

WARHAMMER
UNDERWORLDS
SHADESPIRE



КНИГА ПРАВИЛ

СОДЕРЖАНИЕ

Зеркальный Город.....	5	Бой.....	20
Шепот среди теней.....	7	Дополнительные правила для действия «Атака».....	22
Воины Шейдспайр.....	8	Силовой этап.....	22
ВВЕДЕНИЕ.....	10	Реакции.....	24
Содержимое.....	10	Раунд 1, конечная фаза.....	25
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА.....	12	Раунд 2.....	25
Прежде чем начать игру.....	12	Раунд 3.....	25
Создание колод.....	13	Победа.....	25
Игровая процедура.....	14	АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА.....	26
Размещение игровых досок.....	14	Матчевая игра.....	26
Размещение жетонов целей.....	16	Захват артефакта.....	26
Вытягивание карт.....	16	Многосторонние игры.....	27
Размещение бойцов.....	17	ГЛОССАРИЙ.....	30
Раунд 1, фаза действия.....	18	СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.....	32
Действия «Движение».....	18		
Действия «Атака».....	19		

ПРОИЗВЕДЕНО И ПЕРЕВЕДЕНО ДИЗАЙН СТУДИЕЙ GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO

© Авторское право Games Workshop Limited 2014. Games Workshop, логотип Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000: Праймус, логотип Warhammer 40,000, логотип Аквила, 40K, 40,000, Citadel, часть логотипа Citadel & Warhammer Age of Sigmar и Warhammer Underworlds: Shadowline и все связанные с ними знаки, логотипы, эмблемы, места, персонажи, существа, расы и отличительные знаки рас, иллюстрации и изображения из вселенной Warhammer 40,000 являются либо™, ТМ или/или © Games Workshop Ltd 2000-2014 и на данный момент зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Никакая часть этой публикации не может быть воспроизведена, сохранена в поисковой системе, или передана в любой форме и любыми способами, электронным, механическим, фотокопированием, в виде записи, или любым иным способом без предварительного разрешения издателя.

Это произведение вымышленное. Все персонажи и события, описанные в книге, являются вымышленными, любое сходство с реальными людьми или событиями является абсолютно случайным.

Британская каталогизация до публикации. Запись в каталоге об этой книге имеется в Британской Библиотеке. Изображения используются исключительно в качестве иллюстраций.


Некоторые товары Citadel могут быть опасными при неправильном обращении, и Games Workshop не рекомендует их детям до 16 лет без присмотра взрослых.

Независимо от возраста мы рекомендуем осторожно обращаться с клеем, острыми предметами и спреями. Внимательно читайте и соблюдайте инструкции на упаковке.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Напечатано Leo Paper, Китай.

games-workshop.com



Некогда Шейдспайр был городом магии и чудес, торговой метрополией, выросшей на негостеприимной земле Владения Смерти. Бесчисленные расы обитали в его стенах, совместно создавая артефакты непревзойденной красоты и силы. Драгоценнейшим секретом города был процесс изготовления тенестекла – чудесного материала, способного навечно сохранить в себе духовную сущность мертвых. Благодаря этому, правившие городом Шейдспайр Катофраны продолжали посмертное существование в глубинах изукрашенных зеркал, в стеклянных фонтанах, зеркальных кристаллах и в других чудесных творениях. Повелитель Нежити, Нагаш, усмотревший в этом вызов своей власти, пришел в ярость и решил покарать жителей города за то, что они лишили его законной десятины душ.

Однако попросту уничтожить город и увечь его обитателей в Подземный Мир показалось Нагашу недостаточным наказанием. Вместо этого Великий Некромант сотворил ритуал, черпавший тайную силу в постройках из тенестекла. Он поглотил весь свет и славу Шейдспайр и сотворил искаженное отражение его былого великолепия. Шейдспайр застрял между Владением Теней, Улгу, и Владением Света, Хишем. Темное отражение, создаваемое между этими двумя диаметрально противоположными владениями, стало непреодолимой ловушкой, и отныне души павших не могли вырваться из Зеркального Города и попасть в Подземный Мир. Никому из обитателей этих стен отныне не была дарована смерть. Нагаш навеки лишил жителей города такой привилегии.

Зеркальный Город Шейдспайр – это мир кошмаров, иллюзий и безумия, непрерывно меняющийся лабиринт бесконечных лестниц, тесных улочек и устремленных ввысь арок. Город лишился многоцветия и жизни, уже многие тысячелетия представляя собой заовещие руины. Оказавшиеся в его стенах незадачливые, отважные или безрассудные искатели приключений попадают сюда сквозь завесу между владениями и застревают в Зеркальном Городе, как в ловушке. Кажется, что для таких своевольных душ потеряна всякая надежда на спасение. Однако есть среди них и те, кто не готов принимать такую участь без боя.



ЗЕРКАЛЬНЫЙ ГОРОД

Катофраны – властелины-маги и искусные изобретатели из Шейдспайр – первыми обнаружили, что тенестекло способно удерживать в себе души усопших. Они поспешили применить это открытие на практике и создали вокруг города систему зеркал душ, чтобы в случае своей смерти сохранять собственную жизнеспособность. Так они могли продолжать делиться своими знаниями и опытом с новыми поколениями мыслителей, и это позволило городу за довольно короткий срок разрастись и превратиться из скромного поселения посреди пустыни в цветущую метрополию, полную всевозможных чудесных новшеств.

Шли столетия, и Катофраны начали постигать все новые тайны тенестекла и даже изобрели артефакты, позволявшие живым людям входить внутрь зеркала Фейнвей – сверкающего зеркального средоточия, связывающего воедино каждый кусочек тенестекла города, – и взаимодействовать со своими предками. Далее последовали и другие, не менее удивительные изобретения. Крепостные стены были напитаны душами павших в боях доблестнейших воинов, и те навеки встали на страже города, защищая его от бесчисленных угроз, исходящих из окрестной пустыни Костей. Также создавались всевозможные драгоценные украшения, магическим образом связанные с Фейнвеем и позволявшие скорбящим родственникам общаться с усопшим с помощью зачарованного амулета или броши. Из тенестекла создавались големы, приводимые в действие духовной сущностью верных прислужников, продолжавших и после смерти служить своим господам.

Когда, по воле Нагаша, город был опрокинут в тень, многие из этих артефактов оказались уничтоженными, либо предназначение их исказилось под воздействием магии Повелителя Нежити. Зеркало Фейнвей разбилось на мириады осколков, разлетевшихся по всему Зеркальному Городу, – и поскольку раскололось центральное звено всей системы, отныне ни одна душа не могла покинуть кошмарную темницу, в которой они оказались. Многие тысячелетия Катофраны пытались снять с Шейдспайр это проклятие. Они предположили, что если собрать воедино все артефакты из чистого тенестекла и с их помощью восстановить великое зеркало Фейнвей, то это поможет разрушить чары Нагаша, однако, будучи в тенетах колдовства, они не могли справиться с такой задачей самостоятельно.

Поначалу они пытались призвать на помощь своих подданных, жителей Шейдспайр, но эти несчастные души вскоре были охвачены безумием и паранойей. Казалось, что с каждым часом сам город все сильнее искажается и смещается, пряча свои тайны за иллюзорными стенами и в залах невообразимых измерений. Стоило отыскать одно драгоценное украшение из тенестекла, как тут же бесследно пропадало другое, пока дробились и

перестраивались городские улицы или смещались с места на место исполинские лестницы, сбрасывая во тьму всех, кому не посчастливилось оказаться в этом месте. Пережить подобное и сохранить рассудок было невозможно. Обезумевшие жители Шейдспайр, чьи души оказались запертыми в разлагающихся телах, со стонами копошились в самых темных уголках города. Они проклинали свое бессмертное существование, и всякая надежда на их спасение таяла одновременно с тем, как гнила и отпадала их плоть.

Хуже того, по воле Нагаша, отдельные районы города постепенно претерпевали метаморфозу. То тут, то там образ Великого Некроманта являлся проблеском, отражением или же неспешно проявлялся в архитектуре огромной башни, и безжалостный взор его причинял новые мучения тем, кто рискнул бросить ему вызов. Многие, обезумев, впадали в раж и ослепляли себя осколками стекла, дабы не видеть его ужасающего лика. Другие принялись поклоняться Нагашу и объявили обширные части Шейдспайр своей территорией, охраняя их с беспощадным неистовством. Веря в то, что единственный путь к спасению – это умолять Бога Смерти простить им грех гордыни, они воздвигли в его честь монументы и святилища. Они объявили все реликвии из тенестекла собственностью Нагаша и захоронили те, что нашли, в огромных курганах костей и разлагающейся плоти – для их возведения использовались тела еще живых безбожников и непрощенных гостей.

Шли годы, и многие Катофраны впали в отчаяние вслед за жителями города, сходя с ума от недостижимости поставленной цели. Те из бывших владык, кто сохранил подобие рассудка, стали обращаться за помощью к злополучным искателям приключений и воинам, которым не посчастливилось оказаться в Зеркальном Городе. Катофраны обещали раскрыть им секрет того, как можно выбраться из Шейдспайр и разрушить чары Повелителя Смерти. Катофранам нет дела до того, насколько честны и порядочны их союзники: главное, чтобы те помогли Катофранам выбраться из ада, в котором они пребывают сейчас. Поскольку в последние годы владения вновь охвачены войной, число несчастных, которые попали через темные порталы в Зеркальный Город, выросло десятикратно.

Среди тех, кто оказался заперт в Шейдспайр, есть благородные души, полные решимости покончить с проклятием и изменить свою судьбу. Есть кровожадные громилы, которым бесконечный круговорот насилия доставляет наслаждение. Есть алчные мародеры, остервенелые варвары, а также мудрецы, которых жажда знаний завела на темные тропы. Эти разнородные души столкнутся друг с другом в попытках избежать вечных мучений, и по зловещим улицам Шейдспайр кровь потечет рекой.



ШЕПОТ СРЕДИ ТЕНЕЙ

Более тысячи лет окутанные тенью руины Шейдспайр находились в бездействии и были подобны уродливому шраму в самом сердце пустыни Костей. За это время было не так уж много новых жертв страшного проклятия. Редкие путешественники отваживались пересекать эти иссушенные, негостеприимные пустоши, чтобы добраться до города, – они страшились как смертоносных бурь, грезающих дюны из костной пыли, так и мрачных легенд, окружавших здешние места. Однако временами находились храбрецы или глупцы, желавшие пробраться внутрь крепостных стен проклятого города, и те немногочисленные счастливицы, которым удалось вернуться назад, принесли с собой бесценные сокровища и запретные знания, а также слухи о зачарованных зеркалах, кошмарных иллюзиях и других удивительных чудесах.

Вскоре Шейдспайр стал для многих предметом вождения, ибо проклятие Нагаша превратилось в миф, а владения полны отчаявшихся душ, согласных ради власти даже на вечные муки. У городских ворот не на жизнь, а на смерть грызлись почитатели темных богов и дикие, воинственные орруки. Крысоподобные Скавен сновали среди теней в поисках реликвий и сокровищ, чтобы затем утащить их в свои вонючие логовища.

Но здесь собирались не только грабители и мародеры, готовые рисковать бессмертием своей души ради наживы. Каждые сто лет Огненных Истребителей ложи Востарг – дюжие наемные воины, некогда давшие обет защищать Шейдспайр и не сдержавшие клятвы, – посылали отряд решительных бойцов в самые недра мрачных руин в надежде положить конец тяготеющему над Зеркальным Городом проклятию и своему бесчестью.

Руины Шейдспайр особенно заинтересовали могущественного Бога-Короля Сигмара, доблестнейшие чемпионы которого, Грозорожденные Вечные, вели крестовый поход против сил Богов Хаоса – первозданных существ, стремившихся разорить Владения Смертных. Его чемпионы понесли немалые потери в ходе долгой войны, и хотя каждый из них был по сути бессмертным, таинственный процесс Перековки, которому павшие подвергались после смерти, взимал свою пугающую дань. Всякий раз, когда воин воссоздавался заново, он частично лишался своего «я», по крупицам утрачивая человечность, становясь бесчувственным и бескомпромиссным. Изменения, привносимые процессом Перековки, имели массу различных, вызывающих тревогу проявлений. Им особенно были подвержены те воины Грозового воинства, которые постоянно участвовали в боях.

Богу-Королю давно было известно о слухах, окружавших затерянный в веках Шейдспайр – город, где некогда умели

сохранять души умерших. Ведь если тенестекло обладало столь чудесными свойствами, так нельзя ли использовать его, чтобы совладать с бедой, поразившей армию владыки? Чтобы узнать как можно больше о свойствах этой загадочной субстанции и о том, что же на самом деле случилось с пропавшим городом, Бог-Король направил туда Грозорожденных Вечных из благородных Молотов Сигмара и поручил им исследовать то, что осталось от Шейдспайра.

Несколько отрядов самого первого и прославленного Грозового воинства, включая подразделения щитоносных Освободителей и отряды доблестнейших Авангардных Охотников, разбили лагерь недалеко от руин. Оттуда они начали высылать патрули на узкие, сумрачные улицы города. Оказавшись внутри городских стен, воинам пришлось иметь дело не только со сворами Скавен и мародерствующих орруков, которые с кровожадным восторгом набрасывались на незваных гостей, но и с остервенелыми почитателями Кхорна, бога смертоубийства, которые пришли к проклятому городу вслед за Грозорожденными Вечными, чтобы в очередной раз сразиться со своими ненавистными врагами и залить землю их кровью.

Эти первые столкновения были яростными и отчаянными, но после долгого кровопролития Молотам Сигмара удалось оттеснить врагов, и те были вынуждены поспрятаться среди теней. И вот тогда начало происходить нечто странное. Патрули Грозорожденных, захватившие ключевые контрольные точки в городе, стали доносить о внезапных исчезновениях своих товарищей – бойцы пропадали бесследно, не находилось ни трупов, ни пятен крови, ни следов борьбы. Не было и вспышек небесных молний, которые указывали бы на то, что душа павшего Грозорожденного Вечного отправилась в долгий путь в столицу империи Сигмара, Азирхейм, для Перековки.

Слух воинов наполняли странные нашептывания, обещания великой славы, угрозы вечных мук, отголоски смеха и вопли боли. Кому-то виделись в валявшихся повсюду осколках стекла незаконченные образы: искаженные мольбой и болью лица, пропавшие товарищи, осаждаемые ордами живых мертвецов, а над всем этим – лицо скелета с полыхающими ненавистью глазами.

Когда все попытки отыскать пропавших бойцов оказались тщетными, Молоты Сигмара неохотно отступили на окраину Шейдспайр и заняли оборону. Они сообщили в Азирхейм о том, с каким злом им довелось здесь столкнуться. Кто-то похитил их собратьев. Какая-то древняя, исполненная злобы сила. Какая бы участь ни постигла пропавших товарищей, сейчас никто не мог им помочь.

ВОИНЫ ШЕЙДСПАЙР

Множество героев, злодеев и дикарей скитаются по извилистым тропам Зеркального Города. Кто-то пытается выбраться из этой доводящей до одури темницы. Кто-то наслаждается нескончаемым кровопролитием или старается перестроить злополучный Шейдспайр по образу своих безжалостных богов. Все они обречены на вечные страдания, если не сумеют разрушить проклятье, привязавшее их к этому месту.

Чемпионы Стального Сердца и Странники

В доспехах из сверкающего сигмарита, с мечами, выкованными в небесной кузне, Грозорожденные Вечные – это чемпионы и герои, защитники цивилизации и заклятые враги Хаоса. Когда-то они были смертными героями, обитавшими на всей территории владений, затем Бог-Король Сигмар собрал их всех вместе, сделал физическим воплощением небесной бури, и теперь они стали живой легендой и ведут вечную войну с Темными Богами. Величайшим секретом Грозорожденных Вечных является процесс Перековки: молнии переносят души павших воинов во владение Сигмара, Азирхейм, где они превращаются в создания из плоти и металла. Этот процесс делает каждого Грозорожденного бессмертным, однако столь щедрый дар не дается бесплатно, – с каждой смертью Грозорожденный Вечный частично утрачивает человечность, становится холодным и отстраненным, а его память о прошлой жизни делается все более обрывочной. Воины, которыми командует Главный Освободитель Северин Стальное Сердце, и закаленные охотники, возглавляемые Главным Охотником Сансоном Странником, были частью отряда, направленного в Шейдспайр в поисках возможного лекарства от этой болезни. Теперь, оказавшись в ловушке, они отрезаны друг от друга и остальных своих собратьев. Они не знают, как вернуться домой, – осталось лишь надеяться на шепот мертвых.

Разбойники Гаррека и Изверги Магора

Связанные Кровью – это смертные воины, принесшие клятву верности Кхорну, богу насилия и кровопролития. Ослепленные яростью боя, они сражаются, не помня себя от восторга, и жаждут лишь одного – убивать. Они собираются в боевые орды, грабят, крушат, уничтожают все подряд на всей территории владений во имя своего темного господина. Кровавые Разбойники, которых ведет за собой жестокий убийца по прозвищу Гаррек Окровавленная Борода, – это остервенелые каннибалы, смертные, предававшиеся немислимым темным излишствам и бесповоротно вступившие на путь служения Кровавому Богу. Они избегают тяжелых доспехов, потому что любят, когда кровь брызжет им на грудь, и гонят свою добычу без усталости, подобно охотящимся волкам. В отличие от них, Кровавые Бойцы – высоченные, закованные в броню убийцы, сделавшие первые шаги на пути к демоническому возвышению. Жизнь в нескончаемых сражениях закалила и превратила их в могучих чемпионов-разрушителей, которых постоянно влечет к новым битвам ненасытная жажда насилия. Изверг Магор Красная Рука ведет своих Кровавых Бойцов через Зеркальный Город в погоне за ненавистными им Грозорожденными Вечными, а выследить врагов помогает его верная Гончая Плоты, Клыкарь. Когда им наконец удастся настичь свою добычу, они разорвут ее в клочья и зальют Зеркальный Город кровью падших так густо, что Кхорн не сможет оторвать взора от этого проклятого места и от кровавой дани своих преданных слуг.

Парни Железного Черепа

Орурки – это дикие, мускулистые создания, которые живут ради удовольствия от битвы. Парни Железного Черепа – самые сильные среди них – одеты в броню из толстых ржавых пластин и вооружены громадными зазубренными мечами, выкованными из того же металла. Они наводят ужас на всей территории Владений Смертных, пронсясь бесчисленными ордами и уничтожая все на своем пути. Несколько десятков лет назад Гурзаг Железный Череп застрял в Зеркальном Городе со своими парнями после неудачной попытки заняться мародерством на руинах Шейдспайр. Поначалу Железный Череп был в ярости, но со временем он даже полюбил свое новое обиталище: в конце концов, какой уважающий себя орурк откажется от нескончаемого круговорота насилия и кровопролития?



Избранные Топоры

Дуардины, известные как Огненные Истребители, – это бесстрашные и непримиримые наемные воины. Они готовы сражаться за кого угодно в обмен на прозолото – магическую субстанцию, придающую им огромную силу. Дуардины считают, что это духовная сущность их Бога-Воина, Гримнира. Для Огненных Истребителей честь превыше всего. Если клятва принесена, она должна быть исполнена, и не сдержат слово – немислимый позор. Именно поэтому Огненных Истребителей лужи Востарг до сих пор несут бремя позора за то, что не сумели защитить Шейдспайр. Сотни воинов погибли или пропали без вести в попытках уничтожить проклятье, тяготеющее над городом, но до сих пор ни один Огненный Истребитель не предложил отказаться от этой затеи. Легендарный Рунный отец Фьюл-Гримнир много лет назад лично отправился к руинам Шейдспайр и до сих пор скитается со своими верными спутниками по окутанным тенями улицам темного отражения города. Хотя он мало чего достиг за десятилетия, проведенные в Зеркальном Городе, этот грозный старый воин до сих пор не утратил надежды вернуть своему народу былую драгоценную честь.



Могильная Стража

Могильная Стража города Шейдспайр отличаются от обычных рабов-покойников, которых поднимают из могил мелкие некроманты и адепты загробной магии. Их дух-анимус остается в плену брэнной плоти, поскольку именно так действует проклятье Нагаша, и это позволяет им сохранять обрывки воспоминаний из прошлой жизни, даже когда их плоть уже давно разложилась. Со временем многие из этих несчастных принесли обет служения Богу Смерти и теперь вымаливают прощение у Нагаша в надежде на освобождение от мук такого чудовищного существования. Главным среди них является Могильный Смотритель, бывший Лод-Маршал города Шейдспайр. Это загадочное создание беззаветно предано Нагашу, наделившему его даром вселять в своих подданных остервенелую преданность. Теперь он натравливает их на тех, кто не желает покоряться воле Великого Некроманта.



Полчище Злого Когтя

Скавен – это раса озлобленных и злокозненных крысолодей, поклоняющихся Хаосу. Бесчисленные полчища великих кланов Скавен, заполнившие все владения, выбирают из своих тайных логовищ, чтобы поработать и уничтожить другие смертные расы. Воистину, это огромное везение, что люди-крысы – настолько подлые создания: они постоянно грызутся и предают друг друга ради личной власти, потому что, случись им объединиться во имя единой цели, их кланы стали бы практически непобедимы. Военачальник Скритч Злой Коготь ведет за собой через Зеркальный Город необычайно злобную и кровожадную банду. Они ищут артефакты, но не брезгают и любой другой добычей, одновременно пытаясь найти хоть какую-нибудь лазейку, чтобы вырваться из города на свободу.



ВВЕДЕНИЕ

Warhammer Underworlds: Shadespire – игра для двух-четырех игроков, в которой каждый игрок собирает отряд из удивительно детальных миниатюр Citadel, который затем сражается со своими соперниками на территории мрачного города Шейдспайр. Это стратегическая игра со стремительно развивающимся боем и хитроумными уловками, и хотя вы увидите, что это не трудная для понимания игра, все же мастерски овладеть ею смогут лишь самые опытные игроки.

Цель Игры

В этой игре ваш отряд отчаянно сражается против другого отряда посреди руин Зеркального Города. Ваш успех измеряется очками славы, которые присуждаются за достижение целей и победу над неприятелем. Побеждает тот, кто к концу игры наберет больше очков славы!

СОДЕРЖИМОЕ

Этот базовый набор содержит все необходимое для того, чтобы вы могли собрать свои новые миниатюры и тут же выставить их друг против друга. Содержимое коробки:

- 3 Грозорожденных Вечных Освободителя
- 5 Связанных Кровью Кхорна Кровавых Разбойниках
- Конструкторский лист
- Эта книга, содержащая все необходимые для игры правила
- Краткое руководство к игре для начинающих
- 8 двухсторонних карт бойца
- 2 двухсторонние игровые доски
- 60 карт силы
- 36 карт целей
- 5 кубиков атаки и 3 кубика защиты
- 9 двухсторонних жетонов целей
- 1 жетон «Артефакт Кагофранов»
- 2 жетона «Падение осколков»
- 30 жетонов ранений
- 46 двухсторонних жетонов очков славы
- 15 двухсторонних жетонов «Движение»/«Нападение»
- 15 жетонов «Стража»
- 8 жетонов активаций



Схема Сборки

Если вы впервые играете в эту игру, для начала вам лучше использовать Краткое руководство к игре для начинающих. Затем просто соберите оставшихся Освободителей и Кровавых Разбойников, следуя инструкциям конструкторского листа. Когда ваши миниатюры будут готовы, найдите кого-нибудь, с кем вы сыграете свою первую игру!



Ангарад Светлый Щит



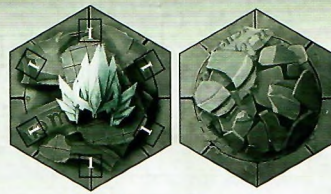
Северин Стальное Сердце (Лидер)



Обрин Отважный



Жетон очков славы
(неиспользованный/использованный)



Жетон целей



Жетон ранений



Жетон «Падение осколков»



Жетон «Движение»/«Нападение»



Жетон «Артефакт Катофранов»



Жетон «Стража»



Жетон активаций

КУБИКИ



Кубик Атаки

Критический успех



Символ атаки –
Разгром



Символ атаки –
Ярость



Символы поддержки



Кубик Защиты

Критический успех



Символ защиты –
Блок



Символ защиты –
Уклонение



Символы поддержки



Карус Закованный



Гаррек Окровавленная Борода (Лидер)



Кровавый Сазж



Таргор



Арцулф

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе книги вы узнаете все необходимое для игры в Warhammer Underworlds с достойным соперником. В следующем разделе (Альтернативные правила, стр. 26) предлагаются разные способы игры для тех, кто уже хорошо освоил базовую игру, в том числе правила игры вдвоем или вчетвером, а также игр «Захват артефакта». Пока вы окончательно не разберетесь в том, как работает эта игра, мы предлагаем придерживаться правил, изложенных в этом разделе.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ ИГРУ

Отряды Шейдспайр

Отряд – это группа бойцов, оказавшихся в ловушке в отраженном городе Шейдспайр. Они сражаются за одну и ту же цель, будь то побег из города, убийство ненавистных противников или поиск бесценных сокровищ. Каждый отряд имеет свой особый характер и всегда состоит из одних и тех же бойцов, каждый из которых имеет соответствующую карту бойца (см. справа) и представлен миниатюрой.

Каждый раз, когда вы играете в Warhammer Underworlds, вы и ваш соперник выбираете для себя доступный вам отряд. Если вы используете в игре только один экземпляр базового набора, тогда просто решите между собой, какой отряд каждый из вас возьмет. Вы можете использовать один и тот же отряд, если у каждого из вас есть свой набор миниатюр.



Этот базовый набор включает в себя два отряда – Чемпионов Стального Сердца и Разбойников Гаррека. В отряд Чемпионов Стального Сердца входят три бойца: Северин Стальное Сердце, Ангарад Светлый Щит и Обрин Отважный, – а в отряд Разбойников Гаррека – пять бойцов: Гаррек Окровавленная Борода, Карсус Закованный, Кровавый Сазк, Арнульф и Таргор. В результате будущих пополнений в проклятый город Шейдспайр войдут новые отряды.

Бойцы

Входящие в состав каждого отряда бойцы представлены не только миниатюрами – у каждого из них также есть карта бойца (подобная той, что изображена здесь), в которой сообщаются их характеристики (насколько они быстры и выносливы, насколько хорошо вооружены или насколько хорошо уклоняются от ударов), их действие(я) «Атака», а также любые другие действия, которые они могут совершать.

В каждой карте бойца также описано условие Вдохновение: если это условие выполняется во время игры, боец тут же становится Вдохновенным (если боец оказывается Вдохновенным в результате какого-либо действия, то он становится Вдохновенным после завершения этого действия). Когда это происходит, карту бойца переворачивают, раскрывая характеристики и действия Вдохновенного бойца. Если боец становится Вдохновенным, то он остается Вдохновенным до конца игры.

Боец вашего отряда является дружественным бойцом. Боец любого другого отряда – вражеский боец. У каждого отряда есть свой лидер – на его карте бойца присутствует соответствующий символ в виде короны.



Колоды

Для игры в Warhammer Underworlds каждому игроку, помимо отряда, необходимы две колоды карт: колода целей, состоящая из 12 карт, и колода силы, состоящая из не менее 20 карт. Вы можете сами решать, из каких карт будет состоять каждая ваша колода, и это является важной и стратегической частью игры.

В первой игре каждому игроку рекомендуется использовать заранее подготовленные колоды, входящие в базовый набор. Они включают в себя правильное количество карт; кроме того, есть колода силы и колода целей для отряда Кровавых Разбойников, а также колода силы и колода целей для отряда Освободителей. Базовый набор также включает в себя дополнительные карты, которые могут использоваться обоими отрядами, а также карты, которые являются специфическими для того или другого отряда, поэтому, как только вы хорошо усвоите правила, вы сможете экспериментировать с различными колодами и различными стратегиями игры.

Как выглядит карта бойца

- 1 - Изображение миниатюры бойца
- 2 - Имя бойца. Боец, перед именем которого стоит символ в виде короны, является лидером отряда.
- 3 - Действие (или действия) «Атака» бойца с характеристиками Дальность, Кубик и Урон (стр. 19)
- 4 - Условие Вдохновение бойца. Когда это условие выполнено, переверните карту бойца. На обратной стороне карты бойца нет условия Вдохновение.
- 5 - Характеристика бойца Движение
- 6 - Характеристика бойца Защита
- 7 - Характеристика бойца Ранения
- 8 - Здесь можно найти дополнительные способности или Правила действий «Атака». Кроме того, вы найдете текст с дополнительной информацией о бойце или Шейдспайр – такой текст не имеет эффекта на игру.
- 9 - Иконка отряда бойца

СОЗДАНИЕ КОЛОД

Создание колод является важной частью игры Warhammer Underworlds, но это может быть немного сложно, пока вы не сыграете несколько игр и не поймете, как все работает! Этот базовый набор включает в себя заранее подготовленные для каждого игрока колоды целей и силы, поэтому вы можете игнорировать данный раздел, пока не сыграете несколько игр.

Сыграв несколько игр и начав создавать собственные колоды, вы должны соблюдать следующие ограничения:

- Колода силы должна включать в себя не менее 20 карт, каждая из которых должна быть уникальной. Эта колода может включать в себя любое количество дополнительных уникальных карт. Не более половины колоды (округление в меньшую сторону) могут быть картами уловков.
- Колода целей всегда должна включать в себя ровно 12 уникальных карт целей.
- В свои колоды вы должны включать такие карты, которые могут использоваться вашим отрядом (стр. 16-17).

ИГРОВАЯ ПРОЦЕДУРА

Игра Warhammer Underworlds осуществляется в следующем порядке:

РАССТАНОВКА

1. РАЗМЕЩЕНИЕ
ИГРОВЫХ ДОСОК

2. РАЗМЕЩЕНИЕ
ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ

3. ВЫТЯГИВАНИЕ КАРТ

4. РАЗМЕЩЕНИЕ
БОЙЦОВ

РАУНД 1
ФАЗА ДЕЙСТВИЯ
КОНЕЧНАЯ ФАЗА

РАУНД 2
ФАЗА ДЕЙСТВИЯ
КОНЕЧНАЯ ФАЗА

РАУНД 3
ФАЗА ДЕЙСТВИЯ
КОНЕЧНАЯ ФАЗА

ПОБЕДА

Матчевая игра

Этот рисунок показывает процедуру проведения одной игры. Правила, описывающие проведение соревновательных матчей игры Warhammer Underworlds до двух побед, смотрите на стр. 26.



1. РАЗМЕЩЕНИЕ ИГРОВЫХ ДОСОК

На каждую игру оба игрока приносят любые имеющиеся в их коллекции игровые доски Warhammer Underworlds. Доски двухсторонние, с обеих сторон покрыты сеткой из шестигранников. Каждая шестигранная позиция на этой сетке называется «гекс».

На этом этапе игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков (см. справа). Проигравший игрок первым выбирает игровую доску. Это может быть любая доска из коллекции данного игрока. Затем победивший игрок выбирает игровую доску и



размещает обе игровые доски так, чтобы сетка на досках совпала и чтобы получилось не менее трех полных гексов вдоль длинного края игровых досок или не менее двух полных гексов вдоль короткого края.

После того как вы соедините игровые доски, у вас получится поле боя. Ниже приведено несколько примеров того, как можно собрать поле боя.



ПЕРЕБРОСЫ И ЖЕРЕБЬЕВКА С ПОМОЩЬЮ КУБИКОВ

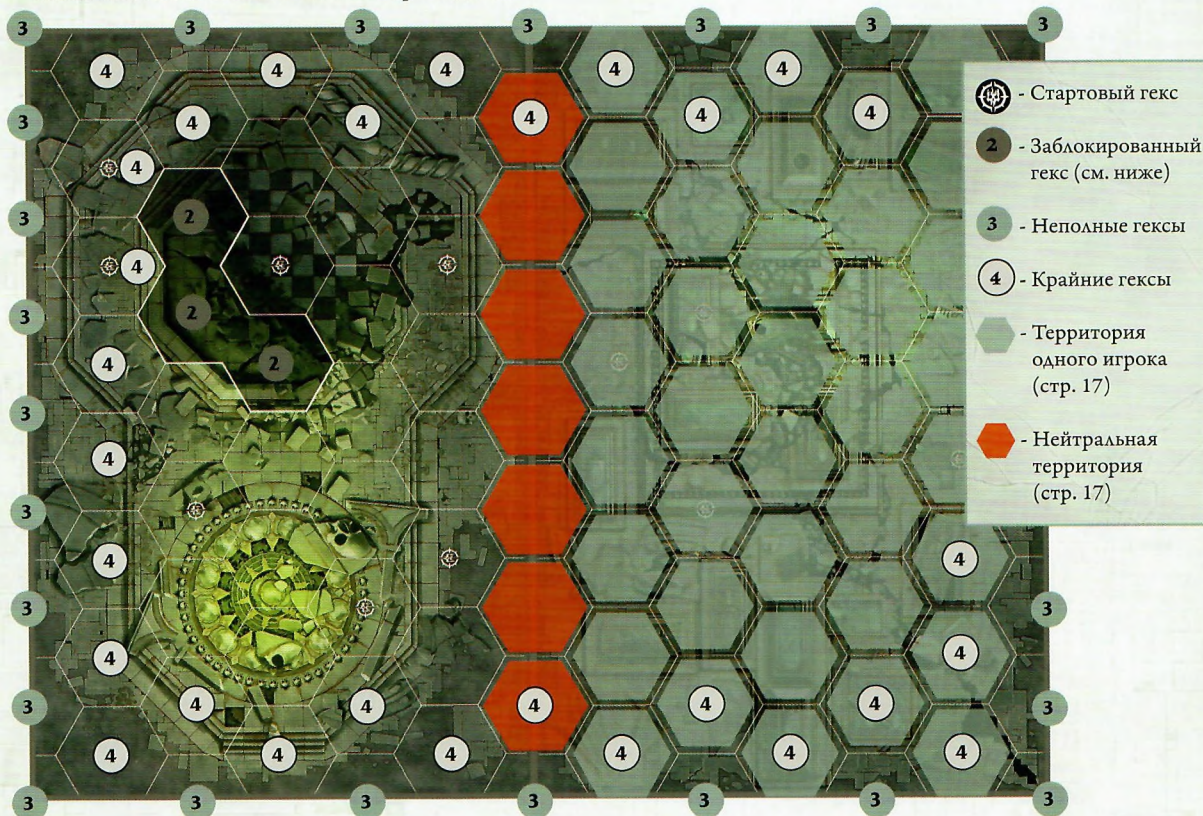
Когда правила или карта требуют от вас сделать переброс кубика, это означает, что вы должны просто взять кубик и бросить его еще раз. Если от вас требуется сделать переброс кубика, а вы бросили более одного кубика, то вы должны собрать все эти кубики и бросить их еще раз, если не указано иное. Каким бы ни был новый результат, он заменяет старый, даже если новый результат хуже. Перебросы нельзя делать повторно, если не указано иное.

Жеребьевка с помощью кубиков используется на различных стадиях (например, чтобы решить, кто размещает игровую доску первым). Когда правила требуют провести жеребьевку, каждый игрок берет любые четыре кубика, бросает их и подсчитывает количество критических успехов (символы ) . Перебрасывайте равный результат столько раз, сколько это необходимо. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество символов .

Поле боя

Здесь приведен пример поля боя. Оно разделено на гексы, которые используются для определения позиций целей и бойцов, а также расстояния между ними. Все, что вы помещаете на поле боя, должно занимать полный гекс (это не может быть неполный гекс по краю игровой доски, если только этот гекс не стал полным после присоединения

другой игровой доски). Неполные гексы не участвуют в игре – туда нельзя передвигать бойцов, ничего нельзя поместить и т. д. На некоторых гексах есть белая иконка Warhammer Underworlds – такие гексы используются при размещении бойцов и называются «стартовыми».



ЗАБЛОКИРОВАННЫЕ ГЕКСЫ

Некоторые гексы заключены в жирную белую рамку, указывающую на то, что они заблокированы, – препятствие внутри такого гекса означает, что бойцы не могут передвигаться через такой гекс или находиться внутри него, а также блокирует линию видимости того, что находится за гексом (стр. 19). Если заблокированные гексы расположены смежно друг с другом, некоторые линии на сетке будут отсутствовать, чтобы показать, что это запретная зона.



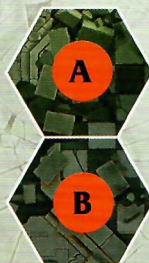
На этом рисунке представлены три заблокированных гекса.

РАСЧЕТ РАССТОЯНИЙ

Этот рисунок показывает, что имеется в виду в правилах, когда речь идет о расстояниях.



A находится в пределах двух гексов от B.



A находится в пределах одного гекса от B (и, следовательно, является смежной с B).



A находится в пределах четырех гексов от B.

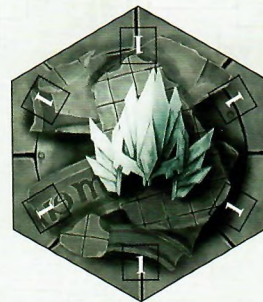
2. РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ

Для игры вдвоем возьмите жетоны целей с номерами 1-5. Жетоны целей с номерами 6-9 используются в играх с участием большего числа игроков, как изложено в альтернативных правилах. Каждый жетон целей двухсторонний, и на одной из сторон указан его номер.

Перемешайте жетоны целей лицом вниз и поместите их рядом с полем боя. Игрок, первым разместивший игровую доску, берет жетон целей и помещает его лицом вниз (не глядя на обратную сторону) на любой полный гекс поля боя, кроме стартового, заблокированного или крайнего гекса (самые крайние полные гексы по краю поля боя). Затем игроки поочередно размещают оставшиеся жетоны целей таким же образом, но с дополнительным ограничением: никакой жетон целей не может быть размещен в пределах двух гексов от другого жетона целей. Конечный жетон целей размещается по тем

же правилам, за исключением того, что его можно поместить на один из крайних гексов. Как только будут размещены все жетоны целей, переверните их, чтобы была видна пронумерованная сторона.

Жетоны целей не блокируют движение или линию видимости (стр. 19) – они просто указывают на важные зоны поля битвы, за которые отряды будут бороться, чтобы их удержать. Считается, что боец (и его отряд) удерживают цель, если они находятся в том же гексе, что и жетон целей.



Лицом вверх



Лицом вниз

3. ВЫТЯГИВАНИЕ КАРТ

В начале игры каждый игрок отдельно перетасовывает свои колоды целей и силы и помещает их лицом вниз рядом с полем боя. Затем каждый игрок вытягивает карты силы, пока у них не будет по пять таких карт, и карты целей, пока у них не будет по три таких карты. Эти карты называются «рукой карт» и держатся в секрете от соперника. Во время игры игроки могут использовать дополнительные карты. В руке у игрока может быть любое количество карт силы, но никогда не может быть более трех карт целей. Если игроку необходимо вытянуть карту, а соответствующая колода пуста, он не может вытянуть карту, – игроки не возвращают в свою колоду свои сброшенные карты!

Карты целей

Рука карт каждого игрока будут состоять из карт целей – они используются для зарабатывания очков славы – и карт силы, дающих игроку улучшения или уловки.

Изображенная здесь карта является картой целей, на что указывает иконка очков славы в верхнем левом углу (1). Каждая карта целей имеет название (2) и условие (3). При выполнении содержащегося на карте условия вы зарабатываете количество очков славы, указанное в ее нижней части (4), – возьмите такое же количество жетонов очков

славы. Побеждает тот, кто к концу игры наберет больше очков славы! Символ в верхнем правом углу (5) говорит о том, какие отряды могут включать данную карту в свою колоду. Если это универсальный символ (см. напротив), то такую карту может использовать любой отряд. Если это символ отряда, то такую карту может использовать только этот отряд. Дополнительную информацию о картах целей смотрите на стр. 25.



Варианты многосторонней игры

Обратите внимание на то, что некоторые карты целей имеют один или несколько символов с правой стороны. Эти карты работают по-другому в играх для трех или четырех игроков (стр. 27). При игре вдвоем не обращайтесь на эти символы и сопровождающий их текст.

НУЖНА ПЕРЕСДАЧА?

Если вам не нравятся ваши исходные три карты цели или ваши исходные пять карт силы, вы можете использовать пересдачу – сбросить соответствующие карты и вытянуть новую руку карт. Если вы решили сделать это, то вам необходимо сбросить все карты этого типа, прежде чем вытянуть новую руку карт. Например, если вам не нравятся две ваши карты цели, но нравится большинство ваших карт силы, вы можете сбросить все свои три карты цели и вытянуть три новых. Вы даже можете сбросить все свои исходные карты цели и карты силы и затем вытянуть совершенно новую руку карт. Обратите внимание на то, что сброшенные карты больше не будут участвовать в этой игре, – старайтесь не использовать пересдачу слишком часто!



Иконки для вариантов многосторонней игры



Карты улучшений

Это карта улучшений, о чем говорит символ в виде зубчатых колес в верхнем левом углу (1). Каждая карта улучшений имеет название (2) и постоянный эффект (3) (который может улучшить одну или несколько характеристик бойца или, например, предоставить бойцу новое действие). Как и в случае карт целей, символ в верхнем правом углу (4) говорит о том, какие отряды могут включать данную карту в свою колоду. Некоторые карты улучшений также имеют ограничения относительно того, каких бойцов можно улучшить с помощью этой карты, – в таком случае на карте будут перечислены бойцы, которые могут использовать это улучшение (5). Дополнительную информацию о картах улучшений смотрите на стр. 23.

Карты уловок

Это карта уловок, о чем говорит символ в виде кинжала в верхнем левом углу (1). Каждая карта уловок имеет название (2) и эффект (3), который обычно бывает кратковременным (он может дать бойцу бесплатную активацию или, например, дополнительный ход). Как и в случае карт целей, символ в верхнем правом углу (4) говорит о том, какие отряды могут включать данную карту в свою колоду. Дополнительную информацию о картах уловок смотрите на стр. 23.

Вы получите возможность сыграть эти карты на силовом этапе, который следует за каждой активацией (стр. 22).

СИМВОЛЫ ОТРЯДОВ



Разбойники Гаррека
(Кровавые Разбойники)



Чемпионы Стального Сердца
(Освободители)



Универсальные
(Используемые всеми отрядами)

НО В МОЕЙ КАРТЕ ГОВОРИТСЯ...

Некоторые карты позволяют делать определенные вещи, которые обычно не разрешены изложенными в этой книге правилами. Всякий раз, когда карта противоречит изложенным в этой книге правилам, карта получает приоритет.

4. РАЗМЕЩЕНИЕ БОЙЦОВ


Игроки снова проводят жеребьевку с помощью кубиков (стр. 14). Победивший выбирает, кто из игроков первым разместит своего бойца. Затем тот игрок помещает одного своего бойца на один из стартовых гексов (гексы с символом Warhammer Underworlds) на своей территории. После этого игроки таким же образом поочередно размещают своих бойцов, по одному за раз, пока все бойцы их отряда не будут размещены. Если у кого-либо из игроков не останется бойцов для размещения, другой игрок будет продолжать размещать своих бойцов, пока не разместит всех бойцов.

ТЕРРИТОРИЯ И НЕЙТРАЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

Территория игрока состоит из всех полных гексов его игровой доски. Любые гексы, которые стали полными после соединения игровых досок, являются нейтральной территорией.

Раунд 1, Фаза Действия

Теперь вы готовы к бою! Каждая игра состоит из трех раундов, а каждый раунд состоит из фазы действия и конечной фазы.

В начале каждой фазы действия игроки проводят чередовку с помощью кубиков. В первом раунде игрок, который первым закончил размещать свой отряд, добавляет к своему броску один символ . Победивший игрок решает, кто из игроков первым выполняет активацию в эту фазу действия.

Игроки поочередно проводят активации. У каждого игрока есть четыре активации, которые он может использовать для выполнения его бойцами ряда действий, таких как передвижение или атака. После использования одной активации наступает силовой этап, во время которого каждый игрок может сыграть свои карты силы (стр. 22), а затем ход переходит к другому игроку. Когда оба игрока используют все свои активации, фаза действия закончится и начнется конечная фаза.

Обратите внимание на то, что хотя большинство активаций позволяют бойцу выполнить действие, активации и действия – это не одно и то же! Игроки выполняют активации, а бойцы – действия (которые могут быть, а могут не быть частью активации).

Если вы встретите в этих правилах слово, значение которого вы не знаете, вы можете обратиться к глоссарию (стр. 30-31), где дается объяснение всем терминам этой игры.

АКТИВАЦИИ

Большинство активаций – это активации бойца. Чтобы активировать бойца, просто выберите одного из ваших бойцов для выполнения им действия. Для этого вам придется использовать одну из ваших четырех активаций для данной фазы.

- Следующие активации касаются всех бойцов:
- Выполните действие «Движение» (см. ниже).
- Выполните действие «Нападение» (стр. 22).
- Выйдите на Стражу (стр. 22).
- Выполните действие, указанное на карте бойца или карте улучшений, например, действие «Атака» (см. напротив).

Обратите внимание на то, что в каждую фазу действия каждый боец может выполнить только одно действие «Движение» (или «Нападение»). Если в фазу действия боец уже выполнил действие «Движение», то в эту фазу он не может также выполнить и действие «Нападение». Пометьте этого бойца в качестве напоминания жетоном «Движение» или «Нападение».

Также существуют активации, которые не требуют активировать бойца, – такие активации позволяют игроку вместо этого сделать что-нибудь. Они все равно используют одну из четырех активаций игрока для этой фазы. Следующие активации касаются всех игроков:

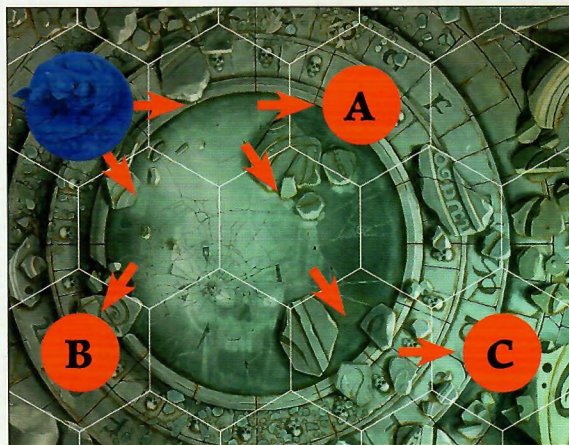
- Снимите верхнюю карту силы со своей колоды силы.
- Сбросьте карту целей и снимите верхнюю карту целей со своей колоды целей.
- Пасуйте (ничего не делайте).

В разгаре боя легко потерять счет выполненным активациям! Чтобы было легче вести им учет, вы можете в начале каждого раунда взять четыре жетона активаций. Каждый раз, когда вы выполняете активацию, переверните один из жетонов или положите его обратно в игровую коробку.

ДЕЙСТВИЯ «ДВИЖЕНИЕ»

Когда боец выполняет действие «Движение», он может двигаться в любом направлении, перемещаясь в смежный гекс количество раз, не превышающее его характеристику Движение. Бойцы не могут передвигаться через занятые гексы – гексы, в которых находятся другие бойцы, – или заблокированные гексы. Боец, выполняющий действие «Движение», не может закончить свое действие «Движение» в гексе, в котором он начал действие «Движение». Боец, выполняющий действие «Движение», не может выполнить еще одно действие «Движение» (или действие «Нападение») в эту фазу действия – в качестве напоминания поместите рядом с ним жетон «Движение».

На этом рисунке бойцу Освободителю понадобится характеристика Движение, равная не менее 2, чтобы перейти в гекс А или гекс В, а для перехода в гекс С – характеристика Движение, равная не менее 4.



ТОЛЧКИ И ДРУГИЕ ИСКЛЮЧЕНИЯ

Когда в правиле говорится, что вы можете оттолкнуть бойца, просто передвиньте его миниатюру в любом направлении на указанное в правиле количество гексов (если не указано иное). Обратите внимание на то, что ничто не может передвинуть бойца внутрь или сквозь гекс, который заблокирован или занят, если не указано иное. Толчок не является действием «Движение» и не мешает бойцу выполнить действие «Движение» в эту фазу в дальнейшем. Аналогичным образом, когда боец отброшен назад (особый вид толчка, см. стр. 31) или помещен в другой гекс в соответствии с правилом, это не является действиями «Движение» и не мешает бойцу выполнить действие «Движение» в эту фазу в дальнейшем.

ДЕЙСТВИЯ «АТАКА»

Еще одной из наиболее распространенных активаций, выполняемых бойцом, является действие «Атака». Каждый боец имеет на своей карте бойца не менее одного действия «Атака». Бойцы получают дополнительные действия «Атака», когда им дается улучшение действия «Атака» (стр. 23), или в некоторых случаях, когда они становятся Вдохновенными (стр. 13). Все действия «Атака» содержат следующую информацию.

1 - Название действия «Атака».

2 - Характеристика Дальность действия «Атака». Действие «Атака» с характеристикой Дальность, равной 1, может использоваться только против смежных противников. Действие «Атака» с характеристикой Дальность, равной 2 и более, может использоваться против бойцов, которые находятся в пределах этого количества гексов от атакующего бойца, при условии что целевой боец находится на линии видимости от атакующего бойца (см. ниже).

3 - Характеристика Кубик действия «Атака». В ней сообщается количество кубиков атаки, которые необходимо бросить при выполнении действия «Атака», и символ (7 или X), который вы должны получить при броске кубиков для успеха. Символ X – это критический успех, что всегда является успехом. Чем больше кубиков вы бросаете для действия «Атака», тем выше ваши шансы на успех.

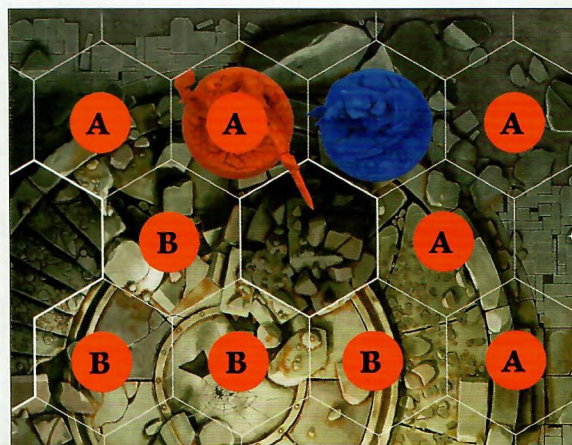
4 - Характеристика Урон. В ней говорится о том, какой урон будет нанесен целевому бойцу, если действие «Атака» пройдет успешно.

5 - Для некоторых действий «Атака» существует текст дополнительных правил, которые могут касаться ряда общих способностей, таких как Рассекание и Нокбэк (стр. 22), или могут содержать более эзотерические правила, вносящие изменения в то, как работает действие «Атака». Если текст дополнительных правил отсутствует, это означает, что для этого действия «Атака» дополнительных правил не существует.



Линия видимости

Линия видимости используется для того, чтобы определить, какие другие бойцы видны каждому бойцу, и обычно используется, чтобы проверить, есть ли возможность у одного бойца атаковать другого. Боец может атаковать других бойцов, только если те находятся на линии видимости от него. Бойцы имеют линию видимости на всех направлениях – не важно, в какую сторону смотрит миниатюра. Чтобы проверить, находится ли другой гекс на линии видимости от бойца, просто проведите воображаемую линию от центра гекса, в котором он находится, до центра интересующего вас гекса. Если эта линия проходит через какие-либо заблокированные гексы или касается их, то этот гекс не находится на линии видимости от данного бойца. В противном случае интересующий вас гекс находится на линии видимости от бойца. Бойцы не блокируют линию видимости. На этом рисунке все гексы, помеченные буквой А, находятся на линии видимости от Освободителя, а все гексы, помеченные буквой В, находятся вне линии видимости от него.



Бой

Когда вы выбираете среди своих бойцов того, кто будет выполнять действие «Атака», следуйте данной процедуре. Выполнив эту процедуру, вы выполните такое действие.

- Когда вы выбираете среди своих бойцов того, кто будет выполнять действие «Атака», следуйте данной процедуре. Выполнив эту процедуру, вы выполните такое действие.
- Выберите действие «Атака». Разрешается выбрать только одно действие «Атака».
- Выберите целевой объект – он должен находиться в пределах характеристики Дальность действия «Атака». Обратите внимание на то, что если в пределах дальности и линии видимости нет целевого объекта, то вы не можете выполнить действие «Атака». Дружественный боец не может быть выбран в качестве целевого объекта.
- Ваш соперник бросает количество кубиков защиты, равное характеристике целевого бойца Защита, и подсчитывает количество успехов, которое покажет бросок его кубиков. Характеристика целевого бойца Защита говорит о том, какой символ (♣ или ♠) ему необходимо получить при броске кубиков для успеха. Символ ♣ – это критический успех, что всегда является успехом (см. справа).
- Сравните ваши успехи («суммарный показатель атаки») с успехами вашего соперника («суммарный показатель защиты»).
- Если суммарный показатель атаки меньше суммарного показателя защиты, действие «Атака» не имеет эффекта – действие «Атака» провалено. Аналогичным образом, если ни вы, ни ваш соперник не получили никаких успехов при броске кубиков, действие «Атака» не имеет эффекта – действие «Атака» провалено.
- Если суммарный показатель атаки равен суммарному показателю защиты, но при броске кубиков вы получили хотя бы один успех, то действие «Атака» провалено. Однако целевой объект может быть отброшен назад (см. ниже).

В ловушке: Если целевой объект можно отбросить назад, но нельзя оттолкнуть, потому что все гексы, в которые его можно было бы оттолкнуть, заблокированы или заняты, действие «Атака» выполнено успешно (не провалено). Целевому объекту нанесен урон – возьмите количество жетонов ранений, равное характеристике Урон действия «Атака», и поместите их на карту бойца вашего целевого объекта.

- Если суммарный показатель атаки больше суммарного показателя защиты, действие «Атака» выполнено успешно. Целевому объекту нанесен урон – возьмите количество жетонов ранений, равное характеристике Урон действия «Атака», и поместите их на карту бойца вашего целевого объекта. Целевой объект также может быть отброшен назад. Если его нельзя оттолкнуть, потому что все гексы, в которые его можно было бы оттолкнуть, заблокированы или заняты, то его не отталкивают назад и ему не наносится никакой дополнительной урон.

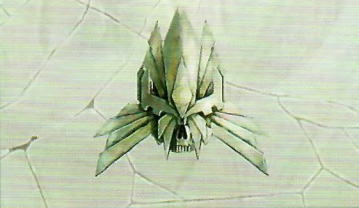
КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ

Помимо того что критические успехи засчитываются в качестве успеха, они могут кардинально изменить исход боя, – атакующий в одиночку может победить самого зловещего героя, или же оказавшийся в окружении боец может успешно заблокировать все, что враг направляет против него!

Если у атакующего больше критических успехов (символов ♣), чем у целевого объекта, то действие «Атака» выполнено успешно, независимо от количества успехов, полученных при броске кубиков другим игроком. Кроме того, действие «Атака» приводит к критическому удару (стр. 22).

Если у целевого объекта больше символов ♣, чем у атакующего бойца, то действие «Атака» провалено и целевой объект не может быть отброшен назад.

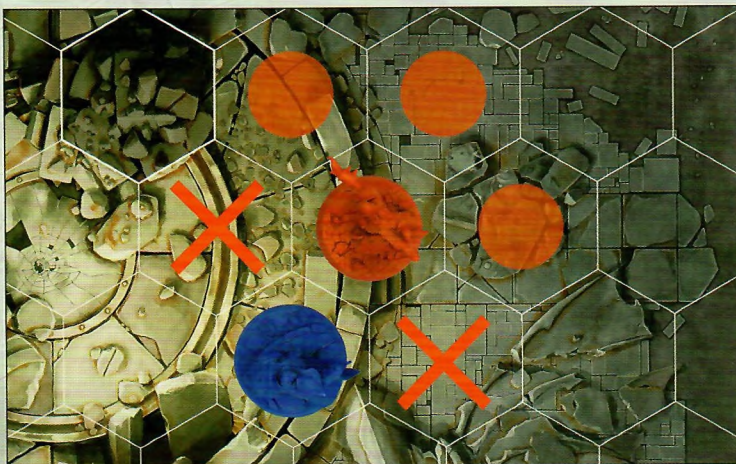
Если оба игрока набирают равное количество символов ♣, то успех или провал действия «Атака» зависят от суммарного количества успехов, полученных каждым игроком при броске кубиков, как описано слева.



ОТБРАСЫВАНИЕ НАЗАД

Если целевой объект действия «Атака» можно отбросить назад, то атакующий игрок может решить оттолкнуть целевой объект на один гекс. Это может быть сделано в любом направлении, на котором целевой объект окажется дальше от атакующего. Боец считается отброшенным назад, только если его вытолкнули из гекса, в котором он находился.

Когда Освободитель отбрасывает назад Кровавого Разбойника, Кровавый Разбойник может быть вытолкнут в один из трех гексов, показанных на этом рисунке.








Поддержка

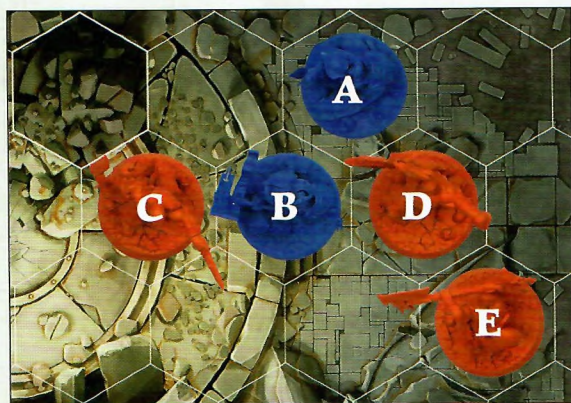
В бою бойцы редко имеют возможность встретиться с врагом один на один. Союзники каждого бойца будут пытаться помочь ему и помешать его врагам – в Warhammer Underworlds это выражается в поддержке.

- Атакующий боец получает поддержку от каждого дружественного бойца, находящегося смежно с его целевым объектом.
- Целевой боец получает поддержку от каждого дружественного бойца, находящегося смежно с атакующим бойцом.

Оказывающий такую поддержку боец называется «поддерживающим».

Боец, у которого больше поддержки, имеет больше шансов на успех, будь то атака или защита. Если один из бойцов имеет на одного поддерживающего бойца больше, чем его противник, то ему засчитываются броски  в качестве успехов. Если один из бойцов имеет на два и более поддерживающих бойца больше, чем его противник, то ему засчитываются броски  и  в качестве успехов.

На этом рисунке, если Освободитель А атакует Кровавого Разбойника D, то Освободитель В поддержит атаку, но ни Кровавый Разбойник С, ни Кровавый Разбойник Е не смогут поддержать Кровавого Разбойника D, так как они не являются смежными с Освободителем А. У Освободителя А будет на одного поддерживающего бойца больше, чем у его целевого объекта, поэтому ему будут засчитаны броски  в качестве успехов. С другой стороны, если Освободитель В атакует Кровавого Разбойника D, то Освободитель А поддержит атаку, но тогда Кровавый Разбойник С поддержит Кровавого Разбойника D. Опять же Кровавый Разбойник Е не сможет поддержать Кровавого Разбойника D. У обоих бойцов равное число поддерживающих бойцов, поэтому никому из них не будут засчитаны броски  в качестве успехов.



Вне игры

Когда бойцу наносится урон, равный его характеристике Ранения (о которой говорят жетоны ранений на его карте) или превышающий ее, он выбывает из игры. Удалите его и его жетоны с поля боя. Другой игрок получает одно очко славы (стр. 30) – он берет жетон очков славы.

Некоторые карты позволяют спасти бойца и предотвратить его выбывание из игры. Если вы используете одну из таких карт и ваш боец не выбывает из игры, ваш соперник не получает очко славы.

АТАКА ПРОТИВ НЕСКОЛЬКИХ ЦЕЛЕВЫХ ОБЪЕКТОВ

Некоторые действия «Атака» позволяют бойцу атаковать более одного вражеского бойца. Когда это происходит, атакующий игрок выполняет действие «Атака» против каждого целевого объекта поочередно и в любой последовательности. Каждое такое действие «Атака» является отдельным действием.

МОДИФИКАТОРЫ

Различные эффекты в Warhammer Underworlds вносят изменения в указанные в картах показатели или в результаты бросков кубика. Они называются модификаторами.

Модификаторы вносят изменения в характеристику или результат броска кубика. Например, боец с улучшением Великая Стойкость получает +1 Ранения, таким образом характеристика этого бойца Ранения возрастает на единицу. Другой пример: боец с улучшением Тотальное Наступление может бросить два дополнительных кубика атаки при выполнении действия «Атака».

Великая Стойкость

Этот воин выдержит удар пьяного гарганта и продолжит сражаться.

+1 Ранения


Тотальное Наступление



Вложив всю свою силу в единственный удар, этот боец устремляется вперед, неся смерть.

Вы можете бросить два дополнительных кубика атаки, когда этот боец выполняет действие «Атака», но не когда этот боец выполняет действие «Нападение». В таком случае этот боец не может быть активирован повторно в эту фазу.

Модификаторы носят кумулятивный характер.


Например, если у бойца есть два улучшения, каждое из которых дает ему +1 Ранения, такой боец в результате имеет +2 Ранения.

Модификаторы Кубик и Защита могут изменить показатель или тип характеристики. Например, +1 Кубик означает, что вы можете увеличить показатель Кубик действия «Атака» на 1 (следовательно, бросить дополнительный кубик для этого действия «Атака»). С другой стороны, уловка, означающая, что следующее действие «Атака» имеет характеристику , не меняет количества бросков, которые вам необходимо сделать, но может повлиять на то, какие символы приведут к успеху.

Модификаторы броска кубиков также применимы к любым перебросам этих кубиков. Например, когда вы бросаете кубики, чтобы определить, кто будет выбирать первого игрока для выполнения активации в первом раунде, игрок, который первым закончил размещение своих бойцов, прибавляет один символ  к результату своего броска. Если этот бросок перебрасывается, то он так же прибавляет один символ  к этому перебросу (и к любым последующим перебросам).

Дополнительные Правила Для Действия «Атака»



Критический удар

Когда при броске кубиков вы получаете один или несколько символов  для действия «Атака» и действие «Атака» выполнено успешно, ваш боец зарабатывает критический удар. Некоторые действия «Атака» обладают способностью, которая имеет эффект в том случае, если при выполнении этого действия боец зарабатывает критический удар. В таком случае это будет указано в действии «Атака». Как только действие «Атака» полностью завершено, действие «Нападение» закончено.


Нападение

Действие «Нападение» – это действие, которое позволяет вашему бойцу выполнить действие «Движение», как описано на стр. 18, а затем немедленно выполнить действие «Атака». Это единичная активация, но боец, выполняющий действие «Нападение», не может быть снова активирован в ту же фазу действия (поместите рядом с ним жетон «Нападение» в качестве напоминания). Чтобы выполнить действие «Нападение», боец должен закончить свое действие «Движение» в гексе, отличном от того, в котором он начал выполнять это действие, и в конце действия «Движение» он должен иметь подходящий целевой объект для выполнения одного из своих действий «Атака» в пределах дальности и линии видимости. Если какое-либо из этих условий не может быть выполнено, боец не может выполнять действие «Нападение».

Стража

В качестве активации боец может выйти на Стражу (поместите рядом с ним жетон «Стража» в качестве напоминания). Если боец вышел на Стражу, то когда он становится целевым объектом атаки, ему засчитываются оба символа  и  в качестве успехов. Этот эффект продолжается до конца фазы. Если находящийся на Страже боец выполняет действие «Нападение», он перестает находиться на Страже.

Рассекание

Если указывается, что действие «Атака» включает в себя Рассекание, то целевые объект(ы) такого действия не могут использовать символы  в качестве успехов, даже если они находятся на Страже.

СИЛОВОЙ ЭТАП

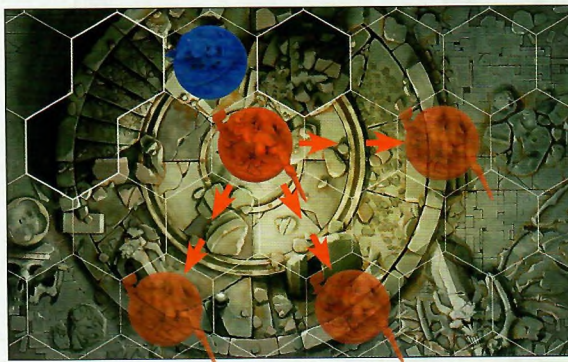
Наилучшие планы игрока в Warhammer Underworlds редко выдерживают контакта с его соперником, и карты силы – одна из главных тому причин. Этот раздел правил объясняет, как можно использовать карты уловок и карты улучшений для того, чтобы сорвать планы соперника, или, того лучше, реализовать свои собственные.

После выполнения каждой активации (например, после того как боец выполнил действие «Нападение» или заступил на Стражу, или после того как игрок взял активацию, чтобы вытянуть карту силы), оба игрока имеют возможность сыграть свои карты силы, – это называется «силовым этапом». Чтобы сыграть карту силы, игрок просто раскрывает карту, которую хочет сыграть, и если это уловка, то он следует указаниям на карте, а если это карта улучшения, то применяет данное улучшение к выбранному им бойцу. Каждый игрок, по очереди, может сыграть карту силы или спасовать, начиная с игрока, который брал

Нокбэк

Если указывается, что успешное действие «Атака» включает в себя Нокбэк X , где X – число, то целевой объект может быть отброшен назад на дополнительное число гексов, равное X . Это значит, что если действие «Атака» с Нокбэком 1 достигает цели, то целевой объект отбрасывается назад на один гекс в счет успешного действия «Атака» (протекающего по обычной боевой процедуре) и еще на один гекс Нокбэка. Любой второй или последующий гекс Нокбэка должен быть в том же направлении, что и первоначальный толчок. Если невозможно оттолкнуть целевой объект еще дальше в этом направлении из-за заблокированного гекса, то целевой объект дальше не отталкивают. Обратите внимание на то, что правило «В ловушке» (стр. 20) не относится к Нокбэку, так как Нокбэк применяется только к успешным действиям «Атака». Если у бойца есть два или более правил, дающих ему Нокбэк, сложите эти показатели, чтобы определить суммарный результат (например, если у бойца есть два правила, каждое из которых дает ему Нокбэк 1, то он получает Нокбэк 2).

Бойца Кровавого Разбойника атакует этот Освободитель с успешным действием «Атака» и Нокбэком 1. У атакующего игрока есть возможность выбрать один из трех гексов, куда он может отбросить Кровавого Разбойника в результате успешного действия «Атака», а стрелки показывают, как это движение продолжится в результате Нокбэка.



активацию. После любой активации может быть сыграно любое количество карт, но как только оба игрока спасуют один за другим, силовой этап заканчивается и можно переходить к следующей активации.

Некоторые карты силы содержат дополнительное условие, которое необходимо выполнить, прежде чем они будут сыграны (наиболее распространенными среди них являются реакции – они описаны на стр. 24). Игрок может сыграть эти карты силы только при выполнении этого условия. Например, если в карте говорится, что вы должны выбрать двух дружественных бойцов, а у вас всего один дружественный боец, то вы не можете использовать эту карту.

Обратите внимание на то, что эта процедура применяется даже после финальной активации в фазу действия, – оба игрока должны спасовать до начала конечной фазы.

Пример силового этапа

В этом примере игрок Северина Стального Сердца только что выполнил действие «Движение», чтобы разместить Северина в смежном с Гарреком Окровавленной Бородой гексе. Когда эта активация закончена, наступает время для силового этапа.

Игрок Северина первым решает, будет он играть карту силы или нет. У него есть карта «Героическая Стража», которую он может использовать, чтобы выставить Северина на Стражу, — неплохая идея, учитывая, что он стоит совсем рядом с кровожадным врагом! Он раскрывает карту и выставляет Северина на Стражу.

Теперь игрок Гаррека решает, играть ему карту силы или спасовать. У него в руке есть карта «Шаг в сторону», но сейчас, похоже, не лучшее время ее играть, поэтому он пасует.

Ход снова переходит к игроку Северина. У него в руке больше нет ни уловок, ни очков славы, которые можно было бы потратить на улучшения, поэтому он пасует.

Оба игрока спасовали один за другим, поэтому силовой этап на этом заканчивается, а активация — за игроком Гаррека.



Карты уловок

Карты уловок находятся в руке игрока и держатся в секрете от соперника, пока не будут использованы. Каждая такая карта дает игроку возможность изменить ситуацию на поле за счет усиления скорости, дополнительной атаки или хитрого маневра.

Когда вы раскроете карту уловок, просто примените содержащийся в ней текст. После того как это будет сделано, положите карту уловок лицом вверх в стопку сброса рядом со своей колодой силы. Некоторые карты уловок позволяют вашим бойцам выполнить действие «Движение» или действие «Атака» — это можно сделать, даже если обычно они не могут этого сделать (например, потому что они выполнили действие «Нападение»). Кроме того, эти дополнительные действия не будут вам стоить активации.

Некоторые карты уловок относятся к какому-либо следующему событию — следующей активации, действию «Атака» и т. д. Возможно, вы посчитаете для себя полезным положить эти карты уловок лицом вверх перед собой, чтобы не забыть применить их эффекты, и сбросить их после того, как вы это сделали. Обратите внимание на то, что все такие карты уловок действительны только на время следующей активации или до конца раунда — в зависимости от того, что наступит раньше. После использования активации или по окончании раунда все оставшиеся неиспользованные карты уловок, лежавшие лицом вверх, сбрасываются без какого-либо эффекта.

Карты улучшений

Карты улучшений находятся в руке игрока и держатся в секрете от соперника, пока не будут использованы. Карты улучшений используются для того, чтобы усилить боеспособность бойцов игрока. Для использования карты улучшений игрок сначала должен заработать хотя бы одно очко славы (стр. 30). Когда игрок раскрывает карту улучшений, которую он хочет сыграть, он должен перевернуть очко славы, чтобы было видно, что оно уже использовано. После того как это сделано, он должен объявить, к какому бойцу будет применено улучшение (соблюдая все ограничения, см. стр. 17), и поместить его рядом с картой бойца. Это улучшение сохраняется за бойцом до конца игры. Боец может получить несколько улучшений. Боец не может получить улучшение, если он выбыл из игры (хотя при выбывании из игры он сохраняет все имеющиеся у него улучшения).



РЕАКЦИИ

В игре Warhammer Underworlds некоторые события позволяют вам вызвать реакцию. Вы можете использовать реакцию на карте бойца, на карте улучшений, полученной бойцом, или на карте уловов у вас в руке, когда указанное на карте условие (или условия) выполняется, – это не будет стоить вам активации. Ниже приведены три примера реакции.

Когда вы используете реакцию, это происходит сразу после активации или действия, вызвавшего ее, – даже до начала силового этапа (стр. 22), если на карте не указано иное. Некоторые реакции используются даже во время активации, прерывая игру. В таком случае в реакции будет указано, когда она может использоваться.

Вы можете заметить, что в некоторых случаях одновременно можно использовать более одной реакции, согласно описанию на карте (например, «во время действия «Атака»», «после действия «Атака»», «когда ваш соперник разыгрывает уловку»). Однако при каждой такой возможности может разыгрываться только одна реакция. Игрок, чья активация будет следующей, получает приоритет, – если же он не хочет разыгрывать реакцию, то возможность разыграть реакцию получает другой

игрок. Например, если у обоих игроков есть реакция, которую можно использовать после выполнения действия «Атака», то игрок, чья активация будет следующей, решает, будет ли он использовать свою реакцию или нет. Если он решит ее использовать, то другой игрок не сможет использовать свою реакцию. Если же первый игрок решит не использовать ее, то тогда другой игрок должен решить, будет ли он использовать свою реакцию. В тех случаях, когда нет игрока, который будет выполнять активацию следующим, так как в фазу действия была разыграна последняя активация, приоритет получает игрок, активация которого была бы следующей, если бы была возможна пятая активация.

Как только реакция будет выполнена, игра продолжится с того момента, на котором она прервалась. Если это было частью выполнения действия или эффекта (например, действия «Атака» или карты уловов), завершите выполнение этого действия или эффекта, если это не стало невозможным в результате реакции (например, если позиция бойца изменилась так, что он больше не находится на дальности, позволяющей завершить действие «Атака»). В таком случае действие или эффект заканчиваются, не разрешившись.

Светлый Щит Вдохновенная

Сигмаритовый Молот

Яростно Парирую

Реакция: Во время действия «Атака», которое нацелено на этого бойца и провалено, этого бойца нельзя отбросить назад и вы можете выполнить это действие «Атака». Оно должно быть против атакующего.

Неуклонное Продвижение

Гаррек – ураган неукротимого нашествия. Он сражается под бой барабанов, который слышат только обезумевшие от крови.

Реакция: Когда этот боец может быть отброшен назад во время действия «Атака» (независимо от того, будет ваш соперник дсаать это или нет), вместо этого вы можете оттолкнуть его на один гекс.

ОГРАНИЧЕНО: ГАРРЕК

Неутомимый Штурм

«Не бойся, безбожник. Я могу так продержаться весь день».

Реакция: Сыграйте эту карту после действия «Атака» дружественного бойца, которое проваливается. Этот боец может выполнить еще одно действие «Атака», нацеленное против того же бойца.

Реакция на карте бойца

Когда Анград становится Вдохновенной, она получает атакующее действие «Яростно парирую», которое является реакцией. Это позволяет ей нанести ответный удар по вражескому атакующему, который не может причинить ей вред. Реакция происходит во время действия «Атака» противника, после того как кубики брошены и вы знаете результат.

Реакция на карте улучшений

Улучшение Неуклонное Продвижение позволяет Гарреку проявить реакцию, когда есть вероятность того, что он будет отброшен назад. Эта реакция позволяет его игроку оттолкнуть врага на одну позицию вместо того, чтобы самому быть отброшенным назад. Реакция происходит во время действия «Атака» противника, после того как кубики брошены и определен урон.

Реакция на карте уловов

Неутомимый Штурм является реакцией на карте уловов и может быть использован, когда дружественный боец Освободитель проваливает действие «Атака». Это позволяет Освободителю выполнить еще одно действие «Атака», нацеленное против того же бойца. Реакция происходит после действия «Атака», то есть после того как процедура боя выполнена.

Раунд 1, Конечная Фаза

Во время конечной фазы у вас есть возможность подвести итоги боя, заработать карты целей, улучшить бойцов, сбросить карты и пополнить свою руку карт. Поочередно пройдите через следующую процедуру, начиная с игрока, который первым выполнял активацию в фазу действия.

- Проверьте свои карты целей, и если вы выполняете условия каких-либо из этих карт, раскройте эти карты и получите количество очков славы, указанное в нижней части заработанных карт целей. Раскрытые таким образом карты поместите лицом вверх в стопку сброса рядом со своей колодой целей. Вы можете выбирать, в каком порядке вы будете зарабатывать эти цели.
- Затем вы можете сбросить любые или все свои оставшиеся карты целей, поместив их лицом вверх в стопку сброса рядом со своей колодой целей.
- Также вы можете раскрыть и сыграть любые карты улучшений, как это описано на стр. 23.
- Затем вы можете сбросить любые или все свои оставшиеся карты силы, поместив их лицом вверх в стопку сброса рядом со своей колодой силы.
- Если у вас в руке менее трех карт целей, тогда вы вытягиваете карты целей до тех пор, пока у вас в руке не будет трех карт или пока ваша колода целей не опустеет (в зависимости от того, что произойдет раньше). Если у вас в руке менее пяти карт силы, тогда вы вытягиваете карты силы до тех пор, пока у вас в руке не будет пяти карт или пока ваша колода силы не опустеет (в зависимости от того, что произойдет раньше).

Обратите внимание на то, что игроки не могут использовать уловки в конечную фазу.

Как только оба игрока выполнили эту процедуру, уберите с поля боя все жетоны (кроме жетонов целей), – затем начинается раунд 2.

Раунд 2

Раунд 2 проходит так же, как раунд 1, – просто вернитесь на страницу 18 и еще раз пройдите одну фазу действия и одну конечную фазу.

Раунд 3

Фаза действия в раунде 3 проходит так же, как и в раунде 1. Однако когда вы дойдете до конечной фазы раунда 3, вы просто заработаете те карты целей, условия которых вы выполняете, – таким же образом, как и в другие конечные фазы. Вы не сбрасываете карты, не играете карты улучшений и не вытягиваете карты. После этого игра заканчивается.

Победа

Игрок, набравший наибольшее количество очков славы (независимо от того, были они потрачены на улучшения или нет), становится победителем в игре. Если игроки набирают одинаковое количество очков, но один отряд полностью выбыл из игры, то побеждает игрок другого отряда. Если на поле боя еще остались бойцы обоих отрядов, то побеждает тот, кто в конце игры контролирует наибольшее количество жетонов целей. Если результат продолжает оставаться равным, то игра заканчивается вничью.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ В ФАЗУ ДЕЙСТВИЯ

Заработать карты целей можно в конечную фазу, как описано слева. Однако некоторые карты целей зарабатываются после любого действия или активации, если вы выполняете условия, указанные на карте целей, – в таком случае об этом будет сказано на карте целей. Когда это происходит, игрок раскрывает эту карту и набирает количество очков славы, указанное на заработанной карте целей. Раскрытая таким образом карта затем помещается лицом вверх в стопку сброса рядом с его колодой целей. Если карта целей зарабатывается во время фазы действия, то этот игрок может немедленно вытянуть еще одну карту целей. Обратите внимание на то, что вытянутые таким образом карты целей нельзя заработать до завершения следующего действия или активации, – нельзя вытянуть и тут же заработать карту целей, даже если условия на карте выполняются.



НЕ ОСТАЛОСЬ ВРАГОВ

Может показаться странным, что если ваши бойцы полностью выбивают другой отряд из игры, вы не выигрываете игру автоматически (хотя есть высокая вероятность, что это произойдет). Это делается специально и означает, что вы должны постоянно следить за целями! Это также означает, что если отряд полностью выбывает из игры в раунде 1 или 2, вам все равно придется играть оставшиеся фазы, чтобы дать каждому игроку возможность заработать цели. Конечно, оставшиеся фазы, скорее всего, пройдут быстрее, учитывая то, что останется только один набор бойцов!

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

МАТЧЕВАЯ ИГРА

Матчевая игра предназначена для игроков, предпочитающих соревноваться, - будь то игры с друзьями, либо с другими игроками в местном игровом магазине.

Матчевая игра в Warhammer Underworlds проводится в виде матчей из трех игр. Побеждает игрок, одержавший две победы. В матчевой игре участвуют два игрока. Чтобы провести матч Warhammer Underworlds, просто примените к основным правилам следующие изменения.

Выбор отряда и создание колоды

Каждый игрок втайне от соперника выбирает отряд, а затем они одновременно демонстрируют свой выбор. Игроки обязаны использовать выбранный отряд и созданную колоду на протяжении всего матча - они не могут менять их между играми.

Победа

Сыграйте подряд две игры Warhammer Underworlds. Если один игрок выигрывает обе игры, матч заканчивается и этот игрок объявляется победителем. В противном случае играется третья игра. По завершении третьей игры победителем объявляется игрок, выигравший больше игр. Если оба игрока выиграли одинаковое число игр, либо все три игры завершились вничью, то матч заканчивается вничью.

Тай-брейкер

Если матч должен завершиться обязательной победой одного из игроков (например, во время турнира), а дело идет к ничью, то для определения победителя можно использовать следующие правила. Игроки должны согласиться с ними до начала матча (либо эти правила должны быть прописаны в регламенте турнира).

- Победителем становится игрок, набравший больше очков славы на протяжении всех трех игр.
- Если у игроков все так же равное количество очков, но отряд одного из игроков к концу третьей игры выбыл из игры, то победителем становится его соперник.
- В противном случае в конце третьей игры необходимо сыграть раунд «мгновенная смерть», как описано ниже.

Чтобы провести раунд «мгновенная смерть», после третьего раунда третьей игры сыграйте четвертый раунд, соблюдая следующие исключения из правил:

- Ни по какой причине ни один из игроков не может тянуть карты.
- Ни по какой причине ни один из игроков не может играть карты силы или зарабатывать карты целей.

Побеждает тот, кто первым уничтожит весь отряд соперника. Продолжайте вести игру таким образом до тех пор, пока один из отрядов не будет уничтожен.

Если произойдет следующая маловероятная ситуация: игра заканчивается с равным счетом, на поле боя нет ни одного бойца, и к концу всех трех игр оба игрока набирают одинаковое количество очков славы, - то в таком случае игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков. В матче побеждает игрок с наибольшим результатом в жеребьевке.

ЗАХВАТ АРТЕФАКТА

Время от времени отряды в Шейдспайр натапливаются на одно из великих сокровищ Катофранов. Подобная находка непременно приводит к жесточайшей борьбе - ведь все отряды стремятся как можно быстрее найти способ выбраться из этого проклятого города.

«Захват артефакта» дает возможность по-новому сыграть в *Warhammer Underworlds: Shadespire*. Вместо того чтобы при определении задач каждого раунда всецело полагаться на колоду целей, в центр поля боя помещается ценнейший артефакт, который непременно станет главным объектом жесточайшей борьбы между отрядами, стремящимися изо всех сил взять его под свой контроль.

Для игры в «Захват артефакта» используйте следующие изменения к основным правилам. Эти правила можно использовать в играх как для двух, так и нескольких игроков.

Размещение жетонов целей

Прежде чем разместить жетоны целей, игрок, который последним разместил свою игровую доску, берет жетон «Артефакт Катофранов» и кладет его на любой гекс, находящийся на нейтральной территории (но не на крайний).

Затем игроки размещают жетоны целей, как обычно. Жетоны целей можно выкладывать в пределах двух гексов от жетона «Артефакт Катофранов», однако его нельзя помещать на гекс, в котором находится жетон «Артефакт Катофранов».

Артефакт Катофранов

«Артефакт Катофранов» - это жетон целей, поэтому к нему применяются все правила, касающиеся жетонов целей.

В каждую конечную фазу, если боец удерживает артефакт Катофранов, то:

- Боец, удерживающий артефакт Катофранов, становится Воодушевленным, если он еще не успел стать таковым.
- Отряд, удерживающий артефакт Катофранов, получает 3 очка славы.



МНОГОСТОРОННИЕ ИГРЫ

Если у вас есть доступ к двум базовым наборам, вы можете играть в Warhammer Underworlds втроем или вчетвером. Просто следуйте всем правилам игры для двух игроков, за исключением следующих изменений в основных правилах.

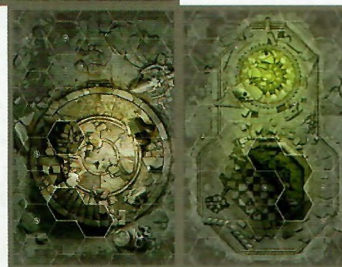
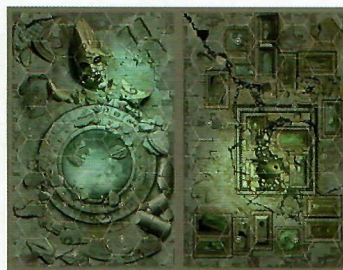
Выбор отряда

Выбирая для себя отряды, все игроки демонстрируют свой выбор одновременно.

Размещение игровых досок

На этом этапе игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков. Тот, кто зарабатывает наименьшее количество успехов, первым размещает игровую доску. Это может быть любая доска из коллекции данного игрока. Оставшиеся игроки снова проводят жеребьевку, и тот, кто зарабатывает наименьшее количество успехов, следующим размещает игровую доску, причем так, чтобы ее сетка совпала с сеткой первой игровой доски, и чтобы на линии соединения досок получилось не менее трех полных гексов вдоль длинного края игровых досок или не менее двух полных гексов вдоль короткого края. Если осталось два игрока, то они снова проводят жеребьевку, и проигравший игрок делает то же самое, размещая свою доску смежно с не менее одной из уже размещенных досок, соблюдая те же ограничения. Затем то же самое делает последний игрок.

После того как вы соедините все игровые доски, у вас получится поле боя. Справа приведено несколько примеров того, как можно собрать поле боя.



НЕ ОСТАЛОСЬ НА ДСКЕ МЕСТА?

Обратите внимание на то, что когда вы размещаете свою игровую доску, вы можете сначала повернуть уже размещенные игровые доски (хотя они должны оставаться в том же положении относительно друг друга). Это означает, что вы можете разместить свою игровую доску именно там, где хотите. Когда будут размещены все игровые доски, при желании игроки могут поменяться местами, чтобы им было легче дотянуться до своей доски.



Размещение жетонов целей

Для игры вдвоем используйте жетоны целей с номерами 1-7, а вчетвером – жетоны целей с номерами 1-9.

Перемешайте жетоны целей лицом вниз и поместите их рядом с полем боя. Тот, кто первым разместил свою игровую доску, берет жетон целей и размещает его в соответствии с правилами на странице 16. Затем таким же образом, поочередно, по часовой стрелке игроки размещают оставшиеся жетоны целей. Как только будут размещены все жетоны целей, переверните их, чтобы была видна пронумерованная сторона.

Размещение бойцов

Игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков, и победивший решает, кто будет первым размещать бойца. Этот игрок помещает одного из своих бойцов в один из своих стартовых гексов. После этого таким же образом, поочередно, по часовой стрелке игроки размещают своих бойцов по одному за раз, пока все бойцы их отряда не будут размещены. Если у кого-либо из игроков не останется бойцов для размещения, другие игроки будут продолжать размещать своих бойцов, пока не разместят всех бойцов.

Карты целей

В многосторонних играх некоторые карты целей работают по-другому. В таком случае они будут иметь один из следующих символов:



Этот символ используется для карт, которые работают по-другому во всех многосторонних играх.



Этот символ используется для карт, которые работают по-другому в играх для трех игроков.



Этот символ используется для карт, которые работают по-другому в играх для четырех игроков.

За каждым символом следует курсивный текст, который замещает курсивный текст в условии карты целей, модифицируя условие в зависимости от количества участвующих в игре игроков. В этом примере в игре вдвоем или вчетвером вы зарабатываете цель в конечную фазу, когда два или более отряда полностью выбыли из игры, а не когда все вражеские бойцы выбыли из игры.

Вы зарабатываете это в конечную фазу, если все вражеские бойцы выбыли из игры.



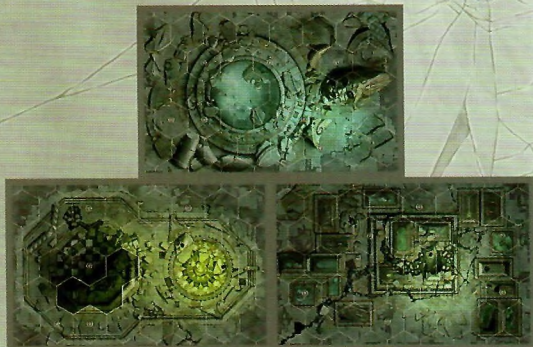
2 или более отрядов полностью выбыли из игры

ФИКСИРОВАННЫЙ ФОРМАТ

Вместо шага «Размещение игровых досок» на предыдущей странице, в качестве альтернативы можно использовать этот вариант правил, если согласны все игроки.

Игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков. Игрок с наименьшим результатом первым размещает игровую доску. Это может быть любая доска из коллекции данного игрока. Оставшиеся игроки снова проводят жеребьевку, и игрок с наименьшим результатом следующим размещает свою игровую доску – смежно с первой доской и в одной из показанных здесь позиций. Если осталось два игрока, то они снова проводят жеребьевку, и игрок с наименьшим результатом делает то же самое, размещая свою доску смежно с не менее одной из уже размещенных досок, соблюдая те же ограничения. Затем то же самое делает последний игрок. Получившееся у вас поле боя будет выглядеть, как один из этих примеров.

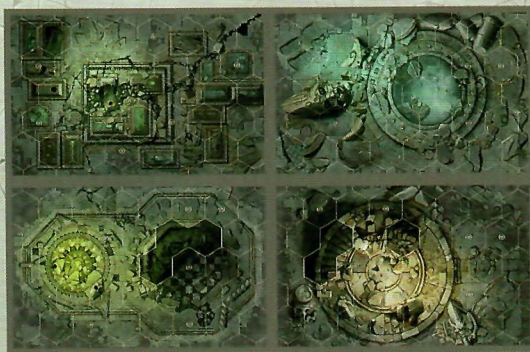
3 Игрока




4 Игрока



4 Игрока



Раунд 1, фаза действия

В начале фазы действия игроки проводят жеребьевку с помощью кубиков. В первом раунде игрок, который первым закончил размещать свой отряд, добавляет к своему броску один символ . Победивший решает, кто из игроков будет первым выполнять активацию в эту фазу действия.

Игроки поочередно выполняют активации, начиная с игрока, выбранного, как описано выше, и далее по часовой стрелке. У каждого

игрока есть четыре активации, которые он может использовать для выполнения его бойцами ряда действий, таких как передвижение или атака. После использования одной активации ход переходит к следующему игроку. После использования каждым игроком всех его активаций фаза действия заканчивается и начинается конечная фаза.

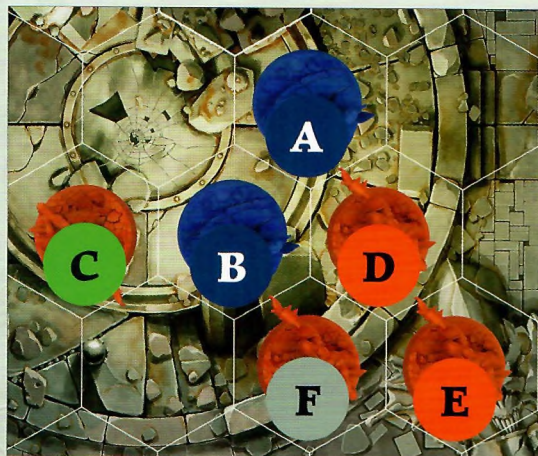
ВНЕ ИГРЫ

Когда боец выбывает из игры, очко славы получает только тот игрок, отряд которого выбил его из игры. Игрок не может получить очко славы за то, что выбил из игры своего собственного бойца.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ БОЙЦЫ

Когда необходимо определить, кто поддерживает бойца в многосторонней игре, действуют те же самые правила. По сути, вы будете игнорировать всех бойцов из отрядов, которые не атакуют и не являются целевым объектом атаки.

На этом рисунке Освободитель В может атаковать трех врагов. Выполняя действие «Атака» против Кровавого Разбойника D, Освободитель А поддерживает Освободителя В, но Кровавый Разбойник С и Кровавый Разбойник F (из разных отрядов) не поддерживают Кровавого Разбойника D. Аналогичным образом, выполняя действие «Атака» против Кровавого Разбойника С или Кровавого Разбойника F, бойцу Освободителю В не придется волноваться по поводу бойцов Кровавых Разбойников, так как те из разных отрядов.



Силовой этап

На силовом этапе каждый игрок, по очереди, может сыграть карту силы или спасовать, начиная с игрока, который выполнял активацию. После любой активации может быть сыграно любое количество карт силы, но когда все игроки пасуют один за другим, силовой этап заканчивается и можно переходить к следующей активации.

Игроки держат свои руки карт в секрете от всех соперников.

Реакции

При разыгрывании реакций игрок, чья активация будет следующей, получает приоритет, – если он не хочет разыгрывать реакцию, то игрок по часовой стрелке от него имеет возможность разыгрывать реакцию и так далее, пока не будет разыграна реакция или пока все игроки не объявят, что они не хотят разыгрывать реакцию.

Раунд 1, конечная фаза

Игроки следуют процедуре конечной фазы (стр. 25) в определенном порядке – начиная с игрока, который первым выполнял активацию в этом раунде, и затем продолжая по часовой стрелке от него. Как только все игроки выполнили эту процедуру, уберите все жетоны с поля боя – после этого начинается следующий раунд.

Раунд 2

Играйте в этом раунде так же, как и в раунде 1, но всякий раз, когда в правилах говорится, что игра идет по часовой стрелке, играйте против часовой стрелки (т.е. тот, кто выполняет активацию вторым, находится справа от того, кто выполняет активацию первым).

Раунд 3

Играйте в этом раунде так же, как и в раунде 1 – игра снова идет по часовой стрелке.

Победа

Игрок, набравший наибольшее количество очков славы в конце раунда 3, становится победителем. Если два или более игрока набрали наибольшее количество очков, то победителем становится игрок, у которого на поле боя еще есть бойцы. Если на поле боя еще остаются бойцы из более одного такого отряда, то побеждает тот, кто в конце игры контролирует наибольшее количество жетонов целей. Если результат продолжает оставаться равным, то игра между этими игроками заканчивается вничью, а остальные игроки терпят поражение.

ГЛОССАРИЙ

Активация (стр. 18): У каждого игрока в каждую фазу действия есть по четыре активации. Каждая активация позволяет ему выполнить какое-нибудь действие вместе с бойцом, вытянуть карту силы или сбросить, а также вытянуть карту целей.

Боец (стр. 13): Каждый боец представлен миниатюрой и картой бойца. Боец может быть дружеским или вражеским (когда в правиле говорится о «бойце» или «бойцах» без указания на то, дружеские они или вражеские, это значит, что речь идет о тех и других).

Вдохновение (стр. 13): Каждая карта бойца содержит условие Вдохновение. При выполнении этого условия боец становится Вдохновленным: переверните карту бойца, чтобы раскрыть его характеристику Вдохновение. Он остается Вдохновленным до конца игры.

Вне игры (стр. 21): Когда бойцу нанесен урон, равный его характеристике Ранения или превышающий ее, он выбывает из игры: удалите его с поля боя.

Вражеский боец: Боец из отряда любого соперника.

Гекс (стр. 14-15): Поле боя разделено на гексы, которые используются для определения позиций бойцов, препятствий и жетонов целей, а также расстояния между ними. Неполные гексы не считаются гексами.

Дальность (характеристика) (стр. 19): Каждое действие «Атака» имеет характеристику Дальность, которая обозначает дальность этого действия «Атака» в гексах.

Движение (действие) (стр. 18): Когда боец выполняет действие «Движение», он может передвинуться в смежный гекс количество раз, не превышающее его характеристику Движение. Он не может передвигаться через других бойцов или заблокированные гексы. Передвигающийся боец должен переместиться хотя бы на один гекс и не может закончить свое действие «Движение» в гексе, в котором он начал действие «Движение».



Движение (характеристика) (стр. 13): Каждая карта бойца имеет характеристику Движение, которая говорит о том, на сколько гексов

может передвинуться этот боец. Чем выше число, тем дальше может передвинуться боец.

Действие (стр. 18-22): Когда вы активируете бойца, он может предпринять какое-либо действие, – это может быть действие на его карте бойца, обычное действие (например, «Нападение» или «Стража») или действие на карте улучшений.




Достижение цели (действие «Атака») (стр. 20): Действие «Атака», наносящее урон, достигает цели.

Дружественный боец: Боец из вашего отряда.

Жеребьевка с помощью кубиков: Когда правила требуют провести жеребьевку, каждый игрок берет любые четыре кубика, бросает их и подсчитывает количество критических успехов (символы ). Перебрасывайте равный результат столько раз, сколько это необходимо. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество символов .

Жетон целей (стр. 16): Одна сторона такого жетона пустая, а на другой есть номер, необходимый на этапе зарабатывания карт целей. Эти жетоны не блокируют движение или линию видимости.

Заблокированные гексы (стр. 15): Бойцы не могут находиться внутри заблокированных гексов, а также передвигаться или видеть сквозь них (обозначены жирной белой рамкой).

Защита (характеристика) (стр. 13): Каждая карта бойца имеет характеристику Защита, состоящую из числа и символа. Число говорит о том, сколько кубиков необходимо бросить, когда его атакуют, а символ ( или ) говорит о том, что необходимо получить при броске кубиков для успеха. Символ  – это всегда успех.

Игровая доска (стр. 14-15): Каждый игрок приносит игровую доску – они размещаются в начале игры. Каждая игровая доска делится на гексы и используется с обеих сторон.

Карта силы (стр. 17, 22-23): Колода силы каждого игрока состоит из не менее 20 уникальных карт силы. Карты силы могут быть картами улучшений или картами уловов.


Карта уловов (стр. 17, 23): Карта уловов – это своего рода карта силы. Большинство карт уловов разыгрываются на силовом этапе, хотя в некоторых из них указывается дополнительное условие, которое необходимо выполнить, прежде чем такую карту можно будет сыграть. Некоторые карты уловов являются реакциями и могут быть сыграны, как описано в условии на карте.


Карта улучшений (стр. 17, 23): Карта улучшений – это своего рода карта силы. На силовом этапе игрок может сыграть карту улучшений, потратив для этого очко славы и применив карту улучшений к подходящему бойцу. Это улучшение сохраняется за бойцом до конца игры.

Карта целей (стр. 16, 25): Колода целей каждого игрока состоит из 12 уникальных карт целей. Каждая карта целей описывает условие, при котором вы можете заработать эту карту: при выполнении данного условия игрок зарабатывает эту карту целей и получает количество очков славы, указанное на этой карте.

Колода (стр. 13): Каждый игрок имеет две колоды карт – колоду силы и колоду целей. Их индивидуально перетасовывают в начале игры и держат лицом вниз рядом с полем боя. Когда игрок вытягивает карту из колоды, это должна быть верхняя карта этой колоды. Когда колода опустеет, игрок больше не может вытягивать карты этого типа.

Конечная фаза (стр. 25): Каждая игра имеет три конечных фазы, во время которых игроки зарабатывают цели, разыгрывают улучшения, а также сбрасывают и вытягивают карты.

Критический удар: Когда при броске кубиков вы получаете один или несколько символов  для действия «Атака» и действие «Атака» выполнено успешно, ваш боец зарабатывает критический удар. Некоторые действия «Атака» обладают способностью, которая имеет эффект в том случае, если при выполнении этого действия «Атака» боец зарабатывает критический удар. В таких случаях об этом будет сказано в действии «Атака».

Критический успех: Символ  на кубике атаки или кубике защиты является критическим успехом. Если

при броске кубиков у атакующего таких символов больше, чем у целевого объекта, то действие «Атака» выполнено успешно. Если при броске кубиков у целевого объекта таких символов больше, чем у атакующего, то действие «Атака» провалено.

Кубик (характеристика) (стр. 19): Каждое действие «Атака» имеет характеристику Защита, состоящую из числа и символа. Когда игрок выполняет действие «Атака», он бросает количество кубиков, равное показателю характеристики Кубик этого действия «Атака». Символ (X или 7) говорит о том, что вам необходимо получить при броске кубиков для успеха. Символ 7 – это всегда успех.

Нападение (стр. 22): Действие «Нападение» – это особое действие, которое позволяет одиночному бойцу выполнить действие «Движение», а затем – действие «Атака». Боец, выполняющий действие «Нападение», больше не может быть активирован в эту фазу действия и не находится больше на Страже (если он находился на Страже).

Нокбэк (стр. 22): Если указывается, что действие «Атака» включает в себя Нокбэк X, где X – число, то если это действие «Атака» выполнено успешно, целевой объект может быть отброшен назад на дополнительное число гексов, равное X.

Отброшен назад (стр. 20): Отброшенного назад бойца отталкивают на один гекс. Такой толчок еще больше отдаляет его от бойца, отбрасывающего его назад.

Отряд: Каждый игрок играет отрядом, состоящим из определенного набора бойцов, карты бойцов которых отмечены уникальным символом. Каждый отряд имеет доступ к уникальным картам целей и картам силы.

Очко славы: Каждый раз, когда один из ваших бойцов выбивает из игры вражеского бойца, вы зарабатываете очко славы. При выполнении условий карты целей вы зарабатываете количество очков славы, указанное на карте. В конечную фазу вы можете потратить очко славы, чтобы сыграть карту улучшений для одного из ваших бойцов, – делая это, переверните очко славы, чтобы было видно, что оно уже использовано. Побеждает тот, кто к концу игры наберет больше

очков славы (использованных и неиспользованных).

Переброс: Когда в правиле говорится, что вы можете перебросить кубик, возьмите кубик и бросьте его еще раз. Новый результат заменяет предыдущий. Если говорится, что вы должны повторить бросок, в котором было задействовано несколько кубиков, то бросьте их все еще раз, если не указано иное.

Поддержка (стр. 21): Дружественные модели, смежные с вражескими бойцами, которые либо атакуют, либо являются целевым объектом атаки, обеспечивают поддержку и называются «поддерживающими». Боец, у которого больше поддержки, чем у соперника, имеет больше шансов на успех.

Поле боя (стр. 14-15): Это область, обозначенная игровыми досками, размещаемыми игроками в начале каждой игры. Неполные гексы не являются частью поля боя.

Провал (действие «Атака») (стр. 20): Действие «Атака», не наносящее никакого урона, проваливается.

Ранения (характеристика) (стр. 13): Каждая карта бойца имеет характеристику Ранения. Чем выше это число, тем больший урон способен выдержать боец, прежде чем он будет выбит из игры.

Рассекание: Если указывается, что действие «Атака» включает в себя Рассекание, то целевые объект(ы) такого действия не могут использовать символы 7 в качестве успехов, даже если они находятся на Страже.

Раунд: Каждая игра состоит из трех раундов, каждый из которых в свою очередь состоит из фазы действия и конечной фазы.

Реакция (стр. 24): Реакция – это особый вид действия, содержащийся на карте бойца, карте улучшений или на карте уловок, описывающий условие, которое необходимо выполнить для ее использования. При выполнении этого условия игрок может совершить такое действие, не используя активацию.

Рука карт (стр. 16): Рука карт каждого игрока содержит карты целей и карты силы. Руку карт следует держать или помещать так, чтобы другим игрокам не было видно ее содержимое. Рука карт никогда не может содержать более трех

карт целей, но может содержать любое количество карт силы.

Силовой этап (стр. 22-23): Этот этап следует за каждой активацией и дает игрокам возможность сыграть свои карты силы.

Смежный: Боец находится с любимым объектом смежно, если они расположены друг от друга в пределах одного гекса.

Стартовые гексы (стр. 15, 17): Размещая своих бойцов в начале игры, вы должны поместить каждого из них на стартовый гекс (такие гексы помечены символом Warhammer Underworlds) на своей территории.

Стража: В качестве активации боец может выйти на Стражу. Если боец находится на Страже, то оба символа 7 и 8 являются успехами. Этот эффект продолжается до конца фазы. Если находящийся на Страже боец выполняет действие «Нападение», он перестает находиться на Страже.

Суммарный показатель атаки (стр. 20): Это суммарное количество успехов для действия «Атака», полученных при броске всех кубиков атаки.

Суммарный показатель защиты (стр. 20): Это суммарное количество успехов для защиты целевого объекта, полученных при броске всех кубиков защиты.

Территория (стр. 15, 17): Территория игрока состоит из всех полных гексов на его игровой доске. Любые гексы, которые стали полными после соединения игровых досок, являются нейтральной территорией.

Толчок: Когда в правиле говорится, что вы можете оттолкнуть бойца, просто передвиньте его миниатюру в любом направлении на указанное в правиле количество гексов (если не указано иное).

Урон (характеристика) (стр. 19): Каждое действие «Атака» имеет характеристику Урон. Когда действие «Атака» выполнено успешно, целевой боец получает данную степень урона.

Фаза действия (стр. 18-24): Каждая игра имеет три фазы действия, во время которых бойцы передвигаются и атакуют друг друга, в то время как игроки пытаются заработать цели.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Игровая процедура

- Размещение игровых досок.
- Размещение жетонов целей.
- Вытягивание карт.
- Размещение бойцов.
- Раунд 1
 - Фаза действия
 - Конечная фаза
- Раунд 2
 - Фаза действия
 - Конечная фаза
- Раунд 3
 - Фаза действия
 - Конечная фаза
- Победа

Варианты активаций


- Выполните со своим бойцом действие «Движение».
- Выполните со своим бойцом действие «Нападение».
- Боец должен выйти на Стражу.
- Выполните со своим бойцом действие, указанное на карте бойца или карте улучшений (например, действие «Атака»).
- Снимите верхнюю карту силы с колоды силы.
- Сбросьте карту целей и снимите верхнюю карту целей со своей колоды целей.
- Пасуйте (ничего не делайте).

Процедура силового этапа

- Текущий игрок играет карту силы или пасует.
- Следующий игрок играет карту силы или пасует.
- Повторяйте, пока оба игрока не спасуют один за другим.
- Следующая активация.

Процедура боя

- Выберите целевой объект – он должен находиться в пределах характеристики Дальность действия «Атака». Обратите внимание на то, что если в пределах дальности и линии видимости нет целевого объекта, то вы не можете выполнить действие «Атака». Дружественный боец не может быть выбран в качестве целевого объекта.
- Бросьте количество кубиков атаки, равное характеристике Кубик действия «Атака», и подсчитайте количество успехов, которое покажет бросок кубиков.

- Ваш соперник бросает количество кубиков защиты, равное характеристике целевого бойца Защита, и подсчитывает количество успехов, которое покажет бросок его кубиков. Характеристика целевого бойца Защита говорит о том, какой символ (U или C) ему необходимо получить при броске кубиков для успеха. Символ  это критический успех, что всегда является успехом.
- Сравните ваши успехи («суммарный показатель атаки») с успехами вашего соперника («суммарный показатель защиты»).
- Если суммарный показатель атаки меньше суммарного показателя защиты, действие «Атака» не имеет эффекта – действие «Атака» провалено. Аналогичным образом, если ни вы, ни ваш соперник не получили никаких успехов при броске кубиков, действие «Атака» не имеет эффекта – действие «Атака» провалено.
- Если суммарный показатель атаки равен суммарному показателю защиты, но при броске кубиков вы получили хотя бы один успех, то действие «Атака» провалено. Однако целевой объект может быть отброшен назад.

В ловушке: Если целевой объект можно отбросить назад, но нельзя оттолкнуть, потому что все гексы, в которые его можно было бы оттолкнуть, заблокированы или заняты, действие «Атака» выполнено успешно (не провалено). Целевому объекту нанесен урон – возьмите количество жетонов ранений, равное характеристике Урон действия «Атака», и поместите их на карту бойца вашего целевого объекта.


- Если суммарный показатель атаки больше суммарного показателя защиты, действие «Атака» выполнено успешно. Целевому объекту нанесен урон – возьмите количество жетонов ранений, равное характеристике Урон действия «Атака», и поместите их на карту бойца вашего целевого объекта. Целевой объект также может быть отброшен назад. Если его нельзя оттолкнуть, потому что все гексы, в которые его можно было бы оттолкнуть, заблокированы или заняты, то его не отталкивают назад и ему не наносится никакой дополнительный урон.


Процедура конечной фазы


Каждый игрок проходит через эту процедуру, начиная с игрока, который первым выполнял активацию в этом раунде.

- Заработайте цели.
- Сбросьте нежелательные цели.
- Сыграйте карты улучшений.
- Сбросьте нежелательные карты силы.
- Вытяните карты целей и карты силы (максимальное количество карт в руке – 3 карты целей и 5 карт силы).

КРИТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ

Если у атакующего больше критических успехов (символов , чем у целевого объекта, то действие «Атака» выполнено успешно, независимо от количества успехов, полученных при броске кубиков другим игроком. Кроме того, действие «Атака» приводит к критическому удару (стр. 22).

Если у целевого объекта больше символов , чем у атакующего бойца, то действие «Атака» провалено и целевой объект не может быть отброшен назад.

Если оба игрока набирают равное количество символов , то успех или провал атаки зависят от любых успехов, полученных каждым игроком при броске кубиков.