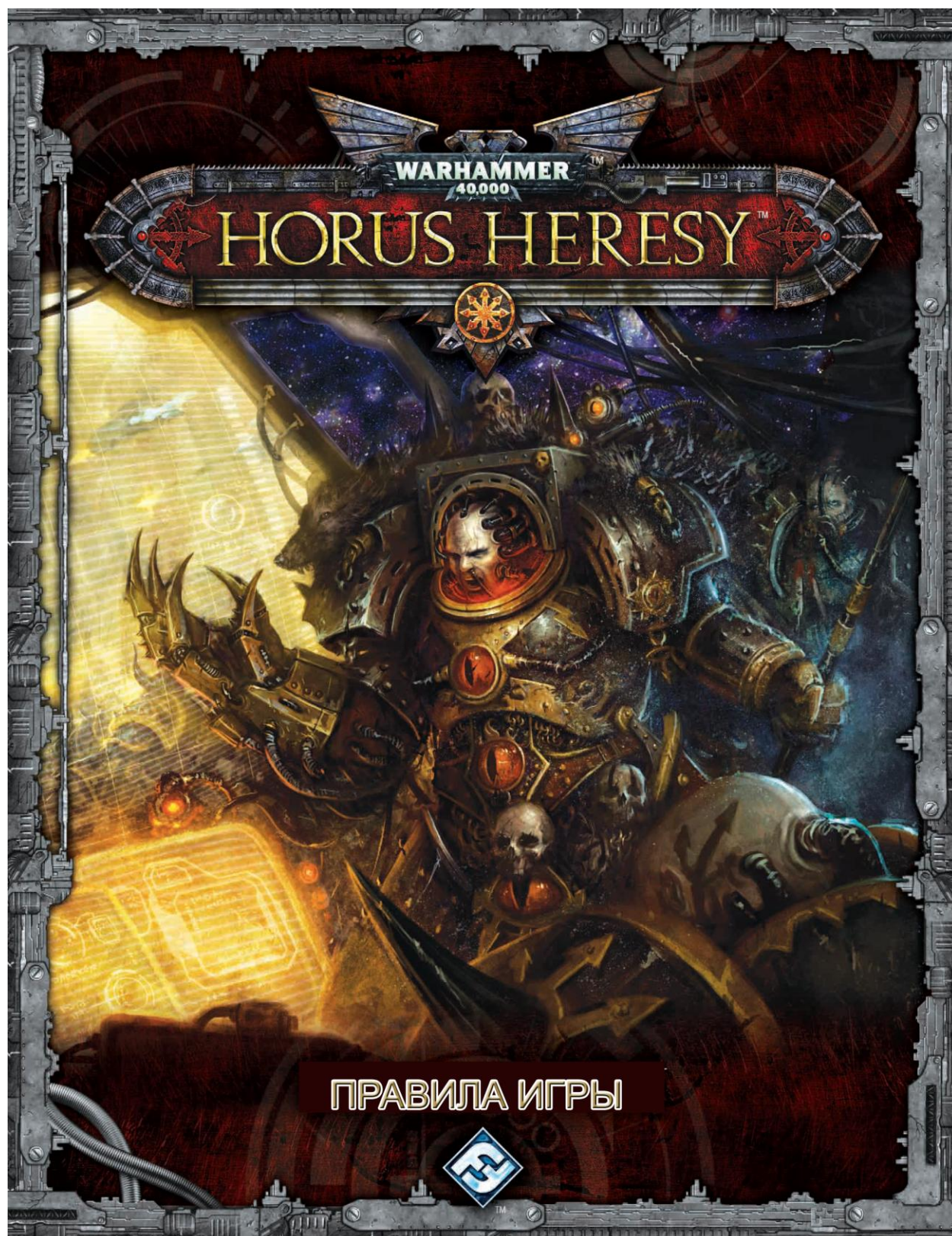




ПРАВИЛА ИГРЫ

Примечания по переводу

Перевод литературный, в ряде случаев возможны расхождения с оригинальным текстом, упрощающие понимание описываемых правил. Например «Free effect» переведено как «Дополнительный эффект», что лучше отражает роль в ходе отыгрыша сражения.

Здесь приведен перевод правил, но не карт. В случаях, когда есть ссылка на надпись в картах или представлен пример карты, её содержимое не переводится. Если это уместно или упрощает понимание ситуации, наименования карт могут быть переведены, но в этом случае в скобках приводится и оригинальное наименование карты.

Например: «Перестрелка» (Firefight)

Все латиноподобные (готик) окончания в именах и названиях ("Империиум", а не "Империя", "Хорус", а не "Гор") оставлены. Исключение - Sangvinius переведен как Сангвиний.

Глоссарий и быстрая ссылка не переведены (по крайней мере пока).

Перевод выполнил на потребу своей чёрной душе
LordBaka (LordBaka@yandex.ru).

Перевод создан фанатами вселенной Warhammer 40k и для ей фанатов. Авторы перевода не преследуют цель получения какой-либо прибыли от распространения перевода. Авторы оригинальных правил указаны на последней странице перевода.



Небеса Земли черны от дыма и пепла. Гигантские трещины расщелили почву и тектонические плиты стонут в напряжении. Горные цепи дрогнули, а моря испарились и стали пустынями. Кровь и пепел хлынули с почерневших небес. Астропатические хоры поют песнь злобы и люди обезумели от страха.

Флот Хоруса навис над разоренным миром.
Защитники Терры застыли в ожидании.
Брат пошел на брата и судьба вселенной висит на волоске.

Обзор игры

Ересь Хоруса это игра для двоих игроков. Игрок за Империум управляет защищающими Святую Терру войска верные Императору Человечества. Игрок за Предателей контролирует войска Воителя Хоруса, которые для победы должны сокрушить Империум.

В игре две основные зоны действий: стратегическая карта и основная карта действий. Игроки управляют армиями издавая приказы. По ходу игры игроки вводят на карту все больше и больше своих отрядов.

Действия с приказами влияют на главную фишку игры - трек инициативы. Трек инициативы показывает на чьей стороне инициатива в сражении (то есть кто может отдавать приказы) и количество приказов, которые может отдать игрок до перехода инициативы к врагу.

Цель игры

Победить в игре можно несколькими путями.

Игрок за Предателей побеждает либо убив Императора, либо захватив в нужный момент все 4 космопорта, что даёт ему возможность заполнить Терру ордами Хаоса.

Игрок за Империум побеждает обезглавив восстание - убив Хоруса. Как и игрок за Предателей он может победить, удержав к нужному моменту 4 космопорта и не дав войскам противника высадиться.

Время так же на стороне Империума, так как в Терре через Варп спешат легионы Космического Десанта. Они пребудут и прорвут блокаду как только трек инициативы закончится.

Подробнее способы победы разъяснены на странице 39.

Компоненты

В этом разделе указаны предметы в составе поставки игры. Это:

- Игровое поле
- 3 Фабрики, 6 Крепостей и Дворец
- Игровые модели и подставки к ним:
 - 12 Космодесантников (Серые)
 - 24 Имперские армии (Серые)
 - 12 Танковых дивизий Империи (Серые)
 - 3 Адептус Кустодес (Серые)
 - 3 Адептус Арбитрес (Серые)
 - 3 Адептус Механикус (Серые)
 - 3 Имперских титана (Серые)
 - 16 Космодесантников Хаоса (4-х цветов)
 - 4 Титана Хаоса (4-х цветов)
 - 8 Громовых ястребов Хаоса (4-х цветов)
 - 8 Культистов Хаоса (4-х цветов)
 - 8 Орд Демонов (4-х цветов)
 - 60 подставок Империиума (Серые)
 - 64 Подставки Предателей (Черные)
 - 6 Защитных Лазеров
- 2 Листа с краткой информацией по Империиуму и Предателям
- 32 Карты Бомбардировки
- 30 Карт Событий
- По 40 Карт приказов Империиума и Предателей
- По 32 Карты Боевой Колоды Империиума и Предателей
- По 8 Карт Боевой Колоды Героев Империиума и Предателей
- 10 Карточек Героев и подставки к ним
- 10 Жетонов ранений Героев
- 28 Эмблем Легионов Космодесанта
- 2 Маркера Инициативы
- 36 Жетонов повреждений
- 57 Жетонов Активации
- 6 Жетонов Укреплений
- 12 Жетонов Пролома в Укреплениях
- 1 Жетон для отметки Итерации в бою
- 10 Особых жетонов
- Правила и описание сценариев

Описание компонентов игры

Игровое поле

Игровое поле состоит из двух основных частей, (**Основная карта** и **Стратегическая карта**) и нескольких вспомогательных областей на которых фиксируется дополнительная



Все на Основной карте кроме флагамена предателей Дух Мщения называется "Терра".



До начала игры необходимо вставить пластиковые модели крепостей, фабрик и Дворца в соответствующие прорези Основной карты. Все фабрики и крепости равнозначны и



трещина

Основная карта разделена на области. Границы областей отмечены белой линией или пластиковыми укреплениями. Например области Eternity Wall Spaceport и Tower of Shadows являются двумя разными областями, а Дворец разделен на целых 7 независимых областей.

Некоторые границы областей являются Трещинами.

Крепости, фабрики и дворец

Укрепленные районы Терры изображены в игре пластиковыми укреплениями. Есть три типа укреплений: фабрики - индустриальные районы, крепости - укрепленные бастионы, и Дворец - сердце и душа Терры, а значит и всего Имперiums.



Фабрика



Крепость



Дворец

Модели и подставки

Игровые модели (фигурки) используются для отображения в игре войск игроков. Собранные и готовые к игре фигурки для простоты так же называются армиями или отрядами. Игровые фигуры состоят из двух частей - модели армии и подставки.

Модель, это пластиковая фигурка, изображающая какой-либо вид войск, со штырьком внизу. Штырёк используется для соединения с подставкой, которая позволяет удобно перемещать модель, а так же наглядно показывает боевую мощь армии в игре.

Фигурка

База



Отряд целиком

Районы в дворце

Кроме Фабрик и Крепостей в игре присутствует один единственный укрепленный объект, состоящий из семи районов - Дворец (Palace). Эти семь районов имеют собственные наименования, которые могут оказаться важны в ходе игры (события, сценарий и т.д.). Наименования районов Дворца показано на рисунке ниже.



В игре представлены модели 5 цветов. Имперские войска окрашены в серый цвет и управляются игроком за Империиум. Войска остальных цветов принадлежат игроку за Предателей. Их цвет указывает какому богу Хаоса они служат. (Красный – Хорн, зеленый – Нургл, синий – Тзинч, фиолетовый – Слаанеш)
Подставки бывают 2 цветов и 4 различных типов. Серые подставки принадлежат игроку за Империиум, черные – игроку за Предателей. Количество шипов на подставке отображает боевую силу отряда. Чем выше сила, тем сильнее отряд в бою.



На каждой подставке есть лоток для карточки с цифрой нанесенных повреждений.

Космодесант Империиума и Хаоса при сборке дополнительно маркируется гербом своего легиона (см. стр. 8).

В основном, после сборки армии можно хранить и использовать в собранном состоянии, снимать с них подставки не требуется.

Однако Танковые дивизии и Имперские Армии могут менять принадлежность в ходе игры и в этом случае их подставки потребуются заменить на подставку соответствующего цвета (например, Танковая дивизия может перебраться к Предателям, подробнее см. стр. 37).



жетон с повреждениями вставляется в подставку



соединение фигурки космодесантника с подставкой и гербом

Защитные лазеры

Защитные лазеры это мощные защитные батареи, сбивающие приземляющихся предателей во время их десантирования на Терру. Обратите внимания – у них нет подставок и они не считаются армиями, хотя и изображены в игре моделями.



Лист с краткой справкой

У каждого игрока есть Лист с краткой справкой, в котором описаны специальные умения его героев и дана краткая информация по армиям, например о летающих отрядах.

Карты бомбардировки

Колода общая для обоих игроков. Колода бомбардировки используется для определения результатов бомбардировок и эффективности защитных лазеров. Она так же используется для определения результатов случайных событий.



Колода бомбардировки, рубашка



Карты бомбардировки, лицевая сторона



Карты событий

Карты событий используется для отыгрыша возникающих по ходу игры случайных событий.

Для каждой игры колода событий формируется в соответствии с указаниями к сценарию (см. стр. 13). Не используемые карты должны быть удалены из игры до ее начала.



Карта события, рубашка



Карта события, лицевая сторона

Содержимое карты бомбардировки

Карта бомбардировки разделена на 4 части:

Орбитальная бомбардировка

Используется для определения ущерба от точечных или ковровых орбитальных бомбардировок.

Бомбардировка Грозовым Ястребом

Используется для определения ущерба от обстрела штурмовиками. Может возникнуть в бою после использования боевых карт.

Защитный лазер

Используется для определения эффективности защитных батарей.

Имперский Орел или Звезда Хаоса.

Используется для определения результата случайных событий (вместо кубика)



Орбитальная бомбардировка

Бомбардировка Грозовым Ястребом

Защитный лазер

Имперский Орел или Звезда Хаоса

Карты приказов

Карты приказов являются самой важной частью игры. С их помощью Игроки атакуют, перемещают армии и вообще, выполняют любые действия в ходе игры.

У каждого игрока есть своя отдельная колода приказов



Имперский приказ, лицевая сторона и рубашка



Приказ Предателей, лицевая сторона и рубашка

Боевые карты

Боевые карты используются во время сражения. У каждого игрока есть своя отдельная колода боевых карт



Боевая карта Империи, лицевая сторона и рубашка



Боевая карта Предателей, лицевая сторона и рубашка

Боевые карты Героев

Боевая колода героев во всем подобна обычной боевой колоде, но используется только если в бою участвуют герои.

У каждого игрока есть такая отдельная колода.



Имперская боевая карта Героя



Боевая карта Героя Предателей

Маркеры и подставки героев

В игре присутствует наиболее значительные действующие лица сражения за Терру: Император, Генерал-Фабрикатор Марса, Воитель Хорус, Космодесантники и Примархи Легионов Космодесанта.

Каждый герой представлен на карте маркером, закрепленным в подставке. Обратите внимание, что подставка героя отличается от подставка обычных армий. Вынимать маркер героя из подставки не требуется.



Император Генерал-Фабрикатор Хорус

Каждый из семи Примархов принадлежит к одному из Легионов Космодесанта. Эта принадлежность описана в таблице справа.

Понимается, что герой действует в игре не один, а передвигается и сражается вместе со своей личной гвардией/охраной, но для простоты он отмечен одним маркером.

Примархи

MARKER	NAME	LEGION
	Рагал Дорн	Имперские кулаки
	Джагадай Хан	Белые шрамы
	Сангвиний	Кровавые ангелы
	Ангрон	Пожиратели Миров
	Фулгрим	Дети Императора
	Мортарион	Стража Смерти
	Магнус Красный	Тысяча сынов

Маркеры ранений героев

Эти маркеры используются для того чтобы отмечать сколько урона нанесено героям (на соответствующем треке игрового поля).



Маркеры ранений Героев

Гербы легионов

Гербы легионов используются при сборке Космодесантников и показывают принадлежность отряда космодесанта к определенному легиону.



Кровавые Ангелы Имперские Кулаки Белые Шрамы



Стража Смерти Дети Императора Тысяча Сынов



Пожиратели Миров

Маркеры инициативы

Эти метки передвигаются игроками по треку инициативы при выполнении действий в игре. Их положение используется для определения того кто именно ходит в текущий момент и сколько действий он может произвести до того как инициатива (а значит и ход) перейдет к противнику.



Маркеры Инициативы Имперский и Предателей

Жетоны повреждений

Жетоны повреждений используются для отображения понесённого армиями урона (от 1 до 3).

Жетоны повреждений крепятся на подставку армий.



Жетоны повреждений на 1, 2 и 3 очка урона

Жетоны активации

Такие жетоны есть у обоих игроков. Положенный лицевой стороной вверх, жетон указывает, что армии в районе задействовать нельзя (подробнее далее). Положенный обратной стороной – указывает что армии отступили в этот район



Имперский активационный жетон



Имперский жетон отступления



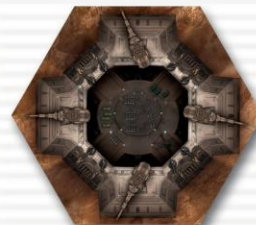
Активационный жетон Предателей



Жетон отступления Предателей

Жетон укреплений

Наличие маркера укреплений показывает расположение в районе временных укреплений.



Маркер укреплений

Жетон пролома

Маркер пролома показывает, что граница укреплений между районами пробита.



Жетон пролома

Счётчик итераций боя

Жетон-счётчик итераций боя передвигается по треку итераций боя и отмечает номер текущей итерации. Это позволяет игрокам не запутаться в порядке нанесения атак.



Счётчик итераций боя

Особые жетоны

Особый жетон отмечает, что к району применимы особые правила сценария или события.



Особый жетон

Правила сценария

Правила игры и описание шести предлагаемых для отыгрыша сценариев, включая «Осаду терры» - канонический (по вселенной Warhammer 40000) вариант развития событий.

Противоречия

В ряде случаев вам может показаться, что правила, карты или содержимое игры нарушают какие-то классические каноны вселенной Warhammer 40k, установленные игровой системой и книгами по данной вселенной. Например, карта «Штурмовые капсулы» (Drop Pods) позволяет предателям высаживать на поверхность планеты штурмовые корабли Громовый Ястреб, а на самом деле Громовый Ястреб просто не войдет в капсулу по размеру. Или, например, карта приказа «Посадка в порту» (Port Landing) дает право перебрасывать войска с космопортов на поверхности Терры на флагман Предателей «Дух Мщения», хотя на самом деле корабль подобных размеров не в состоянии произвести посадку, чтобы забрать войска с поверхности. Видя расхождения с канонами, пожалуйста примите во внимание, что это вынужденные допущения, без которых игра не была бы столь увлекательной.



Подготовка к первой игре

Перед началом игры нужно произвести сборку всех армий, соединив подставки с моделями.

Все маркеры героев так же адо закрепить в соответствующих подставках

Модули для сборки

Армия	Модель и база	Боевая сила
Имперский Титан		IV
Космодесантники легиона Кровавые Ангелы		III
Адептус арбитрес		II
Адептус кустодес		IV
Адептус Механикус		II
Имперская Армия		I
Имперская Танковая Дивизия		II
Космодесантники легиона Имперские Кулаки		III
Космодесантники легиона Белые Шрамы		III
Культисты Хаоса		I
Космодесантники легиона Стражи Смерти		III
Космодесантники легиона Дети Императора		III

Армия

Модель и база

Боевая сила

Космодесантники
легиона
Тысяча Сынов



III

Космодесантники
легиона
Пожератели Миров



III

Громовой
Ястреб
Предателей



II

Титан
Предателей



IV

Боевики Хаоситы



II

Орда Демонов



III

В примере показаны красные отряды (Кхорн). Синие, Зелёные и Фиолетовые отряды Предателей должны быть собраны таким же образом, с использованием боевой силы. Например, и синие, и зелёные и фиолетовые штурмовики Громовой Ястреб должны быть закреплены на подставках с боевой силой 2.

После сборки незанятыми должны остаться 4 черные подставки с силой 2 и 8 черных подставок с силой 1. Эти подставки будут использоваться по ходу игры при переходе войск Имперiums на сторону предателей (см. стр. 37)

После игры

При уборке игры в коробку убедитесь, что все Имперские Армии и Танковые Дивизии закреплены на серых подставках.

Конфликт правил

Иногда по ходу игры эффект некоторых карт или выполнение условий сценария могут вступить в противоречие с основными правилами. В этом случае карты и сценарий имеют приоритет.

Подготовка к игре

1. Выбор сценария

Перед началом игры следует определить какой сценарий будет отыгрываться и за какие стороны будут играть игроки. В книге сценариев предложены шесть различных сценариев.

На первых парах крайне рекомендуется использовать сценарий «Брат против брата» (Brother against Brother)

Если получилось так что новичек играет против игрока с опытом, то так же лучше выбрать сценарий «Брат против брата» (Brother against Brother), и отдать опытному игроку контроль над Предателями.

Если играют два опытных игрока, то можно выбрать сценарий одним из следующих способов:

1. Игроки договариваются, какой именно сценарий будут отыгрывать. После этого тасуется колода бомбардировки и один из них тянет карту. Символ на вытянутой карте (Имперский Орел или Звезда Хаоса) определит, кем будет играть этот игрок.

2. Игроки жребием (например подбросив монетку) определяют кто будет выбирать сценарий, после этого второй игрок выбирает кто кем будет играть.

3. Игроки просто договариваются, какой сценарий выбрать и кто кем будет играть.

Каждый сценарий содержит набор указаний, как его отыгрывать. Как только сценарий определен начинают работать его правила.

2. Сборка игрового поля

Удалите картонные заглушки в игровом поле. Разместите под игровым полем пластиковые укрепления таким образом, чтобы они вошли в образовавшиеся прорези.



Пластиковые укрепления вставляются в прорези на карте

3. Подготовка всего необходимого

- Оба игрока берут листы с краткой справкой.
- Каждый игрок берет из коробки свои армии и героев
- Игрок за Предателей берет себе 12 пустых черных подставок.
- Игрок за Империум берет себе Защитные Лазеры
- Игрок за Империум берет себе героев помеченных Имперским Орлом.
- Игрок за Предателей берет себе героев помеченных Звездой Хаоса.
- Жетоны ранений всех героев помещаются на первое деление трека ранений героев.
- Каждый игрок тасует свои Боевые колоды (обычную и Геройскую) и кладет рядом с собой, не смотря карты в них.
- Карта бомбардировок тасуется и кладется так, чтобы игроки могли до неё достать.
- Маркеры инициативы Империума и Предателей кладутся на первое деление трека инициативы. Маркер инициативы Предателей должен лежать сверху.
- Оставшиеся жетоны, фигурки и маркеры кладутся так, чтобы оба игрока могли до них легко дотянуться при необходимости.
- Оба игрока берут свои колоды приказов, но пока с ними ничего не делают (до шага 8, который описан ниже)

4. Расстановка войск

Каждый игрок размещает свои войска на карте в соответствии с условиями сценария. Все неиспользуемые армии и герои формируют Резерв соответствующего игрока.

Удалите картонные заглушки на карте и вставьте в прорези пластиковые укрепления

5. Подготовка колоды событий

Колоды событий большинства сценариев состоят из Акт. Акт это одна или несколько карт событий.

Перед игрой соберите колоду событий по указанным в описании сценария названиям следующим образом:

1. Найдите все указанные в акте карты;
2. Перетасуйте их в закрытую.
3. Если в акте указано определенное количество определенных карт, то надо использовать только их, а остальные сбросить.
4. Отложите получившуюся колоду. Эта часть карты событий готова.
5. Повторите эту процедуру для всех указанных актов.

После этого положите колоды актов по-порядку. Например, под колоду Акта 1 (4 карты) положите колоду Акта 2 (4 карты), потом положите колоду карт Акта 3 (2 карты). Так вы получите готовую колоду событий, события в которой будут случайны внутри акта, но акты будут идти в строгом порядке.

Неиспользуемые карты надо сбросить. Если в сценарии указан другой порядок подготовки карты событий, то надо использовать его.

6. Переход войск к Предателям

В начале каждого сценария игрок за Предателей пытается переманить на свою сторону часть войск Империи.

Это производится следующим образом:

1. Игрок за предателей выбирает Имперскую Армию или Танковую дивизию которую еще не пытался переманить на свою сторону на основной игровой карте.
2. Игрок за Предателей вытягивает верхнюю карту из колоды бомбардировок. Если на карте Звезда Хаоса, то отряд переходит на сторону Предателей и его подставка должна быть заменена на черную с соответствующей силой (см. стр. 37). Серая подставка уходит в резерв игрока за Империи. Если на карте Имперский Орел, то ничего не происходит.
3. Карта бомбардировки уходит в отбой.
4. Шаги 1 и 2 повторяются указанное в сценарии количество раз.

7. Бомбардировка

В каждом сценарии игрок за предатель производит определенное количество бомбардировок Терры до начала основной части игры.

Бомбардировки производятся так:

1. Игрок за Предателей выбирает район на Основной Карте не содержащий укреплений.
2. Игрок за Предателей выбирает какой будет бомбардировка – точечной или ковровой.
3. Игрок за Предателей тянет карту Бомбардировок и применяет описанный в ней эффект в выбранном типом бомбардировки (подробнее см. стр. 35).
4. Указанные действия повторяются столько раз, сколько разрешено сценарием.

Игрок за Предателей может бомбить район любое количество раз, если у него хватает бомбардировок.

8. Подготовка колоды приказов

Чтобы подготовить к игре колоду приказов сделайте следующие действия:

1. Каждый игрок отделяет стартовые приказы от остальной колоды своих приказов. Стартовые приказы помечены зеленым квадратом в левом углу. Стартовые приказы берутся игроком и могут свободно использоваться и просматриваться.
2. Каждый игрок выполняет предписанные сценарием манипуляции с картами приказов (если такие указания есть)
3. Оба игрока тасуют все остальные свои приказы и кладут получившуюся колоду рядом с собой (не смотря карты).

Отметка о том,
что приказ
является стартовым



Начинаем игру!

Можно играть! Все готово и игрок за Предателей может начинать свой ход.

Инициатива и действия

Инициатива и приказы

Самые важные события в игре определяются в соответствии с положением маркеров инициативы игроков на Треке инициативы. В начале игры маркеры инициативы обоих игроков лежат на первом делении трека инициативы. В ходе игры игроки тратят инициативу передвигая свой маркер по треку. Затрата каждого очка инициативы влечет за собой передвижения маркера инициативы на одно деление вправо. Игра состоит из ходов. Первый ход начинается в начале игры. После окончания хода всегда начинается следующий и так до самого конца игры.

В начале каждого хода определяется, на чьей стороне инициатива в сражении. Инициатива всегда на стороне игрока чей маркер инициативы находится ближе к началу трека инициативы. Если оба маркера на одном делении, то инициатива на стороне того игрока чей жетон лежит сверху.

Игрок на чьей стороне сейчас инициатива называется Текущим игроком. Текущий игрок не меняется, пока не закончится ход и определяется только в начале хода.

Каждый ход состоит из: следующих фаз:

1. Выполнение действий

Игрок выбирает приказ из тех что у него сейчас на руках и применяет его в соответствии с правилами.

2. Перемещение по треку инициативы

Игрок перемещает свой маркер по треку инициативы в соответствии с тем, какой приказ был им выбран.

3. Переход инициативы (если требуется)

Если маркер текущего игрока обогнал на треке инициативы маркер противника, то происходит Переход Инициативы (подробнее см. стр. 15)

4. Выполнение особых действий

Если маркер текущего игрока прошел по (или остановился на) клетке трека инициативы с меткой особого действия, то это действие должно быть выполнено (см. стр. 15)

После окончания хода немедленно начинается следующий ход.



Маркеры игроков и часть трека инициативы



Фаза действий

В фазу действий игрок может выполнить одно из представленных ниже действий. Каждое действие стоит одно или несколько очков инициативы (см. стр. 18). Итак, игрок может:

1. Запланировать приказ. Игрок выбирает приказ и кладет его в один из регионов на стратегической карте. Приказ кладется рубашкой вверх и пока не исполняется. Цена – 1 очко инициативы.

2. Выполнить приказ, ранее размещенный на стратегической карте. Игрок выбирает свою карту приказов, которая должна быть сверху одной из колод на стратегической карте. Обратите внимание что игрок не может выполнять приказ, который был размещен после последней смены инициативы (т.е. нельзя сразу разместить приказ и тут же его исполнить). Цена – 1 очко инициативы.

3. Издать приказ напрямую, с руки. Игрок выбирает карту из тех что у него на руках и выполняет его на какой-либо регион. Стоимость от 0 до 3 очков инициативы (указано на приказе).

4. «Зарыть» приказ. Игрок выбирает одну из колод приказов на стратегической карты и перемещает верхний приказ (свой или вражеский) вниз колоды, «зарывая» его таким образом. Цена – 1 очко инициативы.

5. Взять карту приказа. Игрок берет одну карту (любую) из резерва приказов или верхнюю карту из своей колоды приказов. Цена – 1 очко инициативы.

Продвижение маркера по треку инициативы

В ходе выполнения этого шага маркер текущего игрока перемещается по треку инициативы на определенное число позиций. Количество пройденных клеток определяется действием, которое предпринял текущий игрок. Большинство действий стоит 1 пункт инициативы (а значит сместиться надо на 1 клетку). Однако выполнение приказов с руки может затратить до 3 очков инициативы. В редких случаях действия не требуют инициативы (например, приказ с ценой 0). Если текущий игрок должен переместить маркер в клетку где уже лежит маркер его противника, то его маркер кладется поверх уже лежавшего там маркера.

ПРИМЕР: На рисунке «До» показано, что на начало хода игрок за Предателей является текущим игроком, так как его маркер находится ближе к началу трека инициативы.

Он решает запланировать приказ и кладет его в колоду региона «Дворец» на стратегической карте. После этого текущий игрок сдвигает свой маркер на одно деление по треку инициативы. В результате его маркер оказывается на той же клетке что и маркер противника и он кладет свой маркер сверху.



До



После (обратите внимание, маркер Предателей был положен поверх Имперского)

Переход инициативы

Если в результате передвижения маркер текущего игрока перестает быть ближайшим маркером к началу трека, то происходит Переход Инициативы (если оба маркера лежат на одной клетке, то ближайшим с началом трека считается тот, что лежит сверху).

При переходе инициативы происходят:

1. Бои за контроль над районами. Во всех районах, где одновременно находятся войска двух игроков происходят сражения (см. стр. 24). Если таких районов несколько, то игрок за Империум выбирает в каком порядке они будут отигрываться.

2. Проверка предела численности. После боев во всех районах карты приводится в соответствие с правилами численность армий (см. стр. 38)

Если же перехода инициативы не состоялось, то в этот шаг ничего не происходит — ни боёв ни проверок. Даже в случае перехода инициативы текущий игрок не изменится до начала следующего хода (т.е., например, события будут отигрываться относительно того же игрока).

Пример (продолжает предыдущую ситуацию): Оба маркера находятся на одном делении трека инициативы. Перехода инициативы не происходит, так как маркер игрока за Предателей лежит выше. На следующий ход игрок за Предателей кладет еще один приказ на стратегическую карту и, как следствие, передвигается еще на одно деление по треку инициативы. После этого происходит переход инициативы, так как маркер игрока за Империум теперь лежит ближе к началу трека инициативы, чем маркер игрока за Предателей.

Предатель потратил 1 очко инициативы и происходит переход инициативы, так как маркер



игрока за Империум теперь ближе к началу трека инициативы чем маркер игрока за Предателей

Особые фазы

Некоторые деления на треке инициативы помечены иконками Особых действий. Эти иконки отмечают когда отыгрываются особые фазы — Фаза Событий (Event Phase), Фаза Набора Приказов (Order Phase) и Фаза Очистки (Refresh Phase).



После перемещения по треку инициативы и отыгрыша Перехода инициативы игрок должен выполнить особые действия, если его маркер проходил по или остановился на иконке особых действий. Действия отыгрываются в том порядке в котором по ним проходил маркер.

Обратите внимание, что каждая иконка событий (а значит и фаза) срабатывает только один раз. То есть, если по такому действию прошел маркер игрока, то маркер второго игрока уже не приведет к выполнению особых правил этого действия и оно будет просто игнорироваться.

Пример. В колоде событий всего 10 карт, и на треке инициативы всего 10 иконок Фазы Событий. Каждая фаза выполняется только й раз, поэтому карт хватит на все фазы.

Если в течение хода игрок не передвигал свой маркер инициативы, то специальные действия не выполняются.

Если игроки боятся перепутать порядок в котором должны быть отыграны особые действия, то можно помечать действия по мере их отыгрыша любым удобным способом.

Пример. Инициатива на стороне игрока за Империум. Он выполняет приказ за 3 очка

После окончания движения игрок отыгрывает их в том порядке, в котором по ним прошел жетон.



До



После (обратите внимание, маркер игрока за Империиум прошел по Фазе Событий и остановился на Фазе приказов. Значит обе фазы будут отыграны)

Фаза событий

В фазу событий текущий игрок берет верхнюю карту из колоды событий и выполняет её указания. Если в карте значится «Выполнить сразу» (Do immediately) то эффект карты применяется сразу, если нет - то в карте будет описано когда и при каких условиях карта будет применена в игре.

Пример: Инициатива на стороне игрока за Империиум. Он издает приказ ценой 2 очка инициативы и сдвигается на две позиции по треку инициативы. Его маркер инициативы заканчивает движение на иконке Фазы Событий. В ходе отыгрыша этой фазы он вытаскивает из колоды событий карту «Командные решения» (Command Decisions). В карте значится «Выполнить сразу» (Do immediately), поэтому игрок немедленно исполняет её и размещает 3 приказа с руки на стратегическую карту без затрат Инициативы.

Фаза набора приказов

В фазу приказов каждый игрок может пополнить запас приказов, выполнив следующие действия:

1. Начиная с текущего игрока, каждый игрок может сбросить одну или несколько карт из тех что у него есть на руках. Восстановимые приказы сбрасываются в резерв, остальные уходят в отбой (см. стр. 20).
2. Начиная с текущего игрока, каждый игрок может добрать в руку карты из резерва, при условии что у него в руке окажется не больше 6 карт.
3. Игрок, у которого на руках меньше 6 карт добирает из колоды приказов дополнительные приказы, пока у него на руках не окажется 6 приказов.

Строение карты событий



Наименование карты

Когда применяется
(сразу или при выполнении определенных условий)

Эффект события. Описывает какие изменения происходят в игре при отыгрыше этого события.

Пример: Игрок за Предателей перемещает свой жетон на иконку Фазы Приказов. Во время отыгрыша этой фазы он решает сбросить 2 из трех карт на его руках. Одна из них помечена как Восстанавливаемая, а значит она сбрасывается в Резерв, а не в отбой. Далее игрок просматривает резерв (там 4 карты, три уже были там и одну от только что туда отправил) и берет из него 2 карты. Итого на его руках 3 карты, а значит он добирает из колоды приказов еще 3 карты (до 6).

Фаза очистки

Во время этой фазы игроки убирают с игрового поля все активационные жетоны. После этого все жетоны паники переворачиваются на другую сторону (и становятся активационными жетонами).

Приказы

В Ереси Хоруса для перемещения войск, атак и любых действий на поле боя используются приказы.

Игрок может выполнить приказ двумя путями. Он может запланировать приказ, разместив его на стратегической карте чтобы использовать его в дальнейшем или он может ввести приказ сразу в игру. Эти два способа различаются по стоимости в очках Инициативы и особенностям выполнения.

Кроме того, пользователь может зарывать уже размещенные на стратегической карте приказы и тянуть приказы из колоды.

Подробнее манипуляции с приказами описаны ниже.

Регионы и стратегическая карта



Стратегическая карта

Стратегическая карта это упрощенная версия основной карты.

Строение карты приказа

Приказ Империи

Приказ Предателей



Наименование
Стоимость
Эффект
Стратегический эффект
Восстановимый
Стартовый



Наименование
Стоимость
Эффект
Восстановимый
Стартовый

Наименование: Название карты

Стоимость: Количество черепов показывает сколько очков инициативы будет стоить издание приказа сразу в игру с руки.

Эффект: Описание действия приказа на игру.

Стратегический эффект:

Дополнительный эффект. Срабатывает только если приказ разместить на стратегической карте и выполнить уже оттуда.

Стартовый. Иконка показывает, что в начале игры приказ должен быть на руках игрока.

Восстановимый. Иконка показывает, что приказ при сбросе попадает в Резерв а не в отбой.

Каждый регион стратегической карты представлен на основной карте несколькими районами. Например, регион Black Ministry на основной карте показан девятью районами, расположенными вокруг Spaceport Damocles. Регион корабля «Дух Мщения» (Vengeful Spirit) представлен двумя районами корабля.

Космопорты, крепости и фабрики показаны на стратегической карте только для удобства в ориентировании.

На каждом регионе стратегической карты отображены места для колод приказов, которые будут заполняться по мере того как игроки будут размещать приказы на стратегической карте при планировании приказов. Место под колоду приказов «Духа Мщения» (Vengeful Spirit) расположено рядом с изображением корабля, а не на самой стратегической карте.

Какой бы ни был способ применения приказа (играется ли он напрямую с руки игрока или предварительно размещался на стратегической карте) целью приказа всегда является регион, а не его отдельные районы. Приказ, как правило, определяет какие действия могут произвести армии в указанном регионе. Например, при применении приказа «Перестрелка» (Firefight) на регион Black Ministry игрок должен выбрать целью атаки один из 9 районов этого региона. Если приказ воздействует не игровую карту то в неё будет указано как его выполнять. (Например, взять несколько карт из обоя.)

Примечания по границам регионов

- Некоторые крепости находятся на стыке регионов. Такие крепости считаются отдельным районом который принадлежит ко всем регионам, с которыми граничит. Например, крепость Tower of Shadows одновременно принадлежит к регионам Imperial Plateau и Crucible. А крепость Bastion Eternal относится сразу к трем регионам.

- Регион «Дворец» (Palace) состоит только из семи районов в пределах пластиковых укреплений.

- Районы региона Imperial Plateau расположен вокруг дворца;

- Единственная граница между регионами, которая не является трещиной или границей укреплений - это граница в северной части карты. Она отмечена оранжевой линией и помечена надписью «Region Division».

Действия и приказы

В этом разделе описано как именно следует поступать с приказами, в зависимости от выполняемого с ними действия (планирование, исполнение с рук, «зарывание» и т.д.)

Действие “Запланировать приказ”

Игрок размещает приказ на стратегической карте, чтобы исполнить его в последующие ходы.

Для этого игрок выбирает карту из тех что у него на руках и кладет её рубашкой вверх на одну из 7 колод регионов на стратегической карте. Если там уже лежат приказы, то его приказ кладется поверх их.

Далее игрок затрачивает 1 очко инициативы, перемещаясь по треку инициативы на 1 пункт.



Кладите приказы колоды так, чтобы игроки всегда могли видеть, сколько в колоде приказов и чьи они.

Действие “Выполнение приказа со стратегической карты”

Игрок может произвести это действие с приказом, если он был предварительно размещен на стратегической карте.

Чтобы выполнить это действие игрок выбирает свой приказ (например, приказ с Имперским Орлом для игрока за Империум) сверху одной из колод приказов на стратегической карте (см. стр. 19) и выполняет его. После выполнения приказа сбрасывается или помещается в Резерв, если это разрешено правилами.

Приказ не может быть выполнен пока все приказы на нем не будут «зарыты» (перемещены вниз за очки инициативы) или исполнены. Запрещается исполнять приказы, которые были размещены после последнего перехода инициативы.

Как просто учитывать приказы

Игрокам запрещено исполнять приказы со стратегической карты сразу после их размещения туда (до смены инициативы). Однако часто возникает ситуация когда игрок размещает большое количество приказов и вынужден помнить когда он их размещал и когда сможет применить.

Если игроки не уверены что смогут нормально запоминать когда приказ был размещен, они могут воспользоваться следующим приёмом. При размещении приказа на стратегическую карту он поворачивается на 90 градусов по отношению к основной колоде. При смене инициативы все такие приказы поворачиваются и кладутся как другие карты.

Смещаясь по треку инициативы после планирования приказа, игрок тратит 1 очко инициативы вне зависимости от стоимости приказа.

Действие “Выполнить приказ с руки”

Игрок может выполнять приказы, находящиеся у него на руках напрямую, без предварительного размещения на стратегической карте.

В этом случае игрок просто выбирает приказ из тех что у него на руках и применяет его к одному из регионов. После выполнения приказ сбрасывается или помещается в Резерв, если это разрешено правилами.

Далее игрок оплачивает стоимость приказа в соответствии с указанной в приказе ценой. Если приказ ничего не стоит, то передвижений по треку инициативы не происходит.

Действие “Зарыть приказ”

Игрок может выбрать одну из колод на стратегической карте, взять верхнюю карту в этой колоде и положить её вниз колоды. Это можно проделать как со своей, так и с вражеской картой.

Далее игрок оплачивает 1 очко инициативы, перемещаясь по треку инициативы на 1 пункт.

Действие “Взять приказ”

Игрок может вытянуть одну любую карту из своего Резерва или вытянуть верхнюю карту или колоды приказов.

Далее игрок оплачивает 1 очко инициативы, перемещаясь по треку инициативы на 1 пункт.

Выполнение приказов

В этом разделе описано как выполняются приказы. Основной принцип (он же самый очевидный) – игрок должен выполнить то что написано в приказе.

Приказы на движение подчиняются правилам по передвижению армий (см. стр. 21). Приказы на атаку подчиняются правилам по атаке (см. стр. 24)

При издании приказа он издается на какой-либо определенный регион. При исполнении приказа со стратегической карты этот регион определяется колодой где лежала карта. При издании приказа с напрямую с рук игрок сам указывает регион на который издается приказ.

Не забудьте, что нельзя выполнять приказы со стратегической карты, если они были запланированы после последней смены инициативы.

При выполнении приказа игрок может выбрать не применять его эффект и тогда приказ сбрасывается. Жетоны активации (см. стр. 20) при этом не кладутся, но игрок все равно должен оплатить приказ по обычным правилам.

При исполнении приказа игрок контролирует свои армии и отряды если в приказе прямо не указано что-то другое. Например, игрок за Предателей не может использовать приказ «Сбор» (Assemble) чтобы переместить армии игрока за Империум. После исполнения приказ сбрасывается. Если приказ помечен как Восстановимый то приказ сбрасывается в Резерв. Иначе приказ сбрасывается в отбой.

Карта приказа «Штурмовые капсулы» (Drop Pods)



Этот приказ позволяет игроку за Предателей десантировать с «Духа Мщения» (Vengeful Spirit) или из своего резерва войск несколько армий на поверхность

Этот приказ не является приказом атаки и сам по себе не повлечет за собой начало битвы. Однако, так как его можно использовать для заброски войск прямо на вражеские армии, он может вызвать сражение за обладание районом после смены инициативы (при условии что в районе есть кому с кем драться).

Как и написано в карте приказа, этот приказ нельзя использовать для десантирования в занятые Империем районы дворца.

Пример: Инициатива на стороне игрока за Предателей. Он играет с руки приказ «Сбор» (Assemble) на один из регионов и применяет эффект этой карты. В соответствии с её описанием от помечает район, где произошел сбор активационным жетоном. Так как приказ игрался напрямую с руки его стратегический эффект («не помечайте район-цель активационным жетоном») игнорируется.



Восстановимые приказы и Резерв

Некоторые приказы являются Восстановимыми. Такие приказы помечены соответствующим символом в нижней части карты. При сбросе такие карты помещаются не в отбой а в Резерв.

Резерв приказов это просто колода приказов которая лежит в открытую. Любой игрок может просматривать свой или чужой резервы в любой момент времени. Издавать приказы из резерва нельзя.



Пример
Восстановимого
приказа

Игроки могут, например, частично засовывать карты в резерв под игровое поле, чтобы не перепутать резерв с остальными приказами на руках.

Стратегический эффект

В некоторых картах приказов прописан дополнительный стратегический эффект. Этот эффект применяется дополнительно к основному (как правило усиливая его) если карта приказа игралась со стратегической карты.

Если атака карта приказа игралась напрямую с руки то стратегический эффект игнорируется.

Активационные жетоны

Выполнение приказа, как правило, приводит к тому, что один или несколько районов становятся активированными. В этом случае на район кладется активационный жетон (гербом вверх). Это очень важный элемент игры.

Войска в помеченных жетоном районах не могут производить никакие действия во исполнение приказов (атаковать, двигаться), пока жетоны не будут убраны с игрового поля.

Например, если игрок издает приказ об атаке района, то район, откуда шла атака и район-цель атаки помечается активационным жетоном, как это и написано в описании приказа.



Активационные жетоны
Империи и Предателей

Помеченный жетоном район больше не удастся атаковать, пока жетон не будет убран.

Обычно жетоны активации снимаются с игрового поля во время фазы очистки.

Районы активируются для каждого игрока по отдельности. Игроки должны игнорировать чужие активационные жетоны.

Если в районе лежит жетон Отступления, то этот район тоже считается активированным.



Жетоны отступления
Предателей и Имперуума

При этом важно отметить, что в результате выполнения приказа войска игрока вполне могут оказаться в районе с жетоном активации, при условии, что они начали ход в районе без жетона активации. Например, игрок может издать приказ на передвижение и войти войсками в район, где уже лежит жетон активации. Это может привести даже к тому, что по правилам надо будет положить жетон активации в район, где такой жетон уже лежит. Если по ходу игры возникает такая ситуация, то второй жетон просто не кладется.

Активационные жетоны обычно убираются с игрового поля в Фазу Очистки (см. трек Инициативы). Ряд приказов и событий так же могут убрать активационные жетоны с игрового поля.

Обратите внимание, что жетоны Отступления, как правило, не убираются с игрового поля за одно действие. Вместо этого они обычно переворачиваются и становятся обычными жетонами активации.

Иногда армии могут выполнять действие без приказа, а по другой причине. Действия возникающие не в результате приказа, не подчиняются ограничениям накладываемым активационными жетонами, если прямо не указано обратное. Например, армия в районе с активационным жетоном (или даже жетоном Отступления) может быть перемещена картой события «Sky Fortress Rises». Кроме того, передвижение по этому событию не приводит к активации каких-либо районов. Аналогично – битвы за обладание районом при переходе инициативы не приводят к активации района.

В приказе обычно курсивом написано, какие районы активируются в результате его выполнения. Если такого указания нет, то активации не происходит.

Движение

Если в тексте приказа имеется слово **move** (Передвижение), то это приказ на передвижение. Такой приказ позволяет войскам перемещаться.

Приказ позволяет перемещать войска в одно или несколько мест назначения (destination areas). Хотя район в который будет производиться передвижения должен быть в регионе на который играется приказ, войска могут двигаться в этот район даже из за границы региона (Исключение: Приказ «Молниеносный Рейд» (Lighting Raid) требует выбрать район-цель для атаки. Как и написано в приказе этот район должен быть в регионе на который играется приказ. Однако и район для передвижения войск тоже должен быть в этом регионе. Подробнее см. стр. 24)

Армии при перемещении тратят свои очки передвижения. У большинства армий всего 2 очка передвижения, но у некоторых отрядов есть специальные возможности, которые позволяют передвигаться быстрее. Такие отряды перечислены в Листе с краткой информацией по игре, который берут себе игроки перед началом игры.

Перемещение между соседними районами стоит одно очко передвижения, если они не разделены трещинами. В этом случае тратятся два очка.

Армии не обязательно использовать все свои очки передвижения во время движения.

Отряд может перемещаться только через или в нейтральные или дружественные районы (см. стр. 37).

Все передвигающиеся армии должны закончить движение в районе указанном как цель их передвижения по исполняемому приказу. Если у армии не хватает очков чтобы добраться до выбранного как цель передвижения района, то такая армия не должна двигаться вообще (ряд приказов и событий позволяет сделать исключение, в них это явно прописано). Таким образом, при передвижении игрок должен выбирать район до которого армия может дойти не перерасходовав очки передвижения и не проходя враждебные районы или районы за которые идет сражение.

Укрепления (см. стр. 33) не влияют на передвижение. Движение по ним идет как по обычным районам.

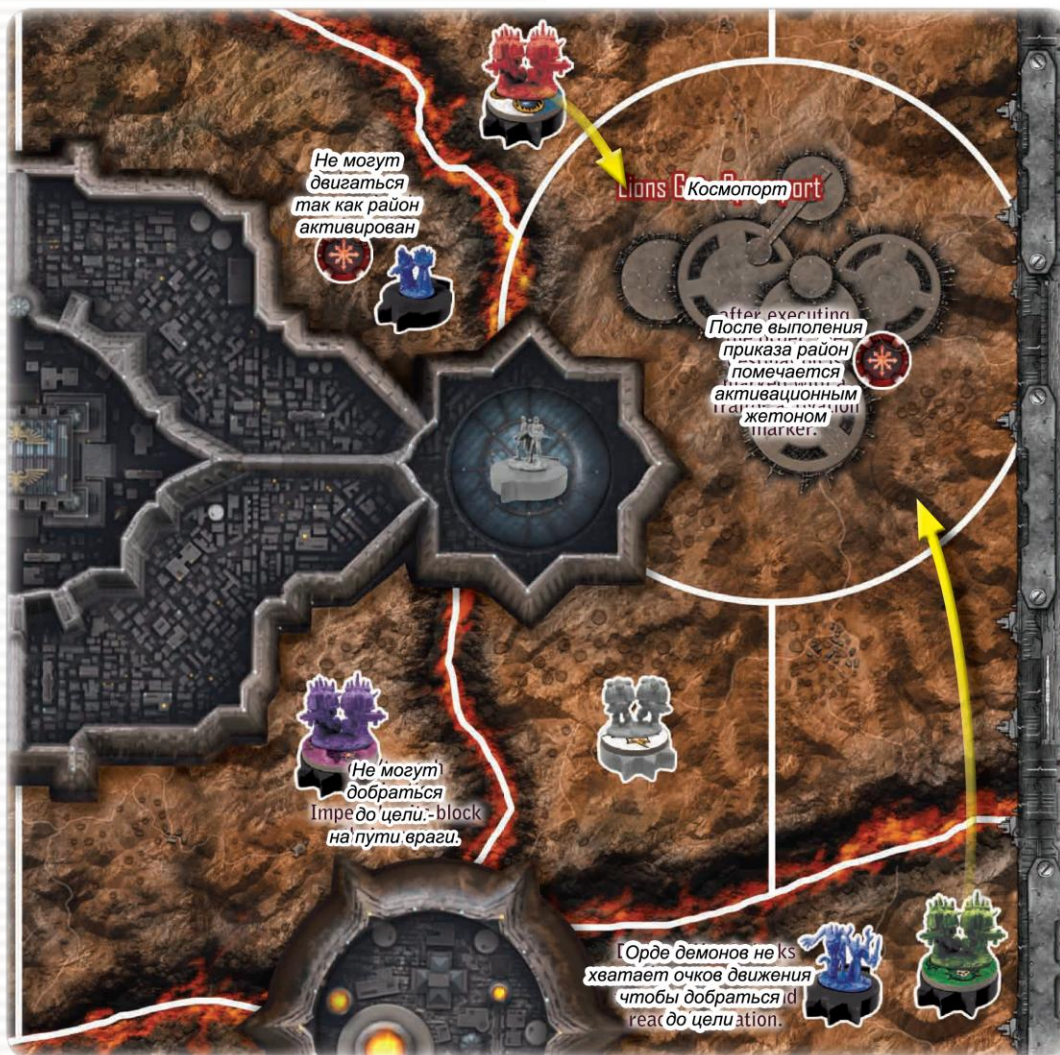
Пример: Игрок за предателей издает приказ «Сбор» (Assemble) напрямую с руки. Он выбирает космопорт целью всех передвижений. Выбрать как цель передвижений крепость он не может, так как она занята вражескими войсками. Исполняя приказ, игрок за Предателей перемещает отряд Космодесантников из легиона Пожрателей Миров в район с космопортом.



У космодесанта 3 очка движения их хватает с запасом. Но игрок не может переместить туда же Хаоситов из соседнего района, так как там уже лежит жетон активации.

Игрок за Предателей так же перемещает в регион с космопортом отряд Космодесантников из Легиона Стражи Смерти. Однако орду демонов он переместить не имеет права, так как добраться до места стоит 3 очка (1 за движение и 2 за пересечение трещины). Орда демонов должна остаться на месте. У космодесантников из Легиона Детей Императора хватает очков движения, чтобы добраться до космопорта, но они не могут пройти через район с вражеской крепостью.

После передвижения игрок помечает район с космопортом жетоном активации. Так как приказ игрался напрямую с руки стратегический эффект приказа не применяется.



Быстрые отряды

Название армии	Очков движения
Имперские космодесантники	3
Имперские Танковые дивизии	3
Космодесантники Хаоса	3
Танковые дивизии Предателей	3
Громовые ястребы Хаоса	5

Движение летающих отрядов

К летающим отрядам применимы дополнительные правила:

- Летающие отряды тратят только 1 очко движения на пересечения трещин.
- Летающие отряды могут пролетать над вражескими районами и районами где идут бои (но не заканчивая свой ход в них)

Летающие транспортники

Летающие отряды, являющиеся транспортниками, могут перевозить другие отряды.

Когда летающий транспортник начинает свое передвижение или проходит через район с дружественными войсками он может принять на борт для перевозки число отрядов равное его боевой силе. Например, Громовой Ястреб Хаоса может перевозить до двух отрядов. Однако транспорты не могут забирать отряды из районов где лежит жетон активации.

По мере передвижения транспорт может сгружать войска в дружественных или нейтральных районах, через которые он проходит.

Закончив передвижение, транспортник обязан высадить все отряды какие на нем еще остались. Таким образом, после передвижения в транспортнике не должно остаться ни одного отряда.

Транспортник может загружать и выгружать отряды несколько раз в ходе одного движения. Он может одновременно загружать и разгружать отряды в проходимом районе.

Пример. Игрок за Предателей исполняет приказ «Сбор» (Assemble) и он выбирает космопорт «Lions Gate Spaceport» как цель всех передвижений. Космодесантники сами по себе не могут пройти сквозь занятый врагами район по пути, но Громовой Ястреб вполне может подобрать их, выгрузить после укреплений и переместиться в другой район. Игрок за Предателей помечает космопорт жетоном активации, но не кладет его в район, где выгрузились космодесантники, так как этот район не являлся целью приказа.





Приказ «Перегруппировка» (Redeploy)

Приказ «Перегруппировка» (Redeploy) позволяет игроку выбрать несколько районов в пределах региона и переместить туда войска.

К приказу должны применяться все правила по передвижению. Все перемещаемые армии должны переместиться, не нарушая правил, и все районы назначения должны быть помечены жетонами активации.

Сражение

Сражение может начаться по двум причинам. Чаще всего сражение возникает в результате отыгрыша приказа на атаку. Иногда сражение возникает как результат сосуществования войск двух игроков в одном районе при переходе инициативы. Оба вида сражений ведутся одинаково за мелкими исключениями - отличия в ходе боя описаны ниже.

Сражением в игре называются боевые действия между войсками и героями двух игроков. Один из игроков всегда «Атакующий», а второй всегда «Защищающийся». Кто атакует, а кто защищается определяется в начале боя и это не меняется за всю битву.

Сражение разделяется на итерации. В приказах на атаку всегда написано сколько итераций будет длиться бой. Сражения за обладание районом при переходе инициативы длится 8 итераций.

В каждой итерации один игрок Активный, а второй ему отвечает. Игроки становятся Активными по-очереди по мере смены итераций. Например, на первой итерации активным был атакующий, значит на второй итерации активным станет защищающийся игрок и так далее.

В каждой итерации активный игрок пытается нанести врагу ущерб, а второй игрок пытается этот ущерб заблокировать. Пожалуйста, запомните, что то кто защищается, а кто атакует напрямую на бой не влияет.

Ход сражения

Сражение состоит из нескольких условных шагов, которые описаны ниже:

- 1. Начало сражения.** Игроки определяют кто защищается, а кто атакует. Определяется из какого района (или районов) и в какой район идет атака.
- 2. Армии вступают в бой.** Игроки определяют какие отряды вступают в бой.
- 3. Подготовка к бою.** Игроки набирают из боевых колод и колод Героев карты. Счетчик итераций устанавливается на 1.
- 4. Сражение.** Отыгрываются все итерации сражения
- 5. Завершение сражения.** Сражение заканчивается если выполнено одно из условий:
 - уничтожены все атакующие или защищающиеся армии;
 - отыграны все итерации боя;
 - у обоих игроков кончились боевые карты.

1. Начало сражения

Издав приказ об атаке, игрок автоматически становится Атакующим в сражениях по этому приказу. Его противник автоматически становится защищающимся

В соответствии с приказом атакующий выбирает регион для атаки. В регионе должен быть хотя бы один вражеской Герой или отряд.

В приказе так же даются указания, из какого количества районов можно вести атаку.

Например, приказ «Перестрелка» (Firefight) позволяет атаковать только из одного района. Район, из которого производится атака, должен находиться впритык к атакуемому району и в нем должна находиться как минимум одна армия атакующего.

Если в атакуемом районе есть войска атакующего, то они автоматически вступают в бой и не учитываются при определении числа регионов, из которого ведется атака.

Для битв за обладание районами, которые случаются при переходе инициативы, район где происходит бой является и целью атаки и её источником. В таких битвах игрок за Предателей всегда считается защищающимся, а игрок за Империи Атакующим.

Пример: Игрок за предателей издает приказ «Перестрелка» (Firefight) с руки напрямую в игру. Он выбирает крепость в качестве цели атаки и район где находятся его космодесантники в качестве источника атаки.



В битвах за обладание районом при переходе инициативы автоматически участвуют все отряды и герои в районе.

Пример (продолжает предыдущий): Игрок за Предателей решает бросить в бой все войска из региона-источника атаки. Войска игрока за Империям, включая Генерала-фабрикатора, автоматически вступают в бой.

Присоединение к бою летающих отрядов

Если игрок, у которого есть летающие отряды, издает приказ на атаку, то все его летающие отряды на карте могут потратить до 3 очков движения чтобы переместиться к месту боя и вступить в сражение. Район из которого будут атаковать летающие отряды должен быть учтен при подсчете районов-источников атаки. В район в который прибывают летающие юниты для поддержки атаки помечается жетоном активации. Присоединяясь к бою летающие отряды не должны нести на себе десанта (см. стр. 23 «Летающие транспорты»)

Летающие отряды не могут присоединяться к битвам за обладание районом при переходе инициативы.

Пример (продолжает предыдущий): Игрок за Предателей подтягивает на подмогу космодесантника Грозовой Ястреб и бросает его в бой вместе с ними. Это не нарушает правил, так как атака будет вестись всего из одного района, как и написано в приказе «Перестрелка» (Firefight).

2. Армии вступают в бой

Для сражений, которые начинаются в результате издания приказа об атаке атакующий игрок должен указать какими именно армиями и героями из районов-источников атаки он будет атаковать. Он может свободно выбирать любые отряды из тех что есть в этих районах или даже отправить в атаку их все. Взяв в бой какого-либо героя, игрок получит преимущества от его особых свойств и усилится его боевыми картами, но подвергнет героя риску.

Атакующий должен четко обозначить до начала боя какие отряды атакуют, а какие нет (например придвинув их к границе атакуемого района и отодвинув остальные войска). Обратите внимание, что при атаке армии атакующего не входят в атакуемый район, если только уже не победили в бою.

Если в атакуемом районе есть армии или герои (чьи бы они ни были) они автоматически вступают в бой.



Подготовка к бою

После того как определены вступающие в бой армии и герои игроки получают боевые карты.

На начало боя у игрока не может быть никаких боевых карт на руках, ведь после боя они сбрасываются. Таким образом, игрок всегда набирает совершенно новую комбинацию карт.

Чтобы определить сколько надо взять карт, игроки суммируют боевую силу всех участвующих в сражении армий, делят её пополам (с округлением вверх) и набирают это число карт.

Например, игрок атаковавший район 2 отрядами космодесантников (сила III) и одной Имперской Армией (сила I) должен набрать 4 карты ($(III+III+I) = 7$, при делении пополам даёт 3.5 и округляется вверх до 4). Некоторые карты приказов позволяют набирать карты другим способом или в другом количестве.

Кроме того, если на стороне игрока в сражении участвует хотя бы один герой, то игрок берет из колоды боевых карт Героев две карты. Если все герои игрока ранены, то берется только одна карта (см. стр. 32). Хотя карты боевой колоды героев выглядят несколько иначе, они используются в бою точно так же как и обычные боевые карты.

Обратите внимание, что противник всегда видит сколько у вас на руках карт и какого они типа (по рубашке карты). Он имеет полное право учитывать какого типа карты есть на руках противника, когда применяет какое-либо особое свойство карты. Например, боевая карта «Истощение» (Attrition) дает игроку возможность вытащить у противника и сбросить одну случайную карту, а так как он видит что часть карт противника Геройские то его выбор не будет полностью случайным, но это нормально.

После того как игроки набирают нужное количество карт на первое деление трека итераций сражения кладется маркер итерации.

Пример (продолжает предыдущий): Игрок за предателей берет 6 карт так как бросил в бой армии с суммарной силой 11 (3 отряда космодесанта (сила III) и Громовой Ястреб (II)/ Сила суммируется, делится пополам и округляется вверх). У игрока за Империи в атакуемом районе набирается всего 2 силы и он берет одну карту (2 Имперские армии (сила I) после деления и округления дают 1). Но у Империи в атакуемом районе есть Герой, поэтому игрок за Империи дополнительно берет 2 карты из боевой колоды Героев.

Боевые итерации

После того как игроки набрали карты из своих колод и просмотрели их, защищающийся игрок выбирает кто будет активным в первой итерации. Эти роли меняются каждую итерацию. Например, если Игрок за предателей активный в первой итерации, то во второй активным будет игрок за Империи и так далее.

В каждой итерации производятся следующие действия:

1. Активный игрок играет боевые карты или отступает.
2. Активный игрок применяет эффект боевой карты.
3. Активный игрок подсчитывает нанесенный боевыми картами (но не эффектами) обычный урон.
4. Противник активного игрока отражает обычный урон.
5. Активный игрок распределяет по армиям врага не отраженный урон.
6. Наступает следующая итерация.

Каждый шаг подробно описан ниже.

1. Активный игрок играет боевые карты или отступает

Игрок выбирает несколько боевых карт (от 1 до номера итерации) и показывает их противнику. Например, на вторую итерацию можно выбрать 1 или 2 карты, на третью от 1 до 3 и так далее).

Если игрок пожелает, то он может спасовать и тогда наступает следующая итерация. Если у игрока нет боевых карт, то он обязан пасовать.

Кроме того, игрок может выбрать отступить и немедленно выйти из боя (см. стр. 30). **В первую итерацию боя отступить запрещается.**

2. Активный игрок применяет эффект боевой карты

Игрок выбирает одну из сыгранных им карт и задевает ей особый эффект (но не дополнительный особый эффект, помеченный плюсом.).

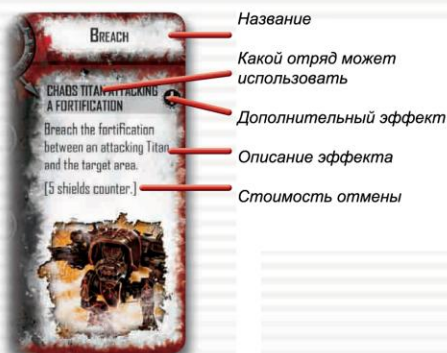
Чтобы применять некоторые эффекты игрок должен иметь в бою отряд определенного типа. Какой именно, указано в описании эффекта. Иногда там будет значиться «Атакующий отряд» или «Защищающийся отряд». Это не то же самое что Активный игрок. Игрок атакующий, например, если сражение началось по его приказу атаки.

В некоторых эффектах будет написано сколько щитов может отдать другой игрок чтобы отменить эффект (как правило 5). Если эффект отменён, то активный игрок не может выбрать другой в эту итерацию.

Строение боевых карт, обычных и Геройских



SPECIAL EFFECT DETAIL



- **Обычный урон** – Количество баллов повреждений которые нанесет карта если её использовать для нанесения обычного ущерба в боевой итерации.

- **Щиты** – Количество блокируемого ущерба при применении карты для этих целей.

- **Особый эффект** – текст, описывающий какое влияние окажет карта, если её сыграть для этих целей. В каждом эффекте указана следующая информация:

- **Название** – Наименование эффекта.

Обратите внимание что карты Империи и Предателей могут быть одинаковы по эффекту и различаться по названиям.

- **Какой отряд может применить** – указание, какой отряд должен участвовать в сражении на стороне игрока, чтобы применить этот эффект. Обратите внимание, что это относится только к эффекту. Даже если такого отряда нет, то карту можно использовать для нанесения обычного ущерба или защиты.

- **Отметка «Дополнительного эффекта»** – иконка, показывающая что эффект относится к дополнительным.

- **Описание эффекта** – Набор инструкций, который надо выполнить при применении эффекта.

- **Стоимость отмены** (может отсутствовать) Указание сколько щитов должен сбросить противник, чтобы отменить этот особый эффект.

Если какой-то из частей описания эффекта пуста, то её надо просто игнорировать. Например, в некоторых эффектах не указана стоимость отмены. Это означает, что его нельзя отменить и т.д. и т.п.

Если особый эффект не был отмен, то его надо применить в соответствии с его описанием.

После этого игрок может добавить к выбранному эффекту один из своих Дополнительных эффектов. Дополнительные эффекты выполняются точно так же как и остальные особые эффекты, то есть надо проверить наличие нужного отряда и т.д.

3. Активный игрок подсчитывает обычный боевой урон

Активный игрок подсчитывает обычный боевой урон на всех картах, что он сыграл (включая карту со специальным эффектом). Это и будет итоговый обычный боевой урон.

Обратите внимание, что игрок подсчитывает обычный боевой урон на всех картах, вне зависимости от требований к отрядам на них. Эти требования относятся только к тому может ли применяться особый эффект или нет.

4. Второй игрок блокирует урон

Противник активного игрока может заблокировать часть или весь урон от атакующих карт. Он выбирает несколько боевых карт (от 1 до номера итерации) и показывает их противнику. Например, на вторую итерацию можно выбрать 1 или 2 карты, на третью от 1 до 3 и так далее). Количество обычного боевого урона уменьшается на количество щитов на выбранных картах, а лишние щиты игнорируются. Щито со сброшенными для отмены эффекта карт нельзя одновременно использовать и для отмены обычного урона.

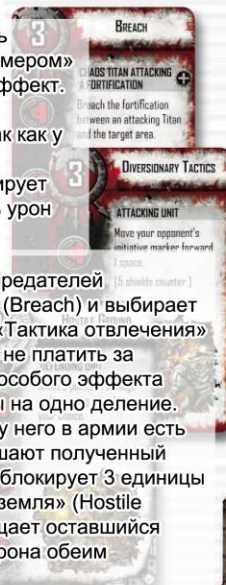
Пример сражения

Игрок за Предателей атакует крепость 3-мя отрядами космодесантников с Грозовым Ястребом. Он получает 6 боевых карт. Игрок за Империи защищается силами 2-х Имперских Армий при поддержке Генерала-Фабrikатора, итого - 1 боевая карта и две боевые карты Героя. Атака начинается по приказу «Перестрелка» (Firefight), а значит сражение ограничено четырьмя итерациями.

Первая итерация. Защищается игрок за Империум и он решает быть активным в первой фазе. Он играет 1 боевую карту «Веди своим примером» (Lead by Example) и говорит, что будет использовать её же особый эффект. Во исполнение особого эффекта он берет из колоды боевых карт еще одну карту, но вторая часть особого эффекта не используется, так как у врага нет героя, по которому можно нанести удар. После этого игрок подсчитывает нанесённый урон – итого 1. Игрок за предателей блокирует урон картой «Ужасающий» (Terrifying) – на ней 2 щита. Так как весь урон заблокирован, то обе карты сбрасываются.



Вторая итерация. Во второй итерации игрок за Предателей становится активным. Он играет карты «Пролом» (Breach) и выбирает что будет использоваться особый эффект карты «Тактика отвлечения» (Diversionary Tactics). Игрок за Империум решает не платить за блокирование особого эффекта и во исполнение особого эффекта карты его маркер смещается по треку инициативы на одно деление. Игрок за Предателей подсчитывает урон. Так как у него в армии есть хотя бы один летающий отряд укрепления уменьшают полученный урон на 1, а не на 2 – итого 5. Игрок за Империум блокирует 3 единицы повреждения тремя черепами карты «Вражеская земля» (Hostile Ground). После этого игрок за Предателей размещает оставшийся неотраженным урон (2). Он наносит по единице урона обеим Имперским Армиям противника и уничтожает их.



Активный игрок имеет право не отражать урон, тогда он получит его полностью.

Обратите внимание, что игрок может сбрасывать любые карты для отражения урона, какие бы требования в них не были написаны. Эти требования относятся только к особому эффекту.

Для простоты запомните, что при отражении урона используются только щиты на карте, а все остальное игнорируется.

5. Активный игрок распределяет урон

Если какая-то часть урона не отражена, то активный игрок распределяет его на свое усмотрение по вражеским войскам (но не героям, см. стр. 30).

Причинять ущерб героям можно только если все обычные вражеские отряды в районе уничтожены (см. стр. 32).

6. Наступает новая итерация

Счетчик итерация перемещается на единицу по треку итераций. Если окончилась последняя итерация боя, то бой заканчивается. Число итерация определяется приказом на атаку или равно 8 для битв за контроль над районами при переходе инициативы.

Если по правилам сценария, событий или иным правилам игры требуется вести боя больше чем 8 итерация, то переход итерация должен продолжаться дальше. Сражение не ограничивается показанными на треке итерация восемь итерациями.

Пример сражения (продолжение)



Третья итерация В третьей итерации игрок за Империиум опять становится активным. Он решает играть карты «Должны быть принесены жертвы» (Sacrifices Must Be Made) и «Стратегический отход» (Strategical Withdrawal). Он не может применить ни один особый эффект. Количество наносимого им повреждения – 5. Игрок за хаос заблокирует 3 единицы урона щитами на картах «Noose of Ruin» (Окружение в развалинах) и «Воля Хаоса» (Will of Chaos). Две единицы урона не заблокирован и игрок за Империиум распределяет их на одного из космодесантников.



В **четвертой** итерации игрок за Предателей является активным. Он играет карту «Дождь смерти» (Rain of Death), во исполнение специального эффекта берет карту бомбардировки и определяет, что она нанесла 2 единицы урона (2 урона за каждый Громовой Ястреб). Защищающийся находится в крепости, но эффект укреплений снижает только обычный боевой урон, но не урон от особого эффекта. Единица обычного урона отражена, а 2 очка урона от эффекта распределяется на Генерала-Фабрикатора и он смещается на 2 единицы по треку повреждений. Закончена последняя итерация, так как приказ на атаку позволял вести бой 4 итерации.

Отступление

В любую итерацию кроме первой активный игрок может отступление и немедленно выйти из боя. Однако, игрок не может отступить если хотя бы в одном из районов с его участвующими в сражении войсками лежит жетон Отступления.

Если отступает защищающийся, то он должен выбрать соседний нейтральный или дружественный район и передвигает туда все свои оставшиеся воска и героев из региона, откуда он отступает. После этого он кладет жетон Отступления на район куда отступил. Если там уже есть такой жетон, то второй класть не надо. Если там лежит жетон активации, то его можно просто перевернуть. Если отступать некуда, то отступать нельзя. Отступать через Трещины могут только летающие отряды.

Если отступает атакующий, то он никуда не передвигается. Все районы из которых велась атака помечаются жетонами Отступления.

Кто бы ни отступал после этих действий сражение заканчивается.

Окончание сражения

Сражение заканчивается если происходит одно из следующих событий:

- Все герои и армии одного из игроков отступили, уничтожены или любым другим способом вышли из боя.
- В начале новой итерации у обоих игроков нет в руках боевых карт.
- Закончилась последняя итерация боя.

Любое из этих событий немедленно завершает сражение. Любые эффекты или особые условия сразу же перестают работать. Например, если все армии одного из игроков были выгнаны в соседний район одной из боевых карт, то обычный боевой урон не будет нанесён, так как его уже некому наносить.

Если сражение заканчивается тем, что в атакуемом районе уничтожены все защитники, то атакующий игрок, если хочет, может переместить туда любые войска или Героев из участвовавших в сражении. Иначе все выжившие войска остаются там где стояли.

После окончания сражения игроки сбрасывают все оставшиеся карты. И наконец, сбрасывается карта приказа на атаку, если она была.

Пример (продолжает предыдущий): Битва за крепость закончена по двум причинам: закончились все четыре итерации, отведенные на атаку приказом «Перестрелка» (Firefight) и у обоих игроков закончились боевые карты. Для окончания боя хватило бы и одного из этих поводов.

Так как в атакуемом районе у игрока за Империиум не осталось ни одного отряда (Герои отрядами не являются) туда могут войти войска Предателей. Игрок за Предателей перемещает в крепость три отряда Космодесанта (один из них понес потери и помечен жетоном повреждений), но оставляет Громовой Ястреб в районе, откуда велась атака. Обратите внимание, что если положение войск не изменится до следующего перехода инициативы, то начнется сражение за обладание районом.



Урон и уничтожение отрядов

Получил равное своей боевой силе количество повреждений армия уничтожается. Например, отряд космодесантников (сила III) уничтожается, получив 3 единицы урона.

Если полученный урон недостаточен чтобы уничтожить армию, то она несет потери — на подставку такой армии прикрепляют жетон с указанием полученного урона.

Полученный ранее урон складывается с новым. Например, Имперская Танковая Дивизия (сила II) получила единицу урона во время сражения в прошлом ходу. Получение еще одной единицы урона её уничтожит. В то же время, чтобы уничтожить Титан (сила IV), получивший ранее одну единицу урона, нужны три единицы урона.

Армии понесшие урон продолжают сражаться в полную силу пока не уничтожены. Им просто теперь требуется меньше очков урона для уничтожения.

Уничтоженные войска Предателей удаляются из игры. Они больше не могут вернуться на игровое поле.

Исключениями являются Имперские Армии и Танковые Дивизии предателей. После уничтожения этим армиям надо заменить подставки на Имперские и передать в Резерв игрока за Империум.

Уничтоженные Имперские отряды так же убираются из игры, за исключением Имперских Армий, Танковых Дивизий и Титанов. Указанные отряды могут вернуться в игру в некоторых случаях (сценарий, события и т.д.)

Бегство

Некоторые события и боевые карты могут заставить вражеские армии обратиться в бегство.

Если бежит защищающийся, то он должен переместить бегущий отряд в соседний нейтральный или дружественный район. Но! Если в районе, откуда должен отступить отряд, уже есть жетон Отступления, если отступать некуда или владелец армии так захочет, то армия уничтожается.

Если бежит отряд атакующего, то бегущий отряд просто выходит из боя и остаётся в районе, откуда вел атаку. Но! Если в этом районе лежит жетон Отступления, то отряд должен быть уничтожен.

Для простоты запомните – если отряд обратился в бегство, то он уже не участвует в бою.

Через трещину могут убежать только летающие отряды.

Тот район, куда отошел отряд во время бегства, помечается жетоном Отступления. Если там уже есть такой жетон, то второй класть не надо. Если там уже лежит жетон активации, то его можно просто перевернуть.

Герои

Герои изображают в игре лидеров и полководцев, окруженных верными охранниками.

Герои, как и армии, могут перемещаться между районами и оказывают серьезное влияние на ход сражения. Но Герои не считаются армиями или отрядами. Эффекты направленные на отряды не применимы против них, если прямо не указано обратное.

Вход героев в игру

Некоторые герои начинают игру на основной карте. Если же в описании сценария не указано, где должен стоять герой, то он начинает игру в резерве.

Каждый раз когда игрок получает возможность ввести в игру войска из резерва (например, Предатель может вводить войска приказами «Штурмовые капсулы» (Drop Pods) и «Посадка в порту» (Port Landing)) и при этом он может добавить к выводимым войскам одного или нескольких героев из резерва. Герой не влияет на число выводимых из резерва войск. Например, что с героем что без, игрок может ввести три отряда в игру из резерва по приказу «Штурмовые капсулы» (Drop Pods), ведь Герой не является отрядом.

Защитные лазеры не могут сбить Героя во время высадки.

Особые умения героев

Герои дают возможность применять в бою боевые карты Героев. Кроме того у них есть их собственные уникальные умения – они описаны в листах с краткой информацией, которые игроки берут в начале игры.

Игрок сам определяет использовать или нет уникальное умение героя. Например, атакуя район Магнусом Красным при поддержке космодесантников из Легиона Тысячи Сынов игрок за Предателей может решить не проводить бомбардировку, как это позволяет особое умение Героя.

Эффективность использования особых умений героев может меняться в ходе боя. Например, Сангвиний позволяет наносить больше повреждений за каждого космодесантника из Легиона Кровавых Ангелов в бою. Но по мере гибели космодесантников его умение перестанет давать бонус.

Обратите внимание, что Герой при получении ранения не должен возвращать полученные в начале боя героические боевые карты. Эти карты были получены в начале боя (пока он еще не был ранен). Он будет получать только одну карту начиная со следующего боя.

Если в район с героем входят дружественные войска, то такой герой больше не считается не прикрытым.

Общее умение всех героев:
использование боевых карт Героя

Если в бою участвует хотя бы один герой, то его владелец берет в дополнение к обычным боевым картам две Героические боевые карты.

Обратите внимание, что если в бою на одной стороне участвует больше одного героя то берется все равно 2 карты.

Если все участвующие на одной стороне герои ранены, то в начале боя берется только одна карта. Если же есть хоть один не раненый – то обернутся две карты.

Перемещение героев

У Героев есть три очка передвижения. Герои передвигаются по приказам на передвижение и при исполнении приказов на движение и событий считаются обычными отрядами.

Герои без прикрытия

Если герой находится в районе, где нет дружественных отрядов, то он считается "Героем без прикрытия". Герой без прикрытия не может удерживать контроль над районами. Район с таким героем считается нейтральным, если в нем нет чьих-либо войск. Кроме того, через район с одиноким героем можно свободно перемещаться. Но! При переходе инициативы герой должен участвовать в боях за контроль над регионом.

Нанесение Героям урона и их смерть

Герои могут получать урон, однако делают это не так как армии. Получаемый героем урон отмечается на треке повреждений.

Текущий уровень жизни героя отображается маркером с его портретом на треке повреждений героев. В начале игры все маркеры находятся в крайнем левом положении все герои здоровы. За каждое полученное Героем очко урона его маркер сдвигается на одно деление по треку повреждений. Первое деление трека повреждений выглядит иначе – но это просто декоративный эффект. Он не означает что герои Предателей могут вытерпеть на 1 единицу урона больше.

Трек повреждений героев разделен на три секции: Не ранен, Ранен и Повержен (UNWOUNDED, WOUNDED, DEFEATED). Пока маркер героя не достиг отметки Ранен (WOUNDED) герой сражается нормально. Как только маркер добрался до этой отметки его владелец сможет брать только одну боевую карту Героя в начале сражения (но не забудьте, что если в бою кроме этого героя участвует хотя бы один другой здоровый герой этого игрока, то тынется все равно 2 карты).

Если маркер Героя достигает отметки Повержен (DEFEATED), то он считается уничтоженным и убирается из игры. Его маркеры снимаются с карты и трека повреждений и он больше не может вернуться в игру.

При смерти героя все армии в одном с ним районе начинают паниковать. Вытащите за каждую из этих армий карту бомбардировки. Если на карте будет герб противника, то эта армия немедленно должна бежать из боя (см. стр. 31).



Трек поврежденных героев с несколькими маркерами героев. Император и Хорус еще не понесли урона. Ангон получил некоторый урон. Сангвиний Ранен (WOUNDED).

Укрепления

Некоторые районы карты являются укрепленными районами. Укрепленные районы защищены многочисленными стенами, защитными сооружениями и т.д. Границы с такими районами называются укрепленными границами.

Все Крепости, Фабрики и районы дворца являются укрепленными, а все их границы являются укрепленными границами. Для простоты они показаны пластиковыми укреплениями.

Командная рубка Духа Мщения так же является укрепленным районом.

Другие районы так же могут стать по ходу игры укрепленными. В этом случае на них появляется жетон укреплений.

Граница разделенных Трещиной районов так же считаются укрепленными, но правила по ним несколько сложнее (см. стр. 34).

В укрепленные районы могут заходить любые воска, без ограничений. Например, Титаны и Громовые Ястребы могут входить в укрепленные районы наравне с остальными отрядами.

Эффект укреплений

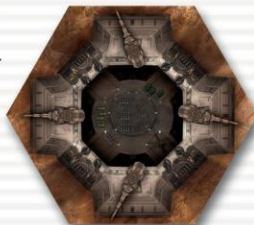
Защищающиеся в укрепленных районах армии получают преимущество в сражении. Защитник вычитает 2 из общего числа получаемых повреждений в каждую итерацию сражения. Если атака идет через одну из Проритых границ, то правила немного другие (см. ниже).

Отряды не получают бонуса от сражения внутри укреплений, если это сражение за обладание районом при переходе инициативы. Исключение – особое умение Рагала Дорна. Его особое умение работает.

Атакующая из укреплений армия не получает никаких преимуществ.

Переход через укрепленные границы районов не влияет на движение.

Во всех укреплениях действует ограничение на пребывание в 3 отряда (см. стр. 38)



Жетон укреплений

Проломы

По ходу игры границы укрепленных районов могут быть пробиты, что снизит их эффективность.

Каждое укрепление состоит из сегментов. Каждый сегмент укреплений – это часть укреплений, обращенная к одному из соседних районов. Например, показанная на изображении ниже крепость состоит из трех сегментов – по числу районов, с которыми граничит.

Каждый сегмент укреплений можно проломать только один раз. Если пробита граница между двумя укрепленными районами (например, между двумя районами дворца) то пролом работает в обе стороны

При проломе сегмента укреплений на него кладется соответствующий жетон. Сегменты укреплений получают проломы независимо от других сегментов. Исключение: Если пролом получает граница района с жетоном укреплений, то такой жетон просто снимается и все эффекты укреплений немедленно исчезают. Жетон пролома в такой район не кладется.



Жетон пролома показывает, что крепость пробита с юго-востока. Так как в крепости три сегмента, то она может получить до трех проломов.

Жетоны пробоев можно размещать любым удобным для игроков способом – главное должно быть ясно с какой стороны пробиты укрепления.

Если в числе атакующих укрепленный район армий есть летающие отряды, то такой район считается пробитым со всех сторон пока летающие отряды не выйдут из боя.

Пример: Отряд Адептус Механикус атакован в крепости космодесантниками со стороны космопорта и Громовым Ястребом с юга. Пока Громовым Ястребом в бою, крепость считается пробитой со всех сторон, так как Громовым Ястребом является летающим отрядом.



Защитники получают полный бонус от укреплений только в том случае, если все атакующие отряды нападают через не пробитые границы района. Если атака ведется хотя бы через 1 пробитый сегмент, то эффективность укреплений уменьшается на 1.

Пример: Имперские войска защищаются в крепости от атаки космодесанта с северо-востока и банды культистов в юга. Укрепленная граница региона пробита с одного из направлений атаки. Таким образом защитники получают бонус 1 а не 2, пока в районе со стороны которого есть Пролом остаются вражеские войска.



Орбитальная бомбардировка укреплений

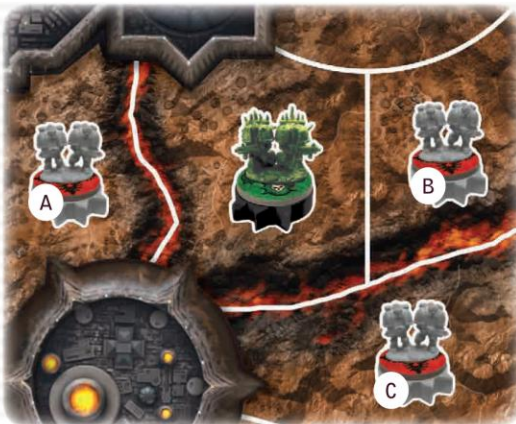
Войска в укреплениях вычитают из урона от бомбардировок 2 пункта (см. стр. 35). Если укрепления пробиты хотя бы с одной из сторон, то их эффективность снижается на 1.



Атака через Трещины

Трещины во всем аналогичны границам укрепленного района. Если все атакующие вынуждены нападать на район через трещину, то защитники получают такой же бонус, как если бы оборонялись в крепости. Однако, этот эффект не работает если атака одновременно ведется не только со стороны трещины но и через обычную границу. В этом случае район не считается укрепленным вообще.

Трещины не делают прилегающие к ним районы укрепленными, таким образом их можно бомбить как обычный район, без учета каких-либо бонусов.



Если Имперские космодесантники A, B и C нападут одновременно, то воска Предателей не получат никакого бонуса за трещины. Если A или C будут нападать по отдельности, то войска Предателей получат бонус как будто находятся в укреплениях. То же самое будет если A и C нападут вместе, без B.

Трещины нельзя проломить. Однако, если в бою на стороне атакующих участвуют летающие отряды, то трещина считается пробитой укрепленной границей в соответствии с общими правилами укреплений до тех пор пока летающие отряды в бою.

Бомбардировка

В игре есть два типа бомбардировки: орбитальная (Orbital Bombardment) и бомбардировка Громовыми Ястребами (Thunderhawk bombardment). Сама по себе бомбардировка это не сражение, хотя при ней и наносится урон. Правила сражения относятся к бомбардировкам только как в эффектах, например бомбардировка Громовыми Ястребами (Thunderhawk bombardment) может являться результатом применения эффекта боевых карт.

Обратите внимание, что ограничения, накладываемые на проводимые по сценарию на первом ходу бомбардировки, в дальнейшем не работают. То есть во время игры разрешается бомбить укрепленные районы (при этом укрепления снижают получаемый от бомбардировок урон, см. стр. 34).

Орбитальная бомбардировка

Получив возможность провести бомбардировку, игрок за Предателей (реже игрок за Империум) выполняет следующие действия:

1. Игрок выбирает район на поверхности Терры для бомбардировки.
2. Игрок выбирает, какой будет бомбардировка – «точечной» (Precise) или «ковровой» (Reckless). Точечная бомбардировка, как правило, не промахивается, но наносит меньше урона чем ковровая. Ковровая бомбардировка, как правило, наносит больше урона, но чаще мажет мимо цели.
3. Игрок вытягивает верхнюю карту из колоды бомбардировки и в зависимости от выбранного типа бомбардировки определяет нанесённый урон.

Урон от бомбардировки указан в разделе карты «Орбитальная бомбардировка» (Orbital). Если там указано «нет эффекта» (no effect), то карта сбрасывается и никакого урона не наносится. Если указано количество урона, то он немедленно распределяется игроком как указано ниже. Если указано что бомбардировка пробила укрепления (Breach), то границе региона получает Пролом как это описано ниже.

Чаще всего в результате бомбардировки наносится урон. Урон распределяется игроком как обычный боевой урон. Но! Игрок должен распределить весь боевой урон. То есть, если он уничтожил все вражеские отряды в районе, а урон еще остался и в районе есть дружественные войска, то оставшийся урон должен быть причинен им.

Герои не несут урона от бомбардировки.

При распределении урона учитывайте, что укрепления поглощают часть урона (см. стр. 34).

Иногда бомбардировка может пробить укрепления.

Если у бомбардируемого района укреплена только одна граница с соседним регионом, то на неё кладется жетон пробоя. Если таких границ несколько, то бомбардирующий игрок выбирает какую именно пробить. За одну бомбардировку можно сделать только один Пролом.

Если бомбардировка и пробила укрепления и нанесла урон, то сначала отыгрывается Пролом, и только потом распределяется урон. Таким образом, Пролом вполне может снизить отражаемый укреплениями урон.

Бомбардировка с использованием возможности выбора одной карты из нескольких

Некоторые события (например «Sky Fortress Rises») или эффекты (например, умение Магнуса Красного) позволяют игроку взять из колоды несколько карт бомбардировки и выбрать одну из них. В этом случае игрок как обычно объявляет тип бомбардировки («точечная» (Precise) или «ковровая» (Reckless)) до того как вытянет карты. После того как он их вытянет он может выбрать любую, но вид бомбардировки он должен выбрать еще не видя карт.

Бомбардировка Гровыми Ястребами

При применении эффекта некоторых боевых карт может быть произведена бомбардировка Гровыми Ястребами.

При применении такого эффекта игрок берет карты верхнюю карту бомбардировки из колоды и применяет эффект из раздела «Бомбардировка Гровыми Ястребами» (Thunderhawk bombardment). Это обычно какое-то количество урона за каждый Громоу ястреб в бою. После определения величины урона он немедленно распределяется по отрядам в районе, так же как и при орбитальной бомбардировки.

Обратите внимание, что нанесенный таким способом урон не является обычным боевым уроном и не может быть заблокирован, если только не отменить весь эффект целиком (как только объявлен эффект, но до того как произведена бомбардировка противник может заплатить определенное количество щитов чтобы отменить эффект)

После применения её эффекта карта бомбардировки сбрасывается.

Защитные лазеры

Защитные лазеры это первая линия обороны Империи против десантируемых войск Предателей (например, приказами «Штурмовые капсулы» (Drop Pods) и «Посадка в порту» (Port Landing)). Выполняя приказ о высадке, игрок за Предателей должен указать район для высадки и выбрать высаживаемые войска. После этого Игрок за Империум подсчитывает, сколько лазерных батарей находятся рядом с районом высадки и тянет карту бомбардировки за каждый высаживающийся отряд. После этого он смотрит какой эффект оказало это количество лазерных батарей в соответствующем разделе карты. Если рядом с числом батарей стоит «Попадание» (Hit) то высаживающийся отряд уничтожен, вне зависимости от его силы. Если «Промех» (Miss) то батарея промахнулась.

Обратите внимание, что батарея не может сбить Героя.

Игрок за Империум обязан выбирать по какому отряду будет стрелять батарея до того как вытянет карту бомбардировки.

Пример: Игрок за предателей издает приказ «Посадка в порту» (Port Landing) со стратегическим эффектом на космопорт, в соседних районах которого расположено 3 лазера.

Предатель выбрал для высадки Титана, банду культивистов и демонов. После того как Предатель выбрал воска, игрок за Империум выбирает что будет их пытаться сбить именно в этом порядке (сначала титан, потом культивистов и потом демонов). Он по-порядку вытягивает три карты бомбардировки (слева-направо).



Напротив цифры 3 в картах значится, соответственно: «Промех» (Miss), «Попадание» (Hit) и «Промех» (Miss). Таким образом, батареи сбивают культивистов, а Титан и Демоны успешно добиваются до космопорта. Игрок за Предателей может перевести дух.

Защитные лазеры не считаются армиями

Защитные лазеры выполнены в виде пластиковых фигурок, как и армии, но это не значит, что они тоже считаются армиями. Им нельзя отдать приказ на атаку или движение, они не учитываются при подсчете любых ограничений и не могут участвовать в сражениях.

Уничтожение защитных лазеров

Если регион захвачен Предателями, то все защитные батареи в нём немедленно уничтожаются. Защитные лазеры уничтожаются окончательно – в игру они больше не вернутся, даже если игрок за Империум опять захватит район, где они базировались.

Перешедшие на сторону Предателей отряды

По ходу игры отряды с названиями Имперская Армия и Танковая Дивизия могут перейти на сторону Предателей. После этого они продолжают действовать и сражаться, так же как и до перехода, но в их внешний вид вносятся некоторые изменения.

Имперская Армия Предателей состоит из отряда с названием Имперская Армия закрепленного на черной подставке с силой 1 (1 шип), а Танковая Дивизия Предателей состоит из отряда с названием Танковая Дивизия, закрепленного на черной подставке с силой 2 (2 шипа).

Указанные отряды могут перейти на сторону Предателей в следствие отыгрыша приказа или события. При этом на отряде меняется подставка с серой на равную по силе черную. После этого игрок за Предателей получает полный контроль над этим отрядом. После уничтожения на таком отряде опять заменяется подставка и он возвращается в резерв игрока за Империум. Если до перехода на сторону Предателей отряд был поврежден – то все повреждения остаются на нём. После разделения и подставка и отряд опять могут быть использованы в игре, если какое-либо правило этого потребует.

В начале любого сценария игрок за Предателей пытается переманить часть войск Империума на свою сторону. Это так же может происходить в следствие действия некоторых приказов, событий или эффектов.

Обратите внимание, что если у Предателя закончились подставки (все или только с нужной ему силой), то он не может больше переманивать на свою сторону отряды игрока за Империум. Его возможности ограничены восьмью подставками с силой I и четырьмя с силой II. Снимать подставки с других отрядов в резерве (например, культивистов) нельзя.

Виды районов

В зависимости от присутствия войск в районе он может быть: Нейтральными, Враждебными, дружественными или спорными.

- **Нейтральный район** – это район, в котором нет ничьих отрядов. Неприкрытые Герои отрядами не являются и поэтому район с любым количеством неприкрытых Героев все равно нейтрален.

- **Спорный район** – это район, в котором есть отряды обоих игроков.

- **Дружественный район** – это район, в котором нет вражеских отрядов, но есть свои.

- **Вражеский район** – это район, в котором нет своих отрядов, но есть вражеские.

«Дух мщения» (регион Vengeful Spirit)

«Дух мщения» (Vengeful Spirit) это регион в правом верхнем углу карты, изображающий флагман Хоруса.

Этот регион состоит из двух районов. Игроки за Предателей и Империум перемещают войска на этот корабль разными способами. У игрока за Империум есть приказ «Абардаж» (Boarding Action), который позволяет перемещать войска на корабль и с него. Игрок за предатель может использовать для доставки на корабль войск приказ «Посадка в порту» (Port Landing). Для этого он играет соответствующий приказ на регион «Дух мщения» (Vengeful Spirit) и перемещает войска из любого из космопортов на корабль. Количество перемещаемых войск определяется указаниями в приказе.

Во всех остальных смыслах это самый обычный регион.

Обратите внимание, что рубка корабля является укрепленным районом.

Предел вместимости

У каждого района в игре есть «предел вместимости» - ограничение на количество войск которые там могут находиться, без того чтобы быть уничтоженными при переходе инициативы.

В большинстве районов предел вместимости равен шести. Однако у укреплений предел вместимости всего три. Исключение – район с жетоном укреплений. Такой укрепленный район так же имеет предел вместимости 6.

Герои и защитные лазеры не являются отрядами, а значит, не учитываются при подсчете предела вместимости.

Превышения предела вместимости не ведет в немедленному уничтожению лишних войск. Уничтожение лишних войск происходит при переходе инициативы.

Районы карты с указанием их пределов вместимости



Обращение с колодами

В игре используется восемь видов карт, образующих восемь колод. Приведенные ниже правила относятся к ним всем.

Во всех случаях, где написано «вытянуть карту из колоды» или «взять карту из колоды» имеется в виду, что игрок должен взять верхнюю карту в колоде определенного типа.

У каждой колоды есть свой отбой, куда уходят карты при сбросе. При сбросе карта всегда кладется в отбой лицевой стороной вверх. Исключением являются карты, которые не уходят в отбой (например, часть приказов помещается в резерв так как они Возобновляемые). Игроки не могут просматривать карты в отбое, кроме самой верхней карты, которую они и та видят, если все делается правильно.

Исключение – некоторые карты позволяют игроку вытащить карту из отбоя, в этом случае он может просмотреть отбой и взять нужную ему карту.

Если игрок сбрасывает несколько карт, то он может сбросить их в любом порядке, но должен показать все карты что сбрасывает.

Если какая-либо из колод заканчивается (например, когда из неё использована последняя карта), то надо сформировать новую колоду просто перетасовав отбой и положив его на место колоды. Исключением является колода событий. В ней всегда ровно столько карт, сколько нужно по ходу игры и перетасовывать её не требуется.

Пока колода не кончилась карты из отбой не могут попасть в игру.

Как победить в игре

Есть несколько способов выиграть, они описаны ниже. Каждая из них представляет одну из возможностей, которые может реализовать игрок.

Победа 1. Хоруса или Император убит

Если Император повержен, то автоматически выигрывает игрок за предателей. Если повержен Хорус, то выигрывает игрок за Империум.

Без своего лидера проигравшая сторона теряет всякую волю к сражению и начинает в панике отступать.

Смерть врагу

В начале игры вам может показаться что Император и Хорус слишком хорошо защищены и их никак не достать. Однако это не так.

Игрок за Империум может применить приказ «Абардаж» (Boarding Action), который позволяет перемещать войска и героев на «Дух мщения» (Vengeful Spirit). Для такого отчаянного броска можно попробовать собрать в одном районе дворца несколько героев. Так же можно попробовать рискнуть и собрать с одним районом большое количество войск и применить «Абардаж» (Boarding Action) до того как произойдет переход инициативы, избежав таким образом наказания на превышения предела вместимости.

Игроку за предателей трудно по началу прорвать оборону Дворца, но обратите внимание, что приказ «Штурмовые капсулы» (Drop Pods) можно использовать для десантирования прямо в Дворец если в этом районе уже уничтожены все отряды Империума. Этот приказ так же можно использовать если игрок за Империум по ошибке оставит один из районов незащищенным. Игрок за предателей не должен забыть что Герои, в том числе Хорус, могут быть десантированы с «Духа мщения» (Vengeful Spirit) на Терру. Осажденный в рубке Хорус вполне может спутать врагу все карты высадившись при помощи приказа «Штурмовые капсулы» (Drop Pods) прямо на головы врагу.

Победа 2.

Захват контроля над космопортами

Если чей-либо жетон добрался до деления «Победа по космопортам» (Spaceport Victory) на треке инициативы, то становится доступна победа по контролю над космопортами.



Чтобы одержать такую победу игрок должен контролировать все 4 космопорта. То есть, районы со всеми космопортами должны быть дружелюбны к нему. Если хотя бы в одном из космопортов есть хотя бы 1 вражеский отряд, то победить игрок не может. Не забудьте, что Герои сами по себе не могут захватывать районы и не учитываются.

Победа по контролю космопортов наступает в тот момент когда выполнены все условия по её наступлению. Например, если игрок контролирует все 4 космопорта в момент когда его жетон инициативы пересекает на треке инициативы деление «Победа по космопортам» (Spaceport Victory) то он автоматически выигрывает и игра немедленно прекращается (до перехода инициативы или любых особых действий).

Игрок побеждает, захватив и удержав контроль над линиями снабжения и путями подхода подкреплений.

Победа 3.

Империя смогла продержаться

По ходу игры жетоны игроков перемещаются по треку инициативы к его концу. Как только какой-нибудь жетон достигает последнего деления трека («Имперская Победа» (Imperial Victory)) то игра немедленно завершается и выигрывает игрок за Империю.

В Солнечную Систему врываются подкрепления Империи и уничтожают Предателей.



Последнее деление трека Инициативы

Ответы на часто задаваемые вопросы

- Положенный на стратегическую карту приказ нельзя использовать до следующего перехода инициативы.
- Стратегический эффект приказа исполняется только если приказ играется со стратегической карты.
- Приказы со значком Возобновляемости сбрасываются в резерв, а не в отбой.
- Герои, которые не указаны в первоначальной расстановке сценария могут выводиться на игровое поле вместе с выводом войск.
- Герой и защитные лазеры не влияют на предел вместимости районов, так как это не отряды.
- Все отряды, кроме летающих, тратят на переход третины 2 очка движения.
- При атаке атакующие войска не передвигаются в атакуемый район. Их можно туда передвинуть только после сражения, если уничтожены все отряды защитника.
- Если все войска во время атаки пересекают трещину, то защитник получает бонус как будто находится в укреплениях.
- Во время сражения активный игрок может нападать количеством карт не превышающим номер текущей итерации, при блокировании урона действует то же ограничение. Однако, для отмены специального эффекта можно применять сколько угодно карт.
- Дополнительные требования на боевых картах относятся только к особому эффекту этой карты. Они не ограничивают использование щитов и урона карты.
- В каждую итерацию игрок может использовать один особый эффект на сыгранных им картах и может (если хочет) добавить к нему дополнительный эффект на другой сыгранной карте (дополнительные эффекты помечены плюсом).
- Если герой повержен, то находящиеся в одном с ним районе войска могут устремиться в бегство.
- Если укрепления атакованы летающим отрядом, то они считаются пробитыми пока летающий отряд в бою.
- Движение и действия отрядов сами по себе не активируют районы, то есть при отыгрыше события двигать войска из района с жетоном активации **можно**. Районы активируются в соответствии с указаниями в приказе.

Credits / Авторы

GAME DESIGN: Jeff Tidball • www.jefftidball.com

ADDITIONAL GAME DESIGN: John Goodenough

Based on an original design and edition by Jervis Johnson, and an epic narrative created in parts by Bill King, Alan Merrett, and Steve Horvath. A thousand thanks for this classic game and setting.

Special design thanks to Steve Horvath, Corey Konieczka, Robert A. Kouba, Jay Little, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, and Ross Watson.

EDITING: Mark O'Connor

PROOFREADING: Talima Fox and Brian Mola

GRAPHIC DESIGN: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and Wil Springer

ART DIRECTION: Zoë Robinson

MAP ART: Tim Arney-O'Neil

VENGEFUL SPIRIT ART: Matt Bradbury

COVER ART: Daarken

FIGURE DESIGNS: John Gravato, Andrew Navaro, and Aaron Panagos

Additional art was used from the Games Workshop and Sabertooth Games archives. Forty-thousand thanks to all of these artists for their brilliant and fine work. Special thanks to Owen Rees for his help in mining the archives for just the right pieces in just the right places.

PLAYTESTERS: John Becker, Chad Bowser, Andrew Dawson, Emile de Maat, Mark DiPasquale, Aaron Enriquez, Brady Forston, Marieke Franssen, J.R. Godwin, John Goodenough, James Hata, Anita Hilberdink, Steve Horvath, Michael Hurley, Jeremy Keller, Evan Kinne, Robert A. Kouba, Mark Larson, Jay Little, Ryan Macklin, Chris Malone, Andi Newton, Mark O'Connor, Justin Smith, Sam Stewart, Remco van der Waal, Jason R. Wahl, Jason Walden, Ross Watson, and Zack Yanzer

PRODUCER: Jeff Tidball

PRODUCTION MANAGER: Gabe Laulunen

EXECUTIVE DEVELOPER: Corey Konieczka

PUBLISHER: Christian T. Petersen

Games Workshop

LICENSING MANAGER: Owen Rees

Special thanks to Fantasy Flight Games for refreshing an absolute classic!

LICENSING & ACQUIRED RIGHTS MANAGER: Erik Mogensen

HEAD OF LEGAL & LICENSING: Andy Jones

INTELLECTUAL PROPERTY MANAGER: Alan Merrett

Horus Heresy © Games Workshop Limited 1993. This edition © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer 40,000, Horus Heresy, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Horus Heresy game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 1993-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.

Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 12 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Авторы перевода

Перевод выполнил на потребу своей чёрной душе LordBaka (LordBaka@yandex.ru).

Перевод выполнен фанами для фанов, цель получения прибыли не ставилась и не преследуется.



www.FantasyFlightGames.com

1975 West County Road B2, Suite 1
Roseville, MN 55113
United States of America
651-639-1905