrades in arms are legion: the Imperial Guard and countless planetary defence forces, the ever vigilant Inquisition and the Tech-Priests of the Adeptus Mechanicus to name only a few. But for all their multitudes, they are barely enough to hold off the ever-present threat from aliens, heretics, mutants - and worse.

To be a man in such times is to be one amongst untold billions. It is to live in the cruelest and most bloody regime imaginable. These are the tales of those times. Forget the power of technology and science, for so much has been forgotten, never to be re-learned. Forget the promise of progress and understanding, for in the grim dark future there is only war. There is no peace amongst the stars, only an eternity of carnage and slaughter, and the laughter of thirsting gods.



GAME OVERVIEW

In *Heroes of Black Reach*, you take command of a detachment of humanity's finest warriors—the Ultramarines of the Adeptus Astartes—or a mob of battle-hungry Orks in bitter no-holds-barred firefights. The scenario you choose will determine what forces you have at your command, as well as your objectives—what you have to do to claim victory!

The action is fought on a battlefield made of one or more Terrain Boards, which depicts the *Terrain Elements* that your warriors must contend with during the fight.

Your forces are represented on the battlefield by Unit counters. Each counter shows all of the information you need to use that Unit in the game: its *Combat Value*, *Defence Value*, *Movement Value*, and any Special Abilities the Unit can use.

To help you build and organize your forces, *Heroes of Black Reach* uses a system of *Recruitment Tiles* and Recruitment Options. During the game, these help you keep track of your forces and their abilities—and record when they have reached their Breaking Point!

During each Game Turn, you will secretly use your Order Tokens to determine which of your Units you will command to take actions, and the order in which they will act.

Each of these Units may take a *Movement Action*—to maneuver into a better position or claim an objective—or attack your enemies by taking a *Firing Action*.

You and your opponent will alternate, taking turns to activate one Unit at a time. Once all of your Order Tokens have been activated, the rest of your forces will have a chance to maneuver. Then you will prepare for the next Game Turn.

But *Heroes of Black Reach* is not just a game of tactical battles. As befits the tortured battlefields of the 41st Millennium, it is also a game of heroic action. In addition to stalwart warriors and mighty engines of war, you will also command brave Characters, cunning leaders with their own skills and talents, or perhaps mysterious Psykers with eldritch and unfathomable Psychic Powers. The whims of the gods of war are represented by Action Cards, which can give you just the edge you need, or turn the tide of battle with a well-timed stratagem.

In the end, the commander who can best lead his troops to complete their mission objectives will be the victor. So read on, brave warrior, and prepare to face the crucible of war.

If you dare...



ГЛАВА 1

ОБЗОР ИГРЫ

3

ГЛАВА 2

ГОТОВЫ? ПОГНАЛИ!

4

Фаза приказа

4

Фаза действия

5

Фаза снабжения

10

ГЛАВА 3

ПОЛЕ БОЯ

11

ГЛАВА 4

ЮНИТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

12

юниты

12

движения

14

стрельба

14

штурм

17

защиты

20

командные

20

психические

21

другие

21

ГЛАВА 5

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

22

ГЛАВА 6

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТА

23

ГЛАВА 7

НАЙМ

23

планшеты найма

23

планшеты поддержки

24

характеры

24

командные планшеты

24

планшеты авиации

24

улучшения

24

ГЛАВА 8

ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ

27

ГЛАВА 9

СЛОВАРЬ

30

ГОТОВЫ? ПОГАЛИ!

HEROES OF BLACK REACH состоит из игровых раундов. Каждый игровой раунд состоит из трех фаз:

- 1) **Фаза Приказов** — где вы назначаете маркеры приказа своим юнитам.
- 2) **Фаза Активации** — когда юниты с маркерами приказа перемещаются или атакуют.
- 3) **Фаза Снабжения** — где другие юниты могут двигаться и вы готовитесь к следующему ходу игры.

В конце **Фазы Снабжения** проверьте, выиграла ли какая нибудь из сторон или вышло ли время сценария. Если нет, начинайте следующий раунд игры.

ИНИЦИАТИВА

Каждый игровой раунд, один игрок будет иметь инициативу на этот раунд. На это указывает маркер инициативы рядом с номером текущего раунда на дорожке счетчика раунда. Игрок с инициативой действует первым во время каждой фазы игры. В конце раунда инициатива переходит на другую сторону.

ФАЗА ПРИКАЗОВ

ЭТАПЫ ФАЗЫ ПРИКАЗОВ

На этапе фазы приказа оба игрока назначают своим юнитам маркеры приказа. Только юниты у которых есть маркеры приказов, смогут перемещаться и атаковать во время фазы активации (у других юнитов будет возможность действовать во время фазы снабжения, поэтому не волнуйтесь).

Фаза приказа состоит из четырех шагов:

- 1) Разыграть эффект
- 2) Взять маркер приказа
- 3) Назначение маркеров приказа
- 4) Разыграть эффект

Шаг 1 — Разыграть эффект, возникающих в начале фазы приказа

Некоторые эффекты в игре разыгрываются в начале фазы приказа. Первое, что вы должны сделать каждый раунд игры, это разыграть эти эффекты, в следующем порядке:

- 1) Особые способности (см. с. 14)
- 2) Карты действия (см. с.22)
- 3) Опции найма (см. с.24)
- 4) Специальные эффекты сценария

Шаг 2 — Возьмите маркеры приказов

Каждый раунд игры, вы получаете пронумерованные маркеры приказов, равный количеству звезд приказа на ваших юнитах, планшетах найма и улучшений. Подсчитайте количество звезд приказа, которые у вас есть и возьмите столько же маркеров приказа. Убедитесь, что вы берете маркеры приказа с наименьшими значениями.



Этот моб орков имеет 4 звезды приказов, поэтому они получают 4 пронумерованных жетона приказов. Четыре юнита орков смогут действовать в фазе активации.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, когда звезда приказа изображена рядом с Юнитом и с планшетом найма — это напоминание об особой способности этого юнита. Он не считается дополнительной звездой приказа.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Если у вас нет никаких пронумерованных или специальных маркеров для назначения вашим юнитам на данный момент, вы немедленно проигрываете!

ПОТЕРЯ МАРКЕРОВ...

Если вы потеряли юнита, у которого есть звезда приказа, вы так же потеряете свой маркер приказа для остальной части игры, начиная с начала следующей фазы приказа (вы не потеряете их во время текущего хода).



Как показано здесь, Босс мобов предоставляет 2 маркера приказа своему мобу (один из за его специальной способности и один из за опции Босс). Если Босс мобов будет уничтожен, игрок орка получит только 2 маркера приказа с последующего раунда вместо 4.

Шаг 3—Назначение маркеров приказа

Во-первых, игрок, у которого есть инициатива, размещает все свои маркеры приказа на юнитов своей армии, затем его противник делает то же самое. Во время фазы активации только юниты, имеющие пронумерованный или специальный маркер приказа могут выполнять действия. Юниты у которых нет маркера приказа или имеющие блеф-маркеры приказов могут выполнить действие перемещение во время фазы снабжения (если у него нет активированного маркера – см .с.23).

Решите, какими юнитами вы хотите назначить маркеры приказов и поместите на них маркеры, что бы вы могли увидеть число, а ваш противник не мог. Будьте внимательней с тем, какой номер вы назначаете каждому юниту – они будут выполнять свои действия по порядку номеров.

ВНИМАНИЕ: Юнит никогда не может иметь больше чем один маркер приказа одновременно.

Блеф-маркер приказа

Ультромарины могут получить блеф-маркер приказа, взяв блеф улучшение. Блеф-маркер приказа выглядит так же как пронумерованный маркер приказа , но он показывает “?” на переднем плане. Если у вас есть блеф-маркер приказа, вы размещаете его так же, как и пронумерованные маркеры, в то же время. Но блеф-маркер приказа не дает возможность активировать юнит. Его цель состоит в том в том, что бы обмануть противника.

Специальный маркер приказа

Ультромарины могут получить специальный маркер приказа, если они возьмут улучшение - план битвы (доступный в расширении усиления ультромаринов).

Специальный маркер приказа помещается на юнит точно так же, как пронумерованный маркер приказа, в то же время, но он не активируется в числовом порядке. Вместо этого он может быть активирован до или после любого маркера приказа (в том числе пред маркером приказа 1, что делает его приказом 0)

Однако, его нельзя использовать для прерывания другой активации. Если оба игрока хотят активировать специальный маркер приказа одновременно, то игрок, у которого есть инициатива, сначала раскрывает и активирует свой специальный маркер приказа, а затем его оппонент.

ОГРАНИЧЕНИЕ МАРКЕРОВ ПРИКАЗА

У вас никогда не может быть больше 10 маркеров приказа, считая пронумерованные, специальные и блеф-маркеры приказа

Шаг 4 — Разыгрывание эффектов, возникающих в конце фазы приказа

Некоторые эффекты в игре разыгрываются в конце фазы приказа. После размещения всех маркеров приказа необходимо разыграть эти эффекты в следующем порядке:

- 1) Специальные способности
- 2) Карты действия
- 3) Улучшения
- 4) Непрерывные психологические силы (см. с.27)
- 5) Специфические эффекты сценария

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Во время фазы активации игроки по очереди активируют свои юниты и предпринимают действия. Обычно только юниты, отмеченные пронумерованным или специальным маркером приказа, могут совершать действия на ютом этапе, но некоторые карты действия и специальные способности могут позволить юниту действовать вне очереди.

Игрок имеющий инициативу ходит первым.

Игрок с инициативой начинает фазу раскрывая свой маркер приказа № 1. Затем юнит с этим маркером может предпринять действие.

ВНИМАНИЕ: Не забудьте принять во внимание любые специальные маркеры приказа, которые вы назначили юнитам.

Когда действие активированного юнита завершено, другой игрок вскрывает свой маркер приказа № 1 и выполняет действие с этим юнитом. Игроки продолжают по очереди активировать свои пронумерованные маркеры приказа и выполнять действия, пока все юниты с маркерами пронумерованного или специального приказа не будут активированы. Оставьте маркеры приказа рядом с юнитами, на которых они были, что бы вы могли вспомнить, какие юниты были активированы в этой фазе (что бы отличить их от тех, которые могут действовать в фазе снабжения).

Если у вас закончились пронумерованные или специальные маркеры приказа, то ваш противник продолжает активировать свои юниты (по порядку). Если вам пришлось отказаться от маркера приказа до его активации (поскольку юнит был уничтожен или он получил маркер активации), вы все равно должны раскрыть маркер, когда произойдет активация этого юнита. Однако ничего не происходит и ваш противник получает возможность активировать свой следующий пронумерованный маркер приказа.

АКТИВАЦИЯ ЮНИТОВ

Юнит может выбрать одну из двух видов активации:

- действие движения, или
- действие стрельбы,

Вы так же можете заставить свой юнит ничего не делать, но он не сможет действовать в следующем раунде.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЕ

Когда юнит принимает действие движения, он может продвинуться на число квадратов соответствующий значению движения.

Юниты могут двигаться по диагонали.



Два юнита не могут занимать одну и ту же область в конце фазы движения.

Рельеф и движение

Некоторые элементы рельефа влияют на движение. Они описаны в главе 3: поле битвы.



Штрафы связанные с подавленными маркерами (см. с.23)

Каждый маркер наносит штраф -2 на значение движения единицы. Если это значение падает до нуля или меньше, юнит обездвижен.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕХОТНЫХ ЮНИТОВ

Пехотный юнит не может перемещаться через вражеские пехотные юниты или через дружественную или вражескую технику.

Пехотные юниты могут перемещаться через союзные пехотные юниты до тех пор, пока они не разделяют один и тот же квадрат в конце действия движения.



ВНИМАНИЕ: пехотный юнит может изменить свою лицевую сторону в начале или в конце действия движения, даже если это движение X или O (см. изменения состояния).



X Значение передвижения

Если юнит имеет значение перемещения X, он не может двигаться. Он также не может использовать бонусы для действия движения. Если он должен сделать вынужденный шаг, он будет уничтожен.

Юнит со значением X может по-прежнему изменять направление лицевой стороны, но это считается действием движения (называется "движение X")

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

Как техника движется варьируется в зависимости от того, сколько квадратов занимает юнит:

Перемещение 1-квдратной техники

Техника, занимающее один квадрат (например, Дредноут), движется как пехотный юнит (хотя элементы местности могут оказывать различное влияние на технику, см с.11). Он так же может изменить свою лицевую сторону во время движения, так же как пехота.

Техника, занимающее один квадрат, может завершить свое движение (включая движение O) по диагонали под углом 45°, при этом юнит находится в центре квадрата. Это особенно полезно для юнитов с ограниченным углом стрельбы (см. с.16).



Перемещение 2-квдратной техники

При перемещении двух-квдратной техники вперед посчитайте количество квадратов, перемещаемых от передней части юнита.

Если вы хотите двигаться назад, посчитайте количество клеток с задней стороны юнита. Движение вперед и назад можно совместить в одиночном действии движения.



Техника может так же поворачиваться на месте, не двигаясь ни вперед, ни назад, сохраняя переднюю или заднюю часть в одном и том же квадрате. Каждый поворот на 45° стоит один квадрат движения.

Техника может совершать или заканчивать движение по диагонали, даже если два квадрата по обе стороны от него непроходимы (см. с.11).



Если техника завершает свое движение в диагональном положении, оно по-прежнему занимает только два квадрата. В этом случае тайлы юнитов могут перекрываться.



Перемещение 4-квдратной техники

Для того что бы 4-х квадратная техника могла двигаться, все квадраты которые он покрывает во время и в конце своего движения, должны быть свободными. Кроме того движение каждой части юнита, взято индивидуально, должно быть свободным. Диагональные движения запрещены, но техника может двигаться вперед и назад как 2-х квадратная техника. Во время своего движения можно повернуть без движения по цене одного квадрата на 90°.



ВЫНУЖДЕННЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Некоторые ситуации или карты действия могут заставить юнит двигаться.

Это называется вынужденным движением.

В отличие от обычного движения, вынужденное движение не вызывают специальных действий, связанных с движением, таких как Овервоч (см. с.16) Если юнит с активной стороной вверх (см. “изменение состояния” с.14) вынужден двигаться, сначала он переворачивается на неактивную сторону.

Если юнит вынужден двигаться с поля или в непроходимый элемент местности, он уничтожается (см. с.11)

Наезд на пехоту

Когда техника движется, он может проехать через квадрат, который содержит союзную или вражескую пехоту. Если техника завершает свое движение на квадрате, занятой пехотным юнитом, пехотный юнит должен сделать вынужденный переход на соседний незанятый квадрат по выбору его владельца. Он так же получает подавленный маркер.



Если нет соседнего незанятого квадрата для перемещения пехоты – все они заняты, непроходимы, требуют перемещения через зону контроля противника (см. следующую колонку) или это край поля, например или он не имеет значения перемещения (о или X), пехотный юнит немедленно уничтожается.

Уничтожение обломков

Если тяжелая техника входит в квадрат, который имеет тайл крушения, он немедленно наносит 1 очко разрушения к обломкам (см. 15). Если он перемещается через несколько квадратов, занятых тайлами крушения, он сразу же наносит 2 очка разрушения.

ВНИМАНИЕ: некоторые тайлы крушения запрещают любому подразделению (пехоте или технике) входить в квадраты, которые они занимают.

Специальные способности движения

Некоторые специальные способности могут изменять действие движения, эти два в частности:

- Специальная способность штурм – позволяет вам попытаться перейти в квадрат, занятый вражеским юнитом, что бы начать нападение.
- Специальная способность огонь на ходу – позволяет выполнить действие стрельбы в начале, во время или в конце вашего действия передвижения.

Вы можете найти подробную информацию в «главе 4: юниты и способности юнитов.»

ЗОНА КОНТРОЛЯ

Все юниты имеют Зону Контроля (или ЗК) над квадратами вокруг него, квадраты имеют четкую или ограниченную линию видимости с этим квадратом (см. Линия видимости, с. 8). Если квадрат непроходим для этого юнита, этот квадрат не является частью ЗК.



На этом примере, механическое устройство непроходимо, поэтому нижнее левое пространство не является частью ЗК для Shootas.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: юнит может попытаться пройти через вражескую ЗК, что бы войти в квадрат занятый противником, но только если у него есть специальная способность штурм. (см. с.17)



ЗК и движение: разрешенные движения – синие, запрещенные – красные.

Легкая и тяжелая техника так же имеют ЗК, однако их ЗК не оказывает никакого влияния на передвижение вражеских юнитов. Поэтому вражеские юниты могут свободно перемещаться по квадратам, прилегающий к любой технике. В отличие от пехотных юнитов, техника не придерживается правилу ЗК пехотных юнитов.



Штрафы, связанные с маркерами подавления (см с.23)

Подавленные пехотные юниты не имеют ЗК.

ДЕЙСТВИЯ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Активированный юнит, который не движется, может предпринять огневое действие. Что бы атаковать, юнит должен удовлетворять четырем условиям:

- тип атаки
- линия видимости
- дальность
- сектор стрельбы

ТИП АТАКИ

Каждый юнит имеет одно или несколько боевых значений. Юнит может атаковать только в том случае, если боевое значение имеет такой же цвет, что и значение защиты цели. Значени «X» означает, что данный юнит не может вести огонь по юниту с защитной этого цвета. Например, пехотные юниты имеют желтое защитное значение, поэтому юниты должны использовать желтое боевое значение для атаки на них. Если желтые боевые значения юнита отмечено «X», этот юнит вообще не может атаковать пехотные юниты.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Юнит нуждается в четкой или ограниченной линии видимости (или ЛВ), что бы атаковать цель. Что бы проверить, возможен ли выстрел, проведите воображаемую прямую линию от центра атаки квадрата юнита к центру квадрата цели:

- четкая ЛВ – которая не пересекает никаких препятствий. (см. с.11).

- ограниченная ЛВ- которая проходит через один или несколько препятствий, которые не блокируют линию видимости, но которые обеспечивают укрытие, например стены (см. с.11).

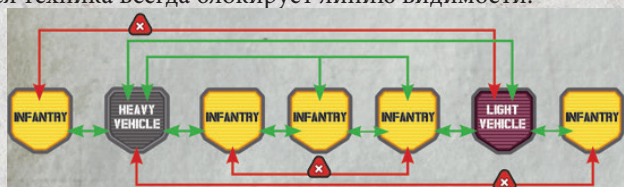
В дополнение к действиям стрельбы, линия видимости используется для других ситуации, например некоторые специальные способности, которые разберем позже.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия – это все, что может блокировать или ограничивать линию видимости:

Пехотные юниты блокируют линию видимости, если огневая единица и цель являются пехотными юнитами.

Вся техника всегда блокирует линию видимости.



Эффект различных типов юнитов на линию видимости: юниты, соединенные зелеными стрелками, могут стрелять друг в друга, а юниты, соединенные красными стрелками, не могут.

Элементы местности отмеченные этим символом полностью блокируют линию видимостью. Вы не можете стрелять в противника, если есть какие либо элементы местности этого типа между двумя еденицами.

Каждый квадрат, отмеченный этим символом ограничивает линию видимости, которая проходит через него (даже частично). Для каждого квадрата, который ограничивает линию видимости, вычитайте значение, нарисованное на символе, из конечного результата броска атакующего (вместо напрямую из боевого значения еденицы). Эти штрафы носят кумулятивный характер.

ВНИМАНИЕ: не учитывайте квадрат, в котором находится стреляющий отряд или квадрат, занятый целью при проверки линии видимости и ограничении местности.

Во всех других случаях, если юнит находится в линии видимости другого юнита, оба юнита могут видеть друг друга.



Линия видимости техники

Когда техника занимает два или больше квадратов, вы можете проводить линию видимости от центра любого квадрата, занятой техники или любой точкой между ними. Аналогично, когда целью является техника, противник может атаковать в любой квадрат, занимаемой техникой или любой точкой между ними.



Дальность

Большинство видов оружия не имеет предела дальности (хотя см. «ограничения диапазона» с.16). Но любой выстрел длиной более 7 квадратов считается дальним диапазоном и имеет штраф -2 к конечному результату броска кубика.

При подсчете количества квадратов к цели, вы можете использовать диагонали. Всегда нужно считать кратчайший путь. Не считайте квадраты в котором находится стреляющий юнит.



ВНИМАНИЕ: если ЛВ начерчена к центру техники, которая занимает более одного квадрата, находится под сомнением, разногласия решают путем отслеживания кратчайшего возможной линии видимости.

СЕКТОР СТРЕЛЬБЫ

Юнит может стрелять только по той цели, которая находится внутри сектора стрельбы юнита. Если неуказанно иное (специальной способностью), все юниты имеют сектор стрельбы 360°. Некоторые юниты (обычно тяжелое вооружение) имеют ограниченный сектор обстрела. (см с.16).

ВНИМАНИЕ: Сектор стрельбы и ЛВ это две разные вещи: сектор стрельбы применяется только к стрельбе – юнит может видеть во всех направлениях, но стрелять только там, куда направлено оружие!

Альтернативные действия огня

Некоторые специальные способности, опции найма и карты действия могут менять действия стрельбы или могут использовать вместо действия стрельбы.

Это называется «принятие альтернативного огневого действия». Если не указано иное, альтернативное действие стрельбы не использует специальные способности или боевое значение, нарисованную на тайле юнита. Вместо этого он использует только значение способности, которая предоставила альтернативное действие стрельбы. Специальные способности, которые вызывают действия стрельбы, так же могут быть использованы что бы запустить альтернативные действия стрельбы.

Оружие техники

Техника, которая имеет более одного оружия может использовать каждое из них каждый раз когда принимает огневое действие. Ваша техника может стрелять из своего оружия по тем же или другим единицам, как вы хотите. Если техника стреляет более чем одним оружием, атаки не разрешаются одновременно: вы можете увидеть результат каждой атаки, прежде чем объявить следующую. Если техника использует специальную способность огонь на ходу, то сможет совершать атаки во время движения (см. с.15), вы можете только из оружия, которое имеет специальную способность огонь на ходу. Как правило, оружие поддержки, такое как тяжелые болтеры, будут иметь эту способность, в то время как более крупное оружие, такое как лазерные пушки - нет!

РАЗРЕШЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СТРЕЛЬБЫ

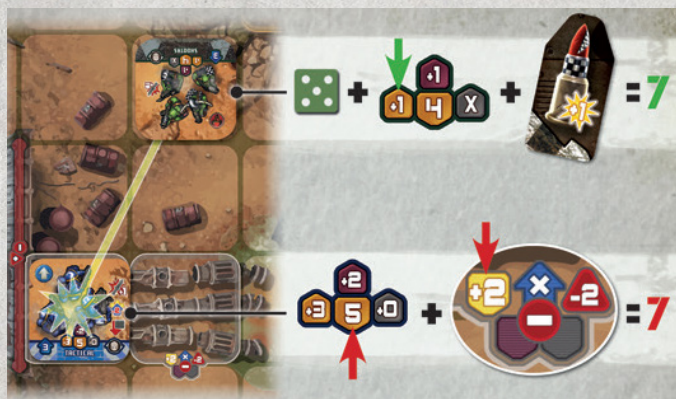
Что бы разрешить действия стрельбы, бросьте 1 кубик и добавьте число на кубике с боевым значением атакующего юнита (с тем же цветом, что и значение защиты цели). Затем добавьте любые бонусы, которые принимаются перед вычитанием штрафов.

Штрафы связанные с жетоном подавления (см. с.23)



Каждый маркер подавления на юните наносит штраф -2 всем значениям кубика урона, включая действие стрельбы.

Если конечный результат равен или превышает значение защиты цели, то цель получает попадание.



Юнит орка выполняет действие стрельбы и бросает кубик со значением «5». Он добавляет свое желтое значение (+1) и бонус (+1) от жетона боеприпаса, получается «7». Юнит ультромарин имеет значение защиты «5» и он расположен в элементе местности дающий бонус защиты +2. В общей сложности «7». Поскольку общее число атаки орка равно общей защите ультромарина, есть попадание.

Эффекты от попадания



Если цель с этим символом поражена, этот юнит уничтожается и убирается из игры.



Если цель с этим символом поражен, то тайл юнита переворачивается. Если целью является пехотный юнит, он не уничтожается.

Если легкая техника поражена, она уничтожена. Тайл юнита переворачивается и становится элементом местности крушения.

При попадании в тяжелую технику, необходимо определить, какая часть техники была повреждена, пометить место жетоном попадания (см. с.10, «попадание в тяжелую технику»)

Двойное попадание

Если результат броска боевого кубика (включая бонусы) равен или превышает удвоенное значение обороны цели (включая любые бонусы), цель немедленно уничтожается (включая тяжелые транспортные средства).

Уничтоженные юниты

Когда пехотные юниты уничтожаются, они удаляются с игрового поля. Поместите уничтоженные юниты на соответствующий планшет найма.

Когда техника (легкая и тяжелая) разрушается, она не снимается с игрового поля (за исключением случаев, когда она не имеет сторону крушения). Вместо этого тайл юнита переворачивается и он становится крушением. Крушение считается элементом местности (см. с.11). Крушение может быть удалено с поля, если ему нанесено достаточно очков урона (см. с.15).



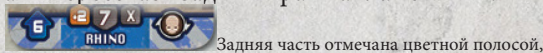
Когда юнит уничтожается, это может разрушить боевую группу, частью которой он является. Если общее количество тайлов единиц, показанных на планшете найма, которые были уничтожены, равно или выше числу разрушения на этой плитке, то боевая группа сломлена (если внутри символа числу разрушения не отображен номер, то он равен 1 юниту). Переверните планшет найма на сломленную сторону. (см. «глава 7 набор»).

СТРЕЛБА ПО ТЕХНИКЕ

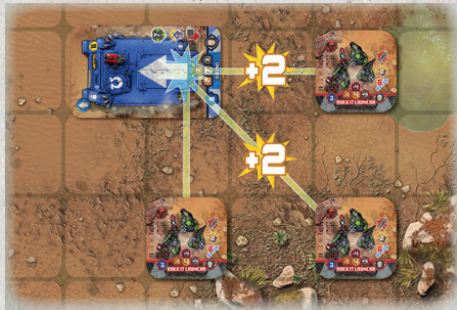
Существует ряд специальных правил, которые применяются всякий раз, когда вы используете действие стрельбы для атаки техники:

Атака сзади (Тяжелая техника)

Выстрелы нацеленные на тяжелую технику (но не на легкую), получают бонус +2 к броску атаки, если Линия видимости для атаки пересекает задний край тайла техники.



Задняя часть отмечена цветной полосой,



под изображением техники на тайле.

Повреждение тяжелой техники

Когда вы нанесли урон тяжелой технике, она автоматический не уничтожается. Вместо этого, вы должны бросить кубик, что бы увидеть какая часть техники повреждена в результате атаки.

Что бы определить место повреждения тяжелой техники, атакующий кидает один кубик и помещает маркер повреждения, который соответствует значению кубика.

Существуют четыре маркера повреждения. Цвет символа повреждения на тайле улучшения тяжелой техники указывает какой набор необходимо использовать при повреждении техники.



Эффекты повреждения техники обозначаются на маркере повреждения:



КОЛЕСА: Техника не может выполнять какие-либо действия движения для остальной части игры. Если она двигалась, она немедленно останавливается.



КОРПУС: Положите два маркера подавления на технику в дополнение к отметки повреждения. Если автомобиль двигался, он немедленно останавливается.

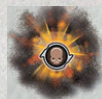


ВТОРИЧНОЕ ОРУЖЬЕ УНИЧТОЖЕНО (желтый контур): Техника не может стрелять из своего вторичного оружия (оружии) до конца игры.



ОСНОВНОЕ ОРУЖЬЕ УНИЧТОЖЕНО (красный контур):

Техника не может стрелять из своего основного оружия до конца игры. Некоторая тяжелая техника имеет больше одного основного оружия. Число написанное в символе, соответствует основному оружию с тем же номером.



ВЗРЫВ!: Техника уничтожена. Переверните тайл: он стал разрушенным.

Если техника получает второй маркер повреждения того же рода, техника уничтожается.

Если техника получает двойное попадание (см. выше), техника автоматический уничтожается.

ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

На этом этапе юниты, не получившие маркер приказа (не считая блеф-маркера) и не имеющие активированного маркера, могут совершать действие движение. Некоторые специальные возможности или другие эффекты могут даже позволить им совершать другие действия. Затем игроки готовятся к следующему раунду.

Абсолютное правило фазы снабжения состоит в том, что на этой фазе не может быть никаких огневых действий или каких-либо нападении! Фаза снабжения позволяет только юнитам, которые еще не ходили, выполнить одно действие движения.

ШАГИ ФАЗЫ СНАБЖЕНИЯ

1 - Устраните эффекты, возникающие в начале фазы снабжения, в следующем порядке:

- Специальные способности
- Карты действия
- Улучшения
- Специфический эффект сценария

2 - Сбросьте блеф-маркер приказа

3 - Игрок, который имеет инициативу первым должен выполнить следующие действия в указанном порядке:

- сделать действие движения (см. с.5) с любимыми юнитами или всеми юнитами, которые не имеют маркера приказа или активированного маркера.

Как только этот игрок все сделал, соперник делает то же самое.

4 - Сбросьте один (и только один) жетон подавления с каждого юнита.

5 - Разыграйте влияния которые происходят в конце фазы снабжения в следующем порядке:

- Специальные способности
- Карты действия
- Улучшения
- Специфический эффект сценария

6 - Сбросьте столько карт действия, сколько хотите, затем доберите, пока не достигните максимального количество карт на руке, как указано в сценарии.

7 - Игрок, у которого была инициатива в этой игре, перемещает свой маркер вниз к первой пустой ячейке ниже маркера противника.

ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ К НОВОМУ РАУНДУ!

ПОЛЯ БОЯ

Природа поля боя является ключевым элементом вашей стратегии, влияющим как на движение, так и на бой. Поле боя создается с использованием комбинации тайлов местности как показано в сценарии. Все на поле боя, что оказывает влияние на боевые действия, такие как камни, называются элементами местности.

Большие тайлы местности показывают большие участки поля боя. Комбинируя тайлы местности по-разному, можно создать самые разнообразные условия операции. Маленькие тайлы местности могут быть использованы для изменения рельефа поля, создавая еще более разнообразные поля битвы для вас. Тайлы местности, такие как здания, заросли или оборонительные позиции, могут оказать тактическое влияние на игру.

Каждый элемент местности включает в себя один или несколько квадратов, окруженных цветной границей, а также может быть идентифицирован набором символов, которые суммируют его эффекты. Влияние элемента рельефа распространяется на все квадраты или межклеточное пространство (на пересечении четырех квадратов), которые составляют элемент местности. Чтобы получить какие-либо бонусы от элемента местности, юнит должен быть полностью внутри этого элемента местности.

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Здесь будут объяснены эффекты каждого символа, а также то, как они определяют различные элементы местности и специальные правила для каждого типа.



БАРИКАДЫ

Юнит который вовлекает другую единицу в нападение, пересекая этот элемент местности, получает штраф за свои броски штурмовых кубиков, равные значению, показанному в символе.



БОНУСЫ ЗАЩИТЫ

Любой юнит в этом элементе местности получает бонус, если цвет типа значения защиты юнита совпадает с цветом символа элемента местности.

Добавьте бонус, напечатанный в символе, к значению защиты юнита.



ТРУДНЫЙ ПРОХОД

Как только юнит перемещается в этот элемент местности или внутри него, он должен немедленно прекратить свое движение.

Для того, чтобы двигаться через трудную зону прохода, юниты могут перемещать только один квадрат за раз, заканчивая свой ход после каждого.



Юниты, занимающие более одного квадрата, больше не зависят от элементов местности с трудным проходом, как только передняя часть тайла (или задняя, если он двигается назад) больше не находится в элементе местности.



ВЫСОТА

Этот элемент местности находится только между квадратами. Линия видимости, которые пересекают этот элемент рельефа, уменьшают их диапазон до одного квадрата после элемента рельефа. Как и другие препятствия, юнит, непосредственно прилегающий к элементу рельефа местности, игнорирует его эффекты. Все остальные юниты получают штраф.



НЕПРОХОДИМЫЙ

Ни один юнит не может войти в этот элемент местности. Любой юнит, который каким-то образом оказывается частично или полностью входящей в такой квадрат, автоматически уничтожается. Если юнит является техникой, поместите его обломки как можно ближе к непроходимому элементу местности, не находясь в нем.

НЕПРОХОДИМЫЙ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ЮНИТОВ



Эти элементы местности препятствуют прохождению определенных юнитов. Тип юнита определен цветом экрана или экранов которые сопровождают непроходимый символ. Любая ограниченная юнит, которая каким-то образом оказывается частично или полностью входящей в непроходимый для нее квадрат, автоматически уничтожается. Если юнит является техникой, поместите его обломки как можно ближе к непроходимому элементу, не находясь в нем.



БАРЬЕР

Элемент местности, отмеченный этим символом, полностью блокирует линию видимости. Вы не можете стрелять по вражескому юниту, если между двумя юнитами есть какие-либо элементы местности этого типа.



Каждый квадрат, отмеченный этим символом, ограничивает линию видимости, который проходит через него (даже частично). Для каждого квадрата, который ограничивает линию видимости, вычитайте значение, напечатанное в символе, из конечного результата броска атакующего (вместо непосредственно из боевого значения юнита). Эти штрафы носят кумулятивный характер.

Не считайте квадраты, занятые стреляющим юнитом и юнитом цели.

ВНИМАНИЕ: Не учитывайте квадрат, в котором находится стреляющий юнит или квадрат цели при проверки линии видимости.



Когда препятствие между двумя квадратами ограничивает линию видимости (но не блокирует его) — например, стена — любой юнит, непосредственно прилегающий к элементу местности, игнорирует его эффекты, даже если используется шаблон огня.

Все остальные юниты получают штраф.

Если шаблон (не шаблон огнемёта) помещается на элемент местности, который находится между двумя квадратами, штраф применяется к юнитам и структурам, расположенным по обе стороны элемента местности.



СТРУКТУРЫ

Некоторые элементы местности, такие как здания или разбитые транспортные средства, называются структурами.

В отличие от других элементов местности, сооружения могут быть разрушены.



Для того, чтобы уничтожить их, вам придется иметь дело как можно больше очков разрушения, как указаны на символ (см. разрушение, стр. 15). Как только это число будет достигнуто, переверните элемент местности на его обломки или, если это обломки, удалите его из игры.

МЕЖКЛЕТОЧНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Если соединительный промежуток является частью элемента местности, эффекты этого элемента местности также применяются к любым диагональным перемещениям через этот соединительный промежуток.



Пример: второй ход пересекает Межпространство, которое касается сложного элемента местности. Юнит должен остановить свое действие движения после прохождения через этот соединительный промежуток.



В этом примере стена находится в соединительном промежутке, поэтому она блокирует диагональное движение, блокирует линию видимости и ограничивает зону контроля.

ГЛАВА 4

ЮНИТЫ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ЮНИТЫ

Юниты являются основными элементами вашей армии. Юнит может представлять группу солдат, техники или отдельных персонажей под вашим командованием.

СТРЕЛКОВЫЕ ЮНИТЫ

Эти юниты включают в себя отряды, и юниты с тяжелым оружием, как пулеметы, и т. д.

Каждый юнит имеет значение обороны, значение движения и несколько боевых значений. Некоторые юниты также имеют одну или несколько специальных способностей. Все характеристики и способности устройства отображаются на тайле юнита.

Для большинства юнитов передняя сторона тайла показывает юнит в полной силе, а задняя сторона показывает тот же юнит, но с более низкими значениями. Это показывает, что подразделение пострадало. Иногда, оборонительная ценность юнита, которое было поражено, будет выше — так как осталось меньше солдат, труднее успешно атаковать их. Это не относится к большинству юнитов орков, так как чем меньше их число, тем более безрассудными они склонны быть!



Пример пехотного юнита, который пострадал от попадания.

В некоторых случаях две стороны тайла представляют один и тот же юнит, но в разных состояниях. Как правило, это тяжелые вооружения, которые должны подготовиться, прежде чем они могут быть использованы. Две стороны этих тайлов называются активной и неактивной сторонами.



Пример пехотного юнита с разными состояниями.

РОЛЬ В БИТВЕ

Каждый пехотный юнит обучен выполнять определенную роль во время перестрелки, которая обозначена на стойке контуром: цвет фракции для регулярных солдат; красный для тяжелого оружия и желтый для лидеров.

СТРЕЛКОВЫЙ ЮНИТ: SGT VOROLANUS

ОСОБЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Этот юнит имеет несколько специальных способностей, представленных символами: приказ, штурм (+1), огонь на ходу (-1), ограниченный дальности (4).

ЗНАЧОК Это юнит входит в тактический отряд Ультрамаринов.		ЗНАЧЕНИЕ ОБОРОНЫ Это пехотный юнит, поэтому оборонительное значение обозначено в желтом щите. Если по нему стреляют, он страдает от попадания, если модификаторы броска противника плюс 6 или выше.
РОЛЬ Желтая граница указывает, что это лидер.	ИМЯ ЮНИТА Напечатанный в красном цвете, он показывает что юнит терпит попадание. Здесь счетчик в целости и сохранности.	ПОПАДАНИЕ Этот символ показывает, что юнит переворачивается, если оно страдает от попадания.
ЗНАЧЕНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ Этот юнит может двигаться на 4 квадрата	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ПЕХОТЫ Этот юнит добавляет 2 к значению боя против Пехоты (любая цель, чье значение обороны обозначено желтым щитом).	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 0 к боевым броскам против тяжелых транспортных средств (любая цель, оборонительное значение которой обозначено в сером щите).
БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 1 к боевым броскам против легкой техники (любой цели, защита которой обозначена в фиолетовом щите).	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 0 к боевым броскам против тяжелых транспортных средств (любая цель, оборонительное значение которой обозначено в сером щите).	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 1 к боевым броскам против легкой техники (любой цели, защита которой обозначена в фиолетовом щите).

ЛЕГКАЯ ТЕХНИКА: TRUKK

ЗНАЧОК Этот юнит входит в орудью шайку Гоффа.		СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ Этот юнит имеет несколько специальных способностей, представленных символами: транспорт (8), огонь на ходу (-2) и подавляющий огонь.
БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ЛЕГКОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 3 к боевым броскам против легкой техники (любая цель, оборонительная ценность которой обозначена в фиолетовом щите).	ЗНАЧЕНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ Этот юнит может двигаться 6 квадратов	ЗНАЧЕНИЕ ОБОРОНЫ Этот юнит представляет собой легкую технику, поэтому стоимость защиты обозначен в фиолетовый щит. Если по нему стреляют, он уничтожается от попадания, если модификаторы броска противника плюс 8 или
БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ПЕХОТЫ Этот юнит добавляет 3 к боевым броскам против пехоты (любая цель, оборонительная ценность которой обозначена в желтом щите).	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ Этот юнит добавляет 0 к боевым броскам против тяжелых транспортных средств (любая цель, оборонительное значение которой обозначено в сером щите).	БОЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРОТИВ ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ Х означает, что данный юнит не может причинить никакого ущерба тяжелой техники (любой цели, оборонительная ценность которой указана на сером щите).

ЛЕГКАЯ ТЕХНИКА

Этот юнит включают транспортные средства, разведывательные и вспомогательные машины. Они представлены в игре тайлами, которые обычно больше, чем пехотные юниты. Тайлы легкой техники бывают разных размеров и могут занимать одно или два места в зависимости от размера. На игровом поле всегда центрируйте тайл на квадрате или квадратах, которые он занимает.

Легкая техника имеют легкую броню, если таковая имеется. Их защитные значения напечатаны внутри пурпурного щита.

Тайл легких автомобилей двухсторонние. С одной стороны, автомобиль находится в идеальном рабочем состоянии. С другой стороны, он превратился в развалину.



Пример легкой техники, занимающего одну клетку.



Пример легкой техники, занимающего две клетки.

В некоторых случаях обе стороны тайла представляют один и тот же юнит в разных состояниях. Они называются активной и неактивной сторонами.

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

Обычно эти юниты намного крупнее пехоты, они включают танки, боевые ходоки и другие бронированные машины. Тайл тяжелых транспортных средств бывают разных размеров и могут занимать одно или несколько мест в зависимости от размера. На игровом поле всегда центрируйте счетчик на квадрате или квадратах, которые он занимает.

Тяжелая техника имеет толстую броню, которая делает их невосприимчивыми к большинству личного оружия пехоты, поэтому они правят на поле боя. Но они могут быть уязвимы для специального оружия, когда их не сопровождает дружелюбная пехота. Их защитные значения изображены внутри серого щита.

Тайл тяжелой техники двухсторонние. С одной стороны, автомобиль находится в идеальном рабочем состоянии. С другой стороны, он превратился в развалину.



Пример тяжелой техники, занимающего две клетки.



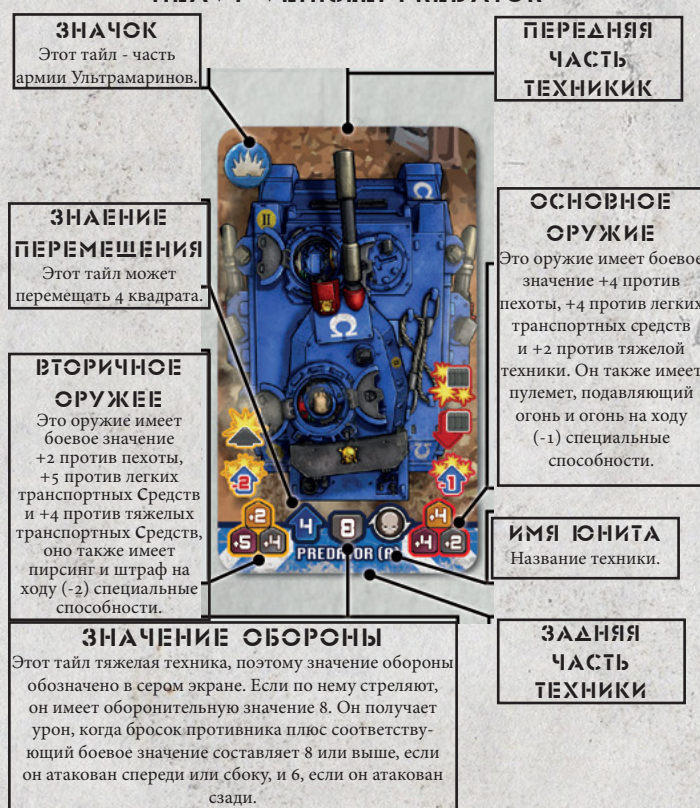
Пример тяжелой техники, занимающего более одной площади и в центре площади, которую он занимает.



Пример тяжелой техники занимающей 4 клетки

Все тяжелая техника имеют одно или несколько основных видов оружия, которые имеют боевые значения и специальные способности, обозначенные красным цветом. У большинства также есть вторичное оружие (выделенное желтым цветом). Некоторые тяжелая техника имеют только одно оружие, и в этом случае это их основное и вторичное оружие.

HEAVY VEHICLE: PREDATOR



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые юниты в силу своего специального оборудования или подготовки обладают одной или несколькими специальными способностями. Существует семь категорий специальных способностей:

Движение

Стрельба

Штурм

Защита

Команда

Психика

Другие (без категории)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ДВИЖЕНИЯ

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЯ

Для того, чтобы активировать или деактивировать эти специальные способности, вам нужно перевернуть юнит в начале или в конце действия движения.

Вы можете сделать это во время перемещения 0, даже если юнит имеет значение перемещения X.

Юнит может добровольно изменить состояние только один раз, в начале или в конце своего движения.

Эта лицевая часть называется неактивной



Эта лицевая часть называется активной



Юнит, который имеет одну из этих специальных способностей, может разворачиваться с любой стороны лицом вверх.

Юнит, показывающая одну грань, не может использовать специальные способности и значения другой грани.

Полет (Специальное Движение)



Юнит, которая имеет это специальное движение, может летать над элементами местности или другими юнитами, если это позволяет ее значение движения. Двигайтесь так, как будто нет никаких препятствий или Зоны контроля. Он не может остановиться на обычно непроходимой местности.

Если у него есть специальная способность штурм, он может закончить свое движение на вражеском подразделении. Выполнить рукопашный бой.

Если летающий юнит проигрывает, он уничтожается, если она не начала штурм на незанятой площади или если он начал штурм на обычно непроходимой площади.

ТАРАН



Если юнит заканчивает свое движение передним краем, примыкающим к вражеской техники, оно может попытаться протаранить ее. Каждый игрок бросает 1 кубик и добавляет оборонительную значение своего подразделения (тяжелая техника) или половину его (легкая техника, округленный вверх). Если игрок, контролирующий таранный юнит, получает более высокий значение, чем его противник, техника противника страдает от попадания (бросок для местоположения, если это тяжелая техника).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

СТРЕЛЫ

Сигнум (Артиллерийский Корректировщик)



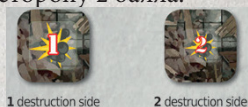
Если у вас есть хотя бы один сигнум юнит с четкой ЛВ к Межпространству, целящемуся шаблоном непрямого огня, уменьшите расстояние рассеяния на 1 Межпространство.

Разрушение



Если юнит или снаряжение с этой специальной способностью нацелено на структуру или юнит внутри структуры во время огневого действия или нападения, оно может нанести урон на структуру. Если огневое действие направлено против юнита (а не конкретно структуры), разрешите атаку против подразделения как обычно, а затем определите, получает ли структура какие-либо точки разрушения. Если он нацелен на структуру, то просто кидается кубик для точек разрушения.

Чтобы определить, получает ли структура урон, бросьте количество кубиков, указанное на специальном символе способности. Каждый результат 4 или выше, добавляет 1 очко разрушения структуры. Поместите маркер разрушения на конструкцию стороной 1 балл вверх или переверните маркер 1 балла на сторону 2 балла.



Если общее количество очков разрушения на структуре теперь равно или превышает значение структуры, она разрушается. Если это было крушение, удалите его из игры. В противном случае переверните плитку местности.

Двойной огонь



Когда этот юнит активирован, он может принять 2 действия стрельбы против 2 различных целей. Он не может стрелять дважды в одну и ту же цель. Сделайте отдельный бросок против каждой цели.

Огонь на ходу



Этот юнит может принять действие стрельбы во время своего действия движения. Огонь на ходу атака может быть выполнена один раз во время каждого действия движения юнит принимает, либо до того, как блок покидает квадрат или сразу после входа в квадрат. Атаки, сделанные огнем на ходу, менее точны, чем обычные атаки, поэтому юнит страдает от штрафа (если таковой имеется), указанного в символе огня на ходу (вычесь его из боевого значения юнита).

Огнемет

Альтернативное огневое действие



Light Flamer
small template



Flamer
medium template



Heavy Flamer
big template

Юнит с огнеметом использует специальный шаблон. Используйте боевые значения в шаблоне, когда он использует огнемет. Используйте нормальные боевые значения подразделения, если оно атакует без использования огнемета (или сражается в штурме).

Юнит также имеет огонь на движении (-2) особая способность при использовании огнемета.

Когда юнит использует огнемет, поместите маленький конец шаблона в центре квадрата тайла. Затем ориентируйте шаблон в любом выбранном вами направлении с учетом любых ограниченных сектора стрельбы (см. 16).

Любой юнит, кроме юнита, которая стреляет из огнемета, будь то друг или враг, которая даже частично покрыта шаблоном, поражен от пламени.



Каждый юнит, затронутая шаблоном, будь то пехота или техника, получает подавленный маркер, даже если единица не страдает от удара.



Атаки с использованием шаблона огня затрагиваются препятствиями, как обычно. Он также блокируется, как только он достигает центра любой площади, занятой техникой. Шаблон, пересекающий этот элемент местности, имеет диапазон, уменьшенный до одного квадрата после элемента местности высоты.

Устрошающий выстрел



Если действие стрельбы этим юнитом терпит неудачу (нет попадания, подавленного маркера или маркера повреждения), Вы можете поместить 1 подавленный маркер на цель.

Эта особая способность не может использоваться в сочетании со специальной способностью пулеметчика.

Гаубица

Альтернативное огневое действие



Когда вы используете эту специальную способность, вы должны нацелиться на промежуток клеток. Нет предела диапазона или штрафа за дальность (см. 8).



Но вы должны иметь четкие или ограниченную Линии видимости до цели промежутка клеток.



Поместите шаблон с той же буквой, что и символ специальной способности на межклеточное пространство, и используйте боевые значения, соответствующие букве специальной способности.

Юниты и структуры даже частично под шаблоном подвержены взрывом.

Разрешите каждую атаку индивидуально.

Штрафы от препятствий, которые затрудняют линию видимости до межквдратного пероостранства, изменяют атаку как обычно.

— Шаблоны никогда не влияют на скрытые единицы (см. 20).

— Если шаблон влияет на тяжелую технику, он никогда не выигрывает от бонуса за попадания задней части транспортного средства (см. 10 и техника никогда не выигрывает от бонуса передней брони.)

Непрямой огонь

Альтернативное огневое действие



Эта специальная способность работает так же, как гаубица, но он используется при обжиге юнита не имеет четкой линии видимости до цели межклеточного пространства. Если юнит имеет четкую ЛВ, то он использует способность гаубицы особенную вместо.

Непрямой огонь не всегда поражает цель в межклеточном пространстве - она может рассеяться. Поместите шаблон, сориентируйте его по своему усмотрению, бросьте 1 кубик и используйте диаграмму рассеивания на шаблоне.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: шаблон  не имеет точечной диаграммы. Не бросайте кубик: он всегда попадает в целевое Межпространство.



На кубике от 1 до 4 выстрел рассеивается в указанном направлении, расстояние, равное числу, напечатанному на символе разброса (2 в примере справа). При броске 5 или 6 выстрел попадает в цель и попадает в предназначенное пространство.



Маркеры подвального не влияют кубик рассеивания.

После проверки на разброс, любой юнит или структура даже частично под шаблоном затрагивается. Разрешите каждую атаку индивидуально. Штрафы от препятствий, которые затрудняют линию видимости, не изменяют атаку.

Орлиный глаз



Когда этот юнит стреляет, он игнорирует штрафы для дальнего огня.

Ограниченный сектор огня

Так же влияет на альтернативное действие стрельбы



Если не указано иного, все юниты имеют 360° радиус обстрела. Некоторые оружия, имеют ограниченный сектор стрельбы – 90° или 180°, как указано на символе специальной способности. Для определения цели в секторе стрельбы:



Ограниченная дальность



Устройство не может стрелять по цели, которая находится дальше, чем количество указанных опасных частей/промежутков.

Этот символ влияет на действия стрельбы по квадратам.

Этот символ влияет на действия стрельбы, направленные на межклеточное пространство (например, гранаты).

Пулемет



Во время стрельбы юнит, которое имеет эту способность, может разделить свою боевую значения (измененную любыми бонусами или штрафами) между несколькими целями, при условии, что оно предоставляет по крайней мере бонус +1 к каждой цели (один бросок должен быть сделан для каждой цели).

Игрок должен объявить об этом разделении перед первым броском и может нацеливаться только на единицы в пределах 2 квадратов друг от друга и того же типа (пехота, легкая техника или тяжелая техника). Огневой юнит, естественно, должен иметь четкую или ограниченную линию видимости для каждой цели.

Каждый выстрел отдельно влияет на препятствия, которые он пересекает.



Этот боевой фургон выполняет огневое действие с боевым значением +3, используя специальную способность пулеметчика.

Он начинается с единицы А, присваивая +1. Блок В 1 квадрат не далеко от Блока А, поэтому его можно пристрелить также. Блок С находится в 2 квадратах от Блока В, поэтому он может быть третьей целью. Боевой фургон не может нацеливаться на единицу D, потому что она находится более чем в 2 квадратах от всех других целевых единиц.

Носитель боеприпасов



Этот юнит предоставляет бонус +1 ко всем огневым действиям, предпринятым союзными пехотными подразделениями в его зоне контроля.

Этот бонус не распространяется на альтернативные действия стрельбы. Юнит не получает свой собственный бонус.

Юниты не могут извлечь выгоду из более чем одного бонуса перевозчика боеприпасов.

Наблюдатель



Во время фазы активации (только) неактивированный юнит с этой специальной способностью может предпринять огневое действие против вражеского юнита после того, как этот юнит завершит огневое действие или в любое время во время действия движения этого вражеского юнита.

Если юнит атакует, он теряет любой маркер приказа и получает активированный маркер.

Юнит цели не прерывает свое движение даже если он получает попадание и он держит значение движения своей неповрежденной/поврежденной стороны до конца своей активации.

Пирсинг



Этот юнит имеет оружие, которое исключительно хорошо проникает в броню противника. Добавьте 1 к кубик при проверки для места повреждения на тяжелой технике, пораженном этой атакой. Кроме того, любое подразделение, пораженное этой атакой, не может попытаться спасти броню.

Снайпер

Альтернативное огневое действие



Снайпер может атаковать только пехоту. Его игрок бросает кубик, модифицированный маркером подавления и припятствием и сверяет таблицу:

1: Нет эффекта.

2-3: Поместите маркер подавления на цель.

4-5: Одно попадание по цели

6: Нанесите одно попадание по цели и дайте маркер подавления, если он не будет уничтожен.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если на планшет найма снайпера есть таблица стрельбы, используйте эту таблицу вместо этой.

Если эта специальная способность напечатана на скрытой стороне устройства (см. 20), не переворачивайте тайл при использовании снайперской способности.

Подавляющий огонь



Это одна из самых важных специальных способностей в игре! Это позволяет временно нейтрализовать хорошо защищенные подразделения или подготовиться к штурму, нанеся штраф противнику.

При использовании подавляющего огня применяются все обычные правила стрельбы, за исключением того, что боевая ценность атакующего и все другие бонусы удваиваются. Но, атака не может вызвать никаких попаданий. Вместо:

- Если результат атаки равен или превышает значение защиты цели (включая бонусы), цель получает один подавленный маркер.
- Если результат атаки равен или превышает в два раза оборонительное значение цели (включая бонусы), дайте цели 2 подавленных маркера (и так далее).

Количество подавленных маркеров, которое может иметь юнит не ограничено.

ШТРАФЫ СВЯЗАННЫЕ С МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ

Каждый маркер наносит штраф -2 всем значениям кубика юнита, за исключением разброса кубиков, при обнаружении повреждений на тяжелой технике, и испытания на разрушение.

Эти штрафы не вычитаются из наказания атакующего подразделения, боевое значение, а точнее от конечного результата броска кубика.



Каждый маркер также наносит штраф -2 на значение движения. Если это значение падает до нуля или меньше, юнит обездвиживается. Юнит, который получает подавленный маркер во время своего действия движения, завершает свое действие движения без учета штрафа маркера. Кроме того, пехотные юниты противника игнорируют зону контроля подавленного юнита.

Сдвоенное оружие



Во время стрельбы бросьте два кубика и выберите лучший результат.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ШТУРМА

НАПАДЕНИЕ



Только юниты, обладающие штурмовой специальной способностью, могут вступать в ближний бой с пехотным юнитами или техникой противника.

В большинстве случаев техника не будет обладать такой способностью.

Юниты, которые не обладают штурмовой специальной способностью, все еще могут защищаться в ближнем бою, но они только бросают 1 кубик. Если единица имеет X для боевого значения, это означает, что она не может атаковать цель этого типа (если у вас нет другой специальной способности или снаряжения, которое позволяет это).

ПРАВИЛА ШТУРМА

Для того, чтобы начать штурм, вы должны объявить его перед началом действия движения вашего подразделения. Вы должны провести штурм, полностью, если это возможно. Когда вы объявляете штурм, вы должны указать цель нападения. Цель может быть недопустимой целью при объявлении нападения (например, если другой юнит блокирует доступ, и вы надеетесь уничтожить его во время действия движения).

Штурм может быть начат только с незанятого квадрата или квадрата, занятого союзным транспортным средством, обладающим особой транспортной способностью (см. 21). Квадрат должен быть рядом с защитником. Атакующий должен следовать правилам движения, как они описаны в главе 2, и его значение движения должно позволить ему двигаться в квадрат цели.

Если назначенное юнит уничтожается до того, как штурм будет разрешен (путем стрельбы, предпринятой во время действия движения, благодаря карте действия или специальной способности), игрок может изменить цели или отменить штурм. Игрок может завершить действие движения юнита свободно.

Если цель не может быть достигнута (юнит, который был на пути, не был уничтожен), игрок может завершить действие движения, но не может атаковать другой юнит.

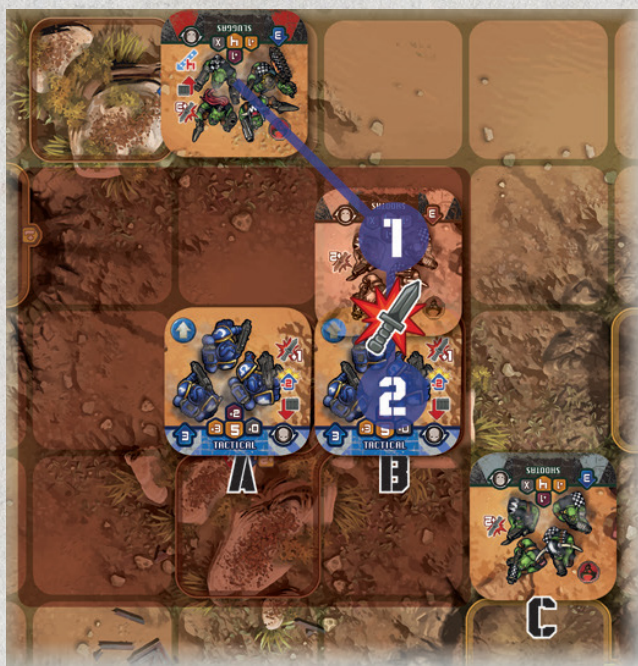


Вражеские зоны контроля не мешают юниту двигаться в квадрат, может занять вражеское подразделение, если это движение приводит к штурму.

Чтобы символизировать продолжающееся нападение, поместите атакующий тайл частично на защищающийся тайл.

Это также позволит вам вспомнить, с какого квадрата нападает атакующий юнит.

До тех пор, пока нападение не будет разрешено, атакующий юнит считается находящимся на площади, с которой оно начало нападение.



Юнит орк перемещается в зону контроля юнитов А и В с движением 1. Он может начать атаку на юнит В, перейдя в зону контроля юнита А, потому что этот шаг является штурмом.

ПОДДЕРЖКА

Союзники атакующего юнита, которые находятся в зоне контроля защищающегося юнита, могут предоставить бонус к штурму. Чтобы поддержать штурм, подразделение должно:

- Есть специальная способность штурм,
- Еще не активирован в этот ход, и
- Нет подавленных маркеров.

Этот бонус называется «бонус поддержки.» Он добавляет +1 к броскам атаки атакующего.



Если вы решите, чтобы ваш юнит оказывал поддержку во время штурма, вы должны поместить активированный маркер на этот юнит.

Если юнит имеет маркер приказа, он отбрасывается.

Вы должны объявить, поддерживают ли какие-либо юниты штурм, прежде чем бросать кости.

РЕШЕНИЕ НАПАДЕНИЯ

Атакующий бросает 2 кубика, сохраняет лучший результат, и отбрасывает другие. Добавьте боевое значение вашего юнита против целевого юнита (против пехоты, легких или тяжелых транспортных средств), а также любые другие бонусы, которые применяются (специальные способности, карты действий, улучшения, поддержка и т. д.) и вычтите любые штрафы. Убедитесь, что вы включаете специальный бонус способности штурма юнита!

Защитник бросает 1 кубик (2 кубика, если у них также есть специальная способность штурм, сохраняя лучший результат) и добавляет свое боевое значение против атакующего и любой бонус защиты, предоставляемый элементом местности, который он занимает, а также любые другие применимые бонусы (специальные способности, карты действий, улучшения и т. д.) и вычитает любые штрафы.

Тяжелая техника

Если тяжелая техника участвует в нападении и имеет более одного оружия, она может использовать оружие по своему выбору, но не может использовать альтернативное огневое действие.

Если нападающий входит в квадрат тяжелой техники с задней части, он получает бонус +2 к его броску в нападении.



Задняя часть техники - сторона с цветной полосой под рисунком.



Защитный юнит, имеющее X для его боевого значения против атакующего (и не полезное снаряжение или специальные способности), немедленно уничтожается, если это не тяжелая машина. Тяжелые транспортные средства с боевым значением X автоматически проигрывают штурм и страдают от 1 удара (кубик для местоположения как обычно).

Игрок получивший самое высокое значение – выиграл.



Атакующий орк бросает 2 кости. Он получает 4 и 1. Он выбирает 4, добавляет боевое значение (+1), его специальный бонус за штурм (+3), бонус поддержки (+1) от Юнита С (который отмечен активированным маркером) и еще один бонус +1 благодаря альтернативному бонусу на карте действий, которую он только что сыграл. Это делает его всего 10.

Защитник также бросает 2 кости, получая 3 и 2. Он выбирает 3 и добавляет боевое значение (+3), его штурм специальный бонус способности (+1), и еще +2 бонус благодаря защитника местности элемент обороны бонус, в общей сложности 9.

Таким образом, нападающий выигрывает нападение.

ЕСЛИ НАПАДАЮЩИЙ ПОБЕДИЛ

Если обороняющееся юнит пехота, она принимает 1 удар:

Юнит должен немедленно отступить на один из трех квадратов от атакующего. Это отступление является вынужденным шагом и поэтому не считается движением.

Если ни один из этих трех квадратов не может быть выбран, обороняющееся пехотный юнит немедленно уничтожается.

Юнит может отступить из Зону контроля вражеского юнита в Зону контроля другого вражеского юнита (А в примере ниже), но уничтожается, если отступление переместит его с одного квадрата в зоны контроля противника на другой в той же Зоне контроля (В в примере ниже).



Если защищающийся юнит имеет этот символ, этот юнит уничтожается и удаляется из игры.



Если у защищающегося юнита есть этот символ, тайл этого юнита переворачивается (он не уничтожается).

После того, как защитник был уничтожен или отступил, атакующий юнит должен занять свое место на площади, где велась штурм, если эта площадь все еще может быть введена. Если нет, атакующий юнит возвращается на последний квадрат, в котором оно было до нападения.



Если юнит защиты представляет собой легкую технику, он получает 1 попадание:

Если обороняющийся юнит был легкой техникой и имеет разрушенную сторону, то оно переворачивается там, где находится, и становится элементом местности. В противном случае применяйте те же правила, что и пехотные подразделения. Когда легкая техника проигрывает атаку, она никогда не отступает.

Если нападавший был пехотным подразделением или легкой техникой, он должен вернуться на площадь, с которой был запущен Штурм (принудительный ход).

Если атакующий был тяжелой техникой, он занимает площадь цели и наносит одну точку разрушения к обломкам защитника (если таковая имеется).

Если обороняющееся юнит является тяжелой техникой, оно принимает 1 удар.

Кубик для местоположения как обычно.

Когда тяжелая техника проигрывает атаку, она никогда не отступает. Атакующая пехота или легкая техника должна вернуться на площадь, с которой был начат штурм (вынужденный ход), если:

- атакующее подразделение-тяжелая техника,

И

- защищаясь юнит имеет сторону аварии которая не непроходима к тяжелой технике.

В этом случае атакующий юнит занимает квадрат цели юнита и наносит 1 очко разрушения к обломкам защитника. В противном случае, он отступает назад как выше.

ЕСЛИ ЗАЩИТНИК ПОБЕДИЛ

Атакующий получает попадание (при необходимости найдите повреждение), как объяснено, когда атакующий победил.

Нападавший был пехотным подразделением

Атакующий юнит возвращается на площадь, с которой оно начало штурм. Это вынужденный шаг.

Защитник не двигается.

Нападавший был техникой

Если нападавший был техникой, был ли он разбит или нет, он занимает место защитника, если защитник был 1 пехотным подразделением. Обороняющаяся пехотная часть оттесняется на соседнюю площадь, выбранную ее владельцем. Это не движение, а вынужденное движение.

Если защитник был транспортным средством, атакующий возвращается на площадь откуда нападение было начато с (принудительный ход).

В СЛУЧАЕ НИЧЕЙ

Ни один юнит не пострадало.

Если нападавший был пехотным юнитом или если защитник был техникой, защитник остается на площади.

Атакующий юнит остается на площади, с которой оно начало атаку, и это вынужденный шаг.

Попадание не применяется.

Если нападающий был техникой, а защитник-пехотным подразделением, то нападающий занимает место защитника, а защитник выталкивается на соседний незанятый квадрат, выбранный его владельцем. Это не движение, а вынужденное движение.

ШТУРМ И ЮНИТЫ С ОГРАНИЧЕННЫМ СЕКТОРОМ СТРЕЛБЫ

(см Сектор стрельбы, с.9)

Если вы нападаете на юнит, которое имеет ограниченный сектор стрельбы, и вы напали с квадрата, который находится вне сектора стрельбы этого юнита, защитник получает подавленный маркер до того, как нападение будет разрешено.



Маркер подавления (см с.23)

Каждый марке наносит штраф -2 все броскам кубика.

Заряд



Когда этот юнит запускает штурм, он может сделать свободную атаку перед разрешением нападения. Переместите юнит рядом с целью, затем проведите атаку, как вы бы стреляли (но это не действие стрельбы). Цель получает бонус от элемента рельефа. Если цель выживет, разрешите нападение.

Эта свободная атака игнорирует любые ограничения диапазона.

Если цель уничтожена, юнит должен закончить свое действие движения в квадрате цель была в перед атакой.

Эта особая способность может сочетаться с огнем на ходу особой способностью.

Снос



Если этот юнит примыкает к строению в конце его движения и он не совершил штурм, он может попытаться повредить строение. Бросьте количество кубиков, указанное на символе специальной способности. Каждый результат 4 или выше, добавляет 1 очко разрушения структуры (см. разрушение стр. 15).

Штурм На Расстоянии



Этот юнит может инициировать штурм, не входя в квадрат целевого блока, до максимального расстояния (в квадратах), указанного на символе специальной способности. Разрешение штурма на расстоянии следует обычным правилам для нападения, за исключением случаев, когда изменено ниже:



• Нападения на большие расстояния модифицируются любыми препятствиями между двумя подразделениями, участвующими в нападении. Поэтому вы не можете запускать штурм на большие расстояния через элементы местности, которые блокируют линию видимости.

- Если атакующий побеждает, защищающийся юнит должен отступить, как описано выше, но атакующий не входит в квадрат, оставленный незанятым защитником.

Разрывающий



Эта способность работает так же, как пирсинг (огневые действия специальных способностей С. 14), но только во время штурма

Ужасающий



Если эта юнит находится в штурме и не уничтожает своего противника, поместите 1 подавленный маркер на юнит оппонента.

ЗАЩИТНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Засада



Этот юнит может скрываться от наблюдения противника.

Когда юнит скрыт (активная сторона вверх), он следует этим правилам:

- он не может быть мишенью для стрельбы.
- он игнорирует шаблоны.
- он не блокирует линию видимости.
- он может быть вовлечен в нападение, его тайл должен быть перевернут на его неактивную сторону. Это вынужденный ход и о движения.
- если скрытый юнит принимает действие стрельбы, то он должен перевернуться вверх к своей неактивной стороне. Это вынужденный ход и о движения.
- никто, кроме контролирующего юнита, не может смотреть на скрытый юнит лицевой стороной вниз.

Враг может «обнаружить» скрытый юнит, чтобы выявить его. Чтобы обнаружить скрытый юнит, у вас должен быть четкая линия видимости от одного из ваших юнитов. Если скрытый юнит находится в элементе местности, ваш юнит должен иметь четкую линию видимости и находиться в пределах 2 квадратов от скрытого юнита. Если вы заметили вражеский скрытый юнит, переверните его на неактивную сторону. Это вынужденный ход и о движения. Когда скрытый юнит перемещается, вы должны проверить, замечен ли он каждый раз, когда он входит в новый квадрат. Кроме того, проверьте, если какие-либо скрытые юниты замечены в конце действия движения каждого вражеского подразделения.

Два скрытых юнита могут обнаружить друг друга.

Тяжелая техника не могут обнаружить скрытые юниты.

Скрытый юнит можно только обнаружить или перевернуть раз в действие движения.

Скрытый юнит, который был замечен во время своего собственного движения - действия, продолжает использовать значение движения своей скрытой стороны до конца этого действия движения.

Сохранить броню



Эта особенная способность показывает что юнит оборудован тяжелым защитным механизмом. Это позволяет юниту пытаться игнорировать любой удар, который он страдает от стрельбы или штурма. Сохранение брони не может предотвратить уничтожение подразделения в результате вынужденного перемещения. Эта особая способность присутствует на планшете набора, а не на тайле.



Если символ сохранения брони желтый, сохранение брони может быть предпринято только в том случае, если играется карта действий для альтернативного бонуса сохранения брони (см. 22).



Если символ сохранения брони зеленый, сохранение брони является «автоматическим», и бросок может быть предпринят без воспроизведения карты действия.

Чтобы предотвратить сохранение брони, бросьте 1 кубик: если результат равен или больше значения, указанного в символе специальной способности сохранения брони, юнит игнорирует удар, который он должен был принять.

Прорицание



Когда этот юнит активирован, он автоматически обнаруживает все скрытые вражеские юниты (см. выше) в пределах количества квадратов, указанных на специальном символе способности.

Бронжилет



Этот юнит может принимать все попадания вместо персонажа в пределах 2 квадратов при условии, что он имеет линию видимости (ограниченную или четкую) до персонажа.

Передняя броня



Этот юнит добавляет +2 к его защитному значению, если линия видимости атакующего пересекает передний край его тайла. Передний край сторона, противоположная цветной полосе, расположенной ниже иллюстрации.

Грот Оилерз



Если юнит использует специальную способность Механик пока он в зоне контроля неактивированного Грот Оилер, то он может увеличить или уменьшить результат урона положения повреждения 1 или 2 пунктами. Если вы используете эту способность, Вы должны поместить активированный маркер на блок Грот оилер и сбросить любой маркер приказа на нем.

Механик



Орки Механики обладают сверхъестественной способностью поддерживать свою технику в рабочем состоянии, хотя никто не может понять, как они это делают. Они могут использовать эту специальную способность в любое время, когда дружественный тяжелая техника до 3 квадратов (или техника, перевозящий Механик) страдает от удара, если Механик еще не был активирован в этом раунде, и на нем нет никаких подавленных маркеров. Когда ваш противник бросает, чтобы определить, какой урон получает ваш тяжелая техника, вы можете увеличить или уменьшить результат на 1, после того, как кубик будет кинут. Если вы используете эту способность, Вы должны поместить активированный маркер на юнит механика и отбросить любой маркер приказа на нем.

Нет слабых мест



Эта техника оснащен броней «все вокруг», поэтому его задняя броня так же сильна, как и передняя. Нападения на этот автомобиль не получают никакого бонуса за нападение на него сзади.

Техномарин



Техномарин - космодесантники, которых посвятили в тайны культа машин. Они могут использовать эту специальную способность в любое время, когда дружественный тяжелая техника до 3 квадратов (или техника, перевозящий Технодесантника) страдает попаданием, если Техномарин еще не был активирован в этом раунде, и на нем нет никаких подавленных маркеров. Когда ваш противник бросает кубик, чтобы определить, какой урон получает ваш тяжелый автомобиль, вы можете заставить его бросить 1 дополнительный кубик и выбрать, какой результат будет применен. Если вы используете эту способность, Вы должны поместить активированный маркер на юнит техномарин и отбросить любой маркер приказа на нем.

КОМАНДНЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Хрупкий



Моральный дух юнита очень низок. Он немедленно дезертирует, если он проиграет штурм или если у него есть подавленный маркер, когда он участвует в штурме. Юнит уничтожено до разрешения штурма.

Вдохновение



Когда этот юнит активирован во время фазы активации или снабжения, в дополнение к своему нормальному действию, он может удалить 1 подавленный маркер из каждого дружественного пехотного юнита в пределах количества квадратов, указанных на символе специальной способности. Он должен иметь четкую или ограниченную линию видимости для каждого юнита, который он помогает таким образом.

Приказ(ы)



Эта специальная возможность предоставляет один или несколько дополнительных маркеров приказа. Количество маркеров зависит от того, сколько звезд приказа находится на символе специальной способности. Если этот юнит принимает попадание или уничтожен, отрегулируйте количество маркеров приказа соответственно в начале следующей фазы приказа (вы никогда не теряете маркер приказа в середине хода игры).

Личный приказ



Этот юнит предоставляет один дополнительный маркер приказа, как и специальная способность приказа выше, но вы должны дать этому юниту маркер приказа каждый ход (пронумерованный, специальный или блеф).

Разведчик



Разведчики - специально обученные солдаты, которые маневрируют впереди своих товарищей, чтобы собрать информацию о противнике до начала сражения.

После того, как вы развернете свою армию в зоне развертывания или вне доски, любые юниты, у которых есть специальная способность разведчика, могут предпринять действие свободного движения, используя номер на этом символе в качестве его значения движения.

Это движение игнорирует эффект трудного прохождения местности. Однако, юнит не может закончить свое действие движения в квадрате, который смежен с целью или в целевом здании. Разведчик не может принимать огневое действие или совершать штурм во время этого действия движения.

Если разведчик также обладает скрытой особой способностью, вы можете сделать этот ход, не раскрывая неактивной стороны вашего юнита противнику.

Если техника с транспортными специальными способностями (см. ниже) хочет использовать свои специальные способности разведчика, оно может отправляться только в подразделения, которые также имеют специальные способности разведчика. Подразделения также не могут использовать свои разведывательные способности.

ПСИХИЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ



Псайкеры - как называют тех, кто обладает экстрасенсорными способностями - могущественные мистические бойцы, которые могут высвободить свою ментальную силу разными способами.



Использование и действие психических сил описано в главе 8: психические силы (см. 27).

ДРУГИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Летательный аппарат



Юнитов с этой особой способностью на поле боя нет: они летают над ним. Они всегда имеют четкую линию видимости к каждому юниту за исключением тех, которые внутри зданий. С другой стороны, все юниты, которые не имеют ограниченные дальности специальной способности, также имеют четкую линию видимости для всех авиационных подразделений. Авиационное подразделение может совершать огневые действия только в том случае, если на его плитке размещен маркер с номером или специальным приказом.

Большой



Красный шеврон над значением перемещения юнита указывает на то, что он «большой». Только транспортные средства с Красной транспортной способностью могут перевозить большие юниты.

Транспорт



Техника с этой особой способностью может перевозить пехотные юниты. Вместимость транспортного средства равна номеру в специальном символе способности.



Если символ красный, транспортное средство может перевозить единицы с большой специальной способностью.

Юниты, имеющие символ  и все персонажи, используют 1 очко транспортной емкости. Все остальные юниты используют 2 очка.

На этапе активации или снабжения пехотный юнит может въходить в транспортное средство или выходить из него в начале или в конце его движения с любой незанятой прилегающей площади.



Юниты не могут войти или выйти из техники, если техника на своей летающей стороне (когда крылья обрамляют значение движения, видимы).

Можно начать атаку с транспортного средства, которое имеет транспортную специальную способность, а также возможно, что юнит, который отступает с штурма, отступит в транспорт, будь то нападающий или защитник.

Юнит, находящийся на транспорте, может быть присвоен маркер приказа, позволяющий ему стрелять из транспортного средства или выходить из него. Если такое подразделение принимает огневое действие, нарисуйте линию видимости для погруженного юнита с любого квадрата, который занимает транспортное средство. Юниты тяжелого вооружения (обозначенные красным цветом) не могут стрелять изнутри транспорта, если они не имеют специальной способности стрелять на ходу, и в этом случае штраф за огонь на ходу не применяется.

Пехотные юниты не блокируют линию видимости юнитов, которые встают при выполнении огневых действий.

Юнит внутри транспорта не может быть целью на стрельбу или штурм, и на него не влияют никакие шаблоны.

Юнит внутри транспорта не оказывает Зоны контроля во время его загрузки.

Если транспортное средство уничтожено, юниты внутри не страдают от ударов, но они должны быть перераспределены в незанятые квадраты, прилегающие к обломкам, выбранные игроком, который их контролирует. Это вынужденный шаг. Если применимо, они должны быть развернуты неактивной стороной вверх при уничтожении их транспорта. Каждое подразделение, передислоцированное таким образом, получает 1 подавленный маркер. Эти юниты не могут быть передислоцированы в квадрат, который находится внутри вражеской Зоны контроля. Если нет незанятых вне площади Зоны контроля для их передислокации, они уничтожаются при взрыве.

Нестабильный



Также влияет на альтернативное действие стрельбы. Когда вы активируете юнит или используете маркер, который имеет эту специальную способность во время действия стрельбы, это может не сработать. Вы должны бросить 1 кубик: если результат равен или выше значения в символе специальной способности, шестерня работает правильно. Если результат меньше, активация устройства отменяется, и оно ничего не делает. Если результат равен 1, Устройство также получает 1 урон.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

Карты действий оживляют игру и делают ваши битвы более героическими. Каждый игрок имеет свою собственную колоду карт действий, специфичных для фракции, которую они ведут в бой, представляя уникальную тактику и преимущества этой фракции.

В начале игры, вы будете набирать на руку карты действий. В конце каждой фазы снабжения вы снова наберете полную руку, поэтому нет причин копить их! На самом деле, обычно лучше использовать как можно больше карт действий, как вы набираете каждый раунд игры!

Если два игрока хотят разыграть карту действия одновременно, игрок, у которого есть инициатива, разыгрывает свою карту первым.

Эффекты Карты Действий

Каждая карта действий может быть сыграна двумя способами: как боевое событие или для альтернативного бонуса. Эффект карты зависит от того, как вы ее разыграете. Вы не можете использовать как боевое событие, так и альтернативный бонус на одной и той же карте при ее розыгрыше.

События Битвы

Каждая карта действий описывает специальное действие или событие, которое можно использовать при разыгрывании карты. Вы можете играть только в боевое событие во время фаз, указанных в описании, но вы можете играть столько карт, сколько хотите в свою очередь—даже больше, чем один за одно действие.

Когда вы играете боевое событие, следуйте инструкциям, напечатанным на карте, а затем сбросьте карту. Если действие карты идет против правила игры, текст карты всегда применяется - за исключением абсолютного правила Фазы снабжения.



Альтернативный Бонус

Карты действий показывают альтернативный бонус. Это модификатор, который вы можете применить к действию или дать юниту шанс сохранить броню. Просто сыграйте карту и примените показанный бонус, а затем отбросьте карту.

Вы не можете комбинировать несколько альтернативных бонусов во время одного действия.

Если вы решите использовать альтернативный бонус, вы должны сыграть карту действий и объявить ее перед броском кубика или началом действия движения.



Предоставляет юниту +X во время штурма, будь то нападение или защита.



Предоставляет бонус +X для одного действия стрельбы или использования одного варианта улучшения или карты действий, которая позволяет альтернативное действие стрельбы.



Предоставляет + X юниту бонус к значению движения единицы во время действия движения.



Позволяет юниту попытаться сохранить броню. Только юниты с специальными способностями сохранения брони могут использовать этот альтернативный бонус.



Предоставляет бонус +X к любому броску.

ПОЯСНЕНИЯ К ВЫБРАННЫМ КАРТОЧКАМ

Ворваться

Может быть сыгран, когда тяжелая техника принимает действие движения, чтобы стрелять все свое оружие без каких-либо штрафных санкций (как если бы он использовал огонь на ходу). Обратите внимание, что если техника уже имеет огонь на ходу, эта карта не позволяет ему выполнять два действия стрельбы.

Инициатива

Эта карта не позволяет вам украсть инициативу, когда ваш противник использует специальный приказ.

Реагировать

Вы не можете переместить маркер приказа, который уже был активирован.

Возврат отправителю

Эта карта позволяет отбросить любой тип гранат.

Второй шанс

Если было выкинуто несколько кубиков, вы должны перекинуть их все.

Отсунуть

Если юнит показывает свою активную сторону, вы должны перевернуть его на неактивную сторону перед перемещением. Это вынужденный шаг. Вы должны применять эффекты рельефа как обычно, но вы игнорируете любые подавленные штрафы маркеров. Если это движение заставляет юнит покинуть поле, оно уничтожается.

Сыновья Горка (или Морка)

Если юнит, который вы снова вернули в игру, восстанавливает планшет, которая достиг своей критической точки (см. 9), переверните планшет обратно на ее неразбитую сторону (сторона без очков победы). Вы восстанавливаете любые потерянные маркеры приказа и специальные способности, которые юнит потерял, и ваш противник больше не получает эти очки победы.

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ

МАРКЕРЫ ПОДАВЛЕНИЯ



Когда юнит страдает от временного физического или психологического состояния, которое ограничивает их способность сражаться, оно отмечено подавленным маркером.

Юнит мог быть захвачен подавляющим огнем, потеряв боевой дух, был доведено до предела или просто находился в отчаянном положении.

Каждый подавленный маркер наносит штраф -2 на все результаты броска кубика и штраф -2 на его значение движения. Если значение перемещения юнита падает до 0 или менее, юнит обездвижен. Вражеские юниты игнорируют зону контроля любого юнита с подавленным маркером.

Кроме того, юнит с подавленным маркером не могут предоставить бонус поддержки во время штурма.

Юнит, который получает подавленный маркер во время своего действия движения, завершает действие движения без учета штрафа подавленного маркера.

АКТИВИРОВАННЫЕ МАРКЕРЫ



Некоторые карты действий или специальные способности, такие как Overwatch, могут активировать юниты, у которых нет маркера приказа/активирования или которые имеют маркер приказа, но еще не активированы. В этом случае необходимо поместить на юнит активированный маркер.

Юнит, который получает активированный маркер, теряет любой маркер приказа, который он может иметь (не раскрывая его), и юнит больше не может быть активирован или предпринимать какие-либо действия до конца хода (кроме как защищать себя во время нападения).

В добавлении, юнит не может принять действие движения во время фазы снабжения.

ОЧКИ ЖИЗНИ



Некоторые юниты используют маркеры Жизни. Отбросьте один, чтобы отменить один удар, который только что пострадал. Если выстрел нанес двойной урон, вы должны сбросить 2 маркера Жизни, чтобы предотвратить уничтожение устройства. Если юнит не имеет достаточные отметки маркеров жизни, то он терпит одно регулярн удар в отсутствующую отметку.

НАЙМ

Построение армии легко в Heroes of Black Reach благодаря различным планшетам. Они могут представлять собой целую боевую группу или отдельных персонажей, таких как важный лидер или герой.

ПЛАНШЕТ НАБОРА

Иллюстрации на планшете найма показывают, какие тайлы юнит-известные как боевая группа—и маркеры вы можете развернуть во время боя, когда этот планшет является частью вашей армии. Большинство планшетов найма имеют от одного до двух пространств, где вы можете прикрепить специальные планшеты найма, называемые планшеты поддержки (см. стр. 24). Как правило, там будет пространство слева для поддержки планшета, которые являются специфическими для этого боевую группу и пространство справа для поддержки планшета, которые доступны для всей вашей армии.

Многие планшеты найма также имеют одно или несколько пространств для улучшения. Они позволяют настроить свою армию в соответствии с вашим личным стилем игры. Некоторые пространства улучшения могут использоваться только для опций, ограниченных определенной планшетом найма, в то время как другие могут использоваться для любого варианта, доступного вашей армии. Цветные полосы, которые окружают пространства улучшения, указывают, какие варианты могут быть размещены там.

Некоторые планшеты найма предоставляют маркеры (например, Gear), они могут использоваться только единицами, показанными на планшете найма.

МЕСТА ДЛЯ ПЛАНШЕТОВ ПОДДЕРЖКИ

Планшеты поддержки могут улучшить или усилить юниты показанные на планшете найма. Этот планшет найма может иметь тайл поддержки исключительно для этой боевой группы слева (определенные цветные полосы этой боевой группы) и общий для всей армии орков справа. Форма и контур полос на каждой стороне планшета найма указывают, какие планшеты поддержки вы можете прикрепить там.

ЗНАЧОК КОМАНДЫ	ВАРИАНТЫ УЛУЧШЕНИЯ
В данном случае Гоффс.	Цветные полосы определяют, какие варианты улучшения могут быть добавлен в боевую группу.
ЗНАЧОК ФРАКЦИИ	Параметр улучшения можно добавить только в том случае, если он имеет полосы, соответствующие полосам по обе стороны пространства параметров улучшения.
ИМЯ	
Название боевой группы.	



ЮНИТЫ БОЕВОЙ ГРУППЫ

СТОИМОСТЬ	ЮНИТЫ БОЕВОЙ ГРУППЫ
Выражается в армейских очках. Некоторые сценарии позволяют построить свою армию, тратя армейские очки.	Здесь показано количество и тип тайлов юнитов, составляющих боевую группу. В этом случае это четыре юнита Sluggas, если здесь показана звезда приказа, это напоминание о том, что лидер боевой группы предоставляет нумерованный приказ. Токен каждый ход игры. Это не дополнительная звезда приказа.

ЧИСЛО РАЗРУШЕНИЯ

Даже самая жесткая боевая группа имеет свои пределы отчаянья, известные как их предел сокрушения, если это количество единиц из этой боевой группы уничтожено (в этом случае 3), группа сломана: вы должны перевернуть планшет найма. Противник набирает очки победы, равные числу, напечатанному красным цветом на задней стороне планшета найма. Как правило, вы также потеряете специальные способности планшета найма, в том числе звезд приказа.

СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

Некоторые планшеты найма имеют специальную способность, так же и юниты могут иметь специальные способности. В этом случае вы получаете маркер пронумерованного приказа каждый ход игры. Если боевая группа сломана, вы потеряете какие-либо специальные способности (если специальная способность также не присутствует на задней панели плитки).

ПЛАНШЕТЫ ПОДДЕРЖКИ

Планшеты поддержки - это специальные планшеты найма, которые добавляют дополнительные юниты в другую боевую группу. Планшеты поддержки могут быть прикреплены только к планшету найма, которая имеет соответствующие полосы. Они не могут быть добавлены в вашу армию, не будучи прикрепленными.



В противном случае планшеты поддержки имеют те же правила, что и планшеты найма, и к ним могут быть прикреплены соответствующие планшеты поддержки.



Если опорный планшет содержит маркеры (например, оружие), они могут использоваться только юнитами, показанными на опорном планшете.

ПЛИТКИ АВИАЦИИ

Некоторые планшеты поддержки показывают авиационные подразделения.



Эти плитки несут этот символ:

В отличие от других планшетоу найма, они не добавляют тайлы, которые размещаются на поле боя. Вместо этого эти юниты существуют «за бортом». Чтобы активировать эти юниты, вы должны разместить маркер приказа на их планшете поддержки.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

HEROES OF BLACK REACH - это не только стратегическая игра. Как и подобает 41-му тысячелетию, это также героическая приключенческая игра, и персонажи могут играть значительную роль в ваших сражениях. Персонажами могут быть простые солдаты, знаменитые герои или полевые командиры. Некоторые планшеты набора имеют символы «вспомогательной роли», такие как сержант Космического Десанта, как часть боевой группы, в то время как более мощные персонажи ведущей роли появляются на их собственных планшетах найма или планшетах поддержки. Между двумя типами персонажей нет разницы в правилах игры: они ведут себя одинаково во время игры.

Главные герои роли - это те, чей портрет отображается на их планшете найма. Они часто присоединяются к вашей армии самостоятельно, но иногда могут прийти с другими подразделениями, известными как «телохранитель». Персонажи роли поддержки обычно являются частью планшета найма или поддержки боевой группы.

Единственное правило, которое применяется только к персонажам, следующее: Они единственные, кто имеет право использовать параметры улучшения.

КТО ТАМ?

Персонаж часто является основной единицей на планшете найма. Это может быть одинокий герой или лидер (обозначенный желтым контуром) боевой группы.

КОМАНДНЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Планшет найма с заголовком, который окружен значком на фоне Лавров является командным планшетом. Чаще всего на этих плитках изображен персонаж, например, высокопоставленный лидер, но иногда это будет полная боевая группа. Улучшения, назначенные командной плитке, могут использоваться всеми подразделениями в вашей армии (за исключением настроек, которые могут использоваться только символами).

УЛУЧШЕНИЯ

Вы можете добавить улучшения в планшеты найма и планшеты поддержки, чтобы повысить их способности. Улучшения могут включать дополнительные подразделения, транспортные средства, снаряжение, настройку или даже приказы от высшего командования. Некоторые улучшения ограничены конкретными планшетами найма и имеют те же цветные полосы, что и эта плитка, в то время как другие являются общими и имеют полосы нейтрального цвета.



Полосы на улучшениях должны быть того же цвета, что и хотя бы один набор полос на краю пространства.

Различные варианты улучшения

Существует пять типов вариантов улучшения: варианты поддержки, варианты снаряжения, параметры настройки, экстрасенсорные способности и приказы.

ВАРИАНТЫ ПОДДЕРЖКИ

Варианты поддержки-пехота или транспортные средства, которые вы можете добавить в боевую группу на планшете найма. Как и планшет найма, иллюстрация на опции поддержки указывает, какие тайлы и маркеры можно развернуть во время боя, когда этот планшет включен в вашу армию.

ВАРИАНТЫ ПОЛОС	ИМЯ	СОСТАВ
Каждое улучшение обрамлено цветными полосками, которые определяют, к каким пространствам планшета найма его можно добавить.	Название опции печатается белым цветом. Вот, носорог.	Этот отряд состоит из одного носорога.

СТОИМОСТЬ
Выражается в армейских очках.



ПРЕДЕЛ ПРОЧНОСТИ И СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ

ЗАМЕНЫ



Некоторые параметры поддержки показывают этот значок, который может быть синим или красным.

При добавлении этого параметра поддержки в планшет найма необходимо заменить юнит (юниты) на планшете найма, помеченные тем же значком (того же цвета), юнитами, предоставляемыми параметром поддержки замены. Эти юниты имеют такие же покрашенные диапазоны как планшет найма.

Если доступно несколько юнитов, когда вам нужно заменить только один юнит (как в случае с опцией тяжелого оружия ULTRAMARINES TACTICAL SQUAD), вы выбираете любую из доступных юнитов для замены.



ВАРИАНТЫ ОРУЖИЯ

Варианты оружия представляют собой специальное снаряжение, переносимое боевой группой.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: только юниты, которые имеют определенные цветные полосы, соответствующие планшета найма, которая содержит опцию оружия, могут извлечь выгоду из этого снаряжения. Это включает юниты от планшета найма самой и от прикрепленных соответствующих планшетов поддержки (таких же нашивок цвета). Юниты которые показывают нашивки другого цвета не могут извлекать пользу опции или использовать это снаряжение.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если опция оружия находится на командной плитке, то каждый юнит в вашей армии выигрывает от этого.

Если ваша армия включает опцию оружия, возьмите количество маркеров, указанных и поставьте их на опции оружия. Каждый маркер может быть использован один раз во время игры, чтобы получить преимущество этого варианта оружия. Как только маркеры закончатся, вы больше не сможете использовать опцию оружия. Вы должны заявить, что используете маркер перед вашим действием или перед любым броском (вашим или вашего противника).

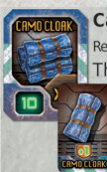
Если опция оружия не указывает, что это альтернативное действие стрельбы, вы можете использовать до 3 одинаковых маркеров на том же действии.

Боеприпасы



Ограничен пехотой

Эта опция дает вам 3 маркера боеприпасов. Каждый маркер боеприпасов предоставляет бонус +1 к вашему броску во время стрельбы (обычный или альтернативный).



Камуфляжный плащ

Ограничен пехотой

Эта опция дает вам 3 маркера камуфляжного плаща. Каждый маркер камуфляжного плаща предоставляет +1 бонус к защитной стоимости пехотного подразделения.

Эта опция не работает, если юнит попадает под шаблон.



Гранаты

Альтернативное огневое действие / ограничено пехотой

Эта опция дает вам 3 маркера гранаты.

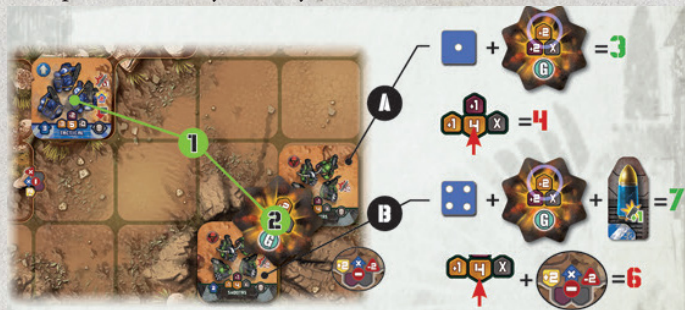
Боевое и максимальное значение дальности для гранат печатаются на маркере гранаты.

Юнит может бросить гранату над элементами местности, которые блокируют Лос, до тех пор, пока она не превысит максимальную дальность.

При использовании гранаты поместите шаблон **G** в междок.

Нет никакого разброса. Каждый юнит даже частично под шаблоном атакован.

- Разрешить каждую атаку по отдельности.



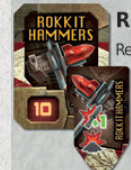
Юнит A не находится в элементе местности, но общая сумма гранаты (3) меньше, чем значение защиты единицы (4). Подразделение B получает бонус за оборону, предоставляемый элементом местности. Атака на этот юнит имеет общее значение 7, что больше, чем значение защиты блока даже после бонуса (6). Этот юнит принимает удар.

Печать чистоты



Этот вариант дает вам 3 маркера печати чистоты. Маркер печати чистоты позволяет вам перебросить любой кубик ваш или вашего противника-если вам не нравится результат. Вы должны сохранить новый результат. Вы можете использовать маркер печати чистоты на кубике который только что кинут.

Ракетные молотки



Ограничивается пехотой

Эта опция дает вам 3 маркера ракетных молотков. Во время штурма отбросьте маркер молотка, чтобы воспользоваться специальной способностью разрывающий (см. 20) и бонус +1 к броску костей.

Танкабуста бомбы



Альтернативное огневое действие / ограничено пехотой

Эта опция дает вам 3 маркера бомбы танкабуста. Бомбы танкабуста используются, как и другие гранаты, но они влияют только на один квадрат.

ВАРИАНТЫ ОРУЖИЯ ТЕХНИКИ

Эти варианты оружия ограничены техникой.

Боеприпасы



Эта опция дает вам 3 маркера боеприпасов.

Каждый маркер дает вам пирсинг особую способность (см. 17) и +1 бонус к вашему огневому действию (альтернативному или нет).



Прорицание

Эта опция дает вашей технике орлиный глаза и прорицание (6) специальные способности (см. 16 и 20).



Дополнительное бронирование

Эта опция дает вам 3 дополнительных маркера брони. Каждый маркер предоставляет вам БОНУС +1 к стоимости защиты вашей техники.



Дух Машины

Эта опция дает вашей технике специальную возможность личного приказа (см. стр. 20).



Работа Красной Краской

Эта опция дает вашей технике +1 Значение Движения.



Усиленная Рама

Эта опция дает вашей технике особую способность Тарана (см. 14).



Грот-Риггер

Эта техника имеет Гретчин на борту, чтобы восстановить незначительные повреждения. Если транспортное средство имеет маркер повреждения корпуса, он получает только 1 подавленный маркер вместо 2.



Габбин Клоу!

Техника средство имеет штурм (см. 17) и специальную способность штурм на расстоянии (1) (см. 19).

ПАРАМЕТРЫ НАСТРОЙКИ

Параметры настройки можно добавлять только к Персонажам.

Они могут предоставить вспомогательные подразделения, оборудование. Если параметры настройки предоставляет один или несколько маркеров (например, гранаты), их использование ограничено количеством маркеров.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: если не указано иное, только Персонаж из планшета найма, содержащей параметр настройки, может извлечь выгоду из этой настройки.



Босс/планирование

Вы получаете дополнительный маркер нумерованного заказа каждый раунд.



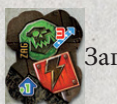
Босс плюс

Этот параметр настройки дает вам 3 маркера полюса босса. Каждый маркер предоставляет различный бонус, который может принести пользу Персонажу или любому юниту в пределах 3 квадратов этого символа:

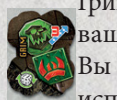
Дакка: +1 к любому броску.



Босс: позволяет «автоматическую» сохранение брони 4+ (см. стр. 20).



Заг: +1 Значение Движения.



Грим: перебросьте любой бросок кубика-ваш или вашего противника— если вам не нравится результат. Вы должны сохранить новый результат. Вы можете использовать Грим маркер на кубике, который вы только что перебросили.

Боевой Щит

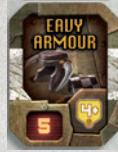


Этот персонаж имеет значение защиты 7.



Цифровое Оружие

Этот персонаж обладает особой способностью заряда (см. 19).



Тяжелая Броня

Этот персонаж имеет желтую сохранение брони 4+ (см с20)



Огнеметный Пистолет

Этот персонаж обладает специальной способностью огнемет (F) (см. 15).



Железный Ореол

Этот персонаж имеет «автоматическую» броню с сохранением 5+ (см. 20).

Оружие Комби



Эта опция настройки дает вам 3 маркера Оружия Комби.

Вы можете использовать маркеры в качестве альтернативного огневых действий гаубица (Б) (см. стр. 15) с максимальной дальностью 6 межклеток или огнемет (м) (см. стр. 15).



Силовое Поле Кустома

Этот персонаж имеет «автоматическую» броню с сохранением 4+ (см. стр. 20).



Реликтовый Клинок

У этого персонажа есть Штурм (+3) (см. 17) и разрывающие особые способности (см. 20).

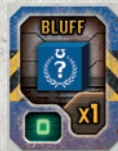


Знамя Waaagh!

Союзные юниты в пределах 2 квадратов от персонажа, оснащенного WAAAGH! Баннер получить +1 бонус ко всем штурмовых бросков.

ПАРАМЕТРЫ ПРИКАЗА

Варианты приказа представляют собой планирование и стратегию из штаб-квартиры. Они могут дать бонусы всей вашей армии.



Блеф

Этот приказ дает вам 1 блеф-маркер приказа для использования во всей игре. У вас никогда не может быть более 2 маркеров блефа или 10 маркеров приказа вообще.



Благословение горков

На каждом конце фазы снабжения возьмите на 1 карту больше, чем ваш обычный лимит рук, но затем вы должны сбросить 1 карты действий. Вы также можете использовать эту способность в начале игры.

ПРОЯВЛЕНИЕ ПСИХИЧЕСКОЙ СИЛЫ

Когда псайкер использует психическую силу, это называется «проявлением» этой силы. Проявление психической силы-утомительный и часто опасный процесс.

Псайкер может проявлять психическую силу только тогда, когда она активирована. Это считается альтернативным действием стрельбы. Во-первых, вы должны дать юниту количество подавленных маркеров, равное стоимости психической силы (перечисленных в описании, см. 28).

Однако проявление психической силы не всегда безопасно. Голодные существа скрываются в Варпе, жаждущие насладиться разумом и душой неосторожного псайкера. Иногда варп будет протекать через псайкера неожиданным образом, делая его силы еще более мощными. Каждый раз, когда псайкер проявляет силу, после оплаты стоимости, вы должны проверить наличие опасностей Варпа. Этот процесс отличается в зависимости от типа псайкера (см. ниже).

После того, как все опасности Варпа устранены, психическая сила вступает в силу: следуйте инструкциям для психической силы, которая была проявлена.

Постоянные Полномочия

Большинство психических сил оказывают мгновенное действие: они делают то, что описано в описании, и затем заканчиваются. Другие силы могут оставаться активными в течение более длительного периода времени. Они известны как стойкие психические силы.

Стойкие психические силы всегда имеют маркер, связанный с ними, который помещается на юнит или поле боя. Если псайкер хочет, он может «поддерживать» постоянную силу от раунда к раунду. Если псайкер не поддерживает постоянную мощностъ во время фазы приказа, маркер отбрасывается. Если псайкер снова использует ту же силу перед восстановлением маркера, переместите маркер на новую цель.

Если псайкер уничтожен, удалите стойкий маркер психической силы: его воздействие немедленно прекратится.

Сохранение Постоянных Полномочий

В начале фазы приказа каждый псайкер (начиная с тех, кто контролируется игроком с инициативой, а затем теми, кто контролируется его противником) может решить сохранить психическую силу, которую он проявил в предыдущем раунде, даже если на ней есть какой-то подавленный маркер. Просто поместите на псайкера ряд подавленных маркеров, равный стоимости психической силы, и оставьте маркер на месте. В этом случае не проверяйте на наличие опасностей деформации (см. ниже). Если псайкер не поддерживает питание, маркер отбрасывается и снова становится доступным.

Луч силы



А Когда психическая сила с ключевым словом Луча проявляется, цельтесь в квадрат в ограниченном диапазоне (см. 16) психической силы и проведите воображаемую линию от центра квадрата мишени к центру квадрата псайкера. Эта линия игнорирует все препятствия (как элементы местности, так и юниты). Все юниты (друзья или враги) на этом пути подвержены воздействию психической силы. Линия видимости не нужен, чтобы проявить такую силу.

БИБЛИОТЕКАРЬ

Библиарий сталкивается с тысячами врагов, прежде чем он даже идет на войну-для созданий Варпа его разум-приз выбора. Каждый день-это прогулка по пропасти, и неверный шаг может увидеть, как он падает в безумие.



Уровень способностей библиотекаря указывается в Символе библиотекаря.

Опасности варпа для библиотекарей

В начале игры поместите опасность маркеров деформации лицом вниз рядом с полем боя. Когда библиотекарь проявляет психическую силу, поместите ряд подавленных маркеров, равных стоимости силы на библиотекаря. Затем, прежде чем разрешать эффекты психической силы, вы должны подвергнуть опасности испытание Варпа:

Бросок 1 кубик, добавляет уровень способности библиотекаря и вычитает 2 для каждого подавленного маркера на библиотекаря.

— В результате 1 или менее нарисуйте опасность маркера деформации.

— На результат 2 и более, применять эффекты психической силы нормально.

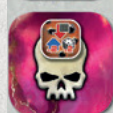
Результаты опасности отметки искривления:



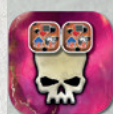
Сила не имеет никакого эффекта, и вы должны отказаться от психической силы, которую вы только что использовали (библиотекарь не может использовать эту силу снова в этой игре).



Отбросьте все подавленные маркеры от библиотекаря.



Применить эффекты психической силы, то псайкер страдает 1 удар. Отбросьте все подавленные маркеры от библиотекаря.



Примените эффекты психической силы, затем добавьте 1 подавленный маркер к библиотекарю. Примените эффекты психической силы, затем добавьте 2 подавленных маркера к библиотекарю.



Примените эффекты психической силы, а затем отбросьте все подавленные маркеры от библиотекаря. Библиотекарь может немедленно использовать ту же самую психическую силу снова, заплатив за это, как обычно.

Фокусировать

Библиотекарь может сосредоточиться, чтобы избавиться от подавленного маркера.

В начале фазы снабжения, если библиотекарь не был активирован этот ход игры, вы можете удалить 1 подавленный маркер вместо того, чтобы принимать действие движения (это в дополнение к 1 подавленный маркер вы обычно удаляете каждую фазу снабжения).

ЧУДАКИ

Чудаки-самые психически настроенные из всех орков. Они способны изрыгать взрывы энергии деформации, которые могут превратить врагов в расплавленную массу за считанные секунды. Чудаки бессознательно направляет фоновые ментальные излучения ближайших зеленокожих. Даже соревнование по поеданию кальмаров между двумя странными мальчиками вызовет волны энергии, которые будут пульсировать через любого Чудака, который заблудится рядом. Если Чудак не найдет способ высвободить эту сдерживаемую энергию, его голова взорвется, взорвав головы ближайших орков.



Уровень способностей Чудака указан в символе странного парня.

Когда Чудаки проявляет психическую силу (но не тогда, когда он ее поддерживает), он должен поместить первый подавленный маркер, который он получает как часть стоимости, на себя, но затем он может поместить 1 из других подавленных маркеров на любое подразделение пехоты орков в пределах 2 квадратов. Все оставшиеся маркеры должны быть размещены на Чудаке.

Опасности варпа для Weirdboyz

Когда Чудаки проявляет психическую силу, поместите подавленные маркеры, равные стоимости силы (помните, что второй маркер может быть помещен на другое подразделение пехоты орков в пределах 2 квадратов). Затем, прежде чем разрешать эффекты психической силы, вы должны подвергнуть опасности испытание Варпа:

Бросьте 1 кубик, добавьте уровень способности странных парней и вычитайте 2 для каждого подавленного маркера на Чудаке.

— На результат 1 или менее, не применять эффекты психической силы. Вместо этого чудак уничтожен. Поместите шаблон **B** на одном из промежутков рядом с чудакон площади, охватывающий большинство возможных юнитов. Каждый юнит, даже частично покрытый шаблоном, атакуется с использованием боевых значений, перечисленных в шаблоне.

— На результат 2 или 3, применить эффекты психической силы, то странный парень страдает 1 удар. Отбросьте все подавленные маркеры от чудака.

— На результат 4 или более, применять эффекты психической силы нормально.

ПСИХИЧЕСКАЯ СИЛА

Только псайкеры — библиотекари или чудаки — могут использовать варианты вербовки экстрасенсорной силы. В противном случае они рассматриваются так же, как и другие варианты улучшения.

Все психические силы приписываются психической области, которая состоит из сил с аналогичными эффектами:

СИЛА ВАААГХ!

Да джамп



Стоимость: 2 подавленных маркера эффект: Чудаки и пехотное подразделение в его ZoC удаляются из игры. Они возвращаются во время фазы снабжения следующего хода (Шаг #3 или #4) через любой край поля боя, кроме зоны развертывания противоположной стороны с действием движения. Они должны пройти через один и тот же край.

Тропа войны



CostСтоимость: 1 подавленный маркер EffectЭффект: поместите маркер тропы войны на чудаке, который проявляет эту силу. Все орки в пределах 3 квадратов от чудака получают бонус +1 к их броскам во время атак (атака и защита).

Да Крунч



Стоимость: 2 подавленных маркера У вас должен быть четкий  линия видимости цели.

Эффект: поместите шаблон **G** в межклеточное пространство в максимальном диапазоне 6. Сделайте атаку против каждого юнита даже частично под шаблоном. Разрешите его как атаку стрельбы, но бросьте 2 кубика вместо 1, добавьте их, чтобы определить общую сумму для каждой атаки. Если вы катите две 6, юнит автоматически уничтожается.

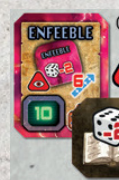
Шар смерти



Стоимость: 1 подавленный маркер. Эффект: Луч - принять огневое действие (макс. диапазон 6 квадратов) против всех единиц вдоль пути луча, используя боевые значения на психической мощности плитки.

ОБЛАСТЬ БИСМАНТИИ

Ослабленность



Cost: Стоимость: 2 подавленных маркера У вас должен быть четкий или ограниченная линия видимости к цели.

Эффект: поместите маркер ослабленности на любой юнит от 6 клеток от библиотекаря. Этот юнит получает штраф ко всем броскам кубика.

Выносливость



Стоимость: 2 подавленных маркера У вас должен быть четкий  линия видимости к цели.

Эффект: излечить 1 хит стоит урона юниту, расположенной в пределах 6 квадратов библиотекаря (переверните тайл на его неповрежденной стороне).

ОБЛАСТЬ ГАДАНИЯ

Идеальная синхронизация



Cost: Стоимость: 1 маркер подавления

У вас должен быть четкий или ограниченный линия видимости к цели.

Эффект: поместите идеальный временной маркер на юнит, расположенную в пределах 3 квадратов библиотекаря. Когда этот юнит принимает действие стрельбы, он игнорирует препятствия, которые скрывают линию видимости или любые бонусы защиты от элементов местности.

Взгляд скрайера

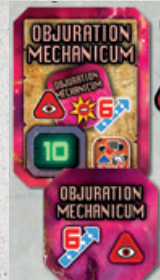


Стоимость: 2 Подавленных Маркера

Эффект: вы сохраняете инициативу для следующего хода игры: переместите маркер инициативы вашего противника вниз на одну деление на дорожке счетчика поворота. В конце этого хода игры переместите маркер в теперь пустое деление.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКАЯ ОБЛАСТЬ

Отречение механикум



Стоимость: 1 Подавленный Маркер

У вас должен быть четкий или ограниченный линия видимости к цели.

Эффект: поместите маркер отречения в полностью находится, в пределах 6 квадратов библиотекаря. Этот юнит не может вести огонь. Если этот юнит является техникой с более чем одним оружием, поместите маркер на оружие по вашему выбору. Техника может использовать другое оружие.

Телекинетический Купол



Стоимость: 2 Подавленных Маркера

Эффект: поместите Телекинетический маркер купола на библиотекаря. Библиотекарь и все союзные подразделения в его Зоне контроля получают «автоматическую» броню, за исключением 5+.

Фаза приказа

1 - разрешите эффекты, возникающие в начале фазы заказа, в следующем порядке:

- особые способности
- Карты действий
- Опции найма
- Эффекты сценария

2 - Возьмите количество токенов заказа, на которые вы имеете право.

Внезапная смерть: если у вас нет токенов ордеров для присвоения вашим единицам (не считая токенов блефа), вы немедленно теряете игру.

3 - Разместите свои токены заказа, чтобы вы могли читать цифры, а ваш противник не может.

Не более одного токена заказа на единицу!!

Игрок, у которого есть инициатива, размещает все свои жетоны на любых подразделениях в своей армии, тогда его противник делает то же самое. Игроки могут принять решение о одновременном размещении токенов ордеров.

4 - Устранять эффекты, возникающие в конце этапа заказа, в следующем порядке:

- Специальные способности
- Карты действий
- Опции найма
- Стойкие Экстрасенсорные Способности
- Эффекты сценария

ФАЗА АКТИВАЦИИ

Единицы с пронумерованными или специальными знаками заказа могут совершать движение или стрелять.

@ ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

1 - Устраните эффекты, возникающие в начале фазы поставки, в следующем порядке:

- особые возможности
- Карты Действий
- Подбор Вариантов
- Специфические эффекты сценария

2 - Отбросить все блеф маркеры порядке от всех подразделений.

3 игрок, у которого есть инициатива, играет первым и должен выполнить следующие действия в указанном порядке:

Сделайте движение (см. 5) с любым или всеми его подразделениями, которые не имеют маркера заказа или активированного маркера.

Как только этот игрок, соперник делает то же самое.

5 - Устраните эффекты, возникающие в конце фазы поставки, в следующем порядке:

- особые возможности
- Карты Действий
- Подбор Вариантов
- Специфические эффекты сценария

6 отбросьте столько карт действий, сколько хотите, затем рисуйте, пока не достигнете максимального размера руки, как указано в сценарии.

7 - переместите маркер инициативы игрока с инициативой рядом с последним игроком на счетчике хода.

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Объявить о передвижении и любых нападениях

- Возможность огня на ходу
- Возможность Overwatch (если огонь на ходу)
- Переместить 1 квадрат или изменить состояние
- Проверьте, обнаружен ли скрытый движущийся блок
- Возможность пожара на ходу
- Возможность наблюдения
- Повторите этот шаг до конца действия движения конец действия движения:

- Разрешить любые нападения
- Проверьте, замечены ли вражеские скрытые подразделения

ДЕЙСТВИЯ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Объявите тип огня (нормальный или подавление) и назовите цель. Рассчитать модифицированную боевую ценность:

- Боевое значение единицы
- Огонь на ходу штраф (если блок использует огонь на ходу специальные способности)
- Другие бонусы (снаряжение, карты действий и т. д.)
- В два раза больше, если устройство использует подавляющий огонь специальные способности
- Разделить бонус атаки, если устройство использует пулеметчик специальные способности
- Крен 1 умирает (2 кости и держит самое лучшее если блок имеет двойную соединенную особенную способность)
- Добавить умирает крен для модифицированную боевую ценность
- Вычесть штрафы из конечного результата броска (подавленные маркеры, штраф дальнего действия, препятствия, карты действий и т. д.)
- Применить хиты или дать подавленные маркеры

НАКАЗАНИЯ, НАЛАГАЕМЫЕ ЗАПРЕЩЕННЫМИ МАРКЕРАМИ

Каждый подавленный маркер наносит штраф -2 всем броскам матрицы устройства, за исключением разброса, места повреждения и рулонов разрушения.

Это наказание не вычитается из боевого значения подразделения: оно вычитается из конечного результата атаки.

Каждый маркер также наносит штраф -2 стоимости движения единицы. Если это значение падает до нуля или меньше, устройство обездвиживается. Единица, которая получает подавленный маркер во время своего действия движения, завершает свое действие движения без учета штрафа маркера.

Более того, пехотные подразделения противника игнорируют зону контроля подавленного подразделения.

Блок получает подавленный маркер, когда:

- Транспортное средство завершает свое движение в пространстве, которое оно занимает,
- Транспортное средство, в котором он был погружен, уничтожено,
- Он покрыт шаблоном огнемета,
- Он страдает от последствий некоторых карт действий,
- Он проявляет психическую силу,
- Он страдает от воздействия подавляющего огня.

ОПАСНОСТИ ВАРПА ДЛЯ СТРАННОГО РОЯ

- 1 или меньше: нет эффекта психической силы + взрыв Weirdbow,
- 2 или 3: эффекты психической силы + 1 удар по странному мальчику + все подавленные маркеры удалены из него,
- 4 или более: психическую силу.

ОПАСНОСТИ ВАРПА ДЛЯ БИБЛИОТЕКАРЕЙ

- 1 или менее: одна опасность маркера деформации,
- 2 или более: психическую силу.

Г

Активированный	Маркер	Линия визирования (LoS).	;	~~
Маркер, используемый для указания того, что устройство было активировано без предварительного получения маркера заказа.	Устройство	Позволяет узнать, может ли единица видеть другую единицу.	Лос может быть:	л 8
Активируемое	Устройство	Ясно: цель		видна.
Подразделение, которое уже предприняло действие в этой игре. Об этом свидетельствует его выявленный маркер заказа или активированный маркер.	Действие	Затемненный: цель видна, но действие стрельбы получает,	штраф.	
Фаза	Активации	Заблокировано: цель	не	видна.
Фаза игры, во время которой игроки активируют единицы, которым они дали токены заказа в фазе заказа.	Действия	Механизм		
активная	сторона	Действие, предпринятое Блоком во время фазы активации или фазы питания для перемещения по игровой доске.		
Когда единица может изменять состояния, активная сторона представляет единицу в ее активном состоянии.	Перемещения	Значение		
Альтернативное Огневое	Действие	Значение, напечатанное в синей стрелке, которая указывает количество квадратов, которые единица может перемещать во время действия движения.		
Действие стрельбы обеспечивается специальной способностью, картой действий или опцией набора, которую подразделение может использовать вместо обычной атаки. Он не извлекает выгоду из особых способностей подразделения.	Заказа	Маркеры	Нумерованного	Заказа
Блеф	Жетоны	Закажите токены, которые имеют номер и позволяют активировать единицы в порядке возрастания.		
Пустые маркеры ордеров, которые не обеспечивают активацию и цель которых-обмануть противника.	препятствия	Существующие		
изменение	состояния	Элементы местности, которые блокируют или уменьшают Лос.		
Различные специальные способности, которые позволяют блоку перевернуться один раз за действие движения, в начале или в конце, чтобы изменить состояния (например, от неактивного к активному).	Лос.	Этап	Заказа	
Боевая	Ценность	Фаза игры, во время которой игроки назначают жетоны ордеров своим единицам.		
Бонус к броску кубика подразделения в огневом действии или нападении.	оружие	основное		
Для огневого действия он сравнивается с оборонительной ценностью цели. Для нападения он сравнивается с броском противника плюс бонусы.	тяжелого	Главное	транспортного	
Командная	Плитка	средства. Он обозначен красным контуром.		
Специальная плитка набора, представляющая лидера. На это указывают лавры, обрамляющие название плитки.	Персонала	Плитка	Для	Набора
Ущерб наносится тяжелому транспортному средству, которое принимает удар. В кубике необходима для определения места повреждения и его последствий.	Побочные	Плитка, представляющая символ и / или боевую группу, состоящую из нескольких единиц. Его стоимость выражается в армейских баллах.		
Значение	Обороны	Уменьшает		
Оценка, которая должна быть равна или превышена с действием стрельбы, чтобы нанести удар по целевому блоку.	Бонус	Сторона блока, которая показывает, что он пострадал от удара.		
Оборонительный	Бонус	Вторичное	Оружие	
Бонус, который увеличивает оборонную ценность подразделения.	Питания	Вспомогательное	на	
Р а з р у ш е н н ы й		машине. Он обозначен желтым контуром.		
Уничтоженный блок удаляется из игры. Это может привести к разрыву боевой группы, если она достигнет критической точки. На своей плитке набора.	Действия	П р о с т р а н с т в о		
Действие	Стрельбы	Расположение на плитке набора, где можно добавить параметр набора, соответствующий полоскам по обе стороны пространства.		
Действия, предпринятые подразделением для нападения на другое подразделение. Возможно только во время фазы активации.	Перемещение	Токен	Специального	Заказа
Принудительное	Перемещение	Маркеры заказа, которые имеют символ медали вместо номера и позволяют активировать устройство внеобычной последовательности маркеров заказа.		
Движение, спровоцированное конкретной ситуацией.	Ситуаций.	Фазы		
Если это движение невозможно, устройство уничтожается. Это движение не может вызвать патруля.	Патруля.	Фазы		
тяжелое	оружие	Фаза игры, во время которой игроки имеют юниты, которые не были активированы в фазе активации, совершают действия движения или выполняют другие конкретные действия.		
Пехотное подразделение оснащено таким оружием, как тяжелый Болтер, большая шута или ракетная установка. Он обозначен красным контуром.	Ущерб, нанесенный подразделению. Когда блок терпит удар, он или перевернут к своей уменьшенной стороне или к своей разрушенной стороне, или разрушен. Тяжелые транспортные средства, которые попали страдают повреждения в случайном месте.	Поддавленный	Маркер	
Ущерб, нанесенный подразделению. Когда блок терпит удар, он или перевернут к своей уменьшенной стороне или к своей разрушенной стороне, или разрушен. Тяжелые транспортные средства, которые попали страдают повреждения в случайном месте.	Н е а к т и в н ы м и	Маркер, который указывает на состояние стресса или сложную ситуацию, в которой может находиться единица. Маркер наносит штраф -2 всем валкам штампа блока и его значению движения.		
Когда единица может изменять состояния, активная сторона	Игрок, у которого есть инициатива, играет первым на каждом этапе. Также используется для решения любых вопросов времени, которые могут потребовать решения.	Ш а б л о н		
И n представляет единицу в ее нормальном состоянии.	П р о м е ж у т о к	Картонная плитка используется для представления особого вида атаки (например, огнемет) или взрыва. Каждый блок, который покрыт шаблоном, даже частично, зависит от него.		
И н и ц и а т и в а	Точка, где пересекаются углы четырех квадратов, которая нацелена или подсчитывается некоторыми специальными способностями или опциями.	Эффекты	Рельефа	
Игрок, у которого есть инициатива, играет первым на каждом этапе. Также используется для решения любых вопросов времени, которые могут потребовать решения.	П р о м е ж у т о к	Специальные эффекты, которые представляют характер элемента местности, а также его конкретные правила.		
П р о м е ж у т о к	Точка, где пересекаются углы четырех квадратов, которая нацелена или подсчитывается некоторыми специальными способностями или опциями.	Элементы	Местности	
Точка, где пересекаются углы четырех квадратов, которая нацелена или подсчитывается некоторыми специальными способностями или опциями.	П р о м е ж у т о к	Область, напечатанная на доске рельефа или плитке рельефа, определяемая специально нарисованной границей или содержащаяся в плитке рельефа и определяемая одним или несколькими эффектами рельефа.		
		Невредимая	Сторона	
		Сторона блока, которая показывает, что он не пострадал от удара.		
		Разрушенная	Сторона	
		Сторона легкого или тяжелого транспортного средства, которая представляет его как крушение.		
		Зона	контроля	(ЗК)
		Квадраты, которые смежны и проходимы к единице и на которых она имеет четкую или затемненную линию визирования. Транспортные средства игнорируют ZoC других - _ единиц, а их собственный ZoC игнорируется другими единицами во время их движения.		

WARHAMMER
40,000

HEROES
OF

BLACK REACH™

GAMES
WORKSHOP®

HEROES
SYSTEM
TACTICAL SCALE

DEVIL PIG
GAMES

© Copyright Games Workshop Limited 2017. Black Reach, the Black Reach logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Heroes System tactical scale™, the Devil Pig Games™ logos, are properties of Devil Pig Games. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization. All rights reserved to their respective owners.