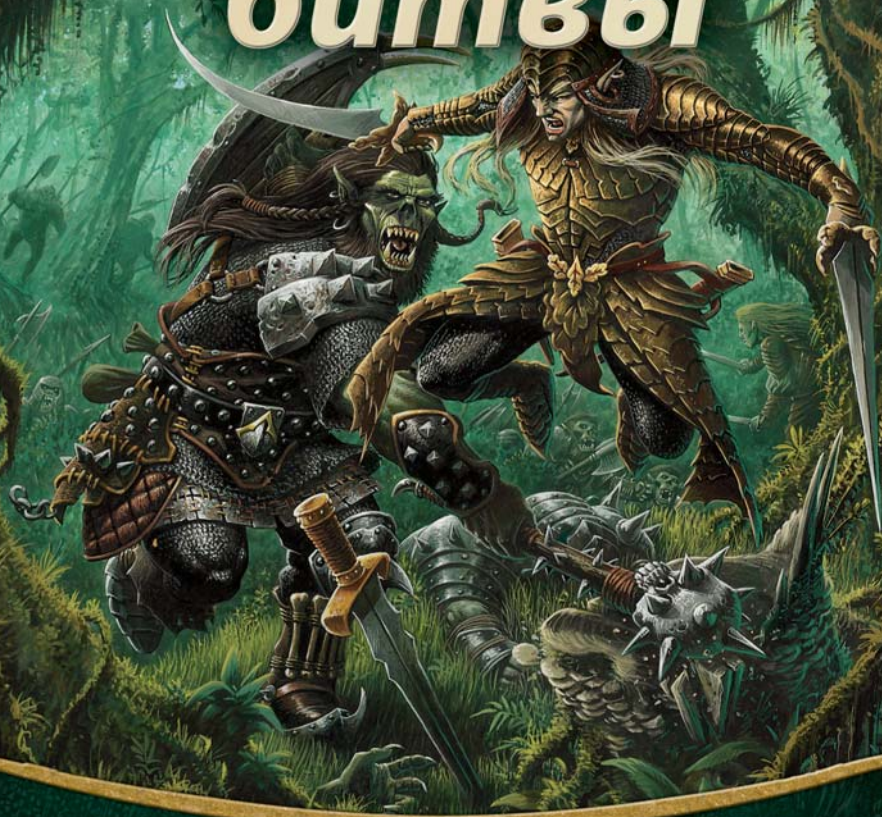


AGE 12+



# Быстрые битвы



**Прочтите это!**  
Битвы по системе D&D® начинаются . . .



# Вступление

Битвы гремят по всему миру **Dungeons & Dragons**, а призрак войны шагает по земле. Сможете ли вы набрать собственную армию воинов, волшебников и волшебных существ и привести их к победе? Не важно, пробираются ли ваши воины по закоулкам темного подземелья или штурмуют вражескую цитадель – все равно, командуете Вы! Именно вам предстоит отбирать воинов для армии. Вы отдаете приказы. Вы примите бой. Вам предстоит состязания. И однажды вам достанется победа.

## БЫСТРЫЙ СТАРТ

Этот буклет научит вас основам игры **D&D Miniatures** в максимально сжатые сроки. Как только вы усвоите базовые правила, основная книга правил (Advanced Rules) к вашим услугам. С ее помощью откроются новые горизонты игры для вас и ваших друзей.

## ИГРА

Во время игры вы и ваш противник перемещаете фигурки по боевому полю, по-очереди наносите удары и произносите заклинания. Одолейте противника, маневрируя и атакуя!

## ПОБЕДА

Чтобы одержать победу над противником, уничтожьте всех его существ!

## ОСНОВЫ БОЯ

Вы и ваш оппонент стоите на пороге новой битвы двух противоборствующих армий. В ней будут участвовать всего по одному существу с каждой стороны, для того, чтобы вы лучше могли разобраться в правилах. После нескольких сражений по правилам, описанным в этом буклете, переходите к полной версии правил. Они сделают игру более интересной и разнообразной.

## ПОДГОТОВКА

В вашей первой битве вы будете использовать одну из двух фигурок - **Wood Elf Ranger** или **Orc Mauler**.

## МИНИАТЮРЫ И КАРТОЧКИ СТАТИСТИКИ

Найдите **Wood Elf Ranger** и **Orc Mauler** и их карточки статистики. Рисунок на карточке статистики поможет вам сопоставить ее с фигуркой. Остальные фигурки и карточки вам пока не понадобятся. Теперь каждый из вас должен бросить двадцатигранную игральную кость (кубик D20). Тот, кто выиграл бросок, выберет, каким существом он управляет.



Wood Elf Ranger



Orc Mauler



d20

## ПЕРВАЯ БОЕВАЯ ЗОНА

Теперь возьмите игровое поле **Broken Demongate** и расположите его на столе. В центре этого поля есть область, ограниченная пунктиром, где ваши воины встретятся на руинах древнего храма, некогда посвященного злу.

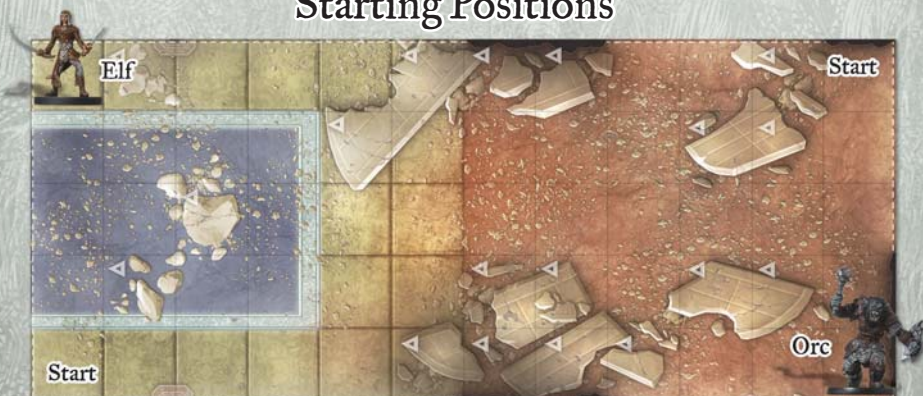
## First Battle Area



## НАЧАЛЬНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ

Есть четыре варианта начального расположения, по два на каждой стороне области, ограниченной пунктиром. Каждый игрок кидает D20. Выигравший первым ставит свое существо на одну из четырех позиций. Второй игрок ставит свое существо на одну из двух позиций с противоположной стороны.

## Starting Positions



**Пример:** Игрок, командующий **Orc Mauler**, выбросил 17. А игрок, командующий **Wood Elf Ranger**, выбросил 5. **Orc Mauler** устанавливается на поле первым. Затем **Wood Elf Ranger** ставится на стартовую позицию по диагонали от **Orc Mauler**.

## ПАМЯТКА КОМАНДИРА

Это небольшой обзор последовательности действий игроков. Игра делится на раунды. Во время каждого раунда необходимо выполнить ряд действий.

1. **Определение инициативы.** Бросьте D20. Кто выбросил больше – решает, кому ходить первым.
2. **Активация.** Первый игрок действует своей фигуркой.
3. **Второй игрок** действует своей фигуркой.
4. **Конец раунда.** После того, как все фигурки походили, начните новый раунд с шага 1.

### КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Основная фаза игры – раунд. В начале каждого раунда оба игрока кидают D20, чтобы узнать, кто ходит первым. Это называется **бросок инициативы**. Игрок, выбросивший на кубике большее число, решает, кому ходить первым. Если оба игрока выбросили одно число, нужно сделать еще один бросок.

***Пример:** Игрок, командующий Orc Mauler, выбросил 15. Его противник, командующий Wood Elf Ranger, выбросил 17, и ему предстоит решать, кто ходит первым в этот раунд. Так как он хочет узнать о планах своего противника, то отдает право хода игроку, командующему Orc Mauler.*



Я выиграл инициативу в этот ход, так пусть Orc Mauler ходит первым!

### РАУНД

Раунд начинается с броска инициативы (см. выше). Каждый раунд вы действуете своими существами (активируете их). Каждое существо действует только один раз в раунд. Как только оба игрока подействовали всеми своими существами – раунд окончен.

### ДЕЙСТВИЯ СУЩЕСТВА

Действие существом называется ход (turn). В свой ход существо может сделать одну из следующих вещей:

- Продвинуться на две своих скорости
- Продвинуться на свою скорость и атаковать
- Атаковать и продвинуться на свою скорость
- Не двигаться и нанести все свои атаки (если их больше одной)

**Melee Attack:** Добавьте это число к числу, которое вы выбросите на Д20, при атаке соседнего существа противника. Если в этот ход Wood Elf Ranger не перемещался, то он может нанести две атаки (вторая атака использует вторые статистики).

**Level (Save):** Добавляйте это число к Д20 когда делаете moral save, чтобы не убежать.

**Speed:** Эта характеристика показывает на сколько клеток существо может переместиться.

**Special Abilities:** Wood Elf Ranger обладает двумя специальными способностями, увеличивающими наносимый им по Orc Mauler-у. Суммарный вред увеличивается на 10 хитов.



**Damage:** Если атака проведена успешно, то следует списать с вражеского существа указанное число хитов. Если Wood Elf Ranger попадет и второй своей атакой, то списываете то число, которое указано во второй атаке.

**AC:** Уровень Защиты существа. Сумма броска Д20 и Melee Attack вражеского существа должна быть больше или равна этому числу, чтобы атака была проведена успешно.

**HP:** Хиты существа. Существо уничтожено, когда у него 0 или меньше хитов.



## Перемещение

Существо может переместиться на число клеток, равных его скорости (Speed) и нанести атаку. Если оно не атакует, то может перемещаться на две своих скорости.

**Перемещение по диагонали:** Перемещаясь по диагонали, считайте первую клетку за одну клетку, вторую за две, третью за одну и так далее. Каждая четная клетка, пройденная по диагонали, считается за две клетки. Это так, даже если диагональные клетки пройдены не подряд.

**Противники:** Существо не может перемещаться через клетку, занятую противником (существом под контролем вашего оппонента). Если существо перемещается из клетки, соседней с клеткой, занятой противником, то противник может нанести по вашему существу свободную атаку (attack of opportunity).

**Специальные клетки:** Стены блокируют перемещение. Войти в клетку с символом  $\Delta$  (difficult terrain) стоит вдвое дороже, чем обычно: две клетки простого движения и три клетки, если проходить ее по диагонали.

## ДЕЙСТВИЯ В ПЕРВОМ РАУНДЕ

**Пример:** Wood Elf Ranger выиграл инициативу и отдал ход Orc Mauler-у. Orc Mauler имеет скорость 6. Так как он не находится рядом с Wood Elf Ranger, то не может атаковать его. Даже переместившись на свою скорость (6 клеток) он по-прежнему не рядом и игрок решает переместить его второй раз (double move) еще на 6 клеток. Итого пройдено 12 клеток. После Orc Mauler-а ходит Wood Elf Ranger. Он переместится на 6 клеток и, так как находится рядом с Orc Mauler, атакует его. Эти перемещения показаны на картинке.

### First Round Movement



## АТАКА

Существо может атаковать соседнее с ним существо. Воспользовавшись картой статистики существа, сделайте следующие шаги:

- Шаг 1.** Бросьте Д20 и добавьте к нему Melee Attack вашего существа.
- Шаг 2.** Если сумма больше или равно АС защищающегося существа, то атака успешна.
- Шаг 3.** В случае успешной атаки, вычтите вред (damage), наносимый атакующим существом из хитов (HP) защищающегося существа. Используйте каунтеры из стартера, чтобы вести счет хитам.

## АТАКИ ПЕРВОГО РАУНДА

**Пример:** Wood Elf Ranger атакует Orc Mauler-а. Игрок бросает Д20 и добавляет Melee Attack. Он должен получить в сумме 18 (АС Orc Mauler-а) или больше чтобы попасть. Он выбрасывает 17 и добавляет 10, в сумме – 27, что даже больше чем необходимо. Wood Elf Ranger наносит 20 хитов вреда Orc Mauler-у – 10 хитов за свою Melee Attack, +5 за способность Hunter (так как Orc Mauler – единственное существо рядом с ним), +5 за способность Orc Фое, так как Orc Mauler – Orc.

## Повреждения

Успешная атака наносит повреждения, с возможными последствиями.

**Уменьшение хитов до половины:** Как только у существа становится меньше или ровно половина хитов (HP) от его начальных, оно обязано выбросить *moral save* или убежать с поля боя. Бросьте Д20 и добавьте к этому Level (Save) вашего существа. Если результат 20 или выше – бросок был успешным и существо остается на поле боя. Если результат меньше 20, то существо убегает. В данной битве это означает, что оставшееся существо одержало победу.

**Уменьшение хитов до 0:** Как только у существа становится 0 или меньше хитов, оно уничтожено и убирается с поля боя.

## Дальнейшая Игра

**Пример:** Второй раунд начинается с нового броска инициативы. *Wood Elf Ranger* выбросил 3, а *Orc Mauler* – 12. *Orc Mauler* выбирает ходить первым.

*Orc Mauler* атакует *Wood Elf Ranger*-а. Игрок бросает 10 и получает суммарный результат 21 (10 на Д20 + 11 *Melee Attack*). Так как у *Wood Elf Ranger*-а AC 16, атака попала и нанесла 15 хитов вреда.

Теперь ход *Wood Elf Ranger*-а. Так как он уже рядом с противником, то может нанести обе своих атаки. Первый бросок – 3, а общий результат 13 (3 на Д20 + 10 от первой *Melee Attack*). Это промах, так как AC *Orc Mauler*-а – 18. Второй бросок – 18, общий результат – 27 (18 на Д20 + 9 бонус от второй *Melee Attack*). Это уже успешная атака. *Orc Mauler* получает 15 хитов вреда (5 от *Melee Attack* и +10 от его специальных способностей). Итого хитов осталось 25.

Теперь *Orc Mauler* должен бросит *moral save*, так как количество его хитов уже меньше половины начальных 55. Игрок *Orc Mauler*-а бросает Д20 и добавляет к нему Level (Save). На кубике выпало 5 и общий результат 11 (5+6). Так как это меньше 20, то бросок неудачный. *Orc Mauler* убегает с поля боя.

Так как оппонент покинул поле боя, то игрок *Wood Elf Ranger*-а становится победителем в своей первой битве.

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Как только вы разобрались для чего бросать Д20 и зачем нужны карты статистики, вы уже практически готовы к изучению полной системы правил **D&D Miniatures**. Книжка *Advanced Rules* содержит все необходимые знания.

Играя по полным правилам, вы будете собирать армии из нескольких существ и сражаться с противником на полной карте. Основа игры та же, а каждое существо будет добавлять вашей армии сил и возможностей. С помощью дистанционных атак, заклинаний и специальных способностей вы сможете подготовить свою армию к борьбе с любым противником!

# АНАТОМИЯ КАРТ СТАТИСТИКИ

**Melee Attack:** Добавьте это число к броску Д20, когда атакуете соседнего противника. Получившаяся сумма должна быть больше или равна АС противника, чтобы атака была успешной. При успешной атаке нанесите вред, указанный в скобках. Если на карточке обозначено несколько атак, значит существо может атаковать несколько раз.

**Level (Save):** Добавляйте к спасброскам.

**Ranged Attack:** (Если есть) Как и Melee Attack, только атаковать можно противников, не стоящих рядом. Дистанция не имеет значения, если не сказано иначе.

**Speed:** Перемещение в клетках.

**AC:** Класс защиты. Противники должны выбросить это число или больше на своей атаке, чтобы попасть в существо.

**HP:** Хиты. Существо уничтожено, если у него 0 или меньше хитов.

**Spells:** (Если есть) Описание смотрите в глоссарии Advanced Rules.

**Faction Symbol or Symbols:** Символы характера.

**Name:** Название карты

**Commander Rating:** (Только у командиров) Добавляйте его к броскам инициативы и moral save.

**Cost:** Стоимость. Чем сильнее существо, тем дороже оно стоит.

**Type:** Тип существа.

**Commander Effect:** (Только у командиров) Дает бонусы вашим существам, находящимся в 6 клетках от этого командира.

**Sketch:** Набросок фигуры.

**Special Abilities:** (Если есть) Особые силы и уязвимые места существа. Если рядом есть пустые квадратики, то способность можно использовать только раз за квадратик. Описание смотрите в глоссарии Advanced Rules.

**Set Icon/Collector Number:** Иконка сета и коллекционный номер.

**Rarity Symbol:** ● = обычная, ◆ = необычная, ★ = редкая.

Для ролевой игры D&D используйте обратную сторону карточки статистики.

© 2006 Wizards of the Coast, Inc. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., in the U.S.A. and other countries. **MADE IN CHINA**

30095051000002 EN

[www.wizards.com/dndminiatures](http://www.wizards.com/dndminiatures)

**Остались вопросы?**

Fantasyworld  
Marshala Ruibalko 11  
123060 Moscow  
Email: akurin@fantasy-world.ru  
Website: www.celestial.ru

Wizards of the Coast NCR & Export  
attn. Customer Service  
't Hofveld 6D  
1702 Groot-Bijgaarden  
Belgium  
Tel: +32 70 233 277  
Email: Custserv@hasbro.be