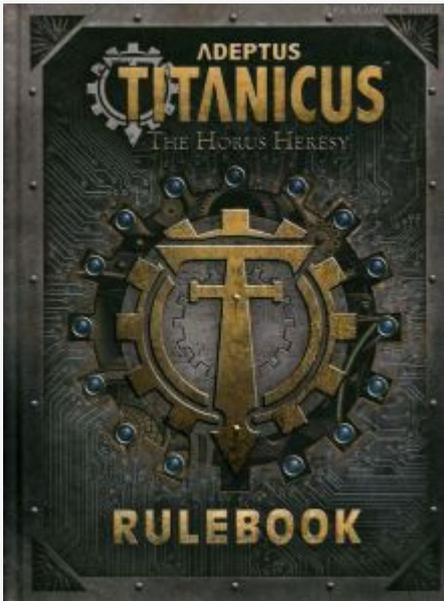


Участник: Shaseer/Адептус Титаникус / Adeptus Titanicus (книга правил)

< Участник: Shaseer

WARPFROG Гильдия Переводчиков Warhammer <i>Shaseer/Адептус Титаникус / Adeptus Titanicus (книга правил)</i>	
	
Издательство	Forge World
Серия книг	Адептус Титаникус / Adeptus Titanicus
Год издания	2018
Подписаться на обновления	Telegram-канал
Обсудить	Telegram-чат
Скачать	EPUB , FB2 , MOBI
Поддержать проект	

□

Содержание

Начало игры

Кубики

Модифицирование результатов бросков

Перебросы

Кубовка

Начало игры

Кубики

В Адептус Титаникус используются шесть типов кубиков, три из которых сделаны специально для этой игры. Это кубик реактора, кубик места и кубик приказа.

D6. Это обычный шестигранный кубик, используемый в большинстве бросков во время игры. Чтобы отличать его от других кубиков, в правилах мы будем называть его D6. Иногда вам нужно будет бросить несколько кубиков и сложить выпавшие результаты - в таких случаях мы будем писать число перед D6. Например, бросок 2D6 означает, что вам нужно бросить два D6 и сложить полученные результаты. Если же нужно будет бросить два D6 и использовать результаты бросков по отдельности, то мы будем писать «два D6». Иногда от вас потребуется бросить D3. Это просто короткая форма записи фразы «бросьте D6, разделите результат пополам с округлением вверх». То есть 1 или 2 на кубике считается 1, 3 или 4 считается 2, а 5 или 6 считается 3.

Помните, что вместо обозначения цифры 6 на кубиках, идущих в комплекте с Адептус Титаникус, изображён символ Опус Титаника. Это сделано исключительно для красоты, а при его выпадении он считается результатом 6.

D10. Это десятигранный кубик, используемый для некоторых бросков (например, при командной проверке или для броска на катастрофический урон). Иногда вам понадобится бросить D100. Для этого бросьте друг за другом два D10, где первый результат будет обозначать десятки, второй - единицы, а вместе у вас получится число от 1 до 100. Например, если на первом кубике выпадет 5, а на втором 6, то результат броска равен 56. Если на первом кубике выпало 10, то считайте его 0 (10 на первом кубике и 7 на втором даст вам 07). Если на обоих кубиках выпало 10, то вместо этого считайте общий результат равным 100.

Кубик смещения. На гранях этого кубика нарисованы стрелки, а сам он используется для случайного выбора направления, что чаще всего происходит после промаха при стрельбе из взрывного оружия (см с.). На двух гранях изображены символы попадания с маленькими стрелочками. Используйте эти стрелки если только в правиле не сказано, что результат «попадание» обозначает что-то особое.

Бросок на смещение. Обычные правила смещения объекта таковы: бросьте кубик смещения и D10. Если выпал символ попадания, то объект не двигается. В противном случае передвиньте его в направлении, указанном на кубике смещения, на число дюймов, выпавшее на D10.

Кубик реактора. На этот шестигранный кубик нанесены специальные обозначения. Он используется в расширенных правилах, когда титан перегружает свой плазменный реактор. Кубик места. Этот кубик также имеет шесть граней, на каждой из которых указаны возможные места попадания по титану. На одной из граней написано слово «Special» - оно обозначает особый узел некоторых титанов. Если не сказано обратное, то этот результат обозначает тело титана.

Кубик приказов. Этот шестигранный кубик имеет особые обозначения на своих сторонах, но почти не используется при бросках. Вместо этого он кладётся на инфокарту титана, показывая отданные ему

приказы.

Модифицирование результатов бросков

Иногда вам нужно будет увеличить или уменьшить результат бросков D6 или D10, например, бросив D6+1. В таком случае бросьте D6 и прибавьте 1 к результату. Кроме того, в правиле может быть сказано умножить или разделить результат броска. Чтобы бросить D6x2, бросьте D6 и умножьте результат на 2. Если при делении получается дробь, округлите результат вверх (если не сказано иное). Если же требуется применить сразу несколько модификаторов, то сначала совершите умножение и деление, а затем сложение и вычитание. Например, если в одном правиле сказано удвоить результат броска D6, а в другом (действующим вместе с первым) – прибавить 1 к результату, то сначала умножьте результат на 2, а затем прибавьте 1 к полученному числу. Если правило меняет результат на определенное указанное значение, то оно заменяет любые модификаторы (если не сказано обратное). Например, если одно правило гласит, что результат броска считается равным 6, а другое (действующее вместе с первым) – что результат броска следует уменьшить в два раза, то результат будет равен 6, а не 3.

Перебросы

Некоторые правила позволяют игроку перебросить кубик. Для этого просто возьмите кубик и бросьте его снова. Используйте второй результат даже если он хуже первого. Результат нельзя перебросить более одного раза. При перебросе результата броска нескольких кубиков (например, броска 3D6) игрок должен перебросить все кубики (если только в правиле не сказано, что можно перебросить лишь некоторые кубики).

Кубовка

В правилах может быть сказано, что игрокам следует пройти кубовку. Это обычно случается в фазе стратегии, когда нужно определить первого игрока на этот раунд. Чтобы провести кубовку, оба игрока бросают D10 – побеждает игрок с наибольшим результатом. При ничьей игроки бросают кубик снова (если не сказано обратное).

Боевые группы, боевые единицы и модели

В Адептус Титаникус игрок управляет набором моделей. Вся совокупность моделей под контролем игрока называется боевой группой. Хотя базовые правила Адептус Титаникус относятся только к титанам, расширенные правила также включают и рыцарей (гораздо меньшие по размеру боевые машины), сражающихся в составе хоругвей. В дополнения к игре могут появиться новые типы войск. Поэтому термин «боевая единица» относится к одному подразделению – одиночному титану, рыцарской хоругви и т.д. Если в правиле встречается термин «модель», то в таком случае имеется в виду только одна модель – даже если это одна модель рыцаря.

Базы

В Адептус Титаникус все модели устанавливаются на круглые или овальные базы, используемые в некоторых правилах. Размер и форма базы имеют значение относительно правил – если модель установлена на базу, отличающуюся от обычной (например, для создания впечатляющей диорамы), то относительно правил следует использовать базу, которая была в комплекте с моделью, а игрокам с такими моделями следует иметь под рукой обычную базу модели для проведения игровых измерений.

Комментарий авторов

Разметка баз

Во время тестирования игры некоторые игроки разметили базы своих титанов дугами по 45 градусов, что помогло им быстрее поворачивать и определять арки стрельбы (это будет описано далее). При желании вы тоже можете так сделать - ваши модели будут выглядеть чуть менее реалистично, но это ускорит игровой процесс.

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Участник:Shaseer/Адептус_Титаникус_/_Adeptus_Titanicus_\(книга_правил\)&oldid=19114](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Участник:Shaseer/Адептус_Титаникус_/_Adeptus_Titanicus_(книга_правил)&oldid=19114)

Эта страница в последний раз была отредактирована 9 марта 2022 в 13:03.