

# Участник:Shaseer/Истребительная команда / Kill Team (книга правил)

---

< [Участник:Shaseer](#)



## Содержание

---

Инструменты войны

Оперативники и истребительные команды

Расстояния

Поля боя

Кубики

Инфокарты

Ход боя

Фаза инициативы

## Инструменты войны

---

Для игры в Warhammer 40,000: Kill Team обоим игрокам понадобится набор моделей Citadel, а также правила данных моделей, именуемые листом армии фракции. Эти правила можно найти в различных публикациях Warhammer 40,000: Kill Team.

Кроме того, вам понадобится набор боевых линеек, поле боя и несколько кубиков. Полезно будет иметь и набор специальных фишек, которыми можно отмечать действия ваших моделей, полученные ими раны и т.д.

### Оперативники и истребительные команды

Модели Citadel, используемые в Warhammer 40,000, называются оперативниками. Ваши оперативники считаются дружественными, а оперативники оппонента - вражескими.

При наборе оперативников на миссию вы выбираете не отдельных бойцов, а отряд специалистов, действующих сообща. Такой отряд называется истребительной командой. Список доступных вам истребительных команд можно найти в листе армии вашей фракции. Во время сражения истребительной командой называется вся совокупность ваших оперативников.

В последовательности миссии выбранного вами типа игры будет описан порядок набора истребительной команды. Для этого вам нужно будет выбрать одну истребительную команду из листа армии вашей фракции, а затем набрать оперативников так, как описано в правилах этой истребительной команды. Некоторые истребительные команды имеют фиксированный набор оперативников, когда как другие позволят вам самим выбрать их состав (с ограничениями). В обоих случаях итоговый набор оперативников должен соответствовать требованиям истребительной команды.

## Расстояния

Для отыгрыша стычек элитных оперативников в Warhammer 40,000: Kill Team используется описанный далее набор боевых линеек, используемых для измерения расстояний. Расстояния в правилах действий оперативников кратны длине этих линеек. При желании игроки могут использовать рулетки или иные измерительные приборы, переводя соответствующее расстояние из списка ниже в дюймы, однако данные линейки созданы специально для Warhammer 40,000: Kill Team.

▲ Треугольник равен 1"

○ Круг равен 2"

■ Квадрат равен 3"

□ Пятиугольник равен 6"

Расстояния, обозначенные одним из этих символов без цифры перед ним (например, ○), равны длине одной линейки. Расстояние из нескольких линеек обозначается символом с цифрой (например, 2○).

Вы можете измерять расстояния в любой момент с использованием любых линеек до тех пор, пока их общая длина не превышает указанной в правилах дистанции. Так, если оперативник собирается передвинуться на расстояние 3○, то вы можете измерить это расстояние как □, 6▲ или даже как ▲○■.

Во многих правилах, таких как правила обычного движения или способностей, требуется измерить определённое расстояние. При измерениях расстояний от или до оперативников следует использовать ближайшие точки подставок, а не самих моделей.

Если в правилах сказано, что цели нужно находиться в пределах некоторого расстояния, то это значит, что ближайшая точка её подставки должна быть не дальше этого расстояния. Если же сказано, что цель должна целиком находиться в пределах некоторого расстояния, то вместо этого вся её подставка целиком должна быть не дальше этого расстояния. Оперативник всегда находится в пределах (и целиком в пределах) любого расстояния от себя.

## Поля боя

Поле боя – это игровое поле, в котором сражаются ваши оперативники. Для Warhammer 40,000: Kill Team лучше всего подходят поля размером 30" на 22" – это размер игрового стола Kill Team. На полях боя также располагаются различные элементы ландшафта, добавляющие интереса и тактической глубины вашим играм. Подробнее о ландшафте можно узнать на с.

## Кубики

В Warhammer 40,000: Kill Team используются шестигранные кубики, обозначаемые D6. Бросок кубика даст вам результат, определяющий успешность действий оперативника. Также в некоторых правилах упоминается D3. Чтобы бросить D3, бросьте D6 и разделите результат пополам (с округлением вверх).

Многие правила (например, атака) требуют определённого результата броска. Например, если для успеха нужно получить результат 3+, то это значит, что результат броска должен быть больше или равен 3. В таком случае результаты 3, 4, 5 и 6 успешны, а 1 и 2 неудачны.

Некоторые правила позволяют перекинуть бросок кубика. Один и тот же кубик нельзя перекинуть более

1 раза, а новый результат заменяет старый – вы не можете использовать старый результат даже если новый хуже предыдущего.

Иногда правила могут потребовать провести кубовку. Для этого оба игрока кидают один D6, а игрок с наибольшим результатом выигрывает кубовку. Если же получилась ничья, то проведите кубовку ещё раз. Если оба игрока хотят использовать правило, разрешающее перебросить кубик при кубовке, то оба игрока должны объявить об этом до любых бросков кубиков, начиная с игрока, проигравшего кубовку.

Иногда правила будут модифицировать результат броска, прибавляя или вычитая из него некоторое значение. Все модификаторы складываются. Результат броска можно модифицировать выше или ниже максимального или минимального возможного значения результата броска. Например, если результат броска D6 равен 6, и вам нужно прибавить к нему 1, то итоговый результат равен 7.

## Инфокарты

---

Любой оперативник вашей истребительной команды обладает набором собственных правил, называемых инфокартой. В ней содержатся все ключевые характеристики оперативника и его оружия, а также его уникальные правила. Справа вы найдёте пример инфокарты, а её расшифровка приведена снизу. Значение встречающихся далее терминов можно найти на соответствующих страницах.

### 1. Тип оперативника

Тип этого оперативника

### 2. Физический профиль

Движение (M): скорость, с которой оперативник двигается по полю боя, обозначается как расстояние.

Лимит очков действий (APL): количество очков действий, которое оперативник получает при активации, и которые можно потратить на действия.

Групповая активация (GA): большинство оперативников активируются по одному, но некоторые активируются в группе. Это число показывает, сколько таких оперативников активируются вместе.

Защита (Df): показывает, от скольких атак оперативник может защититься, когда другой оперативник атакует его дистанционным оружием.

Спас-бросок (Sv): показывает, с какой вероятностью оперативник избежит атаки другого оперативника в дальнем бою. Здесь приводится значение, которое нужно получить при броске D6. Учтите, что чем меньше этот параметр, тем лучше.

Раны (W): количество ран, которое оперативник может потерять перед тем, как станет небоеспособен. Подробнее см. на с.

### 3. Профили дистанционного оружия

Здесь перечислены характеристики и правила стрельбы дистанционного оружия оперативника. Процесс стрельбы объясняется на с.

Название: название оружия

Атаки (A): количество бросков на атаку, которое нужно совершить при стрельбе из оружия.

Навык стрельбы (BS): показывает, насколько точно оперативник стреляет из этого оружия. Здесь приводится значение, которое нужно получить при броске D6. Учтите, что чем меньше этот параметр, тем лучше.

Урон (D): количество урона, которое может нанести каждая атака. Первое число - показатель обычного урона. Второе число - показатель критического урона.

Специальные правила (SR): специальные правила, действующие на атаку этим оружием. Наиболее частые специальные правила описаны на с.. Специальные правила, отмеченные звёздочкой (\*), приведены в инфокарте оперативника.

Правила критического попадания (!): дополнительные эффекты, действующие при критическом попадании из оружия.

#### 4. Профили рукопашного оружия

Здесь перечислены характеристики и правила схватки с использованием рукопашного оружия оперативника. Процесс схватки объясняется на с.

Название: название оружия

Атаки (A): количество бросков на атаку, которое нужно совершить при атаке этим оружием.

Навык ближнего боя (WS): показывает, насколько хорошо оперативник сражается этим оружием в рукопашной. Здесь приводится значение, которое нужно получить при броске D6. Учтите, что чем меньше этот параметр, тем лучше.

Урон (D): количество урона, которое может нанести каждая атака. Первое число - показатель обычного урона. Второе число - показатель критического урона.

Специальные правила (SR): специальные правила, действующие на атаку этим оружием. Наиболее частые специальные правила описаны на с.. Специальные правила, отмеченные звёздочкой (\*), приведены в инфокарте оперативника.

Правила критического попадания (!): дополнительные эффекты, действующие при критическом попадании из оружия.

#### 5. Способности

Уникальные правила оперативника.

Способности, которые есть только у оперативников с определённым ключевым словом (см. ниже).

Оперативник не получает преимуществ от двух одинаковых способностей разных оперативников. Такая способность действует только один раз.

#### 6. Уникальные действия

В дополнение к универсальным действиям, доступным всем оперативникам, здесь приведены уникальные действия, которые может предпринять этот оперативник. Подробнее о действиях см. с.

#### 7. Ключевые слова

Набор ключевых слов, помогающих идентифицировать оперативника.

Некоторые правила действуют только на оперативников с соответствующим ключевым словом. В тексте правил ключевые слова выделяются **ЖИРНЫМ ШРИФТОМ**. Например, если правило действует на оперативников АДЕПТУС АСТАРТЕС в доспехе «ФОБОС», то оно действует на оперативников, у которых есть ключевые слова "АДЕПТУС АСТАРТЕС" и "«ФОБОС»" одновременно.

Некоторые ключевые слова выделены оранжевым цветом и помечены черепом, например "КОММАНДОС(череп)". Так обозначены фракционные ключевые слова, используемые при создании ростера (см. с.).

Форма (склонение, спряжение, число и т.д.) ключевого слова не влияет на то, какие оперативники подпадают под действие правила.

У некоторых оперативников есть ключевые слова в угловых скобках, например "<ОРДЕН>". Это ключевые слова по выбору – вы должны выбрать текст этого ключевого слова при добавлении оперативника в ростер. Выбранный текст заменяет ключевое слово в угловых скобках повсюду в инфокарте оперативника. Например, если вы добавляете в ростер ЗАСТУПНИКА АДЕПТУС АСТАРТЕС, и вы выбираете для него орден Тёмных Ангелов, то замените ключевое слово "<ОРДЕН>" на "ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ" повсюду в инфокарте оперативника.

## **ЗОНА СОПРИКОСНОВЕНИЯ**

Зона соприкосновения – это зона, в которой оперативник представляет опасность для врагов. Понятие «зона соприкосновения» используется во многих игровых правилах, например, при движении или схватке. Нахождение в зоне соприкосновения взаимно: два оперативника находятся в зоне соприкосновения друг друга, если один из них видим для другого и находится в ▲ от него.

## **МОДИФИЦИРОВАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК**

Иногда правила будут модифицировать характеристики оперативника и/или его оружия. Все модификаторы характеристик складываются.

Если характеристика показывает значение, которое нужно получить при броске D6 (например, спасбросок, навык стрельбы или ближнего боя), то модификатор будет улучшать или ухудшать характеристику. Так как чем меньше такой параметр, тем лучше, то и модификаторы нужно применять соответствующим образом. Например, если навык стрельбы равен 4+, и его нужно ухудшить на 1, то он станет равен 5+.

Модификация APЛ оперативника длится до окончания его текущей или следующей активации (смотря что наступит быстрее). Вне зависимости от того, сколько модификаторов действует на APЛ оперативника, итоговое изменение не может быть более +1 или -1 от обычного APЛ. Например, если APЛ оперативника равно 2, и два правила прибавляют по 1 к APЛ оперативника, то до конца следующей активации APЛ оперативника равен 3.

## **Ход боя**

Бои в Warhammer 40,000: Kill Team состоят из ходов. Ход делится на три фазы, идущие друг за другом. Перед переходом к следующей фазе нужно полностью отыграть текущую. После окончания всех трёх фаз начинается следующий ход, и так до тех пор, пока сражение не окончится в конце четвёртого хода.

Порядок фаз описан ниже, а подробнее о них можно узнать на с.

## Передача хода

### 1. Фаза инициативы

В фазе инициативы игроки подготавливают свои истребительные команды и определяют, кто будет владеть инициативой в этом ходе.

### 2. Фаза стратегии

В фазе стратегии игроки генерируют ограниченное количество ценного ресурса, называемого командными очками (КО). Затем игроки могут потратить КО на стратегические уловки или же сохранить их - в дальнейшем КО можно потратить на тактические уловки. Также в этой фазе игроки могут объявить о том, что их истребительные команды будут пытаться совершить какие-либо тактические операции.

3

### 3. Фаза сражения

В фазе сражения игроки по очереди активируют оперативников или группы оперативников и совершают ими различные действия: движение по полю боя, стрельбу по врагам, рукопашные схватки или особые задачи, такие как минирование или проявление психосил.

## **Фаза инициативы**

{{Правило|Название=1. Подготовьте оперативников

Каждый игрок подготавливает всех дружественных оперативников на поле боя, переворачивая их жетоны приказов (с.) так, чтобы они показывали готовность оперативников.

{{Правило|Название=2. Определите инициативу

Игроки определяют, кто будет владеть инициативой в этом ходе. Во время первого хода владелец инициативы определяется последовательностью миссии выбранного типа игры (с.). В последующих ходах игроки проводят кубовку, а победитель определяет, кому будет принадлежать инициатива. Если в результате кубовки получилась ничья, то инициативой владеет тот игрок, кто не владел ею в предыдущем ходе. Чтобы помнить о том, кто владеет инициативой, используйте жетон инициативы.

Владение инициативой даёт игроку контроль над некоторыми игровыми событиями, такими как определение, чей оперативник в этом ходе будет активироваться первым. Если несколько событий происходят одновременно (например, два правила действуют в конце хода), то владеющий инициативой игрок определяет их порядок.

## Фаза стратегии

{{Правило|Название=1. Сгенерируйте командные очки

Каждый игрок генерирует 1 командное очко (КО) и добавляет к своим КО. КО принадлежат игроку до тех пор, пока не будут потрачены.

КО можно потратить на стратегические уловки, при помощи которых хитрый генерал может помочь

своей истребительной команде. Стратегические уловки используются в фазе стратегии как описано ниже, а список стратегических уловок можно найти в листе армии вашей фракции.

Также КО можно тратить на тактические уловки – небольшие преимущества, которые могут иметь значительные последствия при правильном использовании. В правилах тактических уловок сказано, когда их можно использовать. Каждый игрок может использовать одну и ту же тактическую уловку (за исключением командного переброса) не более одного раза в одном ходе. Если же тактическая уловка используется вне хода, то количество её применений ограничено только вашим запасом КО. Список тактических уловок можно найти в листе армии вашей фракции. Командный переброс доступен всем фракциям.

{{Правило|Название=2. Сыграйте стратегические уловки

Все игроки по очереди, начиная с владельца инициативы, используют стратегическую уловку или пасуют. Это повторяется до тех пор, пока подряд не пасуют оба игрока.

Если игрок объявляет об использовании стратегической уловки, то сначала он должен заплатить КО, вычтя из числа своих КО стоимость этой уловки. Если у игрока не хватает КО на стратегическую уловку, он не может её использовать. После использования стратегической уловки отыграйте её эффекты перед тем, как наступит очередь следующего игрока. Игрок не может использовать одну и ту же стратегическую уловку более одного раза за одну фазу стратегии.

{{Правило|Название=3. Объявление цели

Начиная с владельца инициативы, оба игрока по очереди объявляют тактическую операцию (если её можно объявить в фазе объявления цели в этом ходе) или пасуют. Помните, что игроки не обязаны объявлять о тактической операции, но для выполнения некоторых операций о них нужно объявить в определённых ходах. Это повторяется до тех пор, пока подряд не пасуют оба игрока.

Тактические операции – это выбираемые вторичные цели, доступные в некоторых типах игры (см. с.). Подробнее о тактических операциях можно узнать на с.

## Фаза сражения

### 1. Предпримите действия

Каждый игрок, начиная с владельца инициативы, выбирает и активирует одного дружественного оперативника. После завершения активации этого оперативника то же самое должен сделать противник. Это повторяется до тех пор, пока не будут активированы все оперативники на поле боя.

Если характеристика групповой активации оперативника превышает 1, то он активируется не в одиночку, а в составе группы. В этой ситуации игрок выбирает одного подготовленного дружественного оперативника данного типа и активирует его. После окончания активации оперативника игрок точно так же выбирает и активирует другого дружественного оперативника такого же типа. Он повторяет это до тех пор, пока не будет активировано число оперативников, равное характеристике групповой активации, или же не будут активированы все оперативники этого типа. После этого его противник активирует своего оперативника как обычно.

Когда игрок активирует одного из своих оперативников, он должен отдать тому приказ действовать

открыто или затаиться. Приказ, действующий на оперативника в первом ходе, определяется во время его выставления на поле боя до начала сражения. В последующих ходах игрок отдаёт приказы как обычно.

При соблюдении некоторых условий затаившегося оперативника нельзя выбрать целью стрелковых атак вражеских оперативников (как описано на с.), но вместе с этим он не может совершать некоторые действия. Оперативнику, действующему открыто, доступно больше действий, но он более уязвим для вражеской стрельбы. Когда вы отдаёте приказ оперативнику, поместите рядом с ним соответствующий жетон приказа.

Затем оперативник генерирует количество очков действий, равное его лимиту очков действий (APL), а затем тратит их на действия. Действия описаны на с.. После совершения всех действий и траты всех очков активация завершается, и оперативник больше не подготовлен.

После окончания активации оперативника отметьте, что тот больше не подготовлен, перевернув его жетон приказа активированной стороной.

У любого действия есть цена, выраженная в очках действий (например, 1 ОД). Когда игрок хочет совершить оперативником какое-либо действие, он должен вычесть стоимость этого действия из количества очков действия, сгенерированных оперативником за эту активацию. Если очков действия оперативника недостаточно, то нужно выбрать другое действие. Затем игрок совершает действие так, как описано в его правилах. Пока оперативник совершает действие, он называется активным оперативником.

Контролирующий игрок не обязан объявлять обо всех действиях оперативника сразу во время активации. Вместо этого он может совершить действие, а затем, в зависимости от его результатов, выбрать следующее. Если не указано иное, то за активацию оперативник не может совершить одно и то же действие более одного раза.

## Упреждение

Если у вас нет подготовленных оперативников, а у соперника они ещё остались, то, когда наступает ваша очередь активировать оперативника, вы можете совершить упреждение (см с.) одним уже активированным дружественным оперативником с приказом действовать открыто. За ход каждый оперативник может совершить только одно упреждение, а вы можете совершать упреждение только если у противника остались неактивированные оперативники. Это означает, что фаза сражения завершится, когда противник активирует всех своих оперативников.

## Действия

Действия делятся на следующие категории:

Универсальные действия могут быть совершены любым оперативником. Они приведены на следующих страницах.

Уникальные действия описаны в инфокарте оперативника и могут быть совершены только им (как действие «дакка-рывок» в примере инфокарты на с.).

Действия миссии зависят от выбранной вами миссии и приводятся в её правилах. Миссии можно найти на с.

Бесплатные действия можно совершить только если так указано в каком-либо правиле. Когда оперативник совершает бесплатное действие, происходит следующее:

- Оперативник может совершить это действие, если соблюдаются все его условия.
- Оперативник не тратит дополнительных ОД на совершение действия.
- Оперативник считается совершившим это действие относительно условий любых правил. Например, выполненное бесплатное действие нельзя сделать ещё раз в течение этой же активации.
- Например, когда ДАККА-ПАРЕНЬ-КОММАНДОС(ЧЕРЕП) совершает действие «дакка-рывок» (см. уникальные действия), он может выполнить бесплатное действие «рывок» и бесплатное действие «стрельба» без траты дополнительных ОД (кроме ОД, потраченных на действие «дакка-рывок»). Однако на него действуют условия этих действий: он не может совершить бесплатное действие «рывок», находясь в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками, и не может совершить бесплатное действие «стрельба», будучи в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками или имея приказ затаиться. Кроме того, выполненные бесплатные действия нельзя совершить ещё раз во время этой же активации.

Обычное движение 1 ОД

Переместите оперативника на расстояние, не превышающее его показатель движения. Помните, что расстояние можно разбивать на более мелкие отрезки до тех пор, пока общая дальность движения оперативника не превышает его показатель движения. Каждый отрезок движения оперативника должен быть прямым. Отрезок движения оперативника может быть меньше ▲, но такие отрезки считаются равными ▲.

Оперативник должен окончить движение в месте, куда его можно поместить; если это невозможно, то он не может пройти в этом месте. Оперативники не могут перемещаться над краем поля боя или любой частью подставки другого оперативника, а также в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником (за исключением случая, когда в пределах зоны соприкосновения с этим вражеским оперативником есть другой дружественный оперативник; в этом случае движение нельзя закончить в зоне соприкосновения с этим вражеским оперативником).

Оперативники не могут двигаться через сквозь элементы ландшафта - они должны залезть на них или двигаться по их поверхности. Если во время движения оперативнику нужно перепрыгнуть через пропасть или спрыгнуть с уступа, он должен совершить прыжок или падение. Правила лазания, движения по поверхности, прыжков и падений можно найти на с.

Оперативник не может совершить это действие, если он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. В дополнение, оперативник не может совершить это действие в ходе той же активации, что и действия отступления и нападения.

Полёт

Если у оперативника есть ключевое слово "ПОЛЁТ", то при любом перемещении он может двигаться около, через и над любыми другими оперативниками так, словно их нет. Он должен завершить это перемещение согласно правилам такого движения, но не будучи над другими оперативниками или их подставками.

Обычное движение 1

1. Дальность перемещения оперативника равна 3○. Сначала он двигается вдоль прямого отрезка на ○

до угла стены.

2. Затем оперативник двигается вдоль прямого отрезка на  $2\bigcirc$  – именно на это расстояние он может переместиться, не превышая свой показатель движения.

Обычное движение 2

1. Показатель движения этого оперативника равен  $3\bigcirc$ . Он намерен оставаться как можно ближе к стене, поэтому его движение будет разбито на несколько отрезков разной длины, чья суммарная длина не превышает его показатель движения. Сначала он двигается по прямой на расстояние меньше  $\blacktriangle$ , но так как минимальная дальность движения равна  $\blacktriangle$ , то это перемещение считается равным  $\blacktriangle$ .

2. Затем он двигается вдоль прямого отрезка на  $2\bigcirc$ .

3. Наконец, оперативник хочет находиться на углу стены. Последний отрезок его движения меньше  $\blacktriangle$ , но, как и до этого, он округляется до  $\blacktriangle$ . Общая дальность движения оперативника равна  $2\bigcirc$  и  $2\blacktriangle$ .

Нападение 1 ОД

Переместите оперативника по правилам обычного движения за исключением следующих правил:

- Переместите оперативника на расстояние, не превышающее его показатель движения плюс  $\bigcirc$ . • • Он должен окончить перемещение в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником. Если это невозможно, выберите другое действие для оперативника (очки действий, потраченные на нападение, возвращаются). • • Если в какой-либо момент при перемещении оперативник находится в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником, и в пределах неё нет других дружественных моделей, этот оперативник должен окончить движение в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником. • Оперативник не может совершать это действие, если у него приказ затаиться или он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. В дополнение, оперативник не может выполнить это действие в одной активации с обычным перемещением, рывком или отступлением.

1. Оперативник А хочет напасть на оперативника Е. Сначала он вступает в зону соприкосновения с оперативником С. Так как оперативник С находится в пределах зоны соприкосновения с оперативником В, оперативник А может продолжить движение.

2. Затем он перемещается в пределах зоны соприкосновения с оперативником D. Так как в пределах зоны соприкосновения с оперативником D нет дружественных моделей, оперативник А должен окончить перемещение в пределах зоны соприкосновения с оперативником D.

3. Однако у оперативника А ещё остался запас перемещения, и он всё ещё может войти в зону соприкосновения с оперативником Е. При этом он должен остаться в зоне соприкосновения с оперативником D.

Отступление 2 ОД

Переместите оперативника по правилам обычного движения за исключением следующих правил:

- Это действие можно выполнить только если оперативник находится в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником. • • Оперативник может двигаться в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками, но не может окончить своё движение в зоне соприкосновения с ними. Если это невозможно, то действие совершить нельзя (очки действий, потраченные на отступление,

возвращаются). • Оперативник не может выполнить это действие в одной активации с обычным перемещением или нападением.

Оперативник А собирается отступить. Он может двигаться в пределах зоны соприкосновения с оперативниками В и С, но не может окончить движение в этих зонах соприкосновения.

Рывок 1 ОД

Переместите оперативника по правилам обычного движения за исключением следующих правил:

- Он может переместиться только на расстояние до ■.
- Оперативник не может совершать это действие, если он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. В дополнение, оперативник не может выполнить это действие в одной активации с нападением.

Пропуск 1 ОД

С оперативником ничего не происходит. Это действие используется, если игрок не хочет делать ещё что-либо с оперативником, но у него остались очки действия. В отличие от прочих действий, оперативник может совершить это действие несколько раз за активацию.

Упреждение 0 ОД

Совершите стрелковую атаку одной единицей дистанционного оружия активного оперативника. Для этой стрелковой атаки показатель навыка стрельбы активного оперативника ухудшается на 1.

Оперативник не может выполнить это действие, если он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. В дополнение, оперативник может совершить это действие один раз за ход только в том случае, если у него приказ действовать открыто, и при этом выполняются условия упреждения (см с.).

Подобрать 1 ОД

Для выполнения этого действия оперативник должен быть в пределах ▲ от маркера или жетона объекта, который можно подобрать. Уберите этот маркер или жетон объекта с поля боя: теперь его переносит оперативник, выполнивший это действие. Оперативник контролирует маркер или жетон объекта всё время, пока переносит его. Если не сказано обратное, то при переноске он действует как обычно.

Оперативник может выбросить переносимый им маркер или жетон объекта в любой момент во время своей активации без траты дополнительных ОД. Если оперативник несёт маркер или жетон объекта и удаляется с поля боя, то перед удалением он должен выбросить его. При выбрасывании маркера или жетона объекта игрок, контролирующий оперативника, помещает его так, чтобы центр маркера или жетона объекта находился в пределах ▲ от оперативника и был виден для него. Если это невозможно, то жетон нужно поместить как можно ближе к оперативнику так, чтобы тот был видим для него.

Оперативник не может совершать действие «подобрать», если он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками, не контролирует этот маркер или жетон объекта или уже переносит другой маркер или жетон объекта.

Стрельба 1 ОД

Совершите стрелковую атаку одной единицей дистанционного оружия активного оперативника. Оперативник не может выполнить это действие, если у него приказ затаиться или он находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. Для совершения стрелковой атаки выполните последовательность стрельбы как описано далее.

При выполнении последовательности стрельбы игрок, контролирующий активного оперативника, называется атакующим, а игрок, контролирующий оперативника-цель, называется защищаемым.

#### 1. Выберите дистанционное оружие

Атакующий выбирает одну единицу дистанционного оружия, которой оснащён его оперативник, и берёт кубики атаки. Количество кубиков атаки равно показателю атаки оружия.

#### 2. Выберите подходящую цель

Атакующий выбирает подходящую для атаки цель. Подходящей целью является вражеский оперативник, находящийся на линии видимости активного оперативника, в пределах зоны соприкосновения с которым нет дружественных оперативников. Если для стрелковой атаки нет подходящих целей, то действие совершить нельзя (очки действий, потраченные на стрельбу, возвращаются). Если для стрелковой атаки нет подходящих целей, то стрельбу совершить нельзя, а вы должны выбрать другое действие (очки действий, потраченные на стрельбу, возвращаются).

#### 3. Бросьте кубики атаки

Атакующий бросает кубики атаки. Результаты, равные или превосходящие показатель навыка стрельбы выбранного оружия, означают успешное попадание и сохраняются, а все прочие результаты означают промах и сбрасываются. Результат 6 всегда означает успешное попадание, а результат 1 всегда означает промах. Запомните число сохранённых результатов, равных 6 – это критические попадания. Все остальные сохранённые результаты – это обычные попадания.

Критические попадания наносятся атаками, совершёнными в нужный момент или в нужное место. Часто у них есть особые эффекты: например, они наносят дополнительный урон или от них сложнее защититься. Это отражается в показателе урона, правилах критического урона и специальных правилах оружия.

#### 4. Бросьте кубики защиты

Защищаемый бросает кубики защиты. Количество кубиков защиты равно показателю защиты цели. Результаты, равные или превосходящие спас-бросок цели, успешны и сохраняются, а все прочие результаты неудачны и отбрасываются. Результат 6 всегда означает успешный спас-бросок, а результат 1 всегда означает неудачный спас-бросок. Запомните число сохранённых результатов, равных 6 – это критические спас-броски. Все остальные сохранённые результаты – это обычные спас-броски.

Для критических спас-бросков нужны идеальные уклонения, сверхъестественная защита или толика удачи. Они используются для избегания критических атак.

Если цель находится в укрытии (см с.), то перед бросками кубиков защиты защитник может сохранить один из них как обычный успешный спас-бросок без необходимости бросать его.

У некоторых видов оружия есть специальные правила, действующие на результат бросков кубиков во время атаки (например, пробитие брони). Часто встречающиеся специальные правила приведены на с., а

более редкие - в соответствующих инфокартах.

#### 5. Распределите успешные спас-броски

Защитник распределяет все свои успешные спас-броски. Для распределения спас-броска он выбирает один или несколько сохранённых кубиков защиты, затем сбрасывает одно успешное попадание атакующего, а затем сбрасывает эти кубики защиты.

- Если выбранный кубик защиты является обычным спас-броском, то защитник сбрасывает одно обычное попадание противника.
- • Если выбранные кубики защиты являются двумя обычными спас-бросками, то защитник сбрасывает одно критическое попадание противника.
- • Если выбранный кубик защиты является критическим спас-броском, то защитник сбрасывает одно критическое попадание противника.

#### 6. Распределите успешные попадания.

Затем атакующий распределяет оставшиеся успешные попадания. Для распределения попадания он выбирает один или несколько сохранённых кубиков атаки, затем наносит цели урон, а затем сбрасывает эти кубики атаки.

- Если выбранный кубик атаки является обычным попаданием, то атакующий наносит урон, равный обычному урону оружия.
- • Если выбранный кубик атаки является критическим попаданием, то атакующий наносит урон, равный критическому урону оружия.

#### 7. Удалите небоеспособных оперативников

После того, как активный оперативник завершит все свои стрелковые атаки в ходе этого действия, удалите с поля боя оперативников, потерявших боеспособность (см. с.). Это означает, что в том редком случае, когда оперативник атакует несколько целей (например, если у оружия есть специальное правило «Взрыв»), он совершает все свои атаки в ходе этого действия перед удалением небоеспособных оперативников.

1. Гвардеец-ветеран совершает стрелковую атаку. Атакующий - игрок, контролирующий гвардейца-ветерана - хочет стрелять из лазружья гвардейца-ветерана, и поэтому берёт 4 кубика атаки. Затем он выбирает командоса целью стрельбы.

2. Атакующий бросает кубики атаки и получает результаты 2, 4, 4, 6. Результат 2 сбрасывается, т.к. он не равен и не превосходит показатель BS оружия. Остальные результаты сохраняются как успешные попадания.

3. Защитник - игрок, контролирующий командоса - бросает свои кубики защиты и получает результаты 1, 3, 5. Результаты 1 и 3 сбрасываются, т.к. они не равны и не превосходят показатель Sv командоса. Результат 5 сохраняется как успешный спас-бросок.

4. Защитник распределяет свои успешные спас-броски. Так как сохранённый кубик является обычным спас-броском, он выбирает одно из обычных попаданий атакующего (результат 4) и сбрасывает его. У него больше нет кубиков защиты.

5. Атакующий распределяет оставшиеся успешные попадания 4 и 6. Первый сохранённый кубик атаки является критическим попаданием (результат 6), так что он наносит командосу критический урон. Оставшийся сохранённый кубик атаки является обычным попаданием (результат 4), так что он наносит

командосу обычный урон. Теперь у атакующего больше не осталось кубиков атаки, а командос потерял в общей сложности 5 ран.

## Схватка 1 ОД

Активный оперативник сражается в бою с вражеским оперативником. Оперативник не может выполнить это действие, если он не находится в пределах зоны соприкосновения с вражескими оперативниками. Для боя выполните последовательность схватки как описано далее.

При выполнении последовательности схватки игрок, контролирующий активного оперативника, называется атакующим, а игрок, контролирующий оперативника-цель, называется защищающимся.

### 1. Выберите подходящую цель

Атакующий выбирает цель, подходящую для боя. Подходящей целью является вражеский оперативник в пределах зоны соприкосновения с активным оперативником. Правила для определения, является ли оперативник-цель видимым, приведены на с.. Если для боя нет подходящих целей, то действие «схватка» совершить нельзя, а вы должны выбрать другое действие (очки действий, потраченные на схватку, возвращаются).

### 2. Выберите рукопашное оружие

Атакующий выбирает одну единицу рукопашного оружия, которой оснащён его оперативник, и берёт кубики атаки. Затем защитник выбирает одну единицу рукопашного оружия, которой оснащён его оперативник, и берёт кубики атаки. Количество кубиков атаки каждого игрока равно показателю атаки выбранного оружия.

### 3. Бросьте кубики атаки

Оба игрока одновременно бросают кубики атаки. Результаты, равные или превосходящие показатель навыка ближнего боя выбранного оружия, означают успешное попадание и сохраняются, а все прочие результаты означают промах и сбрасываются. Результат 6 всегда означает успешное попадание, а результат 1 всегда означает промах. Запомните число сохранённых результатов, равных 6 – это критические попадания. Все остальные сохранённые результаты – это обычные попадания.

### 4. Распределите успешные попадания

Каждый игрок по очереди, начиная с атакующего, распределяет одно своё успешное попадание. Они повторяют это до тех пор, пока один из оперативников в этом бою не становится небоеспособен или у них не заканчиваются попадания (в этом случае противник распределяет все свои оставшиеся попадания). Для распределения успешного попадания игрок выбирает один или несколько сохранённых кубиков защиты, затем выбирает, будет оперативник атаковать или парировать, а затем сбрасывает этот кубик атаки.

При парировании игрок сбрасывает одно успешное попадание противника.

- Если выбранный кубик атаки является обычным попаданием, то игрок сбрасывает одно обычное попадание противника.
- Если выбранный кубик атаки является критическим попаданием, то игрок сбрасывает одно обычное или критическое попадание противника.
- При атаке игрок наносит урон цели.

- Если выбранный кубик атаки является обычным попаданием, то атакующий наносит урон, равный обычному урону оружия.
- • Если выбранный кубик атаки является критическим попаданием, то атакующий наносит урон, равный критическому урону оружия.

#### Поддержка в бою

Когда оперативник дерётся в бою, показатель навыка ближнего боя всего его рукопашного оружия улучшается на 1 за каждого дружественного оперативника, поддерживающего его в бою. Дружественный оперативник поддерживает этого оперативника, если он находится в пределах зоны соприкосновения с вражеским оперативником в этом бою, но не в пределах зоны соприкосновения с прочими вражескими оперативниками.

1. Коммандос дерётся в бою. Атакующий - игрок, контролирующий коммандоса - выбирает целью гвардейца-ветерана. Для этого боя он выбирает рубило коммандоса, и поэтому берёт 4 кубика атаки. Защитник - игрок, контролирующий гвардейца-ветерана - выбирает для боя штык и берёт три кубика атаки.

2. Атакующий и защитник бросают свои кубики атаки. Атакующий получает результаты 1, 2, 4, 6. Результаты 1 и 2 сбрасываются, т.к. они не равны и не превосходят показатель WS оружия. Остальные результаты сохраняются как успешные попадания. Защитник получает результаты 1, 4, 6. Результат 1 сбрасывается, т.к. он не равен и не превосходит показатель WS оружия. Остальные результаты сохраняются как успешные попадания.

3. Атакующий первым распределяет успешное попадание. Он выбирает результат успешного попадания, равный 6, и выбирает парировать. Так как этот сохранённый кубик атаки является критическим попаданием, он сбрасывает критическое попадание противника. Затем защитник распределяет успешное попадание. Он выбирает результат успешного попадания, равный 4, и выбирает атаковать. Так как этот сохранённый кубик атаки является обычным попаданием, он наносит коммандосу обычный урон. У атакующего остаётся один кубик атаки с результатом 4, а у защитника больше нет кубиков атаки.

4. Атакующий снова распределяет успешное попадание. Он выбирает результат успешного попадания, равный 4, и выбирает атаковать. Так как этот сохранённый кубик атаки является обычным попаданием, он наносит гвардейцу-ветерану обычный урон. Теперь у обоих игроков больше нет кубиков атаки. Гвардеец-ветеран потерял 4 раны, а коммандос потерял 2 раны.

#### Поддержка в бою 1

Оперативник С и оперативник В сражаются в бою. Оперативник А находится в пределах зоны соприкосновения с оперативником В, и в зоне соприкосновения с ним больше нет вражеских оперативников, и поэтому показатель WS рукопашного оружия оперативника С улучшается на 1 в этом бою.

#### Поддержка в бою 2

Оперативник С и оперативник В сражаются в бою. Оперативники А и D находятся в пределах зоны соприкосновения с оперативником В, и в зоне соприкосновения с ними больше нет вражеских оперативников, и поэтому показатель WS рукопашного оружия оперативника С улучшается на 2 в этом бою. Оперативник Е находится в пределах зоны соприкосновения с оперативником С, и в зоне соприкосновения с ним больше нет вражеских оперативников, и поэтому показатель WS рукопашного

оружия оперативника В улучшается на 1 в этом бою.

## Раны и урон

Начальное число ран оперативников показывает, сколько урона они могут получить перед потерей боеспособности. Всякий раз, когда оперативник получает урон, он теряет количество ран, равное показателю урона.

Если количество ран оперативника уменьшается до 0 или менее, то он становится небоеспособен. При небоеспособности оперативник удаляется с поля боя, а вы больше не можете использовать его способности. Если оперативник стал небоеспособен в результате последовательности стрельбы, то он удаляется после завершения всех стрелковых атак, совершаемых во время этого действия. Если оперативник стал небоеспособен в результате последовательности схватки, то все оставшиеся попадания сбрасываются и не отыгрываются.

Некоторые цели и тактические операции будут требовать, чтобы вражеские оперативники стали небоеспособны в результате действий дружественных оперативников. Иногда даже будет сказано, какие именно действия должны привести к небоеспособности (например, стрелковая атака). При этом учитываются только случаи, когда дружественный оперативник совершил какое-либо действие или использовал какую-либо способность (или, соответственно, определённое действие или способность), и в результате неё вражеский оперативник стал небоеспособен.

Иногда в правилах будет сказано о смертельных ранениях. Смертельные ранения – это мощные источники урона, от которых нельзя защититься при помощи кубиков защиты. Когда оперативник получает смертельное ранение, нанесите ему 1 единицу урона.

Если у оперативника осталось меньше половины ран, то он травмирован. При травмировании показатель движения оперативника уменьшается на  $\odot$ , а показатели навыка стрельбы и навыка ближнего боя ухудшаются на 1.

Для удобства обоих игроков советуем отмечать количество ран, потерянное оперативниками. Для этого можно поместить кубик или жетон рядом с оперативником, положить его на инфокарту или сделать пометку на бумаге.

## Контролирование маркеров объектов и жетонов

Часто вашим оперативникам понадобится контролировать особо важные маркеры и жетоны объектов; это же нужно будет делать для взаимодействия с ними по условиям некоторых правил. Дружественные оперативники контролируют маркер или жетон объекта, если в пределах  $\odot$  от его центра суммарный показатель APL дружественных оперативников превышает суммарный APL вражеских. Если оперативник несёт маркер или жетон объекта (см. действие «Подобрать» на с.), он всегда контролирует его. Наконец, если не сказано обратное, то все расстояния от и до маркера или жетона объекта измеряются от его центра.

Оперативник А находится в пределах  $\odot$  от центра маркера объекта, а его APL равен 2. Оперативники В и С находятся в пределах  $\odot$  от центра маркера объекта, а их суммарный APL равен 4. Следовательно, оперативники В и С контролируют маркер объекта.

Места маркеров объектов на поле боя показаны на карте расстановки выбранной вами миссии, где отмечены символом, приведённым выше.

### Линия прямой видимости

Некоторые правила (такие как правила выбора цели для стрельбы) требуют, чтобы оперативник (далее называемый намеченной целью) находился на линии прямой видимости (ЛПВ) активного оперативника.

Если у намеченной цели есть приказ действовать открыто, то она находится на ЛПВ активного оперативника, если она:

1. Видима
2. Не скрыта

Если у намеченной цели есть приказ затаиться, то она находится на ЛПВ активного оперативника, если она:

1. Видима
2. Не скрыта
3. Находится не в укрытии

### Цель видима

Чтобы намеченная цель была видна, должно выполняться условие:

- Вы можете беспрепятственно провести воображаемую прямую линию (также известную как линия видимости) шириной 1 мм от головы модели активного оперативника до любой части модели намеченной цели (не её подставки).

В редких случаях, когда подставка мешает активному оперативнику увидеть намеченную цель (например, если активный оперативник находится прямо над или под намеченной целью), считайте, что она прозрачна.

Иногда условия некоторых правил будут требовать от вас выбрать видимую точку (например, видимую точку поля боя). В таких случаях должно выполняться условие: «Вы можете беспрепятственно провести воображаемую прямую линию шириной 1 мм от головы модели активного оперативника до выбранной точки».

### Цель скрыта

Вне зависимости от приказа, отданного намеченной цели, скрывающий ландшафт может помещать провести линию прямой видимости от активного оперативника. Чтобы намеченная цель считалась скрытой, должно выполняться следующее условие:

- Намеченная цель находится далее ○ от точки, в которой линия укрытия пересекает укрывающий элемент ландшафта (см. с.). Однако если активный оперативник находится в пределах ▲ от точки, в которой линия прямой видимости пересекает скрывающий элемент ландшафта, эта часть элемента ландшафта не считается укрывающей.

## Цель укрыта

Если оперативник находится около укрытия, то он может воспользоваться им для защиты если у него приказ скрываться, или же он может укрыться за ним если у него приказ действовать открыто. Чтобы намеченная цель считалась находящейся в укрытии, должны выполняться следующие два условия:

- Намеченная цель находится далее, чем в ○ от активного оперативника.
- Намеченная цель находится в пределах ▲ от точки, в которой линия укрытия пересекает укрывающий элемент ландшафта (см. с.).

Помните, что намеченная цель с приказом затаиться может получить бонус от укрытия как описано в последовательности стрельбы на с.

## Линии укрытия

Чтобы наметить линии укрытия, игрок, контролирующий активного оперативника, проводит воображаемые прямые линии шириной 1 мм от любой части подставки активного оперативника до всех точек подставки намеченной цели.

---

Источник —

[https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Участник:Shaseer/Истребительная\\_команда\\_/Kill\\_Team\\_\(книга\\_правил\)&oldid=19392](https://wiki.warpfrog.wtf/index.php?title=Участник:Shaseer/Истребительная_команда_/Kill_Team_(книга_правил)&oldid=19392)

---

Эта страница в последний раз была отредактирована 31 марта 2022 в 20:26.