

HEROCLIX

The Collectable Miniatures Game

Добро пожаловать в игру HeroClix! Перед вами динамичная настольная боевая игра, в которой используются сборные миниатюрные модели персонажей комиксов. Каждая модель называется фигуркой. Каждый персонаж состоит из фигурки, подставки и боевой шкалы.

Намереваясь поиграть в игру, вы должны собрать команду или войско, состоящее из вашего собственного набора персонажей. Вы можете собрать армию любым количеством способов, используя персонажей одного комикса, вселенной или команды, или собрав персонажей из разных мест. В игре может принимать участие любое количество игроков, но лучше всего – от двух до четырех человек.



Проверьте свое снаряжение!

Начальный набор для игры (стартер) включает все необходимое. Кроме ваших персонажей и этой книги правил вам следует иметь одну двухстороннюю боевую карту, Список Способностей (есть в этой же книге, которую вы сейчас читаете), два игровых кубика, шесть фишек для обозначения предметов и десять двусторонних фишек, обозначающих объекты на местности (две фишки, одна сторона которых обозначена словом «Особый», а другая - «Разрушенная стена», четыре фишки, одна сторона которых обозначена словом «Барьер», а другая - «Разрушенная стена», и четыре фишки со знаками «Дымовая завеса» и «Разрушенная стена»). Вам может понадобиться кусок бечевки или другой предмет с ровной кромкой, а также несколько монет или иных маленьких предметов (для использования в качестве указателей).

Каждый набор также содержит полоску чистых круглых наклеек. Напишите на них свои инициалы и наклейте на подставки ваших персонажей. В конце игры это поможет разобраться, какие персонажи относятся к вашему войску.

Персонажи

Кроме фигурки как таковой, персонажи состоят из подставки и боевой шкалы.

Подставка

Как показано на рисунке 1, подставка содержит важную информацию. Некоторые фигурки выглядят одинаково, но могут различаться по званию, должности и боевой шкале. На подставке каждой фигурки находится ее личный номер.



рис. 1.

Боевая шкала

Боевая шкала представляет собой вращающийся диск, находящийся под подставкой каждой фигурки. Боевая шкала каждого персонажа демонстрирует несколько цифр, которые говорят о способностях данного персонажа.

Каждый раз во время игры, когда ваш персонаж получает повреждение, вы поворачиваете боевую шкалу по часовой стрелке до следующего деления. В этом случае цифры на боевой шкале меняются, зачастую уменьшая его эффективность, или же несколько изменяя сам персонаж. Когда ваш персонаж получает исцеление, поворачивайте боевую шкалу против часовой стрелки, по одному делению за каждое очко исцеления.

БОЕВЫЕ КАЧЕСТВА

Каждый персонаж имеет пять боевых характеристик, как показано на рисунке 2. Четыре могут меняться во время игры: ско-

рость, атака, оборона и нанесение повреждений. Они находятся на боевой шкале, и их можно увидеть в прорезь. Пятой характеристикой является дальность действия, она никогда не меняется и напечатана на подставке фигурки. Каждая характеристика появляется в прорези рядом со своим символом.



рис. 2

ОСОБЫЕ ВИДЫ СКОРОСТИ

Каждый персонаж имеет значок скорости, демонстрирующий способ, которым он может передвигаться: сапог, крыло или дельфин. Изображение сапога означает, что персонаж не может сам по себе плавать или летать. Его передвижение обусловлено типом территории, например, водной, которая не предназначена для передвижения наземных персонажей.

Летающие фигурки



Фигурки с символом крыла могут летать. Летающие фигурки действуют по всем правилам для обычных фигурок, кроме случаев, обозначенных в правилах.

Летающие фигурки имеют два разных уровня полета – высокий и низкий, обозначенные движением индикатора (как показано на рисунке 3) полета на центральном столбике – вниз – для низкого уровня, вверх – для высокого.

Водные фигурки



Фигурки с символом дельфина могут плавать. Плавающие фигурки действуют по общим правилам, за исключением случаев, обозначенных в правилах в разделе «Территория с препятствиями».

Подготовка к игре

Прежде, чем начать игру, каждый игрок должен сформировать свою армию. Когда войско сформировано, все игроки вместе готовятся к битве.



рис. 3

Создай свое войско

Участники игры должны прийти к соглашению по поводу суммарной стоимости армии в очках. Число очков может возрасти на цифру, кратную 100. Пока вы только учитесь играть, начинайте со 100 очков. Когда почувствуете, что усвоили правила, можете увеличить сумму до 200, 300 или более очков. Это позволит разработать более сложную стратегию.

Выбирайте для своего войска персонажи, чья суммарная стоимость равняется оговоренной цифре. Стоимость выбранных персонажей может быть меньше, но не превышать эту цифру. Войско может содержать два или больше одинаковых персонажа. Исключение составляет Уникальный воин – он в войске может быть только один. Персонажи с ограниченными возможностями являются Уникальными. Уникальная фигурка может объединяться в команду с другими, не уникальными фигурками с тем же названием. Два игрока могут иметь одинаковые фигурки в своих войсках, даже уникальные.

Уникальные фигурки можно узнать по серебряным или бронзовым кольцам вокруг подставки.

Стратегический совет: один из способов сформировать войско – это начать с определенной характерной черты. Например, вы можете сформировать войско, которое может поражать

противника в дальнем бою, или контролировать его мозг, или наносить серьезные повреждения, бросая разные предметы. Однако не стоит создавать слишком специализированное войско. На каждую стратегию существует контрстратегия, так что очень важно создать достаточно универсальную армию, чтобы противостоять различным угрозам.

Пример 1: Анна создает войско стоимостью в 100 очков. Сперва она берет опытного Лобстера Джонсона (53 очка) за его хитрость, способность к тайному проникновению и боевые качества. Затем она выбирает ветерана Сауриана Трупера (30 очков) за его стойкость и хорошую дальность атак. Анна также выбирает новобранца Эшли (14 очков) за ее Клинки, Когти и Клыки. Анна складывает очки своих персонажей. Сумма – 97 очков (53+30+14). Общая сумма войска Анны может достигать 100 очков, следовательно она не вышла за пределы возможного. Она не имеет права выбрать фигурки, чье суммарное количество очков превышает 100.

Пример 2: Иван хочет сформировать армию на 200 очков. У него есть несколько фигурок Эбби-Охотниц, и он хочет собрать команду из них. Он начинает с уникальной Эбби-Охотницы – 54 очка. У него остается достаточно очков, чтобы взять вторую уникальную Эбби-Охотницу, но это противоречит правилам. Он мог бы задействовать своего уникального Саманда Рея, но Иван предпочитает взять опытную Эбби-Охотницу за 41 очко. У него остается еще множество очков, и Иван решает взять новобранца Кабуки стоимостью в 33 очка, ветерана Арвина – 42 очка и новобранца Ши за 30 очков. Сумма составляет ровно 200 очков (54+41+33+42+30).



Лобстер Джонсон.

Сауриан Трупер

Эшли

Подготовка к бою

Теперь пора создать поле боя.

Каждый игрок кидает два кубика и суммирует результат. Если будет ничья – кубик кидают снова. Первым игроком становится тот, у кого сумма очков больше.

Первый игрок выбирает карту, которая и будет полем боя. Карты входят в изначальный игровой комплект (стартер).

Когда первый игрок выбирает карту, игрок слева от него выбирает сторону карты, на которой он или она поместят свои персонажи. Если игроков больше, чем двое, продолжайте по часовой стрелке, пока каждый не выберет собственную стартовую зону, как показано на рисунке 4. Если игроков двое, стартовые зоны должны располагаться друг напротив друга.

Сценарии: Сценарии позволяют играть с учетом определенных обстоятельств и/или придерживаясь определенных сюжетных линий. Все игроки должны договориться о пользовании определенным сценарием до начала партии. Ознакомьтесь со сценариями в конце правил.

Размещение предметов на карте

Круглые жетоны представляют собой предметы, которыми персонажи могут пользоваться в бою: валун, компьютер, картотечный шкаф, паровой котел, крышка люка, мотоцикл, и т.п.

Когда все игроки выбрали для себя стартовую зону расположения войска, каждый игрок кладет три фишки, обозначающие предметы, лицевой стороной вниз, в стопку у края карты. Начиная с первого, все берут фишки из стопки, смотрят на них и помещают ее лицевой стороной вверх на поле боя. Фишки должны быть помещены на свободную территорию (см. Свободная территория) и не могут находиться в стартовой зоне расположения войска любого другого игрока. Продолжайте по часовой стрелке до тех пор, пока все фишки не окажутся на поле боя.



рис. 4

Стартовые зоны обозначены светлым.

Разместите своих персонажей

Когда все фишки, обозначающие предметы, помещены на поле боя, каждый игрок поворачивает боевую шкалу каждого из своих персонажей так, чтобы слева от цифр в прорези появилась вертикальная зеленая полоса. Эта зеленая полоса обозначает стартовую позицию каждой фигурки. Для летающих персонажей выберите начальный режим полета – высокий или низкий (см. Полет), и передвиньте индикатор полета на «вверх» или «вниз».

Затем первый игрок помещает войско в свою стартовую зону на боевом поле. Эта зона у каждого игрока занимает две клетки вглубь от края карты и отстоит от 2-х других краев как минимум на 4 клетки.

Затем игрок, сидящий слева от первого, размещает своих персонажей. Если игроков больше, чем два, продолжайте делать то же самое, двигаясь вокруг стола по часовой стрелке.

Если вы хотите использовать в этой партии сценарий, вы можете это сделать, следуя инструкциям, данным в выбранном вами сценарии.



Важные аспекты игры

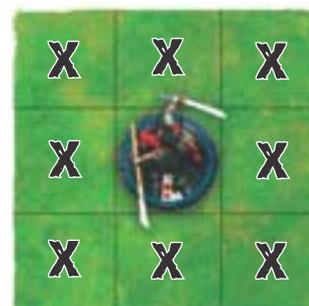
В правилах HeroClix существуют следующие игровые аспекты.

Фишки, обозначающие действия

Если вы заставляете действовать (кроме свободного действия) один из своих персонажей, отметьте его фишкой действия, как показано на рисунке 5. В этом качестве вы можете использовать любой мелкий предмет, например монету или бусину. Эта фишка напомнит всем игрокам, какие фигурки действовали в течение хода. В конце вашего хода уберите фишки от тех ваших фигурок, которые не производили действий в этот ход.



рис. 5



Смежные клетки

Смежные клетки – это те клетки на карте, которые касаются определенной клетки, включая и клетки по диагонали. Это означает, что большинство клеток обладают восемью смежными, как показано на рисунке 6.

рис. 6

X = смежная клетка

Персонажи, занимающие смежные клетки, считаются смежными по отношению друг к другу, как показано на рисунке 7. Персонажи на противоположных сторонах заблокированной территории или на разных уровнях (см. Территория) не считаются смежными. Низко летающие персонажи считаются смежными только по отношению к другим персонажам, летающим на том же уровне (см. Полеты).

Заклятые враги

У некоторых персонажей подставки цветные, а не стандартные черные. Два персонажа с подставками одного и того же цвета являются заклятыми врагами. Персонаж может иметь нескольких заклятых врагов. Следующие правила применимы в отношении заклятых врагов:

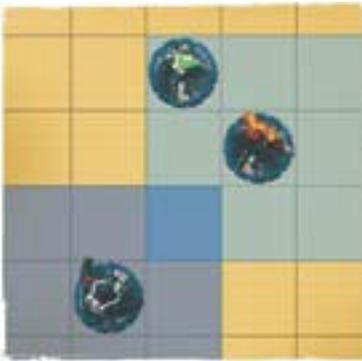


рис. 7

Афродита 1X находится в смежной клетке с Хеллблом (обозначен зеленым).
Мэйор Мэксим не в смежной клетке по отношению к остальным персонажам (обозначен серым).

* Заклятые враги не могут находиться в одном войске. (Персонажи с одинаковым именем могут находиться в одном войске. Они не являются Заклятыми врагами.)
* Если персонаж наносит сокрушительный удар по своему Заклятому врагу (тогда в прорези боевой шкалы появляются 3 КО), то игрок, владеющий этим персонажем, получает бонус в конце игры, как описано в разделе «Победа!».

Дружественные и противоборствующие персонажи

Те персонажи, которые контролируются вами или вашими союзниками, являются дружественными. Противоборствующими называют персонажи, контролируемые противником. Статус дружественных и противоборствующих фигурок определяется в начале партии, но может изменяться в процессе игры.

Способности

Цветные клетки, которые могут появиться в прорези боевой шкалы ваших персонажей обозначают их способности. Они появляются и исчезают, когда ваши персонажи получают повреждение и исцеление (то есть когда крутится диск). Их описания ищите в Списке Возможностей и Способностей.

Способности существуют до тех пор, пока они видны в прорези боевой шкалы. Если способность обозначена как избирательная, это означает, что персонаж использует ее в том случае, если игрок, которому принадлежит данный персонаж, не объявляет, что она отменена. Игрок-владелец персонажа может отменить способность в любой момент, и в этом случае она отменяется до конца текущего хода. В начале следующего хода ее опять можно использовать.

Для активации некоторых способностей требуется «действие», что отражено в описании возможностей. Действие определенного типа может быть использовано для активации только одной способности за ход.

Усталость

Если вы заставляете действовать (кроме свободного действия) один и тот же персонаж два хода подряд, поверните его боевую шкалу на одно деление по часовой стрелке (в том же направлении, что и при получении персонажем повреждения), после того, как фигурка завершит текущее действие. Это называется

Немезида действовала два хода подряд. Ее продвигали, и она отмечена двумя фишками. После того, как действие произведено, она получает одно повреждение.



рис. 8

усталостью персонажа, или нанесением повреждения. Поворот по часовой стрелке означает усталость, вызванную действиями, предпринятыми 2 хода подряд. Вы не можете заставлять персонаж действовать (за исключением свободного действия) три хода подряд. Персонаж может также, получить повреждение от усталости в результате действия некоторых Возможностей.

Если вы наносите персонажу повреждение от усталости, поставьте с ним рядом вторую фишку действия (как показано на рис. 8) и оставьте фишку до своего следующего хода. В этот ход две фишки напомнят вам, что данный персонаж может теперь только передать действие, но не действовать самостоятельно. В конце хода уберите обе фишки.

Округление

Иногда результатом игры является снижение боевых характеристик вдвое. Если результатом этого становится дробь, всегда округляйте (в большую сторону, согласно правилам математики).

Возможности команд

Цветной значок на подставке персонажа обозначает его связь с командой. Команды обладают особыми возможностями, которые могут использовать их члены. Особые свойства команд даны в Списке Возможностей и Способностей. Способности команды сохраняются, пока хоть один член команды все еще на карте, однако некоторые командные способности требуют наличия более чем одного члена этой команды в вашем войске. Все способности команд являются опциональными. Некоторые персонажи или варианты персонажей не обладают командными связями.

Ходы и действия

В HeroClix игроки делают ходы, передвигая своих персонажей и атакуя противоборствующие фигурки, чтобы выиграть сражение. Передвигайте фигурки и вступайте в бой согласно правилам.

Соблюдайте последовательность ходов. Первый игрок делает ход. Игрок, сидящий слева, делает следующий ход и так далее, по часовой стрелке вокруг стола. Если войско игрока уничтожено, он выходит из игры, а оставшиеся продолжают ходить в том же порядке.

В каждом ходу вы имеете определенное количество действий, которые могут выполнить кто-то из ваших персонажей. Количество этих действий остается неизменным на протяжении всей игры. Оно зависит от суммарного числа очков вашего войска: вы предпринимаете одно действие в ход за каждые полные 100 очков, на которые собиралась ваша армия. Например, армия стоимостью в 100 очков позволяет вам сделать одно действие за каждый ход. Сумма в 200 очков дает вам два действия за каждый ход; 300 очков – 3 действия и т.д. Число действий остается неизменным, даже если один из ваших персонажей побежден.

Во время хода вы определяете действия своих персонажей. Вы можете увидеть результат одного действия прежде, чем предпримете другое (если вы имеете право больше чем на одно действие за ход). Ни один из персонажей вашего войска не имеет права больше чем на одно действие за ход. Если у вас больше действий, чем персонажей, вы не можете использовать лишние действия. Нельзя сэкономить или скопить действия от хода к ходу. Каждое действие может быть выбрано из следующих четырех вариантов:

- * Передвижение.
- * Близний бой.
- * Дальний бой.
- * Активация способностей.

Когда все возможные во время вашего хода действия совершены, ходит следующий игрок. Игра продолжается, пока каждый игрок делает свой ход и предоставляет все возможные действия своим персонажам.

Пример: У Миши армия из пяти персонажей суммой 200 очков. Он делает по два действия в каждом ходу. Во время одного из своих ходов Миша хочет выстрелить в одну из фигурок противника и передвинуться ближе к другой фигурке. Персонаж Миши, Хеллбой, вступает в дальний бой, и после завершения его атаки, Миша передвигает Лобстера Джонсона. Игрок совершил два действия двумя различными персонажами и использовал свой ход. Заметьте, что он мог бы передвинуть оба персонажа или заставить их обоих стрелять либо вступить в ближний бой. В течение каждого хода ваши персонажи могут предпринимать любые действия и движения, на это ограничений не существует.

Свободные действия

Произведенные свободные действия не влияют на количество прочих действий, отпущенных на данный ход. Свободные действия могут предприниматься в любое время – в течение вашего хода или хода противника. Все свободные действия обуславливаются способностями персонажей или возможностями команды, и следуют правилам, данным в описаниях этих способностей и возможностей.

Движение

Скорость вашего персонажа указана на его боевой шкале. Это – максимальное количество клеток, на которое вы можете передвинуть фигурку, как показано на рисунке 9. Персонаж может двигаться по диагонали. Персонаж может двигаться через клетку, занятую дружественной фигурой, но не может двигаться через клетку, занятую фигурой противника. Персонаж должен закончить передвижение, если он попадает на клетку, смежную с той, где находится фигура противника. Если персонаж движется таким образом, что заканчивает свое движение в той же клетке, где находится другая фигура, он должен остановиться перед занятой клеткой.

ОТРЫВ

Если вы двигаете персонажа, занимающего клетку, смежную одной или более фигурам противника, или производите активацию его способностей, этот персонаж должен попытаться осуществить отрыв, как показано на рисунке 10. Бросьте кубик. Если результат – от одного до трех, персонажу не удастся совершить отрыв, и он не может двигаться. Если результат – от четырех до шести, вам удастся совершить отрыв, и ваш персонаж может оторваться от всех смежных враждебных фигурок и осуществить передвижение.

Чтобы уйти от всех смежных фигурок противника, необходим один удачный бросок кубика. Когда же персонаж успешно оторвался, он может двигаться по клеткам, смежным со всеми фигурками противника, от которых он отрывался. Однако если ваш персонаж входит в клетку, смежную новой фигуре противника, он должен остановиться.

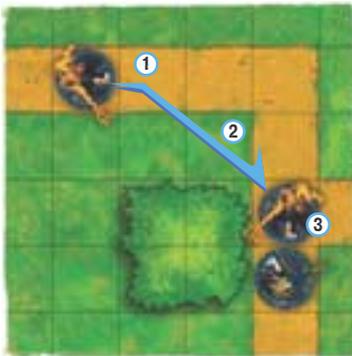


рис. 9

Когда вы измеряете расстояние для передвижения и дальнего боя, просто посчитайте клетки на карте во всех направлениях. Например, персонаж со скоростью, равной 8, может передвинуться на 8 клеток в любом направлении.

рис. 10

Бросок кубика, позволяющий Сидни Севедж совершить отрыв, оказался успешным, следовательно Сидни может двигаться в любом направлении.



Полеты

Летающие персонажи имеют два режима полетов: Высокий и Низкий. Летающий персонаж занимает клетку, над которой летит. Никакая другая фигура не может занять ту же клетку. Летающий персонаж может изменить режим полета в движении. Изменение режима полета снижает скорость на единицу при каждом изменении. Учитывайте это, когда передвигаете индикатор полета.

Стратегический совет: помните о необходимости зарезервировать 1 очко на скорость, чтобы изменить режим полета в конце хода своего персонажа, если понадобится.

Низкий полет: низко летающий персонаж движется около земли и взаимодействует с наземными персонажами так, как будто он находится на земле. Чтобы обозначить, что персонаж летает на низком уровне, передвиньте индикатор полета к самому низу, как показано на рисунке 11. На движение данного персонажа не оказывают воздействие персонажи противника и территория с препятствиями. Движения этого персонажа не обусловлены препятствиями на территории. Данные персонажи могут менять уровень высоты и даже летать над поднятой территорией. Для целей прорыва и ближнего боя, такой персонаж считается находящимся на том уровне, на котором находится его подставка.

В закрытом помещении персонажи могут использовать только Низкий полет.

Низко летающие и наземные персонажи не должны бросать кубик для отрыва, когда они смежны с высоко летающим персонажем.

Высокий полет: Персонаж, летающий на данном уровне, находится высоко над полем боя. Чтобы обозначить данный уровень, передвиньте индикатор полета вверх, как показано на рисунке 11. Подобные персонажи могут свободно двигаться над любой территорией, объектами или фигурками. Они могут воздействовать только на другие фигурки того же уровня. С другой стороны, их могут атаковать Низко летающие или наземные персонажи, обладающие способностями к дальнему бою.

Высоко летающие персонажи должны бросать кубик при попытке отрыва только от других аналогичных персонажей.

Перенос других персонажей летающими персонажами

Летающие персонажи могут переносить другие дружественные фигурки, имеющие символ сапога или дельфина, но не могут переносить других персонажей, обладающих возможностью летать (с символом крыла). Летающий персонаж не может поднимать или переносить фигурку, которая держит какой-нибудь предмет, но может одновременно переносить и фигурку, и предмет. Прежде, чем перенести фигурку, ее необходимо поднять. Это действие является свободным, но для того, чтобы его произвести, персонаж должен находиться в режиме низкого полета. Чтобы можно было перенести другую фигурку, дружественный



Низкий уровень полета



Высокий уровень полета

рис. 11

персонаж должен находиться на смежной клетке по отношению к летающему персонажу в начале его движения.

Во время движения, активации способностей или свободных действий, считайте клетки летающего персонажа, включая изменение режима полета. В конце движения летающий персонаж должен находиться в режиме Низкого полета и поместить переносимый персонаж в смежную свободную клетку.

Переносимый персонаж не получает фишку действия, но не может производить действий (за исключением свободных) до начала следующего хода.

Боевые действия

Персонажи могут предпринимать два типа боевых действий: дальний бой и ближний бой. Оба типа боевых действий описаны ниже. Персонаж, вступающий в дальний или ближний бой, называется атакующим. Персонаж, против которого направлена атака, именуется целью. Следующие правила применимы и к дальним, и к ближним боевым действиям.

Бросок кубика, определяющий успех атаки

Чтобы определить успех или провал атаки, атакующий игрок бросает кубик. Бросьте два кубика и прибавьте результат к сумме атаки атакующего. Если результат равен или выше, чем сумма защиты цели, атака удалась. Определенные способности или игровые обстоятельства могут изменить атаку и защиту атакующего и обороняющегося.

Повреждение

Когда ваш персонаж производит успешную атаку, нанесенный им ущерб равен очкам повреждения (на боевой шкале), которыми он обладает, с учетом любых способностей и возможностей. В этом случае ваш противник должен повернуть боевую шкалу цели по часовой стрелке сколько раз, сколько было повреждений.

Дружественные фигурки в качестве целей

Вы не можете наносить повреждения дружественным фигуркам. Кроме того, персонаж никогда не может целиться сам в себя с намерением атаковать или применить активацию способностей – для повреждения или исцеления – за исключением случаев, когда способности подразумевают обратное.

Побежденные персонажи

Как только значок «три **КО**» появляется в прорези боевой шкалы, ваш персонаж побежден. Уберите его с карты – он убит и больше в игре не участвует.

Если выпадают «2» и «12»

Если ваш персонаж выступает в дальнем, ближнем бою или схватке способностей и на кубике выпадает «2» (из 12 возможных), вы автоматически «мажете» по цели, даже если общее количество очков для атаки достаточно высоко, чтобы поразить цель. Это называется «критический промах». Вы немедленно должны повернуть боевую шкалу вашего персонажа на одно деление по часовой стрелке, то есть оружие вашего персонажа срикошетило и ранило его самого.

Если же результат вашего броска – две шестерки (из 12 возможных), вы автоматически поразили цель, вне зависимости от того, сколько вам требовалось выбросить, чтобы нанести успешный удар.

Это называется «критическое попадание». Если вы пытались повредить цель, критическое попадание дает одно дополнительное повреждение. Если вы атакуете множество целей дальнего боя, оно распространяется на все цели.

Способность Поддержки: Если вы выбрасываете «2» при использовании Способности Поддержки, то ваша попытка исцеления автоматически проваливается. Вы немедленно должны повернуть боевую шкалу вашего персонажа на одно деление по часовой стрелке. Если вы выбросили «12», ваша попытка автоматически оказывается успешной. Добавьте одно очко исцеления к общему результату броска.

Отступление

Если игрок выбрасывает «дубли» на кубике в удачном броске «для атаки», цель отбрасывает назад (кроме случая, когда выпадают две единицы, что исключает успех). Это правило подразумевает, что персонаж отброшен назад силой атаки.

Цель отбрасывается назад на одну клетку за каждое полученное повреждение. Отодвигайте фигурку-цель от атакующего по прямой линии, даже если это диагональ. Если линия отхода упирается в заблокированную территорию, персонаж останавливается прежде, чем вступить на клетку, лежащую на блокирующей территории, и получает еще одно, повреждение за прикосновение к данной территории, как показано на рисунке 12.

Если персонаж сбит с поднятой территории, он приземляется на ближайшую смежную клетку – выбранную игроком, из-за персонажа которого произошло отступление – и получает 2 повреждения из-за падения.

Низко летающие персонажи получают повреждения в результате отступления, только если их путь пересекается с блокирующей территорией или краем карты. Высоко летающие персонажи получают повреждения в результате отступления, только если их путь пересекается с краем карты.

Супервозможности, которые уменьшают повреждения (такие, как Выносливость, Неуязвимость или Непроницаемость), снижают уровень повреждений при отступлении.

Если линия отступления пересекает клетку, где находится другая фигурка, поместите персонаж в последней свободной клетке по этой линии Способности, которые уменьшают повреждения (такие, как Выносливость, Неуязвимость или Непроницаемость), снижают уровень повреждений при отступлении.

Если линия отступления пересекает клетку, где находится другая фигурка, поместите персонаж в последней свободной клетке по этой линии. Подобная остановка не наносит повреждений обоим персонажам.

Исцеление и другие восстанавливающие способности

Используя такие способности, как Поддержка, Регенерация и Укрепленная Энергия, персонажи могут компенсировать повреждения на боевой шкале. В этом случае поворачивайте боевую шкалу против часовой стрелки, но только до тех пор, пока не достигнете стартового положения персонажа.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой подразумевает рукопашную схватку и применение холодного оружия.

Ваш персонаж должен находиться в смежной клетке и на том же уровне, что и цель, для ведения ближнего боя.

Высоко летающие персонажи могут вести ближний бой только с аналогичными смежными персонажами.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Дальний бой включает в себя все – от бросания бомб, колец могущества и предметов до энергетических ударов и мозговых атак.

Каждый персонаж имеет индекс дальности действия, напечатанный на подставке. Эта цифра обозначает максимальное количество клеток, на которое персонаж может вести дальний бой. Если эта цифра больше 0, и ваш персонаж не находится в контакте с фигуркой противника, вы можете заставить его вести дальний бой. Персонаж может нападать в любом направлении, вне зависимости от того, куда он стоит лицом.

рис. 12

Алексей выбросил две пятерки, его попытка атаки оказалась успешной. Кабуки поражен Вулфом Стернхаммером, и получил 4 повреждения. Кабуки отступил на две клетки, затем соприкоснулся со стеной, получив одно поражение за отступление.





рис. 13

Витчблейд может атаковать Стикса несмотря на то, что Арвин, дружественный Витчблейду персонаж, находится в клетке, смежной Стиксу.

Прежде чем вступить в дальний бой, вы должны определить, находится ли цель на линии огня атакующего и в его зоне досягаемости. Чтобы определить, не закрывает ли что-нибудь линию огня, используйте любой предмет с ровной кромкой, или проведите воображаемую прямую из центра клетки атакующего в центр клетки цели.

Линия огня заблокирована, и атака не может быть произведена, если воображаемая линия проходит через клетку, которая

содержит фигурку, не являющуюся ни атакующим, ни целью, или если линия огня идет через блокирующую местность. Персонажи высокого полета блокируют линию огня, только если воображаемая линия проведена между двумя аналогичными персонажами.

Линия вашего огня заблокирована, если цель смежна с дружественным вам персонажем.

Если линия огня свободна, тогда просчитайте кратчайший маршрут до цели в клетках, используя воображаемую линию для определения направления. Не считайте ту клетку, на которой стоит атакующий, чтобы правильно определить зону действия.

Вы можете проверить карту с точки зрения линии огня и зоны досягаемости для вашего персонажа прежде, чем объявить действие этого персонажа в течение данного хода.

Вы можете вступить в дальний бой с фигуркой противника, даже если она находится в клетке, смежной с дружественной фигуркой, как показано на рисунке 13.

Низкий полет: Данные персонажи могут атаковать или подвергнуться атаке по правилам дальнего боя, даже если такой персонаж занимает клетку, смежную с атакующим.

Высокий полет: Высоко летающие персонажи могут атаковать только аналогичные фигурки. Они не могут вступать в дальний бой с персонажами низкого полета или наземными. Подобные персонажи, однако, могут вступать в дальний бой с высоко летающими персонажами, как показано на рисунке 14. Уменьшите вдвое дальность атак наземных персонажей или низко летающих. Высоко летающие фигурки могут быть целью в том случае, если в дальний бой вступают такие способности, как Ошеломление, Вероятность, Контроль и Хитрость. Уменьшите вдвое дальность атак наземных персонажей или персонажей низкого полета.

Множественные цели дальнего боя

На всех фигурках есть 1, 2 или 3 значка зигзага молнии, рядом с их диапазонами действия. Количество зигзагов обозначает максимальное число разных целей, которые ваш персонаж может атаковать одним действием дальнего боя. Персонаж никогда не может целиться в одну и ту же фигурку в дальнем бою больше одного раза за один ход.

Если персонаж стреляет по нескольким целям, вы должны провести четкую линию огня к каждой. Вам не обязательно атаковать столько персонажей, сколько у вас зигзагов молний.

Стратегический совет: Некоторые Возможности, например, Энергетический Взрыв, также позволяют вести дальний бой против нескольких целей, но вам нужно будет провести линию огня только к основной цели атаки.

Когда ваш персонаж пытается поразить несколько целей в дальнем бою, вы кидаете кубик «для атаки» только один

рис. 14

Несмотря на то, что Саманта Рей – персонаж высокого полета, Арвин находится достаточно близко, чтобы вступить в дальний бой. Она также может атаковать Эбби-Охотницу.



раз. Сравните результат с защитой каждой цели, как показано на рисунке 15. Некоторые цели с низкими оборонительными способностями, могут быть поражены, другие, с высокой оборонительной способностью, не пострадают.

Каждый раз, когда в результате одной атаки дальнего боя вы целитесь в нескольких персонажей противника, делите количество очков поражения, которые может нанести атакующий, между успешно пораженными целями любым избранным вами способом.



рис. 15

Пример: Олег вступает в дальний бой с помощью ветерана Судьи Дреда. У Дреда рядом с обозначением диапазона действия две молнии. Олег выбирает две фигурки противника в зоне действия Дреда. Олег может провести свободную линию огня к каждой цели. Судья Дредд имеет атаку 11. Олег кидает два кубика с результатом 4. Значит, количество очков для атаки – 15 (11 + 4 = 15). Джейсон сравнивает свои 15 очков с защитой двух целей: одна – ветеран Распутин с 16 оборонительными очками, другая – новобранец Эраши – 14 оборонительных очков. Судья Дредд промахивается по Распутину, но наносит Эраши два повреждения.

Территория

Местом боевых действий могут быть стены или другие предметы, нарисованные на боевой карте, фишки, обозначающие предметы, разложенные на карте в начале игры, или барьеры, созданные посредством Способностей.

В игре существуют четыре типа территории: свободная, с препятствиями, блокирующая и поднятая. Поднятая местность – особый тип, изменяющий остальные виды территорий. Высокий уровень полета не связан ни с одним типом территории.

Свободная территория

Свободная территория - это открытое пространство без препятствий, такое, как крыша, парк или пустая улица. Персонажи могут двигаться и стрелять на такой территории без штрафных очков, связанных со скоростью или возможностями нападения.

Лестницы всех видов считаются свободной территорией, которая позволяет персонажам менять уровень высоты.

Верхняя клетка лестницы считается поднятой территорией. Персонажи обязаны проходить через каждую клетку лестницы на пути к верхней площадке, начав с нижней. Спуск и подъем по лестницам добавляет единицу к стоимости движения персонажей.

Территория с препятствиями

Территория с препятствиями содержит деревья, мебель, обломки, разнообразные предметы. Она обозначается на картах тонкой черной линией.

Персонажи должны прекращать движение, когда они вступают на клетку, содержащую препятствия. Любой персонаж, который начинает ход на местности с препятствиями, должен вдвое уменьшить скорость. Если линия огня между двумя наземными фигурками проходит через клетку или клетки, содержащие местность с препятствиями, включая и ту клетку, где находится цель, добавьте одно очко к защите цели. Это увеличение называется поправкой за пересеченную территорию. Подобная поправка используется только один раз, вне зависимости от числа клеток, находящихся на пересеченной местности.

Однако если атакующий стоит на клетке в местности с препятствиями, и это единственная такая клетка между атакующим и целью, вид территории не учитывается. Таким образом, атакую-

щий имеет возможность стрелять от края территории с препятствиями, защищаясь ею, но не страдая от нее.

На атаки ближнего боя территория с препятствиями не влияет, поскольку они не требуют линии огня.

Вода: мелкие водоемы, такие как ручьи и пруды, считаются территорией с препятствиями для движения, но не для определения линии огня. Персонажи, умеющие плавать (с дельфином на подставке) местность с водными препятствиями воспринимают, как свободную территорию для движения.

Блокирующая территория

Стены и здания представляют собой блокирующую территорию, обозначенную на карте жирными черными линиями. Блокирующая территория заканчивается точно по краю клеток, и никогда не занимает часть клетки. Персонажи не могут двигаться ни вглубь, ни сквозь такую местность. Блокирующая территория перекрывает любую линию огня, проходящую сквозь нее. Смежные персонажи, находящиеся на противоположных сторонах блокирующей местности, не могут вести ближний бой друг с другом, и им не надо бросать кубик, чтобы осуществить прорыв.

Персонажи могут разрушить одну клетку блокирующей территории, произведя атаку и получив как минимум три повреждения за один раз (персонаж должен обладать величиной повреждения, как минимум, равной трем, или Способностью, позволяющей ему нанести, как минимум, три повреждения за одну атаку). Персонаж, наносящий удар по блокирующей территории, автоматически попадает в цель.

Блокирующая местность, если она разрушена, превращается в территорию с препятствиями. Поместите фишку с обозначением «Разрушенная стена» в клетках по обе стороны разрушенной блокирующей территории, как показано на рисунке 16.

Поднятая территория

Поднятая территория подразумевает наличие свободной, с препятствиями или блокирующей местности, находящейся на 1 уровень выше поля боя, но ниже уровня высокого полета. Предметы, черты местности и персонажи, которые находятся на крыше, считаются поднятыми. На поднятую территорию можно добраться многими способами, включая обычные и приставные лестницы, подъем по пожарной лестнице или перепрыгивание стены с помощью Способности - Прыжок/Лазанье, или с помощью летающего персонажа как в режиме Низкого, так и Высокого полета. Спуск с уровня высокого полета на поднятую территорию стоит персонажу одного очка скорости.

Поднятую местность нельзя разрушить.

Прочие персонажи, предметы и местность называются наземными. Наземный персонаж может находиться в состоянии Низкого полета или просто не обладать способностями к полету.

Если и атакующий, и цель находятся на поднятой свободной территории, ничто не воздействует на линию огня, кроме поднятой территории с препятствиями, блокирующей местности и других поднятых фигурок.

Атакующий на поднятой территории может целиться в наземного персонажа, пока единственной блокирующей местностью, через которую проходит линия огня, является часть клетки, которую он занимает. Линия огня от поднятого атакующего не блокируется и не прерывается другими наземными фигурками и наземной местностью с препятствиями, если местность не находится в той же клетке, что и цель. Не используйте территорию с препятствиями для атак, предпринятых поднятым атакующим против наземных целей, если территория не занимает ту же клетку.



рис. 16



Фишка «Разрушенная стена».

Наземный персонаж может вступить в дальний бой против поднятой фигурки, если единственной блокирующей территорией, которую пересекает линия огня, является клетка, занимаемая атакующим. Линия огня, проведенная от наземного атакующего, не блокируется наземной блокирующей территорией или другими персонажами. Не используйте территорию с препятствиями для атак, произведенных наземными атакующими против поднятых целей, если только территория не занимает ту же клетку, что и цель.

Смежные персонажи на разных уровнях подъема не могут вступать в ближний бой, но могут атаковать друг друга в дальнем бою, как показано на рисунке 17.



рис. 17

Хотя они и являются смежными, Томо не может атаковать Сарлана Трупера, поскольку тот находится на поднятой территории. Сарлан Трупер может атаковать Томо, вступив в дальний бой.

Объекты на карте

КАРТА ЗАКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА (ПОМЕЩЕНИЕ)

Когда вы используете данную карту, персонажи могут двигаться внутри здания по закрытому пространству.

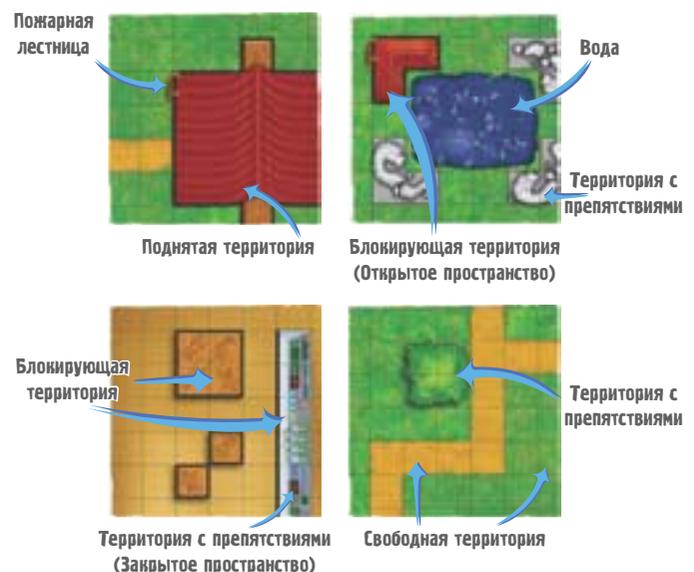
На некоторых картах есть как внутренние помещения, так и территория под открытым небом. Сражения в помещении подразумевают использование тех же правил боя и передвижений за следующими исключениями:

- * Летающие персонажи не могут использовать режим Высокого полета
- * Низко летающие персонажи и персонажи, обладающие Супервозможностями в области Прыганья и Лазанья не могут двигаться по блокирующей территории в помещении. Однако персонажи с Способностью Ускорения - могут.

КАРТА ОТКРЫТОГО ПРОСТРАНСТВА (ВНЕ ДОМОВ)

Если внутренние детали зданий не показаны, персонажи могут двигаться по крышам, но не могут входить внутрь. Это называется открытым пространством.

Типы территорий



Предметы



Жетоны, обозначающие предметы, могут быть передвинуты, подняты и использованы персонажами с определенными Способностями. Предметы обозначены как легкие (желтый ободок) или тяжелые (красный ободок). Легкие предметы наносят меньше повреждений, чем тяжелые.

Предметы могут быть разрушены согласно правилам, регулирующим разрушение блокирующей территории (см. «Блокирующая территория»). Персонаж, находящийся на той же клетке, что и предмет, не получает повреждений в случае атаки, которая этот предмет разрушает.

Наличие предметов обозначает территорию с препятствиями, если их не держит персонаж. Предмет в руках персонажа не влияет на тип местности, в него нельзя целиться и его нельзя отобрать. Предмет можно поднять, даже если в клетке, занимаемой им, находится персонаж. Это действие на персонаж никак не влияет, только перемещает часть территории с препятствиями.

Предметы могут быть уничтожены по тем же правилам, по которым разрушается Блокирующая Территория (см. Блокирующая территория).

Предметы и Суперсила

Персонажи, обладающие Суперсилой, могут поднять предмет и использовать его как оружие. Каждый персонаж может одновременно держать только один предмет.

Персонаж не может бросить предмет по собственной воле, если он его уже держит, чтобы избавиться от предмета персонаж должен атаковать им. Если же персонаж, держащий предмет, погибает или теряет Суперсилу, он автоматически роняет предмет, который остается на той клетке, которую занимала фигурка перед тем, как сила была потеряна.

В любой момент на протяжении хода, когда персонаж движется, активирует способности или предпринимает свободные действия, он может подобрать предмет на клетке, которую он занимает, или же на смежной клетке. Персонаж может двигаться, поднять предмет и затем продолжить движение.

Поместите фишку, обозначающую предмет, под боевой шкалой фигурки, чтобы обозначить, что она держит этот предмет.

Персонажи не могут подбирать предметы во время ближнего или дальнего боя.

Предмет уничтожается, когда он использован, даже если атака оказалась неудачной. Уберите фишку предмета с доски – он вышел из игры.



рис. 18

Майор Мэксим использует Суперсилу, чтобы поднять мотоцикл и атаковать при его помощи Торнвемеду.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Персонаж, несущий предмет, обязан использовать его в атаке, если он предпринимает ближний бой, как показано на рисунке 18. При успешной атаке легкий предмет увеличивает наносимое повреждение на единицу. Тяжелый предмет дает два дополнительных повреждения.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Персонаж, обладающий Суперсилой, может также кинуть предмет в противоборствующую фигурку, как показано

на рисунке 19. Чтобы бросить предмет, персонаж должен вступить в дальний бой, даже если его дальность действия равна 0. Легкий предмет имеет дальность действия шесть клеток и наносит 2 повреждения при успешной атаке. Дальность действия тяжелого предмета – 4 клетки, и он нанесет три очка повреждения.



рис. 19

Майор Мэксим может вступить в дальний бой, используя мотоцикл, чтобы атаковать Торнвемеду.

Супервозможность

телепортации

Персонажи, обладающие супервозможностью телепортации, могут двигать предметы и использовать их как оружие. Персонажи должны находиться либо в той же, либо в смежной клетке с предметом, чтобы применить к нему телепортацию.

ДВИЖЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Чтобы передвинуть предметы, заставьте персонаж активировать способность. Предмет можно передвигать на расстояние вплоть до 10 клеток в любом направлении и поместить его на клетку, находящуюся на свободной территории, как показано на рис. 20. Персонаж, передвигающий предмет, должен иметь свободную линию огня, проведенную к клетке цели, как если бы он вступал в дальний бой. Передвигаемый предмет не блокирует линию огня.



рис. 20

Саманда Рей может передвинуть мотоцикл на 10 клеток в любом направлении.



рис. 21

Саманда Рей использует телепортацию, чтобы атаковать Ши при помощи мотоцикла.

АТАКА ПРЕДМЕТОМ

Чтобы использовать предмет как оружие (см. рис. 21), заставьте персонаж активировать способность. Персонаж может целиться в смежную противоборствующую фигуру, персонажа противника, находящегося на расстоянии 10 клеток, или фигурку противника, двигающуюся в режиме высокого полета, которая находится в 5 клетках. У атакующего должна быть свободная линия огня, как если бы он вступал в дальний бой. Предмет, используемый как оружие, не блокирует линию огня.

Считайте дальность действия не от персонажа, а от объекта.

Величина повреждения в атаке основывается на типе предмета. Легкий предмет наносит 2 очка поражения, тяжелый – 3.

Предмет, используемый в атаке с применением телепортации, уничтожается, даже если атака неудачна. Уберите фишку предмета с карты и выведите ее из игры.

Конец игры

Игра заканчивается, при возникновении одной из следующих ситуаций:

- 1 Когда все персонажи одного из игроков поражены.
- 2 Когда заканчивается время, заранее обусловленное для игры.
- 3 Когда все игроки договариваются закончить игру.

Персонаж может не покидать поле боя до конца игры, если конкретный сценарий позволяет это.

Правила окончания конкретного сценария преобладают над стандартными правилами окончания игры или условиями победы, если они применимы.

Победа!

В конце игры все игроки подсчитывают свои очки. Тот, у кого их больше, является победителем. Если два игрока составляют команду, сложите их очки. Вот как они подсчитываются.

- * Каждая фигурка противника, которую вы победили во время игры, дает вам столько очков, сколько она стоит (при создании армии). Эти очки нужно фиксировать во время игры, как только фигурка побеждена.
- * Если персонаж наносит убийственный удар своему Заклятому врагу (в прорези тогда появляется 3 **КО**), игрок, которому принадлежит персонаж, получает за Заклятого врага удвоенное количество очков.
- * Каждая дружественная фигурка, которая начала игру на поле боя и осталась там до конца игры, добавляет столько очков, сколько она сама стоит.

Очки за фигурки, которые получили смертельное повреждение при продвижении или использовании Способности, присуждаются противнику, который нанес последнее повреждение этой фигурке. Если же никто не повреждал этот персонаж, поделите победные очки поровну между всеми противниками.

Если существуют двое или больше игроков с одинаковым счетом, выигрывают те, кто создал свое войско за меньшее количество очков. Если нет фигурок, получивших смертельное повреждение, выигрывает тот, который создал армию, используя наименьшее количество очков. Если вы играете по определенному сценарию, победитель определяется по условиям сценария.

После игры все игроки возвращают чужие побежденные фигурки.

Этикет игры

Чтобы избежать споров или разрешить их, мы предлагаем вам следующие правила этикета.

- 1 Никогда не поворачивайте боевую шкалу любой фигурки на столе, если она не получает повреждения или исцеления. Кроме того, игрокам следует поворачивать шкалу только собственных персонажей требуемое число раз и в нужном направлении. Другими словами, не поворачивайте боевую шкалу просто для того, чтобы посмотреть, что идет дальше на боевой шкале.
- 2 Вы будете постоянно поднимать своих персонажей, чтобы посмотреть или повернуть шкалу. Помечайте клетку, в которой находился ваш персонаж, фишкой, чтобы вернуть его в нужное место.
- 3 Могут возникнуть ситуации, не предусмотренные правилами, и игроки могут не согласиться между собой о том, как эту ситуацию разрешить. Во всех таких ситуациях кидайте кубик. Если результат – 1, 2 или 3 – действие не разрешено. Если результат – 4, 5 или 6 – действие разрешено.

Сценарии.

Открытый бой

Персонажи вызывают друг друга на бой, чтобы раз и навсегда определить, кто будет защищать – или править городом. Это битва, открытая для всех, и город зависит от вас. Так что действуйте быстро!

ПОБЕДА

Сосчитайте количество ходов, сделанных каждым игроком во время игры.

После того, как каждый игрок сделал пять ходов, суммируйте ваши очки. Каждая фигурка противника, которую вы победили во время игры, дает количество очков, равное ее стоимости. Если одна из сторон получила количество очков, равное, как минимум, половине всех очков, участвующих в игре, эта сторона побеждает. Например, в игре на 200 очков, если одна сторона получила как минимум 100 очков за первые пять ходов, эта сторона побеждает. Если более чем одна сторона получает как минимум половину, выигрывает сторона с большим количеством очков. Если после пяти ходов ни одна из сторон не побеждает, продолжайте игру и подсчитывайте очки после следующих пяти ходов. На этом этапе игра заканчивается, и сторона с большим количеством очков побеждает.

Если очки одного или более игроков равны, победителем является тот игрок, который создал войско с меньшим количеством очков.

Глоссарий

Аннулирование: Отключение одной из опциональных способностей вашего персонажа.

Атака: ближний или дальний бой, включающий бросок кубика для определения, удалось ли одному персонажу поразить другого.

Атака в ближнем бою: Результат вступления персонажа в ближний бой. Атакующий может совершить атаку в ближнем бою только против смежного персонажа.

Атака в дальнем бою: Предоставление персонажу возможности вступить в дальний бой.

Атакующий: Персонаж, вступивший в бой.

Блокирующая территория: Препятствует атакующему свободно провести линию огня. На карте боя обозначена жирными черными линиями. Персонажи не могут пересекать блокирующую территорию, и не считаются смежными с фигурками, находящимися на ее противоположной стороне.

Боевые качества: Четыре цифры, появляющиеся в прорези на шкале персонажа, а также число, напечатанное рядом с зигзагами молний на подставке персонажа. Эти цифры представляют способности персонажа передвигаться (скорость), успешность атаки (способности к атаке), уклонение от удара (оборонительные способности), повреждения (способность наносить повреждения) и расстояние, на котором персонаж может вступать в дальний бой (дальность действия).

Боевая шкала: Кусочек пластика под подставкой персонажа, на котором напечатаны способности персонажа и его боевые качества.

Возможности команд: Особые возможности, которыми наделяются персонажи при объединении в группу. Обозначены цветными значками на подставках. Не могут быть отменены или утрачены.

Ветеран: Ранг персонажа, обозначенный красным кольцом по внешнему краю подставки. Наиболее опытная и, как правило, наиболее мощная версия персонажа.

Войско: Команда персонажей, контролируемая игроком.

Высокий уровень полета: Полет над полем боя. К нему способны только летающие персонажи. В данном режиме персонажи могут атаковать только аналогичные персонажи, но могут быть

атакованы наземными или персонажами низкого полета на расстоянии, равном половине возможной дальности действия.

Дальность действия: Число, обозначающее расстояние, на котором атакующий может целиться в противника, или расстояние в клетках, на котором находится персонаж от кого-то на карте.

Действие: действие персонажа, когда он атакует, передвигается или использует способность.

Действие ближнего боя: Предоставление персонажу возможности вступить в ближний бой.

Действие передвижения: Предоставление персонажу возможности передвигаться согласно его скорости по клеткам или предпринять попытку прорыва.

Диагональ: Линия, не являющаяся ни параллельной, ни перпендикулярной, но находящаяся под углом к центральной точке. Четыре клетки, которые соприкасаются углами с одной центральной клеткой, являются диагональными к ней.

Дружественный персонаж: Персонаж, контролируемый вами или союзниками.

Жетоны предметов: Круглые кусочки картона, представляющие предмет на карте. Предмет может использоваться персонажем как оружие при помощи суперсилы или телепортации.

Заклятые враги: Персонажи, обладающие подставками одного цвета. Игрок, чей персонаж нанес смертельное повреждение закланному врагу, получает за него удвоенное количество очков. Заклятые враги не могут находиться в одной армии.

Закрытое пространство: Место на карте, ограниченное стенами и потолком, например, внутренние помещения здания. Летающие персонажи не могут использовать режим высокого полета, а персонажи, обладающие способностью прыганья/лазанья не могут продвигаться сквозь внутреннюю блокирующую территорию.

Защита: Число, представляющее способность персонажа уклониться от удара.

Индикатор полета: Небольшой пластиковый столбик, на котором устанавливается летающий персонаж. Отметка на столбике может передвигаться вверх и вниз. Верхнее положение обозначает высокий уровень полета, нижнее – низкий.

Исцеление: Противоположность поражению. Исцеление позволяет вам повернуть шкалу персонажа против часовой стрелки таким образом, что силы, уменьшившиеся при нанесении поражения, восстанавливаются.

Карта боя: Цветной лист бумаги, на котором и разворачивается игра.

КО: Смертельное поражение (от английского knock out - “нокаут”). Персонаж, на чье шкале появился значок “три КО”, должен быть выведен из игры.

Край: Четыре края карты боя.

Критическое попадание: Любой бросок кубика, результатом которого являются две шестерки. Критическое попадание автоматически делает поражение цели успешным и увеличивает нанесенный ущерб на единицу.

Критический промах: Любой бросок кубика, результатом которого являются две единицы. Критический промах автоматически ведет к провалу атаки и дает одно очко поражения атакующему.

Линия огня: Путь между атакующим и целью, который нужно преодолеть в дальнем бою.

Модификатор: Число, которое изменяет (увеличивает или уменьшает) каким-то образом боевые качества, способность наносить или получать поражения.

Модификатор за территорию с препятствиями: Добавление одного очка к оборонительной способности цели, когда линия огня проходит через территорию с препятствиями. Такое происходит только один раз в течение атаки, вне зависимости от того, сколько клеток территории с препятствиями пересекает линия огня.

Наземный: Персонаж, не способный к высокому полету.

Нанесенные повреждения: Количество щелчков повреждения, которое атакующий персонаж наносит цели. Оно равняется количеству показателю повреждения на боевой шкале атакующего, измененное благодаря его способностям и возможностям, а также возможностям и способностям дружественного персонажа, в случае, если его выбирает атакующий игрок.

Низкий уровень полета: Полет над землей, достаточно низко для того, чтобы персонаж мог атаковать или быть атакованным наземным персонажем в дальнем или ближнем бою.

Новобранец: Ранг персонажа, обозначенный желтым кольцом по внешнему кругу подставки. Обычно это наименее опытный и наименее сильный вариант персонажа.

Оptionальные способности: Способности, которые вы можете отменить по своему желанию. Подразумевается, что персона пользуется данной способностью, если контролирующий его игрок не пожелает отключить ее на данный ход.

Опытный: Ранг персонажа, представленный голубым кругом по внешнему краю подставки. Опытные персонажи представляют версии, введенные в действие некоторое время назад, но не наиболее могущественные.

Открытое пространство: Место на карте, не ограниченное стенами и крышей.

Отрыв: Отрыв от смежных персонажей противника.

Отступление: Уход от атакующего под воздействием силы его атаки. Любая успешная атака, когда на кубиках выпадает дубль (кроме двух единиц, что автоматически приводит к промаху), отступление происходит, если цель получает поражение. Цель движется прочь, или отступает на количество клеток, равное суммарному поражению, полученному в результате атаки.

Первый игрок: Тот, кто делает первый ход в игре. Первым игроком становится тот, кто выкинул наибольшее количество очков при броске двух кубиков в начале игры.

Персонаж: Фигурка, представляющая героя, злодея или иного участника игры. Персонаж состоит из фигурки, подставки и боевой шкалы.

Плавание: Способ передвижения, позволяющий персонажу преодолевать водную преграду, как свободную территорию. Обозначается значком дельфина (на подставке).

Победа: Правила, поясняющие, каким образом следует определять победителя в конце игры.

Повреждение от усталости: Поворот по часовой стрелке, при усталости персонажа. Не существует способностей, которые могут снизить повреждение при продвижении.

Поднятая территория: Детали на карте боя, которые расположены уровнем выше.

Подставка: Круглый кусочек пластика, на котором передвигается фигурка.

Показатель атаки (или просто атака): число, демонстрирующее способность персонажа успешно поразить цель во время схватки.

Показатель повреждения: Количество щелчков поражения на боевой шкале персонажа и /или количество кликов поражения, которое персонаж наносит во время атаки.

Поле боя: местность, представленная в виде карты, где сражаются персонажи.

Полет: Способ передвижения, который позволяет персонажу находиться в режиме высокого и низкого полета. Обозначается значком крыла напечатанным рядом с обозначением скорости персонажа.

Поражение при отступлении: Поражение, полученное персонажем, когда он, отступая, коснулся блокирующей территории, края карты, или упал с поднятой территории.

Прорезь: L-образное «окошко», сквозь которое видны показатели вашего персонажа на боевой шкале.

Противоборствующий персонаж: Персонаж, контролируемый противником.

Ранги: Разные уровни опыта, обозначенные на подставке персонажа желтым, синим, красным, серебряным или бронзовым кольцом. Цвет соответствует рангу персонажа – Новобранец, Опытный, Ветеран, Единственный в своем роде или С ограниченными возможностями.

Свободная территория: Участок карты, который не содержит ни тонких, ни жирных черных линий. Персонажи могут двигаться по свободной территории или вступать в дальний бой, не получая штрафных очко.

Свободное действие: Действие, которое не входит в ваш общий список действий. Персонаж или войско может свершать любое количество свободных действий в течение одного хода, но только если это обусловлено их способностями и возможностями команды. Свободное действие может использоваться при ближнем бое, дальнем, передвижении, или активации способности. В каждом случае описание свободного действия будет определять, какой еще тип действия может быть использован. Способности, которые являются свободными действиями (например, Улучшение, Хитрость и Запутывание) могут использоваться при любой мощности. Свободные действия не определяются фишками действий.

Скорость: Количество клеток, которое персонаж может пройти за один ход.

Смежные клетки: Все клетки на поле боя, соприкасающиеся с одной центральной. Персонажи, находящиеся на смежных клетках, смежны друг другу, если только один из них не пребывает в режиме высокого полета, на поднятой территории, или на противоположной стороне блокирующей местности.

Смертельный удар: Атака, которая наносит персонажу повреждения, после которых в прорези появляются “три КО”.

Способности: Особые возможности персонажа. Они представлены на боевой шкале персонажа при помощи цветных клеток.

Стартовая зона: Места на карте, где располагаются войска в начале игры. Противники не могут располагаться в одной зоне. Если участвуют двое игроков, стартовые зоны располагаются друг напротив друга.

Стартовая позиция: Положение боевой шкалы, демонстрирующее изначальную боевую готовность. Обозначается вертикальной зеленой линией.

Суммарная стоимость: Количество очков, из которого вы должны создать свою армию.

Территория: Места на карте, обозначающие воду, деревья, скалы, стены, здания или иные черты, которые могут появиться на карте. Существует четыре типа территорий - Свободная, с препятствиями, блокирующая и поднятая.

Территория с препятствиями: Кусты, скамейки, автомобили, деревья и другие предметы, между которыми нужно проходить персонажам, требуют приложения некоторых усилий, и это может отражаться на вступлении в дальний бой. Территория обозначается на карте тонкой черной линией.

Удар: Успешная атака.

Уклонение: способность уклониться от удара при атаке, в которой он обычно наносится.

Уникальный: Ранг персонажа, обозначенный серебряным или бронзовым кольцом по внешнему краю подставки. В войске может быть только один Уникальный персонаж каждого наименования.

Фигурка: Представляет собой изображение персонажа, установленное на подставке.

Фишка действия: монета, бусина или иной предмет, позволяющий определить, производилось ли действие персонажем, и сколько действий он произвел. В конкретный момент персонаж может быть отмечен одной фишкой, двум или не отмечен вообще. Если персонаж получает вторую фишку действия за ход, тогда он продвигается и получает повреждение при продвижении.

Фишки, обозначающие территорию: Квадратные кусочки картона, обозначающие разные типы территорий. Могут обозначать барьеры, облака дыма, разрушенные стены или предметы, или же специальные предметы, обозначенные в сценариях.

Цель: Персонаж, против которого направлена атак или активированы способности.

Щелчок: один поворот шкалы, результатом которого является щелчок. Щелчок можно ощутить и услышать. Каждый щелчок по часовой стрелке боевой шкалы персонажа равен одному повреждению, а против часовой стрелки – одному исцелению.

Этот персонаж: Данная фраза обозначает персонажа, совершающего действие или активирующего способность.

CREDITS

Combat Dial System: Jordan Weisman

Rules, Stats, and Powers: Jon Leitheusser

Additional Game Design and Development: Kelly Bonilla, Jeff Grubb, Jim Long, Mike Mulvihill, Matt Robinson

Editing: Michael Arnaud

Internal Playtesting: David Chase, Jon Leitheusser, Will Littrell, Jim Long

External Playtesting: Dan Chinnery, Patrick Dolan, Tom Landy, Adam McIver, Keith Marston, Mike Schmidt, Larry Stewart

Sculpting Direction: Jeff Grace, Steve Saunders

Sculpting: James Carter, Brian Dugas, Tim Prow, Dave Summers, James Van Schaik, Jeff Wilhelm

Photography: Jennifer Greiner

Art Direction: Sandra Garavito, Dawne Weisman

Graphic Design: Rick Achberger, Sandra Garavito, Kim Goddard, Shane Hartley, David Heutmacker, Heather Luke, Ethan Pasternack, Kevin Perrine, Shane Small

Production Management: Sharon Turner Mulvihill, Juliane Parsons, Tina Wegner

Illustration: Alex Maleev

Licensing and Legal: Susan Heuer, Marc Sachnoff

Special Thanks To:

Mark Bernardi, J. Scott Campbell, Matt Hawkins, Jason Kingley, Chris Kingsley, David Mack, Michael Mignola, Anita Nelson, Brandon Peterson, Bart Sears, Billy Tucci, Deb Tucci, Rich Young, and everyone at Atomico, CrossGen, Crusade, Dark Horse, Rebellion, and Top Cow for their help making this very complex project very fun.



Русские правила

Перевод предоставлен компанией "Технолог"

Москва, Звездный б-р, 21. Тел. отдела реализации: (095) 215-56-92, 232-19-03

Редактор: Борис Батыршин

Ответственный редактор: Николай Пегасов

Дизайн и верстка: Владимир Кочуров, Анастасия Трикоз

Эксклюзивное распространение
ЗАО "Астрайт"

РУССКИЕ ПРАВИЛА

Перевод

Петр Тюленев

Ответственный редактор

Николай Пегасов

Дизайн и верстка

Владимир Кочуров, Анастасия Трикоз

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ЗАО "Астрайт"

Москва, Звездный б-р, 21. Тел. отдела реализации: (095) 215-56-92, 232-19-03

WWW.WIZKIDSGAMES.COM

©2003 WizKids, LLC. All rights reserved. HeroClix and WizKids are trademarks of WizKids, LLC. Patent pending. All 2000 AD characters, names, logos, and distinctive likenesses are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S. All artwork and text featuring 2000 AD characters and related indicia ©2003 Rebellion A/S. All rights reserved. DANGER GIRL characters and images TM & ©2003 ATOMICO. All rights reserved. All CrossGen Characters TM & ©2001-2003 CrossGen Intellectual Property, LLC. All rights reserved. Kabuki ©2003 David Mack. All rights reserved. Mike Mignola's Hellboy TM & ©1998 and 2003 Michael Mignola. All rights reserved. The Darkness and Witchblade ©2003 Top Cow Productions, Inc. All rights reserved. Shi ©2003 William Elliott Tucci. All rights reserved.