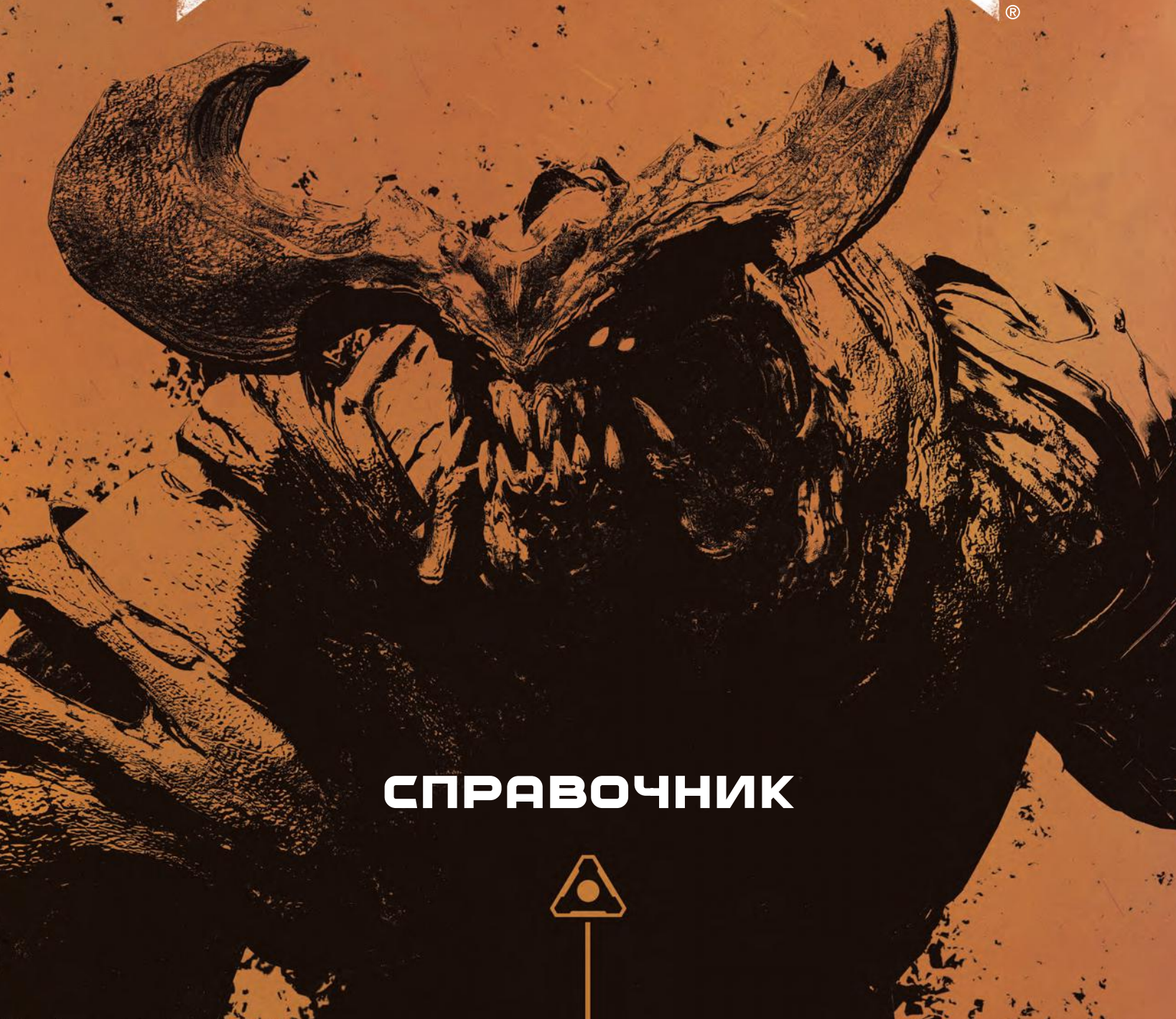


DOOM

®



СПРАВОЧНИК



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Этот справочник не научит вас правилам DOOM. Сначала вам нужно прочитать буклет «Правила игры». Справочник понадобится вам, чтобы находить ответы на вопросы, которые будут возникать в процессе игры.

ОБЗОР

Этот буклет освещает все правила игры. Для удобства в нём присутствует оглавление, где все ключевые термины расположены в алфавитном порядке. Также в конце буклета вы найдёте детальные примеры того, как осуществляется движение и как определяется поле зрения.

СПРАВОЧНИК..... СТР. 2–20

Детальные правила, отсортированные в алфавитном порядке.

ПРИМЕРЫ ДВИЖЕНИЯ СТР. 21

Иллюстрированные примеры движения, а также примеры поворотов маленьких и больших фигурок.

ПРИМЕРЫ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ И УКРЫТИЯ СТР. 22

Иллюстрированные примеры определения поля зрения и укрытия.

ОГЛАВЛЕНИЕ..... СТР. 23

Алфавитный перечень всех глав справочника с указанием страниц.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — фундаментальные принципы, которые определяют приоритетность игровых правил:

- Справочник — наиболее полный и точный свод правил. Если текст в нём противоречит тексту буклета «Правила игры», то текст справочника считается приоритетным.
- Если текст карты противоречит тексту любого из буклетов, то текст карты считается приоритетным.
- Если в тексте карты используются слова «нельзя» или «не может», то это нельзя изменить.
- Если в тексте карты используется слово «должен», то этот эффект обязателен к применению; слово «может» делает эффект необязательным.

СПРАВОЧНИК

Это детальное описание всех игровых аспектов. Если вы не можете отыскать интересующий вас термин, воспользуйтесь оглавлением на стр. 23.

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНА

Во время активации демон может совершить одну атаку и может потратить любое количество полученных очков движения.

- Когда демон активируется, он немедленно получает столько очков движения, каково значение скорости на карте этого демона.
- Демон может тратить полученные очки движения в любой момент своей активации. Все очки движения, не потраченные до конца активации, сгорают.
- Чтобы активировать тип демонов, захватчик должен повернуть соответствующую карту демонов. Этот тип демонов не может быть активирован снова, пока карта демонов не будет восстановлена.
- Демоны активируются строго по очереди.

См. также: атака, карты действий, очки движения, фаза активации.

АКТИВАЦИЯ ПЕХОТИНЦА

Когда пехотинец активируется, он восстанавливает свою карту класса, если она была повернута. Затем он может сыграть одно основное действие и сколько угодно бонусных действий. Большинство основных и бонусных действий разыгрываются при помощи карт действий, которые позволяют совершать атаку и получать очки движения. После того как пехотинец закончил свои действия, он собирает карты из своей колоды действий до предела руки.

- Пехотинец может разыгрывать основное действие и бонусные действия в любом порядке по своему выбору.
- Пехотинец может тратить полученные очки движения в любой момент своей активации, однако все очки движения, не потраченные к концу активации, сгорают.
- Если пехотинец убит и не находится на поле, то в начале своей активации он возрождается.

См. также: атака, возрождение, карты действий, очки движения, фаза активации.

АПТЕЧКА

См. «Предметы».

АРГЕНТ-ЭНЕРГИЯ

Захватчик может тратить аргент-энергию, чтобы активировать свойства, перед которыми изображён символ аргент-энергии (⚡). Аргент-энергия представлена жетонами аргент-энергии. Их можно класть на карты демонов и карту вторжения.



- В фазе статуса, после взятия карт, захватчик может сбросить с руки от 1 до 3 карт событий, чтобы получить единицу аргент-энергии за каждую сброшенную карту.
- Когда захватчик получает аргент-энергию, он берёт из запаса жетон аргент-энергии и кладёт его либо на свою карту вторжения, либо на лежащую лицевой стороной вверх карту демона.
 - На карте вторжения и карте демона может лежать сколько угодно жетонов аргент-энергии.
- Чтобы разыграть свойство карты демона, на которой присутствует один или несколько символов аргент-энергии (⚡), захватчик должен сбросить с этой карты столько жетонов аргент-энергии, сколько символов (⚡) изображено перед описанием этого свойства.
- В составе многих групп вторжения присутствуют символ аргент-энергии (⚡) и число перед ним. Когда захватчик призывает одну из таких групп, он получает соответствующее количество жетонов аргент-энергии. Эти жетоны он должен разложить на карты демонов, входящие в состав этой группы вторжения.
- Призвав группу вторжения, захватчик может переместить с карты вторжения на карты демонов этой группы любое количество жетонов аргент-энергии. Все жетоны аргент-энергии, которые остались на карте вторжения, сбрасываются.
- Если карта демона, на которой лежат жетоны аргент-энергии, переворачивается лицевой стороной вниз, то все эти жетоны аргент-энергии сбрасываются.
- Жетоны аргент-энергии нельзя положить на карту демона, которая лежит лицевой стороной вниз.

См. также: карты вторжения, карты событий, призыв демонов.

АТАКА

Пехотинцы и демоны совершают атаки, чтобы нанести друг другу урон. Пехотинец или демон, совершающий атаки, называется атакующим. Пехотинец или демон, которого атакуют, называется защищающимся. Для совершения атаки пройдите следующие этапы:

1. **Объявить защищающегося:** атакующий объявляет, какую фигурку он атакует. Эта фигурка становится защищающейся.
 - Защищающийся должен находиться в пределах дальности атаки и в поле зрения атакующего.
 - Защищающийся должен быть вражеской фигуркой.
 2. **Бросить кубики:** атакующий бросает кубики.
 - Если атакует пехотинец, то количество и цвет кубиков, которые он бросает, указаны в ячейке атаки его карты действия. Если атака происходит при помощи свойства на карте класса или карте зверского убийства, то количество и цвет кубиков указаны в описании этого свойства.
 - Если атакует демон, то количество и цвет кубиков, которые он бросает, указаны в ячейке атаки соответствующей карты демона.
 3. **Раскрыть защиту:** защищающийся раскрывает карту в свою защиту. Это его карта защиты.
 - Если защищается пехотинец, он раскрывает карту защиты с верха своей колоды действий. Если защищается демон, он раскрывает верхнюю карту с верха колоды событий.
 - Если защищающийся находится в укрытии, то после раскрытия карты защиты он может сбросить эту карту, проигнорировав её, и раскрыть следующую карту в свою защиту.
 - Если защищающийся не может раскрыть карту защиты, потому что его колода опустела, он перемешивает сброс и создаёт новую колоду. Затем он раскрывает карту из этой колоды.
 - Если колода опустела, а сброшенных карт при этом нет, то защищающийся не может раскрыть карту защиты.
 4. **Применить эффекты «когда вы защищаетесь»:** защищающийся может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы защищаетесь».
 5. **Применить эффекты «когда вы атакуете»:** атакующий может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы атакуете».
 6. **Получить урон:** оба игрока определяют результат атаки. Затем раскрытые карты сбрасываются.
 - Из количества символов урона (☠), выпавших на кубиках, вычитается количество символов щитов (♥), указанное на раскрытой карте. За каждый оставшийся символ урона защищающийся получает один урон.
 - Если защищающийся раскрыл символ уклонения (☹), то весь урон отменяется.
- Нельзя совершить атаку во время другой атаки.
- См. также:** дальность, карты действий, основное действие, поле зрения, урон, фаза активации.

АТАКУЮЩИЙ

Атакующий — термин, обозначающий находящуюся на поле фигурку, которая совершает атаку, и игрока, который контролирует эту фигурку.

См. также: атака, поле зрения.

АТРИБУТЫ

Тип оружия, который указан на каждой карте действия ниже названия карты, называется атрибутом. У атрибута нет игрового эффекта.

- Некоторые игровые эффекты могут ссылаться на атрибуты. Если эффект ссылается на общий атрибут, например «винтовка», то он относится к любой карте с атрибутом «винтовка»: «Плазменной винтовке», «Штурмовой винтовке» и т. д.

См. также: карты действий.

БОЛЬШИЕ ФИГУРКИ

Большие фигурки занимают две или больше клеток поля.

- Манкубус, барон ада и кибердемон — это большие фигурки.
- Большие фигурки не могут двигаться диагонально; они могут двигаться только ортогонально.
 - После движения большой фигурки каждая секция её подставки должна занимать клетку, соседнюю с той, которую она занимала до движения (см. пример движения большой фигурки на стр. 21).
- Большие фигурки, которые занимают 2 или 6 клеток, могут потратить 1 очко движения, чтобы повернуться на 90 градусов. Повернувшись таким образом фигурка должна занимать как минимум половину тех клеток, которые она занимала до поворота.
- При движении и призыве большие фигурки игнорируют эффекты ландшафта.

- При движении больших фигурок клетки, у которых имеются общие границы и углы с перекрывающим или непроходимым ландшафтом, считаются соседними.
- Большие фигурки могут как ступать, так и заканчивать движение на клетках с перекрывающим или непроходимым ландшафтом.
- Большие фигурки могут передвигаться на клетки с труднопроходимым ландшафтом, не тратя дополнительные очки движения.
- Большие фигурки могут передвигаться на клетки с вражескими фигурками, не тратя дополнительные очки движения.
- Большая фигурка может закончить движение на клетке или клетках, занятых маленькими фигурками. В таком случае маленькие фигурки вытесняются.
 - Каждая вытесненная фигурка помещается на ближайшую незанятую клетку.
 - Ближайшая клетка определяется наименьшим расстоянием в клетках от текущей клетки до незанятой, считая только те клетки, через которые может двигаться фигурка по обычным правилам движения.
 - Если ближайших незанятых клеток несколько, то владелец фигурки сам выбирает, на какую из них он поместит фигурку.
 - Если большая фигурка заканчивает движение на клетках, занимаемых несколькими маленькими фигурками, то сначала ближайшие незанятые клетки занимают демоны, а затем пехотинцы (в порядке, который они сами определят).
- Если во время призыва большая фигурка не может быть помещена на портал или по соседству с ним (из-за наличия там других фигурок), она не вытесняет эти фигурки. Вместо этого захватчик должен поместить большую фигурку максимально близко к portalу, насколько это возможно без вытеснения других фигурок.
- Большая фигурка не может закончить своё движение на клетке, занимаемой другой большой фигуркой.
- Большая фигурка не может укрываться. Когда большая фигурка защищается, правила укрытия игнорируются.
- Если клетка, которую занимает большая фигурка, полностью окружена перекрывающим ландшафтом, фигурки могут проводить до этой клетки линию поля зрения и отсчитывать до неё дальность.

См. также: активация демона, захватчик, фигурка.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В ходе своей активации пехотинец может разыграть сколько угодно бонусных действий.

- Карты бонусных действий определяются по символу бонусного действия (D).
- Чтобы сыграть с руки карту бонусного действия, пехотинец должен положить её в свою игровую зону лицевой стороной вверх.



- Если на карте бонусного действия есть значение скорости, пехотинец получает соответствующее количество очков движения.
 - Он может потратить эти очки движения в любой момент своей активации; он не обязан тратить все очки движения сразу.
- Если на карте бонусного действия в левом нижнем углу есть ячейка атаки, то пехотинец может совершить эту атаку.
- На многих картах бонусных действий есть свойства, которые модифицируют атаки или дают пехотинцам уникальные игровые эффекты. Пехотинцы могут применить эти свойства с бонусных карт действий, следуя написанным инструкциям.
- Если перед свойством есть символ бонусного действия (D:), то оно может быть использовано в любой момент из тех, когда пехотинец может сыграть карту бонусного действия.
- Пехотинец может сыграть одно или несколько бонусных действий, даже если в ходе своей активации он не разыграл основное действие.
- Основные и бонусные действия различны. Если правило или игровой эффект ссылаются на основное действие, то это не касается бонусного действия; если правила или игровой эффект ссылаются на бонусное действие, то это не касается основного действия.

См. также: активация пехотинца, атака, карты действий, основное действие, очки движения, свойства.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

В начале своей активации пехотинец, который не находится на поле из-за того, что был убит, возрождается.

- Когда пехотинец возрождается, он ставит свою фигурку на клетку с любым телепортом на свой выбор.
- Если пехотинец возрождается на клетке, занятой фигуркой демона, этот демон убит, даже если это большая фигурка.
- Если пехотинец возрождается на клетке, занятой другим пехотинцем, возродившийся пехотинец передвигается на ближайшую свободную к телепорту клетку.
 - Обычно ближайшая свободная клетка является соседней с той, где должен был возродиться пехотинец.
 - Ближайшая клетка определяется расстоянием в клетках от телепорта до незанятой клетки, считая только те клетки, по которым фигурка может передвигаться по обычным правилам движения.

См. также: пехотинец, соседняя клетка, телепортеры, телефраг, убийство.

ВОССТАНОВЛЕННАЯ КАРТА

См. «Повёрнутая карта».

ВРАЖЕСКИЕ ФИГУРКИ

Вражеская фигурка — это фигурка, которую контролирует соперник.

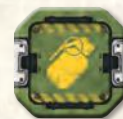
- Пехотинец — враг для демонов, а демон — враг для пехотинцев.
- Фигурка должна потратить одно дополнительное очко движения, чтобы ступить на клетку с вражеской фигуркой.
- Фигурка может атаковать только вражескую фигурку.

См. также: движение, фигурка.

ГРАНАТЫ

Существует 3 типа гранат: осколочная граната, граната-вампир и граната-ловушка.

- Каждая граната представлена оружейным набором, состоящим из одной карты, и соответствующим жетоном оружия.
- Когда пехотинец добавляет оружейный набор гранаты к своим картам действий, он кладёт жетон этой гранаты в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Когда пехотинец использует карту действия гранаты, он кладёт соответствующий жетон оружия на поле лицевой стороной вниз. Этот жетон не считается жетоном оружия.
 - Когда жетон гранаты сработал (согласно тексту карты), пехотинец возвращает жетон этой гранаты в свою игровую зону лицевой стороной вверх.
- У пехотинца не может быть несколько копий одной и той же гранаты.



Лицо



Оборот

См. также: жетон оружия, карты действий, оружейный набор.

ГРУППА ВТОРЖЕНИЯ

Группа вторжения — это перечень, состоящий из одного или нескольких типов демонов, которых захватчик может призвать во время миссии.

- На каждой карте вторжения перечислены шесть групп вторжения, по две на портал каждого цвета.
- Группа вторжения состоит из одного или нескольких типов демонов. Каждому типу соответствует число, показывающее, сколько фигурок этого типа захватчик может призвать.
- У многих групп вторжения присутствует символ аргент-энергии (A) и число перед ним. Когда захватчик призывает одну из таких групп, он получает соответствующее количество жетонов аргент-энергии. Эти жетоны он должен разложить на карты демонов, входящие в состав этой группы вторжения.

См. также: жетон портала, захватчик, призыв демонов.

ДАЛЬНОСТЬ

Дальность — это максимальное расстояние, на которое может быть совершена атака. Для совершения атаки защищающийся должен находиться в пределах дальности атакующего.

- На каждой карте демона и каждой карте действия с ячейкой атаки указано значение дальности. Оно означает максимальное количество клеток, на котором может стоять защищающаяся фигурка от атакующей, чтобы атакующая фигурка могла совершить атаку.
- Отсчёт дальности начинается от клетки, соседней с атакующей фигуркой, и продолжается подсчётом соседних клеток вплоть до клетки с защищающейся фигуркой (включительно).
 - Дальность — это наименьшее количество клеток между атакующей фигуркой и защищающейся фигуркой.
 - Атака может быть совершена, если дальность не превышает дальность атаки.
 - Клетки, у которых есть общие границы или углы с клетками непроходимого ландшафта, при расчёте дальности **считаются** соседними.

См. также: атака, карты действий, карты демонов, непроходимый ландшафт, поле, соседняя клетка, фигурка, ячейка атаки.

ДВЕРИ

Двери — это вертикально стоящие жетоны, которые выставляются во время подготовки к игре.

- Если на соседней с дверью клетке стоит пехотинец или демон, он может открыть эту дверь, потратив одно очко движения.
 - Если границу клетки занимает дверь, то фигурка, стоящая на этой клетке, находится по соседству с дверью.
- Когда дверь открывается, жетон этой двери убирается с поля.
- Открытую дверь нельзя закрыть.
- Закрытая дверь считается стеной: перекрывает поле зрения, фигурки не могут двигаться сквозь неё.

См. также: очки движения, поле, стена.

ДВИЖЕНИЕ

Для того чтобы передвигаться по карте, фигурки во время своей активации тратят очки движения.

- Фигурка может потратить одно очко движения, чтобы передвинуться на соседнюю клетку.
- Фигурка должна потратить одно дополнительное очко движения, чтобы передвинуться на клетку с труднопроходимым ландшафтом.

- Если фигурка оттуда ступает на другую клетку с труднопроходимым ландшафтом, то снова должна потратить дополнительное очко движения. Если же фигурка выходит оттуда на обычную клетку, то дополнительное очко движения не тратится.

- Фигурка не может передвигаться через границу, которая является непроходимым ландшафтом, перекрывающим ландшафт, стеной или дверью.
- Фигурка не может передвинуться по диагонали, если не существует ортогонально расположенной клетки, которая является соседней для обеих клеток: той, на которой стоит фигурка, и той, на которую передвигается.
- Фигурка может передвинуться на клетку с другой фигуркой.
 - Фигурка должна потратить 1 дополнительное очко движения, если эта клетка занята вражеской фигуркой.
 - Маленькая фигурка не может закончить движение на клетке с другой фигуркой.
- Если пехотинец передвигается на клетку с шатающейся вражеской фигуркой, то он совершает зверское убийство.
- Большие фигурки двигаются по особым правилам (см. «Большие фигурки» на стр. 4).
- Движение через телепорты осуществляется по особым правилам (см. «Телепорты» на стр. 17).

См. также: большие фигурки, захватчик, непроходимый ландшафт, очки движения, перекрывающий ландшафт, пехотинец, соседняя клетка, труднопроходимый ландшафт, фигурка, телепорты.

ДЕМОН

Демонов контролирует захватчик. Каждый демон представлен на поле фигуркой. Все демоны одного типа описаны на одной карте демона — там перечислены характеристики и свойства каждого демона этого типа.

См. также: захватчик, карты демонов, фигурка.



ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ФИГУРКИ

Пехотинцы дружелюбны другим пехотинцам, а демоны дружелюбны другим демонам.

См. также: фигурка.

ЖЕТОН ОРУЖИЯ

Жетоны оружия используются в двух целях: для отображения оружия на игровом поле и для отображения оружия в колодах действий пехотинцев. Полный перечень доступного оружия см. в разделе «Памятка» на последних страницах «Справочника» и «Правил игры».



- Для каждого оружейного набора в колоде действий пехотинца есть соответствующий жетон оружия, который должен лежать в игровой зоне этого пехотинца.
 - Жетоны напоминают игрокам, какие карты находятся в колоде действий каждого пехотинца.
 - Во время подготовки каждый пехотинец получает жетоны оружия для своих оружейных наборов. Для набора ОАК (▲) жетоны не предусмотрены.
- Если пехотинец занимает клетку с жетоном оружия, то он может забрать его и положить в свою игровую зону.
 - Когда пехотинец получает жетон оружия, он берёт оружейный набор карт действий с таким же символом и цветом, перемешивает эти карты и кладёт лицевой стороной вниз на верх своей колоды действий.
- Жетоны оружия со штриховкой представляют собой оружие, которое пехотинцы могут найти в ходе миссии и добавить в свою колоду действий. Жетоны оружия без штриховки — стартовое оружие, которое пехотинцы могут добавить в свою колоду действий во время подготовки к игре.

См. также: карты действий, пехотинец, предметы, оружейный набор.

ЖЕТОН УБИЙСТВА

Жетонами убийств отмечается прогресс захватчика.



- Захватчик побеждает в игре, если набирает определённое количество жетонов убийств, указанное на карте цели.
- Захватчик получает жетон убийства всякий раз, когда убит очередной пехотинец.
- В некоторых миссиях у захватчика есть дополнительные способы получения жетонов убийств — они перечислены на карте цели этой миссии.

См. также: захватчик, миссия, пехотинец, убийство.

ЖЕТОН ЦЕЛИ

Жетоны целей используются в некоторых миссиях.



- Если фигурка с жетоном цели убита, жетон цели кладётся на клетку, которую занимала фигурка.
 - Если это была большая фигурка, то пехотинцы кладут жетон цели на любую из клеток, которую занимала большая фигурка.
- Если жетон цели должен быть положен на труднопроходимый ландшафт или непроходимый ландшафт, то вместо этого пехотинцы кладут его на ближайшую к ней допустимую клетку.

См. также: захватчик, миссия, спецоперации, убийство.

ЖЕТОНЫ ПОРТАЛОВ

Жетоны порталов используются захватчиком для призыва демонов.



Лицо

- Порталы бывают трёх цветов. Каждый цвет дублируется уникальным символом.
- Захватчик может призывать демонов только из тех порталов, которые лежат лицевой стороной вверх.
- На карте угрозы написано, как можно перевернуть портал, лежащий лицевой стороной вниз.



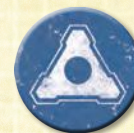
Оборот

См. также: группа вторжения, карты угроз, призыв демонов, соседняя клетка.

ЖЕТОНЫ УГРОЗЫ И ПРОГРЕССА



Жетон угрозы



Жетон прогресса

Жетоны угрозы и прогресса используются по-разному в зависимости от миссии. Правила их применения описаны на картах угроз и картах целей.

См. также: карты целей, карты угроз.

ЗАХВАТЧИК

Захватчик на протяжении игры призывает и контролирует всех демонов. Обычно захватчик побеждает, собрав определённое количество жетонов убийств. Они даются согласно инструкциям на картах целей и за убийства пехотинцев.


См. также: активация демона, жетон убийства, жетон цели.


ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся — термин, обозначающий находящуюся на поле фигурку, которая атакована, и игрока, который контролирует эту фигурку.

См. также: атака, поле зрения.

ЗАЩИЩЁННОСТЬ

Некоторые демоны обладают защищённостью, которая позволяет добавлять 1  к своей защите.

- Демон с защищённостью обозначается символом щита рядом с его значением здоровья. Демон с защищённостью всегда добавляет к своей защите один символ щита () во время этапа атаки «Раскрыть защиту», даже если не раскрывает карту защиты.

См. также: атака, здоровье, щит.

ЗВЕРСКОЕ УБИЙСТВО

Зверское убийство — уникальное умение пехотинцев казнить демонов. Чтобы совершить зверское убийство, пехотинец должен передвинуться на клетку с шатающимся демоном. Этот демон немедленно убит. Затем пехотинец берёт 1 карту зверского убийства и вылечивает 2 урона (что также указано на карте).

- У каждого демона есть значение шаткости. Если демон получает урон, который равен или превосходит его значение шаткости, он начинает шататься.
- Значение шаткости демона может быть уменьшено эффектами карт. Все понижения значения шаткости суммируются, если в тексте карты речь не идёт о понижении значения шаткости, непосредственно указанного на карте демона; в этом случае используется только наибольшее понижение значения шаткости, указанного на карте демона.
- Чтобы ступить на клетку с демоном, пехотинец должен потратить одно дополнительное очко движения.
- Карта зверского убийства кладётся в игровую зону пехотинца лицевой стороной вниз до тех пор, пока он не решит её использовать.
- После зверского убийства пехотинец может потратить неиспользованные очки движения.
- Карты зверских убийств дают пехотинцу уникальные свойства. В текстах свойств написано, когда и как они могут быть разыграны.
- У пехотинца может быть сколько угодно карт зверских убийств.
- Когда пехотинец убит, его карты зверских убийств не сбрасываются.
- Телефраг шатающегося демона считается зверским убийством.

- Если пехотинцу нужно взять карту зверского убийства, а их колода опустела, он перемешивает стопку сброса, чтобы создать новую колоду зверских убийств. Затем он берёт карту из этой колоды.

См. также: движение, карты демонов, лечение, свойства, телефраг, убийство, фигурки врагов.

ЗДОРОВЬЕ

У каждого пехотинца и демона есть значение здоровья, которое показывает количество урона, которое ему нужно нанести для убийства.

- Здоровье пехотинца равно 10, что указано на карте пехотинца.
- Здоровье демона указано на карте демона этого типа.
- Если пехотинец или демон получает урон, который равен или превосходит его значение здоровья, то он немедленно убит.
- У некоторых демонов есть символ щита рядом со значением здоровья. Это значение защищённости.

См. также: защищённость, карты демонов, карта пехотинца, убийство, урон.

ИГРОВАЯ ЗОНА

Игровое пространство перед игроком считается его игровой зоной. Это место, куда он кладёт свои игровые компоненты, которые не помещаются на поле. Это может быть колода действий или колода событий, карта пехотинца или карты демонов и т. д.

- Все карты, которые лежат в игровой зоне лицевой стороной вверх, включая сброшенные карты действий, считаются открытой информацией, которая доступна всем игрокам в любой момент игры.

См. также: жетоны оружия, карты действий, карты демонов, карты классов, карты пехотинцев, карты событий.

КАРТА ПЕХОТИНЦА

В игре есть карта пехотинца для каждого из четырёх пехотинцев: «Альфа», «Браво», «Чарли» и «Дельта».

- Карты пехотинцев отличаются только названиями. На каждой карте присутствуют значение здоровья (10) и свойство «Бег».
- На каждой карте пехотинца также есть ячейка для карты класса, которую пехотинец получает во время подготовки к игре.
- Когда во время игры пехотинец получает урон, он кладёт жетоны урона на свою карту пехотинца.

См. также: карты классов, урон.

КАРТЫ ВТОРЖЕНИЯ

На каждой карте вторжения приведён список демонов, которых захватчик может призывать в ходе игры. Карта вторжения лежит лицевой стороной вниз в игровой зоне захватчика, поэтому пехотинцы не знают, каких демонов он может призвать. Захватчик может смотреть свою карту вторжения в любой момент игры.

- На каждой карте перечислены шесть групп вторжения, по две на портал каждого цвета. Группа вторжения показывает, каких демонов захватчик может призвать из портала этого цвета.
- Когда в фазе статуса захватчик получает аргент-энергию, сбрасывая карты событий, он может класть жетоны аргент-энергии на карту вторжения.
 - На карте вторжения может лежать сколько угодно жетонов аргент-энергии.
- В составе многих групп вторжения присутствует символ аргент-энергии (▲) и число перед ним. Когда захватчик призывает одну из таких групп, он получает соответствующее количество жетонов аргент-энергии. Эти жетоны он должен разложить на карты демонов, входящие в состав этой группы вторжения.
- Призвав группу вторжения, захватчик может переместить любое количество жетонов аргент-энергии, которые хранятся на его карте вторжения, на карты демонов этой группы. Когда призыв закончится, все жетоны аргент-энергии, оставшиеся на карте вторжения, сбрасываются.

См. также: аргент-энергия, группа вторжения, карты событий, призыв демонов.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждого пехотинца есть колода карт действий, которая представляет его оружие и амуницию. Эти карты позволяют пехотинцу передвигаться по полю и совершать атаки. Также, когда пехотинец атакован, то он защищается при помощи карт действий.

- Существует 3 типа карт действий: основное действие, бонусное действие и реакция.



Основное действие: в ходе активации пехотинца эти карты могут быть сыграны как основное действие. На каждой карте основного действия есть ячейка атаки, которая позволяет пехотинцу совершить атаку.



Бонусное действие: в ходе активации пехотинца эти карты могут быть сыграны как бонусное действие. Карты бонусных действий могут играть как сами по себе, так и в сочетании с основным действием.



Реакция: эти карты играют согласно напечатанному на них инструкциям.

- При розыгрыше карты действия пехотинец сначала получает очки движения в соответствии со значением скорости, напечатанным на карте (если есть). Затем он может совершить указанную на карте атаку и применить её свойства согласно инструкциям.
- Когда пехотинец играет карту действия, он должен разыграть её целиком. Только потом он может разыграть другую карту действия.
- Разыгранная карта действия остаётся лежать в игровой зоне пехотинца лицевой стороной вверх. Все карты действий пехотинца, лежащие лицевой стороной вверх, сбрасываются в конце активации этого пехотинца (если на карте не написано иное).
- Ниже названия каждой карты действия есть атрибут, например «Боевой дробовик». У атрибута нет игрового эффекта, однако некоторые игровые эффекты могут на него ссылаться.
- Стандартный предел руки для карт действий — три карты.
- На руке пехотинца может оказаться больше карт, чем его предел руки. В таком случае в конце своей активации он просто не берёт новые карты действий.
- Если в конце активации пехотинца у него на руке меньше карт, чем его предел руки, он добирает карты до предела руки.
- Если пехотинцу нужно либо взять, либо раскрыть карту действия, а его колода действий опустела, он перемешивает стопку сброса, чтобы создать новую колоду. Затем он берёт или раскрывает карту из этой колоды.
 - Если все карты действий уже на руке пехотинца, он не может брать новые карты действий.
- Во время подготовки к игре каждый пехотинец создаёт собственную колоду действий.
- В процессе игры пехотинец может получить дополнительное оружие. Карты этого оружия добавляются в колоду действий этого пехотинца.

См. также: атака, атрибуты, бонусные действия, очки движения, пехотинец, свойства.

КАРТЫ ДЕМОНОВ

Для каждого типа демонов есть одна карта демона. На карте указаны характеристики, свойства и ячейка атаки этого типа демонов.

- Каждый демон обладает следующими характеристиками: скорость, дальность, здоровье и шаткость.
 - **Скорость:** количество очков движения, которое получает демон во время своей активации.
 - **Дальность:** максимальное расстояние в клетках, на которое демон может совершить атаку.

- **Здоровье:** количество урона, которое нужно нанести демону, чтобы его убить.
- **Шаткость:** количество урона, которое нужно нанести демону, чтобы он начал шататься.

- У каждого демона есть особый защитный символ (☹), за которым следует либо символ щита (🛡), либо символ уклонения (🌀). Во время этапа атаки «Раскрыть защиту», если раскрытая карта имеет особый защитный символ, этот демон добавляет к своей защите либо уклонение, либо указанное количество щитов.
- На многих картах демонов есть свойства. В текстах свойств написано, когда и как они могут быть разыграны. Для использования свойств с символом аргент-энергии (⚡) захватчик должен потратить соответствующее количество аргент-энергии.
- Карта демона лежит перед захватчиком **лицевой стороной вверх**, если на поле есть хотя бы один демон этого типа. Карта демона лежит перед захватчиком **лицевой стороной вниз**, если на поле нет ни одного демона этого типа.
- Когда убита последняя фигурка одного из типов демонов, соответствующая карта демона переворачивается лицевой стороной вниз, а все лежащие на ней жетоны аргент-энергии сбрасываются.
- В каждой фазе статуса захватчик может положить от 1 до 3 жетонов аргент-энергии на свои карты демонов, сбросив с руки соответствующее количество карт событий.
- Чтобы в ходе игрового раунда активировать демонов одного типа, захватчик должен повернуть соответствующую карту демона.
 - Если карта демона уже повернута, то соответствующий тип демонов не может быть активирован до тех пор, пока карта не будет восстановлена.
- В фазе статуса захватчик восстанавливает все повернутые карты демонов.

См. также: аргент-энергия, атака, движение, карты событий, повернутая карта, поле, свойства, убийство, урон, фигурка.

КАРТЫ КЛАССОВ

Карты классов дают пехотинцам уникальные свойства.

- После того как игрок выбрал карту класса, он кладёт её на ячейку класса своей карты пехотинца. Свойства карты класса доступны на протяжении всей игры.
- Свойство карты класса может потребовать поворота этой карты. В начале своей активации пехотинец восстанавливает свою карту класса.
 - Если карта класса повернута, то любые свойства, не требующие поворота этой карты, по-прежнему можно использовать.



- В течение игры свойства с карты класса могут быть использованы любое число раз.

См. также: карта пехотинца, повернутая карта.

КАРТЫ ОТРЯДА

Если в партии участвует 3 или менее пехотинцев, то во время подготовки играющие за пехотинцев получают карты отряда. Эти карты балансируют игру, усиливая пехотинцев.

- **Три пехотинца:** один пехотинец (по выбору остальных) получает карту «Лидер».
- **Два пехотинца:** оба получают по карте «Ветеран».
- **Один пехотинец:** пехотинец получает карту «Одиночка».
 - Карта «Одиночка» требует добавить в колоду инициативы дополнительную карту инициативы пехотинца (любого, который не используется в игре). Когда из колоды раскрывается карта инициативы пехотинца, единственный пехотинец активируется по обычным правилам. Таким образом, во время фазы активации он будет активироваться дважды.

См. также: колода инициативы, основное действие, пехотинец, предел руки, фаза активации.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий обладают уникальными свойствами, которые помогают захватчику. Также с их помощью можно получать аргент-энергию.

- Каждая карта события обладает свойством. На карте написано, когда и как это свойство используется. После розыгрыша сбросьте карту события.
- В фазе статуса захватчик берёт карты из своей колоды событий, пока на руке не окажется 6 карт.
- Взяв карты событий в фазе статуса, захватчик может сбросить с руки от 1 до 3 карт событий, чтобы получить единицу аргент-энергии за каждую сброшенную карту.
- Когда демон атакован, во время этапа атаки «Раскрыть защиту» захватчик раскрывает верхнюю карту колоды событий.
 - Каждый символ щита (🛡) на раскрытой карте отменяет 1 урон.
 - Если раскрытая карта имеет особый защитный символ (☹), захватчик сверяется с картой защищающегося демона, чтобы определить, как разыгрывается этот символ.
- Если захватчик должен взять или раскрыть верхнюю карту колоды событий, а колода опустела, он немедленно перемешивает стопку сброса и создаёт новую колоду. Затем он берёт/раскрывает верхнюю карту этой колоды.

- В игре 6 наборов карт событий, в каждом по 6 карт. Название набора написано в нижней части карты.
- Во время подготовки захватчик тайно выбирает 3 набора карт событий, перемешивает их и тем самым создаёт колоду из 18 карт. Остальные карты событий убираются в коробку.

См. также: аргент-энергия, атака, захватчик, свойства, фаза статуса.

КАРТЫ УГРОЗ

В каждой миссии используется одна карта угрозы. На ней написано, как активируются порталы, чтобы захватчик мог призвать из них демонов.

См. также: жетон портала, призыв демонов, миссия.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

На каждой карте цели указаны: особые правила, работающие в текущей миссии, и условия победы как для пехотинцев, так и для захватчика. В описании каждой миссии указано, какую карту цели нужно использовать.

- Если текст на карте цели противоречит эффекту другой карты, то текст карты цели считается приоритетным.

См. также: захватчик, миссия, пехотинец, спец-операции.

КЛЕТКИ

Фрагменты поля делятся на клетки. У клетки есть четыре границы и четыре угла. Во время игры клетки занимают фигурки и жетоны.

См. также: движение, непроходимый ландшафт, перекрывающий ландшафт, поле, труднопроходимый ландшафт, фигурка.

КОЛОДА ИНИЦИАТИВЫ

В фазе статуса каждого раунда захватчик подготавливает колоду инициативы. Колода инициативы создаёт случайную очередность, в которой будут ходить игроки.

- В фазе статуса захватчик формирует колоду инициативы, по необходимости добавляя или удаляя карты. Затем он перемешивает колоду и кладёт лицевой стороной вниз в досягаемости всех игроков.
- В колоде находится одна карта инициативы каждого участвующего в игре пехотинца, а также одна карта инициативы захватчика за каждый присутствующий на поле тип демонов.
 - В процессе игры игрокам может понадобиться добавить в колоду карты инициативы захватчика или удалить их из неё.

- После начала игры карты инициативы пехотинцев не добавляются в колоду инициативы и не удаляются из неё.

- В начале каждой фазы активации раскрывается верхняя карта колоды инициативы, чтобы все игроки могли её видеть.
 - Если раскрыта карта инициативы пехотинца, то активируется соответствующий пехотинец. Если раскрыта карта инициативы захватчика, то захватчик поворачивает одну карту демона и поочередно активирует каждого демона этого типа.
 - Если нужно раскрыть карту инициативы, а колода опустела, то начинается фаза статуса следующего раунда.

См. также: активация демона, активация пехотинца, захватчик, фаза активации, фаза статуса.

ЛАНДШАФТ

Ландшафт представляет собой физические преграды на поле, которые влияют на движение и поле зрения.

- Существует три типа ландшафта. Они отличаются цветными границами:
 - Труднопроходимый ландшафт выделен голубым пунктиром.
 - Непроходимый ландшафт выделен красным пунктиром.
 - Перекрывающий ландшафт выделен красной сплошной линией.
- Группа соседних клеток, обведённая цветной границей или комбинацией из цветных границ и стен, считается ландшафтом одного типа. Цвет всех границ клеток из этой группы считается одинаковым.

См. также: движение, перекрывающий ландшафт, поле зрения, непроходимый ландшафт, труднопроходимый ландшафт.

ЛЕЧЕНИЕ

Некоторые игровые эффекты позволяют лечить урон. Когда это происходит, игрок снимает со своей карты пехотинца или фигурки демона жетоны урона в нужном количестве и затем возвращает их в запас.

- Каждый раз, когда пехотинец совершает зверское убийство, он вылечивает 2 единицы урона (что также указано на карте).
- Каждый раз, когда пехотинец получает аптечку, он вылечивает 5 единиц урона.

См. также: зверское убийство, здоровье, предметы, урон.

МАЛЕНЬКИЕ ФИГУРКИ

См. «Фигурка».

МИССИЯ

В журнале спецопераций содержится 12 миссий.

- В описании каждой миссии присутствуют схема поля, название карты цели и название карты угрозы.
- В описании каждой миссии присутствует перечень рекомендуемых для захватчика карт событий и рекомендуемая карта вторжения. Новичкам желательно следовать этим рекомендациям. Опытные игроки могут во время подготовки самостоятельно выбирать карту вторжения, собирать собственные колоды действий и событий.

См. также: карты событий, карты угроз, спецоперации.

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Непроходимый ландшафт выделен красным пунктиром.

- Фигурки не могут двигаться через непроходимый ландшафт.
- Две клетки с одной общей границей, обозначенной непроходимым ландшафтом, не являются соседними.
- Две диагональные клетки, у которых есть общий угол из непроходимого ландшафта, не считаются соседними за исключением случая, когда к этому углу примыкает третья клетка, которая является соседней для двух вышеописанных диагональных клеток.
- Если игровой эффект вытесняет фигурку, её нельзя передвинуть через непроходимый ландшафт.
- Непроходимый ландшафт не перекрывает поле зрения и не позволяет укрываться.
- Во время движения большие фигурки игнорируют непроходимый ландшафт. Они могут как ступить на клетки с непроходимым ландшафтом, так и заканчивать на них движение.
- Демоны со свойством «Полёт» могут двигаться через клетки с непроходимым ландшафтом, а также заканчивать на них движение.

См. также: очки движения, поле, поле зрения, полёт, свойства.

ОГЛУШЕНИЕ

Оглушение — это состояние, которое делает пехотинцев и демонов уязвимыми к атакам.



- Если оглушён пехотинец, он берёт карту оглушения и кладёт рядом со своей картой пехотинца.

- Если оглушён демон, он кладёт жетон оглушения на поле рядом с фигуркой этого демона.
- Оглушённая фигурка:
 - не может раскрыть карту в свою защиту и не может укрыться;
 - перед своим атакующим броском должна выбрать и удалить 1 кубик.
- Как написано на карте оглушения, фигурка перестаёт быть оглушённой, после того как совершила атаку или после того как была атакована.
- На фигурку не может воздействовать одновременно несколько оглушений.

См. также: атака, демон, защищающийся, пехотинец, укрытие, фаза активации.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Все фигурки, карты, жетоны оружия и жетоны аргент-энергии ограничены составом игры. Все прочие компоненты считаются неограниченными.

- Если захватчик желает призвать демона, но у него нет доступной фигурки демона этого типа (потому что все они уже на поле), то захватчик не может призвать этого демона.
- Если в запасе нет жетонов аргент-энергии, то захватчик не может получить аргент-энергию.
- Если не хватает компонента, который считается неограниченным, то игроки могут найти ему временную замену. Например, монету.

См. также: аргент-энергия, захватчик, фигурка.

ОРУЖЕЙНЫЙ НАБОР

Оружейный набор — это несколько карт действий, представляющих один из видов оружия.



- В правом нижнем углу каждой карты действия есть идентификатор набора. Он состоит из символа оружия, цвета оружия, порядкового номера этой карты в наборе и общего количества карт в наборе.
 - Символ и цвет оружия определяют набор: каждая карта действия этого набора имеет такой же символ и такой же цвет.
 - Порядковый номер карты в наборе уникален для каждой карты набора. У карт могут быть одинаковые названия и эффекты, но разные порядковые номера; это значит, что в наборе находится несколько одинаковых карт.
- Когда пехотинец получает оружие или выбирает его во время подготовки, он берёт из запаса по одной копии каждой карты этого оружейного набора. Затем он перемешивает эти карты и кладёт лицевой стороной вниз на верх своей колоды действий.

- В колоде действий пехотинца не может находиться несколько одинаковых оружейных наборов.
- Пехотинец может добавить карты в свою колоду действий в процессе игры, если возьмёт с поля жетон оружия. В этом случае он перемешивает карты соответствующего оружейного набора и кладёт лицевой стороной вниз на верх своей колоды действий.
- Для каждого оружейного набора в колоде действий пехотинца есть соответствующий жетон оружия, который должен лежать в игровой зоне этого пехотинца. Эти жетоны напоминают игрокам, какие карты находятся в колоде действий каждого пехотинца.

См. также: жетон оружия, карты действий, пехотинец.

ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В ходе своей активации пехотинец может разыграть одно основное действие. Основное действие позволяет пехотинцам тратить очки движения, совершать атаку или и то и другое. Как правило, основные действия разыгрываются при помощи карт действий; кроме того, каждый пехотинец может разыграть в качестве основного действия свойство «Бег», описанное на его карте пехотинца.



- Основные действия отмечены на картах действий символом основного действия (▲).
- Чтобы сыграть карту основного действия, пехотинец выбирает с руки карту действия и кладёт её в свою игровую зону лицевой стороной вверх.
- Сыграв карту основного действия, пехотинец получает очки движения по значению скорости с этой карты.
 - Он может потратить эти очки движения в любой момент своей активации; он не обязан тратить все очки движения сразу.
- Когда пехотинец играет карту основного действия, он может совершить атаку, используя данные из ячейки атаки в левом нижнем углу карты.
 - Если демон, которого собирается атаковать пехотинец, находится в поле зрения и в пределах дальности, указанной на сыгранной карте действия, пехотинец может атаковать этого демона, бросив кубики, указанные в ячейке атаки этой карты действия.
- В конце активации пехотинца каждая карта, лежащая в его игровой зоне лицевой стороной вверх, сбрасывается, кроме карт с припиской «Держите эту карту в игре».
- Многие карты основных действий обладают свойствами, которые изменяют атаку или дают пехотинцу уникальные игровые эффекты.
 - Пехотинцы могут разыгрывать эти свойства с карт основных действий, следуя инструкциям.

- Вместо того чтобы сыграть карту основного действия, пехотинец может разыграть основное действие «Бег» со своей карты пехотинца.
 - Пехотинец может сбросить с руки любую карту действия, чтобы разыграть основное действие «Бег».
- Основные и бонусные действия различны. Если правило или игровой эффект ссылаются на основное действие, то это не касается бонусного действия; если правила или игровой эффект ссылаются на бонусное действие, то это не касается основного действия.

См. также: атака, бонусные действия, движение, карты действий, пехотинец, свойства.

ОСОБАЯ ЗАЩИТА

На каждой карте демона изображён особый защитный символ (⚡), а за ним указано число с символом щита (♣) или символ уклонения (⚡).

- Во время этапа атаки «Раскрыть защиту», если раскрытая карта содержит особый защитный символ, захватчик сверяется с его описанием на карте защищающегося демона и применяет указанный эффект.
 - Если за особым защитным символом следует число с символом щита (♣), то к защите демона прибавляется это количество щитов.
 - Если за особым защитным символом следует символ уклонения (⚡), то весь урон этой атаки отменяется.

См. также: атака, карты демонов, щит.

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ

Во время своей активации фигурка может тратить очки движения.

- Во время своей активации фигурка может получить очки движения несколькими способами.
 - Демон обычно получает очки движения по значению скорости на его карте демона. Также он может получить очки движения при помощи свойств и карт событий.
 - Пехотинец обычно получает очки движения по значению скорости на своей карте пехотинца. Также он может получить очки движения при помощи свойств и карт классов.
- Фигурка может потратить очки движения в любой момент своей активации за исключением атаки, если не сказано иное.
- Все очки движения, которые получает фигурка, формируют единый пул. Из этого пула очки могут тратиться.
 - Если пехотинец получил очки движения с карты основного действия, он может в ходе этой же активации получить дополнительные очки движения с карт бонусных действий.

- Все очки движения, не потраченные к концу активации, сгорают.
- Фигурка может потратить 1 очко движения, чтобы открыть соседнюю дверь.
- Если фигурка получила очки движения не во время своей активации, она может немедленно их потратить. Если она этого не сделает, то эти очки сгорят.

См. также: активация демона, активация пехотинца, двери, движение, фигурка.

ПЕРЕКРЫВАЮЩИЙ ЛАНДШАФТ

Перекрывающий ландшафт выделен красной сплошной линией, идущей по границам клеток.

- Фигурки не могут двигаться через перекрывающий ландшафт.
- Две клетки с одной общей границей, обозначенной перекрывающим ландшафтом, не являются соседними.
- Две диагональные клетки, у которых есть общий угол из перекрывающего ландшафта, не считаются соседними за исключением случая, когда к этому углу примыкает третья клетка, которая является соседней для двух вышеописанных диагональных клеток.
- Если игровой эффект вытесняет фигурку, её нельзя передвинуть через перекрывающий ландшафт.
- Перекрывающий ландшафт перекрывает поле зрения и позволяет укрываться.
- Во время движения большие фигурки игнорируют перекрывающий ландшафт. Они могут как ступить на клетки с перекрывающим ландшафтом, так и заканчивать на них движение.
- Демоны со свойством «Полёт» могут двигаться через клетки с перекрывающим ландшафтом, а также заканчивать на них движение.

См. также: очки движения, поле, поле зрения, полёт, свойства, стена.

ПЕХОТИНЕЦ

Пехотинец — это одновременно фигурка пехотинца на поле и игрок, который её контролирует. Каждый игрок-пехотинец контролирует одну фигурку пехотинца.

- У каждого пехотинца есть собственная карта пехотинца.
- Все пехотинцы считаются маленькими фигурками.

См. также: активация пехотинца, захватчик, карта пехотинца, фигурка.

ПОВЁРНУТАЯ КАРТА

Повёрнутая карта — это карта, которая повёрнута на 90 градусов и лежит горизонтально. Восстановленная карта — это карта, лежащая вертикально.

- Повёрнутую карту нельзя повернуть снова, пока она не будет восстановлена.
- Чтобы активировать демонов одного типа, захватчик должен повернуть соответствующую карту демона.
 - В каждой фазе статуса захватчик восстанавливает все повёрнутые карты демонов.
- Свойство на карте класса может требовать от пехотинца поворота этой карты. Если эта карта уже повёрнута, пехотинец не может воспользоваться её свойством, пока карта не будет восстановлена.
 - Если карта класса повёрнута, то любые свойства, не требующие поворота этой карты, по-прежнему можно использовать.
 - В начале своей активации пехотинец восстанавливает свою карту класса.

См. также: активация демона, карты демонов, карты классов, фаза статуса.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

См. «Подготовка к миссии» на стр. 3 журнала спецопераций.

ПОЛЕ

Поле собирается из фрагментов во время подготовки к игре. Поле разделено на клетки, которые могут занимать пехотинцы и демоны. На фрагментах поля может присутствовать различный ландшафт, отмеченный цветными линиями.

См. также: поле зрения, свойства.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Поле зрения — абстрактное представление о том, что фигурка видит на поле. Чтобы совершить атаку, атакующая фигурка должна видеть защищающуюся. Кроме того, атакующий должен определить, находится ли защищающаяся фигурка в укрытии.

- Чтобы определить, находится ли защищающаяся фигурка в поле зрения атакующего, атакующий сначала выбирает 1 угол клетки, на которой находится атакующая фигурка. Затем он проводит от неё прямую воображаемую линию до любого угла клетки с защищающейся фигуркой.
 - Если эта линия **не пересекает** стену, перекрывающий ландшафт или дверь, то защищающаяся фигурка находится в поле зрения атакующей.
 - Если эта линия пересекает стену, перекрывающий ландшафт или дверь, то защищающаяся фигурка не находится в поле зрения атакующей.
- Фигурки не перекрывают поле зрения.
- Труднопроходимый и непроходимый ландшафты не перекрывают поле зрения.

- Поле зрения **не** перекрыто, когда линия проходит вдоль углов и границ клеток со стенами, перекрывающим ландшафтом или дверьми.
- Поле зрения перекрыто, когда линия проходит через углы клеток, где две или больше границ формируют прямую линию из стен, перекрывающего ландшафта или дверей.
- Игроки могут определять поле зрения в любой момент игры, чтобы понимать, какие фигурки находятся в поля зрения других фигурок.

См. также: атака, атакующий, защищающийся, поле, укрытие, фигурка.

ПОЛЁТ

Некоторые демоны обладают свойством «Полёт». Это свойство позволяет демону во время движения игнорировать эффекты ландшафта.

- Полёт не позволяет двигаться через стены или закрытые двери.
- При движении фигурки со свойством «Полёт» клетки, у которых есть общие границы или углы с перекрывающим или непроходимым ландшафтом, считаются соседними.
- Демоны со свойством «Полёт» могут двигаться через клетки с труднопроходимым ландшафтом, не тратя дополнительные очки движения.
- Демоны со свойством «Полёт» могут двигаться через клетки с перекрывающим и непроходимым ландшафтом, а также заканчивать на них движение.
- Демоны со свойством «Полёт» могут двигаться через клетки с вражескими фигурками, не тратя дополнительные очки движения.
- Демоны со свойством «Полёт» не могут заканчивать движение на клетках с вражескими фигурками.
- Если демон со свойством «Полёт» занимает клетку, которая со всех сторон окружена перекрывающим ландшафтом (или находится на группе клеток, полностью окружённой перекрывающим ландшафтом), пехотинец может провести до него линию поля зрения и рассчитать дальность до клетки с этим демоном. Границы этой клетки (или группы клеток) не позволяют этому демону укрываться.

См. также: движение, карты демонов, непроходимый ландшафт, перекрывающий ландшафт, свойства, соседняя клетка, труднопроходимый ландшафт.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Некоторые игровые эффекты срабатывают одновременно. В таких случаях игрокам нужно определить порядок их розыгрыша.

- Если одновременно срабатывают несколько игровых эффектов, то сначала свои эффекты разыгрывает захватчик, а затем пехотинцы.

- Если у одного игрока одновременно срабатывают несколько игровых эффектов, он сам определяет порядок, в котором они будут разыграны.
 - Захватчик не может одновременно разыграть несколько одинаковых карт событий.

См. также: захватчик, карты событий, пехотинец, свойства.

ПРЕДЕЛ РУКИ

У каждого игрока есть предел руки. Предел руки захватчика равен шести картам, предел руки пехотинца — трём.

- Некоторые свойства могут увеличить предел руки пехотинца. Предел руки увеличивается на 1 за каждое свойство с текстом «+1 к пределу руки».
- В фазе статуса захватчик добирает карты событий до предела руки.
- В конце своей активации пехотинец добирает карты действий до предела руки.
- Предел руки неограничен.

См. также: карты действий, карты событий, фаза статуса.

ПРЕДМЕТЫ

Предметы — это оружие и аптечки. И то и другое пехотинцы могут получить во время выполнения миссии. Каждый предмет представлен жетоном, который занимает одну клетку игрового поля. Если пехотинец занимает с предметом одну и ту же клетку, он может взять этот предмет. На взятие предмета очки движения не тратятся.

- Пехотинец не может взять предмет во время атаки.

Существуют предметы двух типов:

- **Аптечка:** когда пехотинец получает аптечку, он удаляет с поля жетон этой аптечки, а затем немедленно вылечивает 5 единиц урона.
- **Оружие:** когда пехотинец получает оружие, он берёт с поля жетон этого оружия и кладёт в свою игровую зону. Затем он берёт набор карт действий с соответствующим символом оружия, перемешивает лицевой стороной вниз и кладёт на верх свой колоды действий.



См. также: карты действий, пехотинец, поле, урон.

ПРИЗЫВ ДЕМОНОВ

При помощи призыва захватчик размещает на поле новые фигурки демонов. Чтобы призвать демонов, нужно пройти следующие этапы:

1. **Выбрать портал:** захватчик выбирает на поле портал, который лежит лицевой стороной вверх.
 - На карте угрозы написано, как портал, лежащий лицевой стороной вниз, можно перевернуть на другую сторону.

2. **Выбрать группу вторжения:** захватчик выбирает на карте вторжения одну из двух групп, соответствующую цвету выбранного портала.
3. **Поместить демонов:** в порядке сверху вниз за каждый тип демонов в выбранной группе вторжения захватчик размещает на поле указанное количество демонов указанного типа. Эти демоны должны размещаться на клетке с выбранным порталом или на соседних клетках.
 - Захватчик призывает фигурки строго последовательно: сначала одну, потом другую.
 - После призыва демона захватчик проверяет карту демона этого типа. Если эта карта лежит лицевой стороной вниз, захватчик должен перевернуть её.
4. **Получить аргент-энергию:** захватчик получает столько аргент-энергии, сколько указано в его группе вторжения перед символом аргент-энергии (▲).
 - Захватчик должен положить эти жетоны аргент-энергии на карты демонов тех типов, что перечислены в этой группе вторжения. Пропорция определяется самим захватчиком.
5. **Сбросить жетон портала:** после того как захватчик поместил на поле каждую фигурку группы вторжения, он сбрасывает с поля этот портал, если не сказано иное.
 - Призвав группу вторжения, захватчик может переместить с карты вторжения на карты демонов, соответствующие этой группе, любое количество жетонов аргент-энергии. Все жетоны аргент-энергии, которые остались на карте вторжения, сбрасываются.
 - Если фигурку нельзя поместить на соседнюю с порталом клетку, потому что все клетки уже заняты, то захватчик должен поместить фигурку на ближайшую к portalу свободную клетку. Ближайшая клетка определяется расстоянием в клетках от текущей клетки до незанятой, считая только те клетки, по которым фигурка может передвигаться по обычным правилам движения.
 - Если фигурка большая, она должна быть поставлена настолько близко к portalу, насколько возможно без вытеснения фигурок.
 - Во время призыва больших фигурок и фигурок со свойством «Полёт» ограничения на ландшафт игнорируются.

См. также: аргент-энергия, большие фигурки, демон, жетон портала, захватчик.

РЕАКЦИЯ

Реакция — это действие, которое позволяет пехотинцу прервать игру и сыграть карты вне своей активации.



- Карты реакции отмечены символом реакции (⚡).
- В карте реакции написано, когда она может быть разыграна и каким образом.

- Для того чтобы сыграть карту реакции, пехотинец кладёт эту карту с руки лицевой стороной вверх в свою игровую зону. Разыграв эту карту, он кладёт её в свою стопку сброса.

См. также: карты действий.

СБРОС

Карты и жетоны сбрасываются после использования.

- У каждой колоды есть своя стопка сброса, куда кладутся сброшенные карты.
- У каждого жетона есть запас, куда он кладётся после сброса.

См. также: аргент-энергия, карты действий, карты событий, урон.

СВОЙСТВА

Свойства — это эффекты карт демонов, событий, действий, классов и зверских убийств.

- В описании свойства указано, когда оно может быть использовано.
- Для применения эффектов некоторых карт эти карты необходимо повернуть. Повернутую карту нельзя повернуть снова. Сначала она должна вернуться в исходное положение (восстановиться).
 - Если карта повернута, вы можете использовать любые свойства этой карты, которые не требуют её поворота.
- Свойство карты демона, в начале текста которого присутствует один или несколько символов аргент-энергии (▲), требует от захватчика потратить аргент-энергию, чтобы воспользоваться этим свойством. Для этого нужно сбросить с этой карты демона соответствующее количество жетонов аргент-энергии.
- Игроки не могут использовать одно и то же свойство несколько раз одновременно.
 - Захватчик не может потратить несколько жетонов аргент-энергии, чтобы использовать свойство несколько раз за одну атаку.
 - Если захватчик одновременно играет две копии одной и той же карты события, он может разыграть эффект только одной такой карты. Например, захватчик не может сыграть вторую копию «Демонической стойкости», чтобы при защите добавить второй ♠.
- Свойства карт классов, событий и демонов всегда необязательны к применению.
- Некоторые свойства используются как основные действия либо как бонусные действия. Такие свойства начинаются либо с символа основного действия (▲:), либо с символа бонусного действия (D:). Они могут быть использованы пехотинцем тогда, когда он может сыграть либо карту основного действия, либо карту бонусного действия.

- Пехотинец может разыграть свойство своей карты класса, даже если он убит и ещё не возродился.

См. также: аргент-энергия, бонусные действия, зверское убийство, карты демонов, карты классов, основное действие, повернутая карта.

СКОРОСТЬ

См. «Очки движения».

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В процессе игры пехотинцы не могут смотреть карту вторжения и лежащие лицевой стороной вниз карты демонов. Пехотинцы не могут показывать друг другу свои карты действий и свои карты зверских убийств, но могут их обсуждать.

- Пехотинцам нельзя смотреть на неиспользуемые карты вторжения и неиспользуемые карты демонов.

См. также: захватчик, карты вторжения, карты демонов, пехотинец.

СОСЕДНЯЯ КЛЕТКА

Клетки считаются соседними, если у них есть общая граница или общий угол.

- Две клетки не считаются соседними, если граница между ними представляет собой перекрывающийся ландшафт, непроходимый ландшафт, стену или дверь.
- Две диагональные клетки, у которых есть общий угол из перекрывающего ландшафта, непроходимого ландшафта, стены или двери, не считаются соседними, за исключением случая, когда к этому углу примыкает третья клетка, которая является соседней для двух вышеописанных диагональных клеток (см. пример движения на стр. 21).
- Фигурки и жетоны считаются соседними друг с другом, если находятся на соседних клетках.
- Если одну из границ клетки занимает дверь, то фигурка на этой клетке считается соседней с этой дверью.
- Во время движения пехотинца все активные телепорты считаются соседними друг с другом.

См. также: ландшафт, непроходимый ландшафт, перекрывающий ландшафт, поле, полёт, стена, телепорты.

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Журнал спецопераций содержит две спецоперации.

- Каждая спецоперация состоит из шести миссий, объединённых общим сюжетом.
- Игроки проходят миссии в хронологическом порядке: от № 1 до № 6. В конце каждой миссии игроки читают один из художественных текстов, в зависимости от того, какая из сторон победила.

- Опытные игроки могут проходить собственные спецоперации. Они играют как обычные спецоперации за следующим исключением: захватчик выбирает в буклете спецопераций одну миссию, с которой начнётся спецоперация, а после каждой миссии проигравшая сторона выбирает следующую миссию. При этом нельзя выбрать ту миссию, которая уже была сыграна в рамках этой спецоперации.

- Независимо от исхода миссии пехотинцы сбрасывают все свои карты зверских убийств и возвращают все оружейные наборы, полученные в ходе миссии, обратно в коробку.

- В спецоперации побеждает та сторона, которая первой победит в четырёх миссиях. Если ни захватчик, ни пехотинцы не победили в четырёх миссиях, то верх одерживает победитель финальной миссии.

См. также: зверское убийство, миссия.

СТЕНА

Стены — это границы клеток поля, выделенные толстой чёрной линией. Фигурки не могут двигаться сквозь стены, а также стены перекрывают поле зрения.

- Внешние края каждого фрагмента поля — это стены.
- Две диагональные клетки, общий угол которых образован двумя стенами, не считаются соседними за исключением случая, когда к этому углу примыкает третья клетка, которая является соседней для двух вышеописанных диагональных клеток.
- Демоны со свойством «Полёт» не могут двигаться через стены.

См. также: движение, непроходимый ландшафт, перекрывающий ландшафт, поле, поле зрения, полёт, труднопроходимый ландшафт.

ТЕЛЕПОРТЫ

Телепорты представлены жетонами телепортов. Пехотинцы используют телепорты, чтобы быстро перемещаться между клетками поля и возрождаться после того, как были убиты.



Включённый

- Телепорты бывают включёнными и выключенными.
- Во время движения пехотинцев все клетки со включёнными телепортами считаются соседними друг с другом.



Выключенный

- Когда пехотинец ступает на клетку с выключенным телепортом, этот телепорт немедленно включается и его жетон переворачивается на «включённую» сторону.

- Когда пехотинец возрождается на включённом телепорте, который занят другим пехотинцем, возродившийся пехотинец передвигается на ближайшую свободную к телепорту клетку.
 - Обычно ближайшая свободная клетка является соседней с той, где должен был возродиться пехотинец.
 - Ближайшая клетка определяется расстоянием в клетках от телепорта до незанятой клетки, считая только те клетки, по которым фигурка может передвигаться по обычным правилам движения.

См. также: возрождение, движение, пехотинец, соседняя клетка, убийство.

ТЕЛЕФРАГ

Телефраг — это убийство демона, которое осуществляет пехотинец, когда использует включённый телепорт на клетке, занятой демоном.

- Если пехотинец передвигается из одного включённого телепорта в другой включённый телепорт, находящийся на клетке, занятой демоном, то этот демон немедленно погибает.
- Пехотинец не тратит дополнительное очко движения, когда телепортируется на клетку с демоном.
- Если пехотинец возрождается на клетке, занятой фигуркой демона, этот демон немедленно погибает.
- Этим способом можно убить большую фигурку.
- Телефраг шатающегося демона считается зверским убийством.

См. также: большие фигурки, зверское убийство, телепорты, убийство.

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Труднопроходимый ландшафт выделен голубым пунктиром.

- Ландшафт клетки считается труднопроходимым, если соответствует любому из следующих критериев:
 - если эта клетка полностью обведена голубым пунктиром или голубым пунктиром вперемешку со стенами;
 - если это группа соседних клеток, которая полностью обведена голубым пунктиром или голубым пунктиром вперемешку со стенами.
- Для передвигания на клетку с труднопроходимым ландшафтом фигурка должна потратить 1 дополнительное очко движения.
 - Если фигурка оттуда ступает на другую клетку с труднопроходимым ландшафтом, то снова должна тратить дополнительное очко движения. Если же фигурка выходит оттуда на обычную клетку, то дополнительное очко движения не тратится.
- Труднопроходимый ландшафт не перекрывает поле зрения, но позволяет укрываться.

- Если на клетке с труднопроходимым ландшафтом стоит вражеская фигурка, ваша фигурка должна потратить два дополнительных очка движения, чтобы ступить на эту клетку: одно за труднопроходимый ландшафт и одно за вражескую фигурку.
- Во время движения большие фигурки игнорируют труднопроходимый ландшафт.
- Демоны со свойством «Полёт» могут передвигаться на клетки с труднопроходимым ландшафтом, не тратя дополнительные очки движения.

См. также: очки движения, поле, поле зрения, полёт.

УБИЙСТВО

Когда пехотинец или демон получает урон, равный значению его здоровья, он немедленно погибает.

- Когда демон убит, захватчик убирает с поля фигурку этого демона и возвращает в запас все жетоны урона, полученные этой фигуркой.
- Когда все демоны одного типа убиты, соответствующая карта демона переворачивается лицевой стороной вниз.
 - Все жетоны аргент-энергии, лежащие на этой карте демона, возвращаются в запас.
- Когда убит пехотинец, его фигурка немедленно убирается с поля и кладётся на соответствующую карту пехотинца; все жетоны урона, лежащие на этой карте, возвращаются в запас. Затем пехотинец замешивает в свою колоду действий все карты с руки и все свои сброшенные карты действий. Из получившейся колоды он берёт на руку карты по значению его предела руки.
- В начале своей следующей активации убитый пехотинец возрождается, и его фигурка выставляется на поле.
- Всякий раз, когда убивают пехотинца, захватчик получает 1 жетон убийства.
- Пехотинец может разыграть свойство своей карты класса, даже если он убит и ещё не успел возродиться.
- Убитый пехотинец не теряет оружейных наборов из своей колоды действий.

См. также: возрождение, здоровье, телефраг, урон, фигурка.

УКЛОНЕНИЕ

Уклонение представлено на картах пехотинцев и демонов символом уклонения (☹). Оно используется, чтобы во время атаки отменить весь урон.

- Во время этапа атаки «Раскрыть защиту», если раскрытая карта имеет символ уклонения, то весь урон от этой атаки отменяется.
- Особая защита некоторых типов демонов даёт символ уклонения. Когда во время этапа атаки «Раскрыть защиту» такой демон раскрывает особый защитный символ (☹), дающий символ уклонения, то весь урон от этой атаки отменяется.

См. также: атака, особая защита, пехотинец.

УКРЫТИЕ

Во время атаки фигурка может спрятаться за стеной, дверью, за элементами ландшафта и другими фигурками, тем самым оказавшись в укрытии. Во время этапа атаки «Раскрыть защиту», если защищающийся находится в укрытии, он может сбросить раскрытую карту защиты, проигнорировав её результат, и раскрыть новую карту в свою защиту. Сделав это, он обязан использовать вторую раскрытую карту как свою карту защиты.

- После того как атакующий определил поле зрения, он должен определить, находится ли защищающаяся фигурка в укрытии.
- Чтобы определить, находится ли фигурка в укрытии, атакующий рисует воображаемые линии из угла клетки, который он использовал для определения поля зрения, до **каждого** угла клетки защищающейся фигурки.
 - Если хотя бы одна из воображаемых линий пересекла стену, перекрывающий ландшафт, труднопроходимый ландшафт или другую фигурку (кроме атакующей и защищающейся), то защищающаяся фигурка находится в укрытии.
 - Если ни одна из воображаемых линий не пересекла стену, перекрывающий ландшафт, труднопроходимый ландшафт или другую фигурку (кроме атакующей и защищающейся), то защищающаяся фигурка не находится в укрытии.
 - Если угол клетки, от которой атакующий определяет поле зрения, также является углом клетки с защищающейся фигуркой, то защищающаяся фигурка не может находиться в укрытии.
- Непроходимый ландшафт не позволяет укрываться.
- Если защищающийся, который находится в укрытии, раскрывает вторую карту защиты, то он должен её использовать. Первая раскрытая карта игнорируется.
- Большие фигурки не могут укрываться. Когда защищается большая фигурка, правила укрытия игнорируются.
- Оглушённые фигурки не могут укрываться. Когда защищается оглушённая фигурка, правила укрытия игнорируются.

См. также: атака, атакующий, защищающийся, поле, поле зрения, фигурка.

УРОН

Фигурки получают урон в результате множества игровых эффектов. В основном урон наносится в ходе атак, однако его можно получить из-за различных свойств.



- Для подсчёта используются жетоны урона. У каждого жетона есть номинал «1» или «3», который отображает количество урона.

- Каждый раз, когда пехотинец получает урон, он кладёт жетоны урона на свою карту пехотинца. Номиналы жетонов суммируются для отображения общего полученного урона.
- Каждый раз, когда демон получает урон, захватчик кладёт жетоны урона на поле рядом с фигуркой демона, получившей урон. Номиналы жетонов суммируются для отображения общего полученного урона.
- Если фигурка получила урон, который равен или превосходит её значение здоровья, то эта фигурка немедленно погибает.
- Если фигурка демона получила урон, который равен или превосходит его значение шаткости, тот этот демон начинает шататься.
- Когда фигурка лечит урон, удалите с неё соответствующее количество жетонов урона. Если фигурка лечит больше урона, чем получила, то просто удалите весь урон. Удалённые жетоны урона возвращаются в запас.

См. также: атака, демон, карта пехотинца, лечение, убийство, фигурка.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

В фазе активации все игроки по очереди активируют свои фигурки. Порядок активации определяется колодой инициативы.

Фаза активации состоит из двух последовательных этапов, которые разыгрываются до тех пор, пока колода активации не опустеет.

1. **Раскрытие карты инициативы:** раскройте верхнюю карту инициативы и покажите её.
 - Если карта не может быть раскрыта, потому что в колоде инициативы не осталось карт, фаза активации завершена.
2. **Активация:** если раскрыта карта инициативы пехотинца, то активируется указанный на ней пехотинец. Если раскрыта карта захватчика, он поворачивает одну карту демона на свой выбор и по очереди активирует каждого демона, соответствующего этой карте.

См. также: активация демона, активация пехотинца, возрождение, захватчик, колода инициативы, фаза статуса.

ФАЗА СТАТУСА

Фаза статуса состоит из четырёх последовательных этапов:

Подготовка колоды инициативы: захватчик добавляет карты в колоду инициативы или удаляет из неё карты, перемешивает эту колоду и кладёт в игровую зону лицевой стороной вниз.

- В колоде инициативы находятся: одна карта инициативы каждого участвующего в игре пехотинца, а также одна карта инициативы захватчика за каждый присутствующий на поле тип демонов.
- Если в игре участвует только один пехотинец, то в колоде инициативы находятся две карты инициативы пехотинцев и по одной карте инициативы захватчика за каждый присутствующий на поле тип демонов.

Восстановление демонов: захватчик восстанавливает повернутые карты демонов.

Взятие карт событий: захватчик добирает из колоды карты событий до 6 на руке.

Получение аргент-энергии: захватчик может сбросить с руки от 1 до 3 карт событий, чтобы получить единицу аргент-энергии за каждую сброшенную карту события.

См. также: аргент-энергия, карты событий, колода инициативы.

ФИГУРКА

Каждый пехотинец и каждый демон представлен на игровом поле пластиковой фигуркой.

- Играющий за пехотинца контролирует одного пехотинца. Каждый пехотинец представлен соответствующей картой пехотинца.
- Захватчик контролирует фигурки демонов различных типов. Фигурки демонов одного типа представлены соответствующей картой демона.
- Фигурки бывают двух размеров: маленькие и большие.
 - Маленькая фигурка занимает 1 клетку поля.
 - Большая фигурка (манкубус, барон ада и кибердемон) занимает несколько клеток поля.

См. также: большие фигурки, карта пехотинца, поле, свойства.

ШАТКОСТЬ

См. «Зверское убийство».

ЩИТ

В правом верхнем углу карт действий и карт событий могут быть изображены один или несколько символов щитов. Они используются при защите.

- Во время этапа атаки «Раскрыть защиту» защищающийся раскрывает либо верхнюю карту колоды действий (если он пехотинец), либо верхнюю карту колоды событий (если он захватчик). За каждый символ щита, изображённый на раскрытой карте, защищающийся отменяет единицу урона от той атаки.

- На некоторых картах демонов есть особый защитный символ (☹). Если раскрытая карта имеет такой символ, демон этого типа добавляет к своей защите либо щиты, либо уклонение, в зависимости от указаний на его карте демона.
- Если у демона есть параметр «Защищённость», он всегда добавляет к своей защите один символ щита (♥) во время этапа атаки «Раскрыть защиту», даже если не раскрывает карту защиты.

См. также: атака, защищённость, особая защита, урон.

ЯЧЕЙКА АТАКИ

В ячейке атаки указаны максимальная дальность этой атаки и набор кубиков (количество и цвета), которые нужно бросать во время этой атаки.



Ячейка атаки
пехотинца

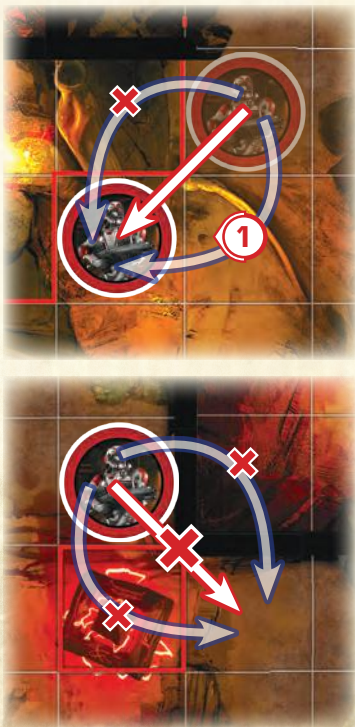


Ячейка атаки
демона

См. также: атака, дальность, карты действий, карты демонов.

ПРИПОЖЕНИЕ 1: ПРИМЕРЫ ДВИЖЕНИЯ

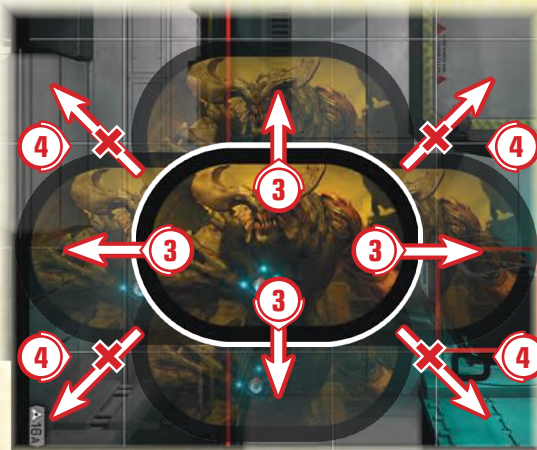
ДВИЖЕНИЕ БОЛЬШОЙ ФИГУРКИ



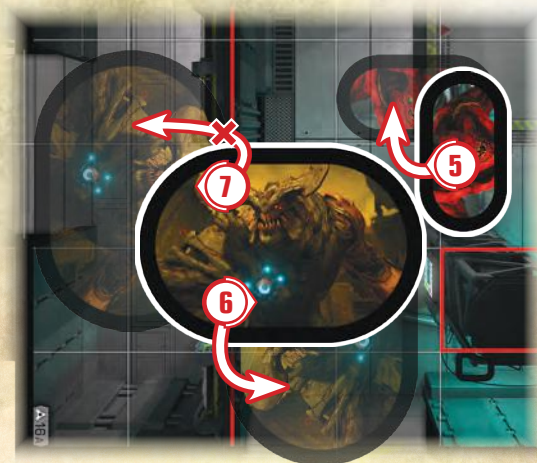
- Фигурка не может передвинуться по диагонали (с клетки на клетку, имеющие общий угол), если к этому углу не примыкает третья клетка (1), которая является соседней (ортогонально) для двух вышеописанных диагональных клеток. Т. е. кратчайший ортогональный путь не должен лежать через стены, двери, перекрывающий или непроходимый ландшафт.



- Если по диагонали от стены расположена клетка с труднопроходимым ландшафтом или вражеской фигуркой (2), то фигурка, которая хочет передвинуться по диагонали между ними, не должна тратить дополнительное очко движения.

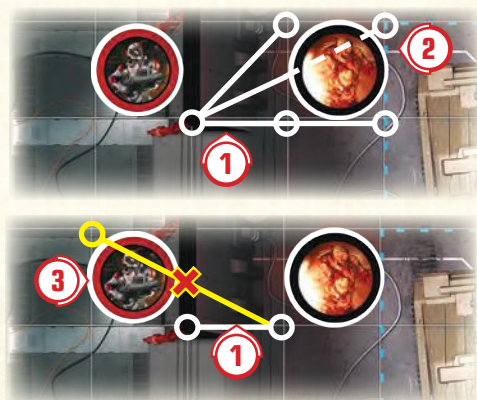


- Большая фигурка (фигурка, занимающая больше одной клетки) может двигаться ортогонально (3), но не диагонально (4). Помните, что при движении большие фигурки игнорируют ландшафт, но не игнорируют стены и двери.



- Большие фигурки, которые занимают две (5) или шесть клеток (6), могут поворачиваться на 90 градусов, тратя на это 1 очко движения. После поворота фигурка должна занимать как минимум половину тех клеток, которые занимала до поворота (7).

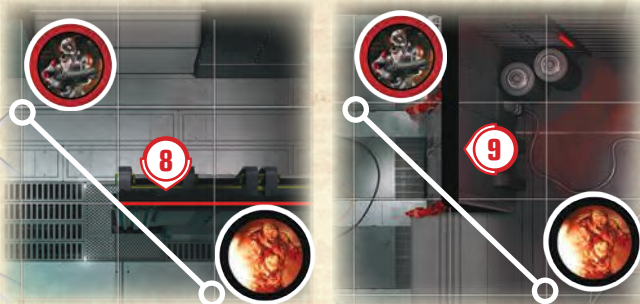
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ПРИМЕРЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОЛЯ ЗРЕНИЯ И УКРЫТИЯ



- Если защищающийся находится в поле зрения атакующего, то атакующий находится в поле зрения защищающегося (1). На укрытия это правило не распространяется. Одержимый солдат не укрывается от Альфы (2), а Альфа укрывается от одержимого солдата (3).



- Поле зрения можно провести через фигурку-цель (4). Фигурки по обеим сторонам стены, ограниченной с одного края, находятся в поле зрения друг друга, но **не считаются** соседними (5). Альфа и одержимый солдат не могут атаковать друг друга, если их дальность атаки не равняется 2 или больше (6). Если защищающийся делит угол с атакующим, то он не находится в укрытии (7).



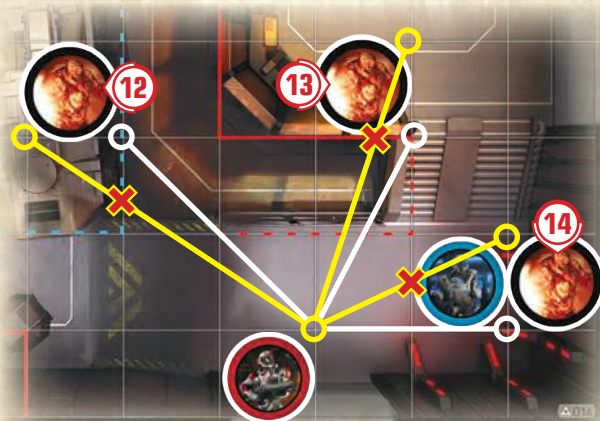
- Линию поля зрения можно провести через углы с перекрывающим ландшафтом (8) и стенами (9); главное, чтобы она не упиралась в клетку с перекрывающим ландшафтом или стеной.



- Линию поля зрения можно провести через угол с фигуркой и любой комбинацией из другой фигурки (10), стены или перекрывающего ландшафта.



- Линию поля зрения нельзя провести через диагональное пересечение стен и/или перекрывающего ландшафта (11).



- В поле зрения Альфы находятся все три одержимых солдата. Все они находятся в укрытии, так как Альфа не может провести непрерывную линию от угла своей клетки, откуда он определял поле зрения, до каждого угла клетки с защищающейся фигуркой. Для каждого одержимого солдата есть хотя бы одна линия, упирающаяся в труднопроходимый ландшафт (12), перекрывающий ландшафт (13) или другую фигурку (14).



- Пехотинец может провести линию поля зрения к демону со свойством «Полёт» или большой фигурке, если такая фигурка находится на клетке, полностью окружённой перекрывающим ландшафтом. Такая фигурка не может укрываться.

ОГЛАВЛЕНИЕ

А		И		Р	
Активация демона.....	2	Игровая зона.....	8	Реакция.....	16
Активация пехотинца.....	2	К		С	
Аптечка.....	3	Карта пехотинца.....	8	Сброс.....	16
Аргент-энергия.....	3	Карты вторжения.....	9	Свойства.....	16
Атака.....	3	Карты действий.....	9	Скорость.....	17
Атакующий.....	4	Карты демонов.....	9	Скрытая информация.....	17
Атрибуты.....	4	Карты классов.....	10	Соседняя клетка.....	17
Б		Карты отряда.....	10	Спецоперации.....	17
Большие фигурки.....	4	Карты событий.....	10	Стена.....	17
Бонусные действия.....	4	Карты угроз.....	11	Т	
В		Карты целей.....	11	Телепорты.....	17
Возрождение.....	5	Клетки.....	11	Телефраг.....	18
Восстановленная карта.....	5	Колода инициативы.....	11	Труднопроходимый ландшафт.....	18
Вражеские фигурки.....	5	Л		У	
Вытеснение (см. Большие фигурки).....	4	Ландшафт.....	11	Убийство.....	18
Г		Лечение.....	11	Углы (см. Клетки).....	11
Гранаты.....	5	М		Уклонение.....	18
Границы (см. Клетки).....	11	Маленькие фигурки.....	12	Укрытие.....	19
Группа вторжения.....	5	Миссия.....	12	Урон.....	19
Д		Н		Ф	
Дальность.....	6	Непроходимый ландшафт.....	12	Фаза активации.....	19
Двери.....	6	О		Фаза статуса.....	19
Движение.....	6	Оглушение.....	12	Фигурка.....	20
Демон.....	6	Ограничения на компоненты..	12	Ч	
Дружественные фигурки.....	7	Оружейный набор.....	12	Число игроков (см. Карты отряда).....	10
Ж		Основное действие.....	13	Ш	
Жетон оружия.....	7	Особая защита.....	13	Шаткость.....	20
Жетон убийства.....	7	Очки движения.....	13	Щ	
Жетон цели.....	7	П		Щит.....	20
Жетоны порталов.....	7	Перекрывающий ландшафт...	14	Я	
Жетоны угрозы и прогресса.....	7	Пехотинец.....	14	Ячейка атаки.....	20
З		Повёрнутая карта.....	14		
Захватчик.....	7	Подготовка к игре.....	14		
Защищающийся.....	8	Поле.....	14		
Защищённость.....	8	Поле зрения.....	14		
Зверское убийство.....	8	Полёт.....	15		
Здоровье.....	8	Порядок действий.....	15		
		Предел руки.....	15		
		Предметы.....	15		
		Призыв демонов.....	15		

ПАМЯТКА

Краткое изложение основных моментов игры.

ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый раунд состоит из двух последовательных фаз:

1. **Фаза статуса:** последовательно пройдите этапы:
 - а. Подготовьте колоду инициативы
 - б. Восстановите демонов
 - в. Возьмите карты событий
 - г. Получите аргент-энергию
2. **Фаза активации:** последовательно проходите этапы, пока колода инициативы не опустеет:
 - а. Раскрывайте карты инициативы
 - б. Активируйте пехотинца или любой тип демонов

АКТИВАЦИЯ ПЕХОТИНЦА

Пехотинец восстанавливает свою карту класса (если повернута). Затем он может разыграть максимум одно основное действие и любое количество бонусных действий. Если на карте действия присутствует символ реакции, то в её тексте указано, когда её можно разыграть.



Основное действие



Бонусное действие



Реакция

Разыграв действия, пехотинец добирает на руку новые карты действий, пока не будет достигнут предел руки (по умолчанию он равен трём).

АКТИВАЦИЯ ДЕМОНОВ

Захватчик поворачивает карту демона и активирует каждого демона этого типа, по одному за раз. Во время активации демон получает очки движения по своему параметру скорости и может совершить одну атаку.

ЛАНДШАФТ И СТЕНЫ

Ландшафт и стены затрудняют движение, перекрывают поле зрения и позволяют укрываться.

Стены: выделены толстой чёрной линией. Через них нельзя двигаться, перекрывают поле зрения, позволяют укрываться.



Стена



Непроходимый ландшафт



Перекрывающий ландшафт



Труднопроходимый ландшафт

Непроходимый ландшафт: выделен красным пунктиром. Через него нельзя двигаться, не перекрывает поле зрения, не позволяет укрываться.

Перекрывающий ландшафт: выделен красной сплошной линией. Через него нельзя двигаться, перекрывает поле зрения, позволяет укрываться.

Труднопроходимый ландшафт: выделен голубым пунктиром. Через него можно двигаться, только потратив 1 дополнительное очко движения; не перекрывает поле зрения, позволяет укрываться.

АТАКА

Для совершения атаки последовательно пройдите следующие этапы:

1. **Объявить защищающегося:** защищающийся должен находиться в поле зрения атакующего.
2. **Бросить кубики:** атакующий бросает кубики, указанные в ячейке атаки.
3. **Раскрыть защиту:** защищающийся раскрывает карту в свою защиту.
4. **Применить эффекты «когда вы защищаетесь»:** защищающийся может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы защищаетесь».
5. **Применить эффекты «когда вы атакуете»:** атакующий может изменить результат атаки, воспользовавшись свойствами карт с припиской «когда вы атакуете».
6. **Получить урон:** защищающийся вычитает из и получает урон, равный этой разнице.

ЖЕТОНЫ ОРУЖИЯ



Боевой дробовик



Супердробовик



Тяжёлая штурмовая винтовка



Плазменная винтовка



Скорострельная винтовка



Электростатическая винтовка



Ракетомёт



Пулемёт



Бензопила



Пушка Гаусса



BFG 9000



Осколочная граната



Граната-вампир



Граната-ловушка