

WARHAMMER UNDERWORLDS BEASTGRAVE



ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

ВВЕДЕНИЕ

«Warhammer Underworlds» – это игра для двух или четырёх игроков, в которой каждый выбирает себе отряд удивительно детализированных миниатюр «Citadel Miniatures» и проходит вместе с ними через схватки с соперниками в завывающих недрах Звериной Могилы. Это игра стремительных битв, продуманных стратегий и хитрых уловок, и хотя втянуться в неё будет несложно, скоро вы поймёте, что многогранность и продуманность этой игры оценят даже бывалые и опытные игроки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре ваш отряд участвует в отчаянной борьбе, ведущейся во мраке Звериной Могилы. Ваш успех измеряется в очках славы, присуждаемых за выполнение целей и за победы над противниками. Тот, кто набирает наибольшее количество очков в конце игры, становится победителем!

СОДЕРЖАНИЕ

Этот базовый набор содержит всё необходимое для того, чтобы собрать новые миниатюры и сразу же пустить их в бой друг против друга.

Набор включает в себя:

- 5 бойцов Дикой Охоты Скита
- 6 бойцов Мародёров Грашрака
- Схему сборки
- Настоящий буклет «Обучение игре», знакомящий вас с основными особенностями игры
- Книгу правил, содержащую все необходимые для игры правила
- 11 двусторонних карт бойцов
- 2 двусторонних игровых доски
- 60 карт силы
- 42 карты целей
- 5 кубиков атаки, 3 кубика защиты и 3 кубика магии
- 2 жетона смертельных гексов
- 9 двусторонних жетонов элементов (объекты / смертельные гексы)
- 1 жетон разброса
- 30 двусторонних жетонов ранений / маркеров
- 46 двусторонних жетонов очков славы
- 15 двусторонних жетонов движения/нападения
- 15 жетонов стража
- 8 двусторонних жетонов активации

ДИКАЯ ОХОТА СКИТА

Миниатюры требуют сборки и окрашивания



Скит Охотник
(лидер)

Алтаэн,
Следопыт Курнотхи

Лайэн,
Малкин

Шеоч,
Следопыт Курнотхи

Картаэн,
Глашатай Охоты



Жетон очков славы
(нерастроченный/растроченный)



Жетон активации



Жетон смертельного гекса



Жетон движения/нападения



Жетон элемента
(Объект / смертельный гекс)



Маркер / жетон
ранения



Жетон
стража



Жетон разброса

КУБИК МАГИИ



Критический успех



Магический символ –
Связующее



Магический символ –
Фокусирующее

КУБИК АТАКИ



Критический успех



Символ атаки –
Разгром



Символ атаки –
Ярость



Символы поддержки



КУБИК ЗАЩИТЫ



Критический успех



Символ защиты –
Блок



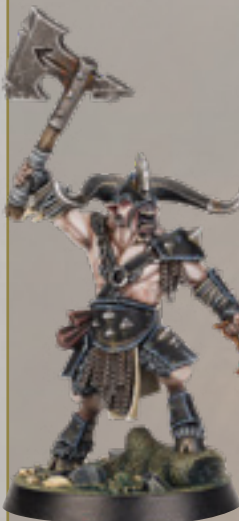
Символ защиты –
Уклонение



Символы поддержки



МАРОДЁРЫ ГРАШРАКА



Дракнар



Мургот Полуругий



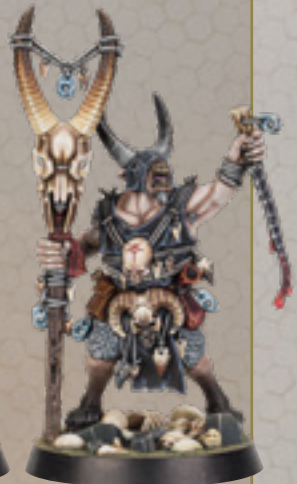
Гнарл



Кори «Плут»



Ушкор



Грашрак Проклятое
Копыто (лидер)

ПОСОБИЕ К ИГРЕ

4

Это пособие познакомит вас с игрой «Warhammer Underworlds» и быстро проведёт вас по основам движения, атаки, нападения и защиты ваших бойцов. Другие элементы игры: цели, очки славы, гамбиты и улучшения в этом обучающем материале рассматриваться не будут, а некоторые правила будут использованы в упрощённой форме. Однако при всём этом настоящее пособие отлично подготовит вас к полноценной игре!

Сначала соберите четырёх бойцов: Картаэна и Шеоча с одной стороны, и Дракнара и Мургота – с другой. Вам также понадобятся их карты бойцов. Затем вытащите все жетоны.

Как только вы это сделаете, соедините две игровые доски, как это изображено на схеме на задней обложке этой брошюры, и поместите бойцов в их стартовые гексы. Все, что вам теперь нужно – это противник, и вы готовы начать игру!

Отряды и бойцы

Каждый игрок в «Warhammer Underworlds» контролирует отряд бойцов, таких как, например, Дикая Охота Скита или Мародёры Грашпрака. Бойцы, составляющие каждый отряд, представлены не только миниатюрами; у каждого из них также есть карта бойца, как показано ниже, в которой отражены их показатели

(насколько они быстры, как велика их стойкость, насколько хорошо они бронированы или как хорошо уклоняются), атакующее действие (действия) и любые другие действия, которые они могут выполнять.

Каждая карта бойца также описывает его состояние вдохновения: если это состояние возникает во время игры, боец сразу же становится вдохновлённым. Когда это происходит, его карта бойца переворачивается, отображая его показатели и действия в состоянии вдохновения.

Боец из вашего отряда считается для вас дружественным бойцом. Боец из любого другого отряда – это вражеский боец.

Информация, указанная в карте бойца

- 1 - Изображение миниатюры вашего бойца
- 2 - Имя вашего бойца. Боец с символом жезла (☞) перед именем - это маг. У мага рядом с именем также указано число: оно обозначает уровень мага. Дополнительные термины, известные как ключевые слова (напр. **Охотник**), также могут располагаться здесь.
- 3 - Атакующее действие (или действия) вашего бойца с показателями дальности, кубиков и урона (см. напротив).
- 4 - Условие наступления состояния вдохновения вашего бойца. Когда условие выполняется, переверните карту. На обратной стороне карты нет условия наступления состояния вдохновения.
- 5 - Показатель движения вашего бойца
- 6 - Показатель защиты вашего бойца
- 7 - Показатель ранения вашего бойца
- 8 - Здесь можно найти дополнительные способности бойца. Либо же здесь вы найдёте текст, рассказывающий о бойце подробнее. Такой текст не имеет в игре никакого эффекта.
- 9 - Значок отряда вашего бойца



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра «Warhammer Underworlds» проводится в три раунда, каждый из которых состоит из фазы действия, в которую бойцы обоих игроков перемещаются и атакуют, и конечной фазы, в которую игроки готовятся к следующему раунду.




Фаза действия

В течение каждой фазы действия игроки выполняют четыре активации, которые они используют для выполнения ряда действий своих бойцов, таких как действие движения или атаки. Игроки делают это по очереди, поэтому сначала активацию выполняет один игрок, затем – другой, после этого первый игрок производит свою вторую активацию и так далее. Когда оба игрока выполнили все свои активации, фаза действия заканчивается, и начинается конечная фаза.


В этой вводной игре играющий за Дикую Охоту Скита выполнит первую активацию. Решите с вашим оппонентом, кто будет играть за этот отряд. Другой игрок будет управлять отрядом Мародёров Грашрака.

Активации

Чтобы совершить активацию, просто выберите одного из ваших бойцов для выполнения одного из следующих действий:

- Действие движения: перемещайте своего бойца в расположенный рядом гекс до количества раз, равного его показателю движения. Он не может переместиться на или пройти через занятые гексы, т.е. гексы, на которых находятся другие бойцы. После того, как боец совершит перемещение, дайте ему жетон движения (разместите его рядом с миниатюрой). 
- Атакующее действие (см. справа).
- Действие нападения: перемещайте своего бойца так, как будто он совершает действие движения, дайте ему жетон нападения, а затем выполните им атакующее действие. 
- Переход в режим «Страж». Если боец стоит на страже, он лучше отбивается от нападающих. Дайте ему жетон стража. Если такой боец совершает действие нападения, он больше не находится в режиме «Страж» (уберите его жетон). 

Боец, у которого есть жетон движения, не может выполнить дальнейшее действие движения или действие нападения. Боец, у которого есть жетон нападения, не может быть выбран снова во время текущего раунда при совершении активации.

В пылу битвы легко потерять счёт, сколько активаций вы уже совершили. Для отслеживания количества активаций используйте четыре жетона активации. Каждый раз, когда вы совершаете активацию, переворачивайте один из жетонов. Проверните их обратно в конце раунда. 



Атакующие действия

У каждого бойца есть по крайней мере одно атакующее действие, указанное на его карте бойца. Все атакующие действия сопровождаются следующей информацией.

- 1 - Название атакующего действия.
- 2 - Показатель дальности атакующего действия. Вы можете использовать атакующее действие против любого вражеского бойца в пределах этого количества гексов.
- 3 - Показатель кубиков атакующего действия. Определяет, сколько кубиков атаки вам нужно бросить при совершении атакующего действия, а также указывает символ, который должен выпасть в результате броска (7 или X), для того, чтобы результат броска считался успешным.
- 4 - Показатель урона. Определяет, сколько урона получит боец-цель, если действие атаки будет успешным.

Обратите внимание, что для некоторых атакующих действий приводится текст дополнительных правил, в котором может быть указано количество обычных способностей, таких как Рассекание. Игнорируйте такие правила в этой вводной игре.



Бой

6

Когда один из ваших бойцов совершает атакующее действие:

- Выберите цель, находящуюся в пределах дальности.
- Бросьте равное показателю кубиков атакующего действия число кубиков атаки (белые кубики с чёрными символами) и подсчитайте количество выпавших успехов (стр. 5).
- Ваш оппонент бросает равное показателю защиты бойца-цели число кубиков защиты (чёрные кубики с белыми символами) и подсчитывает количество выпавших успехов. Показатель защиты бойца-цели определяет, какой символ (♣ или ♠) должен выпасть в результате броска, чтобы бросок считался успешным. Если боец находится в режиме «Страж», то оба символа: ♠ и ♣ считаются успехом. Символ ⚡ обозначает критический успех, т.е. результат броска, который всегда является успехом (см. ниже).

- Если число выпавших у вас успехов меньше, чем у противника, или вам не выпал ни один успех, атакующее действие считается проваленным и не имеет никакого эффекта.

- Если число выпавших у вас успехов равно числу таковых у противника (и выпал хотя бы один успех), атакующее действие считается проваленным, но ваш боец может отбросить цель назад: если вы хотите это сделать, оттолкните этого бойца на один гекс так, чтобы он отделился от вашего бойца.

- Если число выпавших у вас успехов броска больше, чем у противника, то действие атаки считается успешным, и цель получает урон. Возьмите равное показателю урона атакующего действия количество жетонов ранений и поместите их на карту бойца-цели. По вашему желанию ваш боец затем может отбросить бойца-цель назад, как описано выше.



Не давайте своему бойцу жетон при совершении атакующего действия: по вашему желанию боец может выполнить более одного атакующего действия в том же раунде.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ

Помимо подсчётов количества успехов, обратите внимание на критические успехи (символы ⚡), которые могут кардинально менять исход сражения, когда один атакующий может вывести из строя великого героя, или же окружённый боец – блокировать каждый удар!

Если у атакующего бойца выпало больше ⚡, чем у бойца-цели, тогда атакующее действие считается успешным вне зависимости от количества успехов, выпавших у другого игрока.

Если у бойца-цели выпало больше ⚡, чем у атакующего бойца, тогда атакующее действие считается проваленным, и цель не может быть отброшена назад.

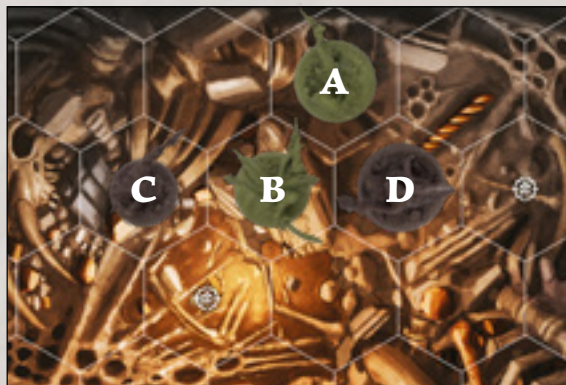
Если у обоих игроков выпало одинаковое количество ⚡, то успех или провал атакующего действия будет зависеть от общего числа выпавших успехов (включая критические успехи), как описано выше.

Поддержка

Если у вас больше бойцов, участвующих в бою, чем у вашего противника, у ваших бойцов есть следующие преимущества:

- Атакующий боец получает поддержку от каждого дружественного бойца, расположенного рядом с целью.
- Боец-цель получает поддержку от каждого дружественного бойца, расположенного рядом с атакующим бойцом.

Боец, обладающий большей поддержкой, имеет больше шансов на успех своего действия, будь то атакующее действие или действие защиты. Если у одного из бойцов на одного бойца поддержки больше, чем у противника, результаты бросков ♣ считаются успехами.



По этой схеме, если Картаэн (А) атакует Дракнара (D), то Шеоч (В) будет поддерживать атаку, а Мургот (С) не будет находиться в подходящей позиции, чтобы поддержать Дракнара, так как он не расположен рядом с Картаэном. В результате у Картаэна окажется на одного бойца поддержки больше, чем у его цели, и потому результаты бросков ♣ будут считаться успехами. С другой стороны, если Шеоч атакует Дракнара, Картаэн будет поддерживать атаку, но Мургот будет поддерживать Дракнара. Число бойцов поддержки у игроков сравняется, и потому никому из бойцов результаты бросков ♣ не будут засчитаны как успехи.

Выведение из игры

Как только число жетонов ранений бойца на его карте бойца сравняется или будет больше, чем значение показателя ранений, этот боец будет выведен из игры. Уберите его и его жетоны с поля битвы.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

В конечной фазе уберите все жетоны движения, нападения и стража с поля битвы. Затем начинается следующий раунд, и у отряда Дикой Охоты Скита снова будет право на первую активацию.

ПОБЕДА

Продолжайте разыгрывать раунды, пока оба бойца одного из игроков не будут выведены из игры. На этом наше пособие заканчивается, и игрок, выведший всех бойцов противника из игры, побеждает!

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Если вы чувствуете, что вам ещё нужно освоиться, вы можете сыграть в эту вводную игру ещё раз. Возможно, вам с противником стоит поменяться сторонами, чтобы получить опыт игры другим отрядом. Если же вы чувствуете, что готовы, переходите к Книге правил, которая более подробно опишет приведённые здесь правила, познакомит вас с картами силы и картами целей, а также поможет собрать свой отряд и определить стратегию. Звериная Могила ждёт вас!

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

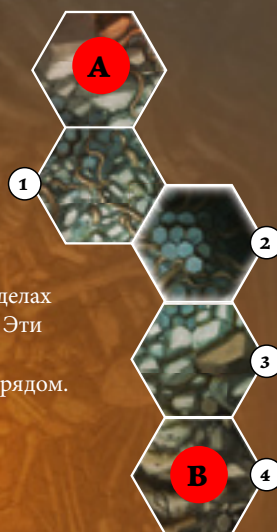
На этих схемах показано, что означают правила, относящиеся к расстояниям.



В находится в пределах двух гексов от А.



В находится в пределах одного гекса от А. Эти гексы считаются расположенными рядом.



В находится в пределах четырёх гексов от А.



ПОЛЕ БИТВЫ

8

Для вводной игры вы должны собрать поле битвы, как показано здесь. Поле битвы состоит из двух игровых досок, расположенных рядом друг с другом. Оно разделено на гексы, которые используются для определения положения бойцов и расстояния между ними. Всё, что находится на поле битвы, должно быть помещено в полные гексы (но не в один из неполных гексов с краю игровой доски, если только этот гекс не завершается на другой игровой доске). Неполные гексы, отмеченные на этой схеме красными кругами, не используются в игре: на них не могут перемещаться бойцы, в них ничего нельзя размещать, и так далее.

