

Magic Challenge – Вызов Магам

Магическая битва для двух и более волшебников

Грандиозная, но легкая настольная фэнтези-игра, в которую смогут играть два, три и более человек.

Каждый игрок берет на себя роль мага. Хитроумно используя заклинания и коварную тактику, маг пытается атаковать и разрушить энергетический щит противника и выиграть битву. Конечно же, противник будет стараться уменьшить число ваших существ своими заклинаниями и бойцами.

Что нужно для игры?

20-сторонний кубик, рулетка, «местность» (здания, руины, деревья и т. д.), фигурки, бумага, карандаш и ластик, небольшие наклейки-стикеры с номерами или маркер, стол (60 x 80 см) – чем больше поле боя, тем дольше продлится битва.

Подготовка игры

Чтобы опознавать фигурки во время игры, каждой дается номер. Номер также показывает, где у фигурки зад и где перед, что важно при определении поля зрения. Игроки договариваются о расположении поля боя. Если они не могут решить, сколько частей «местности» использовать, необходимо разделить их поровну и одно за другим выставлять на поле боя. Игроки записывают имена магов на бумаге. Мощь энергетического щита уже записана – 20. Теперь необходимо поставить магов на краю поля со своей стороны. Расстояние между магами должно быть как можно больше. Теперь можно начинать сражение.

Начало игры

Игроки бросают кубик для определения инициативы. Игрок, выкинувший наименьшее число на кубике, ходит первым. За ним идет игрок, выкинувший второе наименьшее число, и так далее. Если в игре участвуют всего два игрока, такой порядок сохраняется на протяжении всей игры. Если участвуют три и более игроков, порядок остается таким же, но во втором раунде игрок, ходивший вторым, теперь становится первым, третий – вторым. В третьем раунде, соответственно, первым ходит игрок №3.

В начале нового раунда запишите его номер на бумаге. «1» для первого раунда уже напечатан. Вести учет раундам в одиночной игре необязательно, но становится важным при проведении турниров или соревнований лиг.

Раунд всегда состоит из двух частей. Сначала, все существа используют свои действия (первая часть), а затем действия используют маги (вторая часть). Так как в первом раунде на поле нет существ, маги могут сразу же приступить к действию.

У магов два действия – ход (до 15 см) и использование заклинаний. Порядок выполнения действий зависит от желания участников. В течение каждого раунда маг накапливает 100 маны. Он может использовать столько маны, сколько у него есть, и столько заклинаний, сколько может себе позволить. Можно не использовать ману, а сохранить некоторое ее количество. Если маг решается на этот шаг, более 150 маны сохранить нельзя – получается максимум 250 маны (150 сохранено + 100 в начале каждого раунда). Любое количество неиспользованной маны необходимо записывать.

Существует четыре базовых заклинания.

Заклинания

1. **Магический Разряд:** используется только против вражеских магов, повреждая их энергетический щит. Максимальная дальность – 20 см. Повреждение – 10 очков. Стоимость – 90 маны.
2. **Усилить Щит:** это заклинание добавляет энергетическому щиту мага 10 очков. Стоимость – 90 маны. Если какие-нибудь существа находятся в базовом контакте с магом, одно из них получает 7 очков повреждения (по выбору мага).
3. **Лечебный Ветер:** лечит любое ваше существо на расстоянии 50 см от мага. Для этого магу обязательно видеть это существо. Заклинание действует только на одно существо. Каждое вылеченное ранение стоит 10 маны.
4. **Призвать Существо:** позволяет магу призвать солдат в свою армию согласно списку. Существа появляются в 10-20 см от мага, если есть место. Сразу в бой их призывать нельзя. Победенные фигурки можно возвращать в игру снова. Каждой фигурке отводится свое место на бумаге, когда вы указываете ее номер. Существа, призванные каждый ход, выставляются группой, т. е. они не должны находиться друг от друга на расстоянии более размера базы.

Количество маны, необходимое для призвания существ, варьируется.

- **3 существа** с маленьким оружием, наносящим 4 очка повреждения (ножи, клинки, любое другое маленькое или импровизированное оружие), - 90 маны;
- **2 существа** с стандартным оружием, наносящим 6 очков повреждения (топоры, мечи и все такое), - 80 маны;
- **1 существо** с оружием дальнего боя, наносящим 4 очка повреждения (луки, арбалеты или любое другое оружие дальнего боя), - 70 маны;
- **1 Троль**, наносящий 7 очков повреждения, - 120 маны. Может регенерировать одно ранение за раунд;
- **1 большое передвижное оружие**, наносящее 9 очков повреждения, - 160 маны (существа, управляющие им, должны быть призваны отдельно).

См. информацию о существах (стр. 4).

Когда все маги выполнили свои действия, начинается следующий раунд. Запишите номер раунда и продолжайте играть.

У каждого существа два действия, используемые для хода и для боя. Согласно определенной очередности ходов, каждый игрок должен активировать хотя бы одно существо (максимум – 4) в течение своего раунда. «Активация» означает то, что существо ходит или атакует. Затем наступает ход следующего игрока. Очередность продолжается до тех пор, пока не используются все существа.

Если существо активировано, поставьте на поле “played” отметку. Таким образом вы всегда сможете видеть, какие существа уже действовали. В конце каждого раунда необходимо стереть отметки.

После того, как все существа выполнили свои действия, начинается вторая часть раунда. Придерживаясь своей очереди, игроки выполняют действия магов.

Можно пропустить действия существ и мага. Но на будущее их откладывать нельзя. Если вы решили не выполнять действия, то вы их потеряли. По крайней мере, на этот раунд.

В Атаку!

Если вы хотите, чтобы одно из ваших существ атаковало врага, используя оружие ближнего боя, их необходимо привести в базовый контакт. Ваше существо направляется к вражескому, выполняя действие, на максимально возможное для этого существа расстояние (в см). Если в конце движения их базы соприкасаются, вы можете использовать оружие ближнего боя. Как и существо противника в свой ход, если оно еще не выполнило свои действия. Вы не обязательно должны оставаться в бою любой ценой – вы просто можете из него выйти.

Если вы хотите использовать оружие дальнего боя, вы сначала должны объявить, кто будет стрелять в кого. **После этого** вы измеряете дистанцию. Если противник находится слишком далеко, стреляющий автоматически промахивается и действие считается потерянным. Если противник находится на нужном расстоянии, оружие можно использовать. **Существа с оружием дальнего боя беспомощны в ближнем бою. Они не могут стрелять в своего противника и не могут стрелять в другое существо, если сами находятся в бою. Единственное, что они могут сделать в этом случае, это уйти (или доблестно пасть на поле боя).**

Для того, чтобы атаковать энергетический щит вражеского мага, достаточно **просто подойти к нему** (быть в базовом контакте с магом). Каждый раз, когда изменяется мощь энергетического щита, новое значение записывается на бумаге. Заметьте, энергетический щит получает повреждение только при первом контакте (если существо остается в базовом контакте с магом, на него это не влияет).

Чтобы ударить существо или мага оружием, необходимо бросить кубок на Атаку. При этом вы должны учитывать все усиливающие или ослабляющие факторы, так как они значительно влияют на рейтинг Атаки.

- Если выброшенное число меньше или равно необходимому рейтингу, вы успешно ударили цель.
- Вычтете из Брони цели Повреждение.
- Оставшееся – количество ранений, которое получает враг. Зачеркните квадрат за каждое ранение. Когда все квадраты зачеркнуты, существо уничтожено. Фигурку забирают с поля боя, а вся информация вытирается с бумаги.

Повреждение (П) существ и оружия

	Существо или оружие	П	дальность
1.	прикосновение к энергетическому щиту	3	базовый контакт
2.	нож или клинок	4	базовый контакт
3.	топор или меч	6	базовый контакт
4.	лук или арбалет	4	40 см
5.	Тролль	7	базовый контакт
6.	большое передвижное орудие	9	50 см

Таблица рас и оружия

Эта информация уже напечатана на листе: Атака = А, Броня = Б, Ход = Х, и специальные способности расы, если таковые имеются.

Раса	Убеждение	Атака	Броня	Ранения	Ход	Повреждение Л/С/ДБ	Специальные правила
Орки	З	15	1	5	6 см	4-6-4	При стрельбе Атака только 13
Гоблины	Н	13	1	5	8 см	4-6-4	У врага Атака -1
Амазонки	Д	14	1	5	7 см	4-6-4	
Пигмеи	З	13	1	5	6 см	4-6-4	У врага Атака -2
Гномы	Д	14	3	4	5 см	4-6-4	Атака +2 против Хаоса
Люди-ящерицы	Н	14	1	7	6 см	4-6-/	Стрельба у врагов -1, нет существ со способностью к стрельбе
Тролли	Н	12	2	8	7 см	7	Враг получает Атаку +1; каждый раунд может вылечить по одному ранению
Большие Передвижные Орудия	Н	14	4	8	1 см за каждого члена команды	9	Для управления необходимы 3 существа. Они не привязаны к орудью, а могут выполнять свои действия, чтобы управлять им или чтобы вступать в бой по обычным правилам. Атака в ближнем бою 0. Дальность - 50 см. Действия всех членов команды превращаются в два действия орудия. Свои существа не закрывают линию видимости. Атака врага увеличивается на 2 в бою против орудия.

Убеждение: З = зло – Н = нейтральное – Д = добро П = Повреждение (легкое оружие – стандартное оружие – оружие дальнего боя)

Специальные правила

- Только существа с одинаковым или с «нейтральным» убеждением могут сражаться на одной стороне.
- Атаковать можно только цели, которые видит атакующее существо (поле зрения 180°). Это касается и всеведущего мага. Учтите, что он может атаковать только вражеского мага, но не существа.
- Поворот – часть движения, но не атаки.
- Из-за энергетического щита маг не может заходить в лес и в здания.

База фигурок определяет дальность и видимость

- Существо считается спрятанным, если оно полностью закрыто (его база должна полностью находиться за базой другой фигуры. 2 базы обычно закрывают фигуру). Спрятанное существо не может отвечать врагу ударом на удар.
- Чтобы узнать, виден ли враг, исходить нужно из середины базы своей фигурки. Чтобы узнать, достаточно ли дальность для выстрела, замерять нужно от края базы до края базы.
- Проводить свое существо между двумя вражескими можно лишь в том случае, если между ними есть расстояние размером с базу вашего существа. Между своими можно проводить всегда.
- Любое существо можно призвать туда, где есть место для его базы, включая закрытые помещения и крыши зданий (отмеряется по диагонали от базы мага). Но если нет лестниц или ступенек, существо должно оставаться на месте. Исключение: если высота не превышает 5 см, существо может спрыгнуть. Для этого используется его действие.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ – СУЩЕСТВА

У призываемых существ есть свои плюсы и минусы.

Гномы – непримиримые враги Хаоса. Они «взрываются», когда сражаются с ним.

Орки сильны, но недисциплинированы. Поэтому, медленно передвигаются.

Гоблины – маленькие и быстрые, но довольно слабые.

Нежить очень сильна, но здорово подвержена огню.

Хаос очень силен, но становится слабее в бою с «Хорошими» существами.

В Пигмеев трудно попасть, но сами они слабые.

У Людей средние параметры.

Огры, великаны и тролли наносят самое большое повреждение и сами много могут выдержать.

Драконы изрыгают огонь.

Тяжелые орудия обладают огромной огневой мощностью, но ничего не могут сделать в ближнем бою. Чтобы ими управлять, необходимы три существа, которых нужно призвать отдельно. Дальность выстрела орудия – 50-60 см.