

СТРУКТУРА ХОДА И ФАЗЫ (стр. 38-40)

Игра = несколько **раундов**; раунд = по одному **ходу** на игрока. В ходу один игрок **Active**, остальные **Reactive**; когда активный игрок закончил, роли меняются. Активный игрок всегда один.

Активный игрок проходит 4 фазы:

- i. **Strategic Phase** — модели активного игрока могут объявлять применимые Abilities, Items, Stratagems (стратагемы Leader — **только** здесь).
- ii. **Upkeep Phase** — **все** игроки выдают каждой подходящей модели AP, равные её **Stamina**.
- iii. **Tactical Phase** — серия Activation Sequences (ниже). Заканчивается, когда у активного игрока не осталось подходящих моделей или по его желанию.
- iv. **End Phase** — разрешаются применимые эффекты; **оба** игрока сбрасывают неистраченные AP.

Активировать все модели не обязательно; порядок любой, и можно переключиться на другую модель до того, как первая потратила все AP.

ACTIVATION SEQUENCE — 5 ШАГОВ (стр. 41-44)

- 1) **Activation Step**. Активный игрок тратит 1 AP модели и активирует её (срабатывают эффекты «при активации»).
- 2) **Movement Step**. Объявите Normal или Special Movement + все относящиеся к нему навыки (Dash, Climbing, Leap, Flight, Flicker...). Модель может войти в **Crouched** или отменить его в начале либо в конце. Затем движение; путь нужно показать.
- 3) **Reaction Step**. Реактивный игрок объявляет реагирующие модели и Действие каждой — см. блок **РЕАКЦИИ** ниже.
- 4) **Action Step**. Активированная модель объявляет Normal или Special Action; для Attack — цели и средства.
- 5) **Resolution Step**. Модификаторы → все броски (вкл. Confrontation, стр. 28) → Hits дают Damage Rolls; цели могут бросать T/AG и т.п. для предотвращения. Урон, эффекты и способности применяются **одновременно**; состояния/Wounds/результаты навыков — последними. Если два эффекта не могут быть одновременными, порядок выбирает **активный игрок**.

РЕАКЦИИ (стр. 42)

- Цена: 1 AP за модель; на одну активацию могут реагировать несколько моделей — Действие объявляется для каждой. Цель Reaction — **только активированная модель**.
- Нужен **LoS** на активированную модель в любой точке её движения; если она прошла внутри вашей **Awareness**, можно реагировать **Dodge** и без **LoS**.

Что может объявить реагирующая модель (только Normal Actions; Special Actions и Special Movement — никогда):

Attack — объявить тип и средства (Ranged/Melee, навыки, предметы, Combat Arts); STK реагирующего = 1. Ranged: указать точную видимую точку на пути движения цели.

Dodge — единственная Reaction, доступная без **LoS** (если цель в Awareness).

Assist — на себя или других союзников (напр., защитные заклинания).

Perceive — против жетона (напр., Shrouded) активированной модели в Awareness; при **LoS** конвертируется в Attack против Shrouded/Flying (см. ниже).

Nothing — ничего не делать (в т.ч. вынужденно, напр. при Panicked).

Если модель Engaged — только Melee Attack / Assist (на себя) / Dodge.

Attack of Opportunity: реагировать можно посреди движения — в точке, где враг (предположительно) входит в ваш Melee Reach; затем замер. Вне Reach → без эффекта, и после AoO (даже неудачной) модель больше не реагирует в этой Sequence. Ranged AoO по идущему на вас — законна; если он затем объявит Melee Attack, будет Confrontation. Модификаторы — как обычно.

Против Shrouded/Flying атакующего: реагировавший Dodge или Perceive с **LoS** может превратить их в Attack сразу после Action Step врага.

ДВИЖЕНИЕ (стр. 20, 51-52)

Normal:

Idle — стоять; можно повернуться (меняет LoS). Обязателен перед Special Action.

Walk — движение до SPD.

Special (если объявлено, в Action Step — только Nothing):

Climb — SPD пополам (вверх); преодолевает вертикальные поверхности выше Hitbox. Любое Действие кроме Nothing на стене → падение (Fall Damage). Можно закончить движение на стене.

Jump — дистанция до ½ SPD, по прямой/диагонали/параболе. Не хватило, но верх Hitbox достал до края → подтянуться на край; иначе вертикальное падение в конце ½ SPD (проверить Fall Damage).

Run — движение до 2x SPD.

Общее: путь объявляется заранее; 360° LoS в движении; сквозь союзников можно, сквозь врагов нельзя; Base Contact с врагом **заканчивает** движение; нельзя закончить с пересечением Hitbox; препятствия ≤ своего Hitbox — бесплатно; лестницы/поверхности уже подставки — **двойная** цена.

NORMAL ACTIONS (стр. 53-58)

Обычные Действия. Их можно объявлять **и при активации, и как Reaction** — в отличие от Special Actions, которые требуют сначала объявить Idle и не бывают Reaction. Всего их восемь:

Assist — цель: себя или союзников (нужен LoS), объявленными навыками/предметами/заклинаниями поддержки; STK>1 можно разделить между столькими целями.

Attack — см. блок ниже.

Death Blow — в Base Contact с **Incapacitated** врагом: он становится Dead автоматически, без броска.

Dodge — бросок AG (1 куб); успех игнорирует некритические Hits. Не было LoS ни в одной точке движения врага → бросок с **половинной AG**. Даже при провале, в конце Resolution: движение до ½ SPD (вверх окр.) в любую сторону и/или вход в Crouched / его отмена. Engaged-модель может **выйти из боя** за пределы Reach (даже при провале). Несколько атакующих → отдельный бросок AG против каждого. Можно упасть с края (Fall Damage).

Interact — в Base Contact с объектом Quest; бросок атрибута, указанного в Quest.

Nothing — ничего не делать (обязательно после Special Movement).

Perceive — бросок INT против жетона (Shrouded, Intrigue...) в Awareness (LoS, если не сказано иное); успех раскрывает его.

Trade — обмен любым числом **приобретённых** (не базовых) предметов с союзником в Base Contact.

SPECIAL ACTIONS (стр. 59-60) — сначала объявить IDLE; не как Reaction

Issue a Duel — только члены изначальной партии. Если вызов принят, AP обоих чемпионов сбрасываются до Stamina; остальные не действуют; вмешательство = автопоражение. Конец дуэли (и игры), когда один Incapacitated/Dead; победитель +6 VP, ничья 3/3.

Ritual — сотворить Conjuraction-заклинание без броска (оплатить Mana; призыв в Base Contact) или заклинания, доступные только через Ritual.

Uncover — бросок половинного INT: снять **Hidden** со всех вражеских моделей/предметов в Awareness.

ATTACK (стр. 53-57)

Объявить навык(и) + один Combat Art + **1 предмет или 1 заклинание**. Успех: бросок ≤ модифицированного атрибута (и выше броска врага при Confrontation).

Атрибут: Melee-предмет — OFF (актив) / DEF (реактив); Ranged-предмет — ACC; заклинание — INT (если не сказано иное). Unarmed и Shield Bash доступны всегда (Unkeen; PW T / T или AG-3; Shield Bash: Knockback 1).

Strike: кубов = модифицированный STK. У реагирующей модели STK = 1. Активный STK>1 можно разделить между столькими целями; Confrontation — отдельно по каждой цели за каждый

Strike.

Реактивная Ranged Attack: также указать точную видимую точку на пути движения, где цель будет обстреляна.

Урон: бросок $\leq$ PW – ARM $\rightarrow$ 1 Wound (пример на стр. 44).

COVER — ПРОТИВ RANGED ATTACKS (стр. 55-56)

Light Cover — атакующему –2	Heavy Cover — атакующему –4
Объект меньше/тоньше модели; состояние Crouched ; на возвышении, частично скрыт перспективой.	Объект выше и шире модели; сплошная стена на возвышении.

Нужно быть в пределах 1" от декорации выше подставки, хотя бы частично скрывающей Hitbox от LoS атакующего. Если модель в какой-то точке движения вне этого 1", в этот момент её можно обстрелять. Targetless (например, AoE в землю) игнорирует модификатор Cover. Что считать тяжёлым/лёгким укрытием — договоритесь до игры.

(RANGED) FRIENDLY FIRE (стр. 57)

Ranged Attack без AoE по врагу в Base Contact с вашим союзником: суммирующийся –4 за каждого такого союзника; результат 17-20 попадает в одного из этих союзников (при нескольких выбирает противник).

ENGAGED (стр. 54-55)

Вы Engaged, если в конце Resolution Step или фазы находитесь в Melee Reach + LoS врага. Пока Engaged: движение только **Idle** или **Walk прямо к** связавшему; Действия только **Melee Attack / Assist (на себя) / Dodge**. Кончается выходом из Reach, дизенгейджем через Dodge или переводом связавшего в Incapacitated / Petrified / Crouched / Dead. Авто-LoS на всех связавших, но реагировать вне Awareness нельзя.

FALL DAMAGE (стр. 29)

Падение дальше ½ SPD (по вертикали): бросок AG за каждый интервал падения в ½ SPD; каждый провал = 1 Wound. (SPD 6 $\rightarrow$ бросок за каждые 3"; падение 5" = 1 бросок, 7" = 2.)

БРОСКИ И МОДИФИКАТОРЫ (стр. 17-18)

Все броски — **D20**. Успех: результат $\leq$ **модифицированного атрибута**. Attack Roll — по кубу за каждый STK; каждый успех = Hit. Damage Roll — куб за каждый Hit; успех при результате $\leq$ PW – ARM $\rightarrow$ 1 Wound (–1 HP).

Модификаторы суммируются; применяются после объявления, до бросков. Атрибут упал до 0 $\rightarrow$ **автопровал** (кроме Damage Rolls); ниже 0 не бывает. Атрибут выше 20 $\rightarrow$ результат 2 тоже Critical Hit.

Половинение/удвоение — **после** плоских модификаторов, округление вверх после каждого; половинение + удвоение взаимно отменяются.

Reroll (даётся способностями) полностью заменяет прежний результат. STK не может быть модифицирован ниже 1; можно бросить меньше кубов, чем STK. Получив Hit, модель может повернуться и сменить LoS.

CRITICAL HIT (стр. 27)

Результат 1 при атаке = Critical Hit: ARM цели становится 0 для этого Hit, и он **бьёт все** Confrontation-броски противника. Если криты выпали обеим сторонам — Hit получают **обе**, со всеми эффектами.

CONFRONTATION (стр. 28)

Возникает **только** когда противостоящие модели объявили Attack друг против друга. Броски одновременные.

Успешный Confrontation-бросок: результат $\leq$ своего модифицированного атрибута **и выше** успешных бросков врага. Каждый успешный бросок отменяет все броски врага с равным или меньшим результатом. Победитель — тот, у кого остался хотя бы один успешный бросок; **только он** наносит Hits.

Rerolls после всех бросков: сначала решает **реактивный** игрок, затем активный.

Пример: у В атрибут 12, бросок 8; у А атрибут 13, броски 6 и 11. Восьмёрка В отменяет 6 у А, но 11 у А выше 8 и в пределах

атрибута $\rightarrow$ А побеждает, В получает 1 Hit, атака В отменена.

LINE OF SIGHT И AWARENESS (стр. 20-22)

LoS — непрерывная прямая от Hitbox до Hitbox. Если не сказано иное, проводится только из **Front arc** (Hitbox делится на Front/Back по 180°). Перекрывается моделями (даже своими!) и декорациями. В движении — 360°; на себя LoS есть всегда; проверять можно в любой момент.

Awareness — зона вокруг модели радиусом в дюймах, равным **AG**, от края подставки. Модель внутри, если её Hitbox касается зоны или находится в ней.

СОСТОЯНИЯ — КРАТКО (стр. 61-64)

Bleeding — бросок Т в каждую свою Strategic Phase; провал = 1 Wound.

Blinded — нет LoS (кроме себя); только Assist / Dodge / Nothing.

Confused — OFF, DEF, ACC, INT, AG, М пополам.

Crippled — SPD и AG пополам.

Crouched — Hitbox = подставка; SPD и ARM пополам; STK атаки = 1; не связывает боем; движение только Walk/Idle; отмена в свой Movement Step или через Dodge.

Dead — фактически вне игры; без AP и способностей; не мешает, но заканчивать движение на ней нельзя.

Engaged — см. блок Engaged.

Fatigued — AP не восстанавливаются в Upkeep; до своей следующей Strategic Phase.

Flying — 2x SPD; melee STK 1; движется над всем; без Cover; взаимный LoS со всеми; не связывает боем; в melee — только с летающими.

Immobilized — без Movement / Special Movement / Special Action; снимается успешным Dodge (AG или Т).

Incapacitated — HP 0; авто-Crouched, без AP/способностей; ещё Wound = Dead; снимается восстановлением 1 HP.

Panicked — бросок М при каждой активации/Reaction; провал (актив) = полный Run к ближайшему открытому краю (за край = потеря); провал (реактив) = только Dodge к краю или Nothing.

Poisoned — бросок Т с –6 в каждую свою Strategic Phase; провал = 1 Wound.

Shrouded — на поле — жетон; целиться можно только Perceive; атака раскрывает, но даёт Surprise Attack; личность — скрытая информация.

Slowed — SPD пополам.

Weakened — Т пополам; –1 Stamina.