



VI: MORTIS LUX

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

версия 1

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА



1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Сражение на тактической карте производится по правилам WarhammerConquest, модифицированным в соответствии с особенностями игры. Тактическая игра между несколькими участниками ведется за контроль над ключевыми объектами.

Войска и тактические возможности участников отображаются при помощи карточек (отряды, герои, ресурсы, события). Победа определяется выполнением индивидуальных условий участника (как правило - захватом всех, или критических точек). Длительность тактического хода (раунда) определяется мастером по тактической карте.

Максимальное количество участников в бою - 4 стороны.
Максимальное количество союзников - не больше 2.

Вмешательство 3 стороны в конфликт за локации в улье возможен, но только с последующей фазы расстановки: если идет бой, вмешиваться новому участнику нельзя. Со следующей расстановки, он может войти, и участвовать в сражении.

2. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА

Тактическое противостояние имеет форму последовательных ходов (раундов). Каждый ход делится на последовательность из четырех фаз: **Размещения, Командования, Боя, Перегруппировки**. Очередность действий игроков внутри одного хода определяется инициативой игроков, устанавливаемой единожды на всю длительность тактического противостояния.

3. ПОДГОТОВКА К ТАКТИЧЕСКОЙ ИГРЕ

На общей тактической карте, случайным образом расставляются локации, в порядке слева направо, определяющем последовательность продвижения атакующих, сложившуюся в соответствии с текущей тактической ситуацией.



Одна или несколько локаций, по решению мастера по тактической карте, могут быть выставлены закрытыми (перевернутая карта). Доступ к закрытым локациям невозможен, пока не определена принадлежность других локаций.



После расстановки локаций, каждый участник выбирает своего варлорда - командира и представителя его фракции на поле боя. Карта варлорда определяет, в том числе, количество стартовых ресурсов, и карт в руке игрока, набираемых из его случайным образом перетасованной колоды.

После выбора варлордов, составляется последовательность инициативы игроков. Инициативу игроков определяет бросок кубика **D20**.

После того, как инициатива была определена, а игроки набрали карты и ресурсы, начинается тактическая игра. Каждый новой ход инициатива переходит следующему игроку. В случае сражения нескольких сторон, инициатива определяется по-новой.

Все карты делятся на два типа, и соответственно этому, на две колоды: 1 колода - это карты юнитов, и 2 колода - это карты событий, снаряжения, поддержки (подробнее ниже).

На старте, игрок получает 6-7 карт в зависимости от выбранного варлорда. Исходя из этого, игрок должен взять карты из каждой колоды в равной степени. Например 4 карты войск, 3 карты поддержки. Или наоборот.

4. ВИДЫ КАРТОЧЕК

Все имеющиеся на тактическом столе карточки, делятся на следующие типы:

- Карточки локаций. Отображают локации, за которые ведется противостояние. Каждая карточка локации специфицирует тип Локации (материалы, укрепления, технологии), количество ресурсов и дополнительных карт, которые данная локация приносит выигравшему фазу Командования игроку, и, при наличии - специальные правила, или эффект.



Карточки локаций могут быть выставлены как открытыми, так и закрытыми. Только открытые карточки доступны для игровых действий.

- Карточки отрядов (юнитов). Отображают войска и героев игрока на тактической карте. Подразделяются на следующие подтипы: **Warlord** - варлорд (командующий игрока на тактической карте), **Army** - армия (отдельные боевые единицы, или отряды), **Synapse** - синапс (специальный юнит Тиранид), и **Token** - юниты, выставляемые специальным образом.



Юниты имеют особые характеристики, отражаемые на картах - показатели Атаки и Хитов. Также, юнит может иметь цену (верхний левый угол карты) - стоимость выставления данного юнита на тактический стол, выраженная в единицах ресурсов.

Юнит может иметь специальные способности, либо условия, перечисленные в его описании на карте. Юнит может находиться в состоянии "готов", или "ожидает" (exhausted).

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА



- Карточки событий. В зависимости от конкретной карты, события могут либо активизироваться по желанию игрока, либо же, срабатывать в случае реакции на иное событие.

Существуют следующие типы событий:

Action - непосредственное действие, выполняемое по желанию игрока, в фазу, указанную в описании;

Reaction - событие, которое можно активизировать только после возникновения какого-либо иного события, в соответствии с конкретным описанием;

ForcedReaction - событие, активизация которого в ответ на какое-либо иное событие обязательна;

Interrupt - событие, которое можно активизировать во время другого события, в соответствии с описанием;

ForcedInterrupt - событие, которое обязательно должно быть применено во время другого события.

- Карточки снаряжения. Прикрепляются к юнитам или локациям, для модификации имеющихся у них свойств. Остаются вместе с объектом, к которому были применены. Выбывают из игры в случае, если их объект убирается с тактического стола. Применение карт снаряжения возможно только в фазу Размещения.

- Карточки поддержки. Устанавливаются в фазу Размещения в область Командного пункта (личное командное пространство каждого из игроков). В зависимости от описания, могут налагать определенные эффекты, или вызывать события.

5.1 ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ

Первая фаза каждого тактического хода. В соответствии с порядком инициативы, игроки по очереди выкладывают в интересующие их локации, либо в область командного пункта карты, имеющиеся у них на руках. Варлорд игрока не размещается в ходе данной фазы. Юниты выставляются на локации в состоянии готовности.

В каждом порядке очереди, совершается только одно действие. Если игрок не совершает действий в свою очередь (пасует), - он выбывает из дальнейшей очередности в данную фазу.

Размещение продолжается до того момента, пока все игроки не пасуют. После завершения размещения, начинается следующая фаза.

5.2 ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Фаза командования отражает противостояние командующих за ресурсы, которые могут быть получены с оспариваемых локаций. В данную фазу, игроки могут скрытно разместить своего варлорда на одну из локаций, передав свое решение мастеру по тактической карте. После того, как все игроки сделали свой выбор, Мастер расставляет всех командующих в соответствии с заявками одновременно.

После расстановки, производится подсчет итогов фазы, определяющий, кто из командующих сумел получить ресурсы различных локаций. Обычно, локации могут предоставить два типа ресурсов: дополнительные карты, которые игрок получает в руку из своей колоды, и дополнительные ресурсы, которые он берет из общего пула.

В случае, если в определенной локации присутствует командующий лишь одного из игроков, - данный игрок получает ресурсы локации без каких-либо дополнительных условий.

В случае, если в локации присутствуют два и более командующих, или же ни одного - расчет производится исходя из количества иконок командования, суммарно наличествующих



у готовых юнитов данного игрока, размещенных в данной локации. Отображается символом **молота** на карте.

Варлорд является носителем одного такого символа.

После подсчета ресурсов, возможно использование т.н. **Окна Возможностей**: в соответствии с порядком инициативы, игроки могут применить карты **Action**. В отличие от фазы Размещения, игрок может применить действие в

следующую очередность инициативы Окна Возможностей, даже если уже пасовал.

5.3 ФАЗА БОЯ

Данная фаза отображает непосредственный боевой контакт войск игроков в пределах локаций. Действия внутри фазы боя делятся на следующие группы:

Начало боя. В это время, могут сработать определенные события, в описании которых указано, что они происходят в начале боевого столкновения.

Передвижение. Юниты со свойством Mobile могут переместиться на соседнюю локацию.

Боевое столкновение. После того, как события сработали, а юниты переместились, начинается разворачиваться сражения. Первым разыгрывается битва на крайней правой локации; далее, порядок следует справа налево.

Внутри боевого столкновения, происходит следующий порядок действий юнитов: сначала, в боевое столкновение вступают юниты со свойством Ranged - ведения дальнего боя. Все игроки, имеющие на данной планете подобные юниты, в порядке инициативы, используют своих стрелков. Каждый юнит атакует один раз, после чего переходит в состояние "ожидает". После каждой атаки, возникает Окно Возможностей, в течение которого, игроки могут применить карты Action (также, в порядке инициативы).

После того, как все игроки с юнитами, имеющими свойство Ranged, сыграли, или пасовали, наступает ближний бой - Melee (все прочие юниты). Как и в случае с дальним боем, каждая атака завершается возникновением Окна Возможностей.

В ходе фазы Боя, присутствующий в локации командующий может изменить порядок инициативы: игроки, обладающие подобным преимуществом, имеют приоритет над теми, кто не имеет командующего в локации, и их инициативы определяется между ними отдельно, перед инициативой остальных.



Каждый раз, когда юнит получает урон, он может быть закрыт от определенного количества полученных единиц повреждений, при помощи использования карт

Карты, имеющие подобное свойство, и способные закрыть юнит от урона, отмечены специальной иконкой, или несколькими - в зависимости от того, какое количество повреждений они могут предотвратить.

На один источник урона, может быть использована только одна

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА



карта Щита. После использования, карта Щита убирается.

В случае, если количество единиц урона, нанесенных юниту, сравнивается, или же превышает, количество его хитов, - он убирается из игры. Вместо любой своей атаки, командующий может переместиться назад в командный пункт - в этом случае, данный игрок выходит из боя в данную фазу (но его войска могут продолжать получать урон).

Если на конец фазы боя, в определенной локации, присутствуют Готовые юниты, которым некого атаковать, данный игрок считается одержавшим победу в данной локации. После этого, он может использовать способность, указанную в описании локации. В случае, если это крайняя правая локация, - победивший игрок получает над ней контроль.



После того, как в игре не остается Готовых юнитов (или же, все игроки пасовали), фаза Боя завершается, и все юниты переводятся в состояние "Готов".

Игроки, в порядке инициативы, могут принять решение остаться в локации, или отступить на командный пункт.

5.4 ФАЗА ПЕРЕГРУППИРОВКИ

В начале данной фазы, наступает **Окно Возможностей**. После этого, каждый игрок поворачивает карты в состояние Готовности, берет по 2 карты, и 4 ресурса. Далее, мастер по тактическому столу может открыть одну из закрытых локаций.

После завершения фазы перегруппировки, начинается следующий раунд.

6. КОМАНДУЮЩИЙ И СОСТАВ КОЛОДЫ

Выбранная карта Командующего напрямую отражает присутствие высшего офицера каждой из сторон на поле боя. Проиграв первый раз, Командующий перемещается в Командный пункт в состоянии "ранен". В случае повторного поражения, командующий будет убит, и данный игрок проигрывает.



Выбор Командующего определяет 8 карт, которые должны присутствовать в колоде в обязательном порядке.

Принадлежность к обязательным картам отображается специальным жёлтым значком.

Максимальное количество карт одного типа в одной колоде - 4. Всего, должно быть не менее 50 карт, не считая карты командующего.