

Default		6", 2D6 (1), 2D6 (1)+DT, 1 crew per model	1 weapon per model or 1 weapon per 2 models	2D6"	2D6"
Model_type					
Type	General	Movement(All,Diff,Dange)	Shooting	Assault	FB
Infantry	-	Default	Default	Default	Default
Bikes	1+1, no GtoG, no Pining	12", 12"(DT), 12"(DT)	1 weapon per rider or Turbo 12"	Default	3D6"
Jetbikes	1+1, no GtoG, no Pining	12", 12", 12" (DT start or end, and if impass)	1 weapon per rider or Turbo 12"	Default	3D6"
Eldar Jetbikes	1+1, no GtoG, no Pining	12", 12", 12" (DT start or end, and if impass)	1 weapon per rider or Turbo 12"	Default or 2D6, if no Turbo	3D6"
Artillery	1/7 w/2 APs, if no crew, guns removed	Default	1 crew in 2", LOS from both. Dist from gun's	No Assault. If Assault to Combo or Jump (2D6, No Combo or Jet (12" Move 2D6")	Default
Jump (Comb)	One Jump per turn	Comb or Jump(12")	Comb		3D6"
Jet Pack (Comb)	One Jet per turn	Comb or Jet(6")	Comb		Comb
Beasts	No Diff	12", 12", 12"(autopass)	Default	Default	3D6"
Cavalry	NO Diff	12", 12"(DT), 12"(DT)	Default	Default	3D6"
Monstrous Creature	No GtoG	Default	Default with 2	Default	Default
FMC	No GtoG, 2 modes. Gliding (1 turn MC)	12"-24", 90 pivot at start.	Run 2D6 or 2 weapons or 1 weapon, 1 chance	If swooping, cannot be charged, and no FB	3D6"
Gargantuan MC	No GtoG, if instant Death, remove from play	Default with 12"	All weapons, 1 chance	Stomp	
Gargantuan FMC	FMC, if instant Death or remove from play	FMC	All weapons, 1 chance	Stomp if Gliding	
Model_type::Vehicle					
Default		Stationary 6", Combat 6", Cruising 12" If Diff or Dange, pass DT. If fail	Stationary. All weapons. Combat 1	NO ASS. NO Overwatch. w/ 1 Immobile non Walker	No
(All Comb)	General	Movement	Shooting	Assault	FB
Transport	Units in have Fearless. Embarking (2)		Combo and embarked unit can fire	Overwatch from Fire Points	
Flyer	begin at Reserves, 2 Promes. can move from Damage is Crew	18"-36", 90 Pivot.	4 weapons at full BS, other can shoot. May	No	
Chariot		Diff(DT)	Chariot weapons at full BS. Character	Attacker choose which is hit. Hit in the front armour	
Open-topped	Damage Table +1,		An embarked model can fire out, always		
Heavy		Only Combat	Flat-Out 12", Combat		
Fast			Flat-Out 12", Combat		
Skimmer		Diff Dange impass on start or stop is DT	as Stationary. Cruising if Fast, Flat-Out 18"		
Walker		6", Diff DT, Dange DT.	Shoot all weapons run BS	Can Overwatch. If Immobilized, use Firing Area	
Tank	Tank Shock, Tank Ram				

[illegible]

Model	
Params	
Name	Type
id	int
Name	str
ArmyType	str
PlayerId	int
ModelType	*ModelType
Character	bool
WeaponSkill	int
BallisticSkill	int
Strenght	int
HitPoints	int
CurrentHitPoints	int
Initiative	int
Attacks	int
Leaderdhip	int
Wargear[]	array of wargears
Rules[]	array of rules
Status{}	struct
InvSave	int

Наследники:

Model (creature)	
Params	
Name	Type
Independent	bool
Toughness	int
Weight	int
ArmourSave	int
FeelNoPainSave	int

Model (vehicle)	
Params	
Name	Type
ArmourSaveFront	int
ArmourSaveSide	int
ArmourSaveRear	int
Rider	*Model

Model
NameOfType[]
InherType
Psyker
PsykerType
Hull
HullType

Psyker
Psyker

Skills
Reserve
Move{}
Shoot
Run
Charge

[illegible]

delType
str
str
bool
*PsykerType
bool
*HullType

cerType
Type page

tatus
bool
struct of move
bool
bool
bool

HullType	
Name	str
FirePointsCount	int
Capacity	int
AccessPointsCount	int

Move	
Moved	bool
Length	int

Вот только её не
видно тут(Есть
Модель-Существо
есть Модель-Техника,
но нет Модель. И в эту
самую Модель можно
выкинуть все общие
параметры, оставив в
потомках лишь
специфичные для них
самих

Squad	
Params	
Name	Comment
Name	название
Id	номер
Codex{Codex}	название кодекса
Owner	Name of Player
Name_local	название
Stats	статус юнита

?

Unit	
Name	Type
id	uint
Name	str
UnitStatus{}	struct
Models[]	array of models id
Rules[]	array of rules
Embarked[]	array of squad pointers

array of squads. В транспорте сидят не модели, а отряд. даже индепы садясь внутрь, объединяются

С точки зрения самого низкого уровня можно хранить привязку только к моделям, а отряд это уже очередная сущность являющаяся совокупностью моделей, после того как все модели отмечены сидящими в транспорте юнит считается сидящим в транспорте

из техники стреляет юнит. Если мы захотим так стрелять, что передать в функцию стрельбы?

Указатель на юнит и взять из него моделей столько сколько у техники поинтов для стрельбы

UnitStatus	
Reserve	bool
Moved	bool

Models[](Model)	
Rules[](Rule)	
Embarked_unit[](Squad)	For Transport

Psycho	bool
Shooted	bool
Runned	bool
Charged	bool
Pileined	bool

Еще Split Fire. Будет значит стрельба
 Модели по юниту еще. На них будет
 строится стрельба Юнита

А откуда взять
указатель на Юнит?

Ок согласен лучше
передавать тогда массив
указателей юнитов

Хорошо. К тому же в
некоторые
транспорты влезает
несколько юнитов.
Как раз.

Rule	
Params	
Name	Comment
Name	название
Id	номер
CodeX{CodeX }	название кодекса
Name_local	название
Tag[]	можно разделить по типам, номер влияет на кодировку
Param	Параметр(строка)
Use()	Функция применения параметра

стрельбы делаем много проверок на VCE

это что? : параметры правила, например количество символов или значение EPR или

Предлагаю сделать две группы(теги) для начала тогда: лучше по выводу, т.к. мы работаем не с самим

наприер в качестве параметра передаем

Ключевой вопрос	Вариант 1 (все проверки)
Сколько	Для добавления новых
Как	Простые проверки

пока вывод

Принято

Вариант 1
(теги)
Только помеченные тегом
критерии объединения в тэг.
Например, те, которые не

придумывать их изначально, а накатать

сдается мне что единичных тегов порой
будет не набрать, предложенная мной

будет дополнительный
да нет есть 2 типа тегов.

1. Для характеристик

хорошо,

Примечание

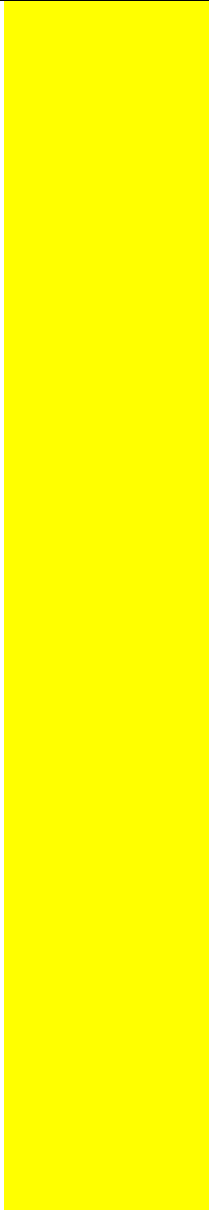
Применение каждого правила будет производится одной функцией. К примеру Use(). Соответственно реализация данной функции будет выполнена через наследование и ее переопределение в каждом следующем наследном классе. Как результат имеем количество данных функций равное количеству правил

Название	Описание	К чему	Параметры	Приоритет
Acute Senses	при выходе из резерва со случайного края стола, результат монета	Юнит		
Adamantium Will	Deny the Witch +1	Юнит		
And they shall know No Fear	автопас Fear и regroup, после выхода из резерва	Юнит		
Assault Vehicle	после выхода из техники можно нанести 10 Wound	Модель		
Armourbane	+ D6 на AP	Оружие		
BLAST	Много. Прям дохуя.	Оружие		
Blind	цель атаки при получении хита	Модель,		
Brotherhood of Dancers/Servitors	проходит тест на Initiative. Если	Оружие		
Bulky	Психушка потом	Юнит		
Very Bulky	"Вес" модели = 2	Модель		
Extremely Bulky	"Вес" модели = 3	Модель		
BARRAGE	"Вес" модели = 5	Модель		
DEEP STRIKE	Много. Прям дохуя.	Оружие	Кол-во выстрелов	
Concussive	Много. Прям дохуя.	Юнит		
Counter-attack	Если цель атаки получила unsaved Wound Initiative, все модели имеют	Оружие		
Crusader	Если юнит чарджат, все модели имеют +1 D6 к run, если на 606 бое: при	Юнит,		
Daemon	4+ D6 к run, если на 606 бое: при Sweeping Advance + D3	Модель (2)		
Destroyer Weapons	Сweeping Advance + D3	Юнит		
Eternal Warrior	5+ Invulne, Fear	Модель		
Fear	ХЗ ПОКА	Оружие		
Fearless	Instant Death наносит только 1 Wound. В начале fight все враги в базовом	Модель,		
FNP(X+)	автопас regroup, Fear, regroup, и не работает при D-силе и instant Death	Оружие		
Fleet	Много. Прям дохуя. Если все модели в юните имеют Fleet, то модель атакует, то wound на 2+.	Юнит		
Fleshbane	Если модель атакует, то wound на 2+.	Модель,		
Force	Не работает по технике и заклинаниям	Модель,		
	Psyker	Оружие		

Furious Charge	В ход когда идет в чардж получает +1 к стрельбе.	Модель		
Graviton	Если цель стрельбы = техника, то на 60% шанс попасть.	Модель,		
Hammer of Wraith	Если модель при чардже вступает в бой.	Оружие		
Hatred(X)	Если не х, то по всем. переброс to hit	Модель		
Haywire	Если цель атаки vehicle, кинь D6. 1 - успех.	Модель,		
Hit & Run	В конце фазы assault юнит может уйти на CQC. Пройдет тест на initiative.	Оружие		
Ignores Cover	Игнор ковра	Юнит		
Instant Death	Если проходит unsaved wound с таким значением. Wounds не 0.	Модель		
Independent character	МНОГА	Модель		
Interceptor	В конце вражеской фазы movement,	Модель,		
It Will Not Die	В конце каждого хода, кинь D6 за выживание.	Оружие		
Jink	Если становится целью атаки, можно при стрельбе.	Модель		
Lance	если armor value цели выше 12, считается 12.	Юнит		
Master-crafted	ПЕРЕБРОС одного failed To Hit.	Оружие		
Mighty Bulwark	-1 к броску по Building Damage.	Оружие		
Melta	при стрельбе по технике на половину переброс to hit когда стреляет D6.	Модель		
Missile Lock	если цель monstros creature. то переброс to hit.	Юнит		
Monster Hunter	при движении по To Mount + D6, при нападении по Difficult не замедляется.	Юнит		
Move Through Cover	1 выстрел на битву.	Оружие		
One Use Only	во время деплоя, можно объявить	Юнит		
Outflank	если есть unsaved wound с правилом, то всегда to wound на х, если то бы.	Оружие		
Pinning	если модель на стрельбе не на Out и не на In.	Оружие		
Poisoned(X+)	если to hit = 6, то wound накладывается.	Модель		
Power of the machine	переворот 1 на 6 и не to wound по х.	Модель,		
Precision Strikes	техника считается psyker,	Оружие		
Preferred Enemy(X)	Leadership 10.	Модель		
Psychic Pilot	Модель - псайкер.	Модель		
Psyker	при charge +2 атаки. при Disordered	Модель		
Rage	если в CQC вражеских моделей	Модель		
Rampage	можно стрелять из heavy, salvo,	Модель		
Relentness	то wound = авторана с D2. Tannour	Модель,		
Rending	Penetration 6, phase D2.	Оружие		

Repel the Enemy	Выйдя из здания, можно в Charge,	Модель		
Sentry Defence System	Здание может стрелять, даже будучи не занятым. Враги могут атаковать это здание.	Модель		
Shred	Переброс To Wound.	Модель,		
Shrouded	К ковру +2. Совместимо с Stealth.	Юнит		
Scout	После деплоя. Юнит может перемещаться. Infantry, Artillery, Walker	Юнит		
Skilled Rider	Автопасс Dangerous, +1 Jink.	Юнит		
Skyfire	Полный BS по Flyers, FMC, Skimmers, но не по Gryns, Chn, Turbo-boost, Flat Out, Bsc attacks в СОС и не по Air 2 (если нет Precision Shot: snar shots по Precision)	Модель,		
Slow and Purposeful	Все атаки в СОС имеют AP 2 (если нет Precision Shot: snar shots по Precision)	Юнит		
Smash	Получив unsaved wound с правилом, модель получает бонус в Flat Out за атаку	Модель		
Sniper	Получив unsaved wound с правилом, модель получает бонус в Flat Out за атаку	Оружие		
Soul Blaze	Модель получает бонус в Flat Out за атаку	Модель,		
Specialist Weapon	Одна модель может стрелять в другую	Оружие		
Split Fire	Получает +1 к ковру в террейне F-X. Если при стрельбе из Assault, Heavy, Карли	Юнит		
Stealth(X)	Модель, получившая wound saved или morale и flapping без негативных модификаторов. Если Fearless	Юнит		
Strafing Run	Flat Out 18-36	Модель		
Strikedown	при стрельбе по Swamp, огибающей	Модель, Юнит		
Stubborn	переброс Ammo: Repetition: может перебросить. Glancing	Модель,		
Supersonic	Многа	Оружие		
Swarm	переброс taped to hit. Если Blast - не получает бонус Flat Out за два	Оружие		
Tank Hunters	атаки этим оружием на initiative step 1.	Оружие		
Template-Torrent	Говорит MG или Walker	Оружие		
Twin-linked	может совершить дополнительные при zooming или zooming, впереди	Модель		
Two-Handed	при zooming или zooming, впереди	Модель		
Unwieldy	атаки этим оружием на initiative step 1.	Модель		
Vector Dancer	атаки этим оружием на initiative step 1.	Модель		
Vector Strike	атаки этим оружием на initiative step 1.	Модель		
Vortex	атаки этим оружием на initiative step 1.	Модель		
Zealot	атаки этим оружием на initiative step 1.	Юнит		
Assault X	Стреляет X раз на всю дистанцию.	Оружие		
Heavy X	Стреляет X раз на всю дистанцию. Snar Shots если враг в Charge. Heroes Charge	Оружие		

[illegible]



1 - характеристика
2 - правила

Тип тэга	Тэг
----------	-----

PsykerType	
Params	
Name	Comment
Mastery_Level	
Possible_Disciplines[]	Список доступных школ

Psychic_Power	
Params	
Name	Comment
Discipline	
Number	число на D6. Если 0 - примарис
Cost	Цена в варпчарджах
Wargear[]	варгир - если есть
Cast()	поведение силы

Функция Cast(). Принимает
 кастующую модель и и
 кастующий юнит.

Мастерство - сколько психосил
можно знать
мастерство - сколько психосил
можно сказать за фазу

Psychic Focus - если все силы из
1 школы, то примарис сила
автоматически добавляется
Если псайкер с **Psychic Focus** в
процессе боя получает силу из
другой школы, он немедленно
теряет **Psychic Focus** и силу
примарис.

Choas Psychic Focus. Если
псайкер имеет Mark of CHaos,
то он знает примарис бога.

Психушка

До боя
определение уровней
мастерства

Начало генерации

Выбор Псайкера.

Проверка Мастерства

Выбор школы

Генерация силы.
Можно заменить то что
выпало на примарис
Запомнить силу.

Если количество сил <
Мастерства

Если все силы из 1
школы - добавить
примарис силу

Начало фазы
генерация
новой

D6 (для обоих
игроков)

Вычисление
уровней
мастерства

Сумма
мастерства
всех
псайкеров +
сохраненное
D6

На
Проверку
Мастерства

Если есть еще псайкеры

На **Начало**
Генерации

Конец

Blessing

Blessing

Conjuration

conjunction

Deomane

Malediction

Witchfire

Witchfire:Beam

WVU01111E.FOCUS

cod \A/mitchfiro

Witchfire:Nova

[illegible]

[illegible]

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Wargear	
Params	
Name	Comment
Name	название
Id	номер
Codex{Codex}	название кодекса
Name_local	название
Wargear_Type[] {Wargear_type}	
Range[]	Если CQC, то 0.
S[]	Строка(x2, D6 и т.д.)
Ap[]	если нет. то 0.
Rules[][] (Rule)	

Wargear	
Name	Type
id	int
Name	str
[]Profile{}	array of structs
Count	int
WargearType	str

Profile	
id	int
Name	str
Range	int
Strength	int
ArmorPenetration	int
Rules[]	array of rules

Что это?

сам еще не понял, но есть . 1 - оружие, 2-

накрад за этим и
нужно чтобы

для этого структура,

по канону есть.
Вариант много. Профиль много

тип можно

не... тип тогда будет оружие
или оружие бронежилет

добавляет

Name	Range	S	AP	Rules
Autopistol	12	3	-	Pistol
Autogun	24	3	-	Rapid Fire
Flamethrower	24	5	-	Heavy 20
Assault cannon	24	6	4	Heavy 4, Rending
Autocannon	48	7	4	Heavy 2
Quad-gun	48	7	4	Heavy 4,
Battle Cannon	72	8	3	Grounded, Large
Bolt pistol	12	4	5	Pistol
Boltgun	24	4	5	Rapid Fire
Storm Bolter	24	4	5	Assault 2
Heavy bolter	36	5	4	Heavy 3
Vulcan mega-bolter	60	6	3	Heavy 15
Combi-1:Boltgun	24	4	5	Rapid Fire
Combi-2:Flamer	Template	4	5	Assault 1, One Use
Combi-2:Grav-gun	18	*	2	Grav 2/3,
Combi-2:Meltagun	12	8	1	Assault 1, Rending,
Combi-2:Plasma gun	24	7	2	Rapid Fire, One Use
Hand flamer	Template	3	6	Pistol
Flamer	Template	4	5	Assault 1
Dragon's Breath flamer	Template	5	4	Assault 1
Flamespurt	Template	5	4	Assault 1
Heavy flamer	Template	5	4	Assault 1
Heavy flamethrower	Template	5	4	Heavy 1
Inferno cannon	Template	6	4	Heavy 1, Torent
Flamestorm canno	Template	6	3	Assault 1
Grav-pistol	12	*	2	Pistol, Concussive,
Grav-gun	18	*	2	Grav 2/3,
Grav-cannon	24	*	2	Grav 5/5,
Hot-shot laspistol	6	3	3	Concussive Pistol

Laspistol	12	3	-	Pistol
Hot-shot lasgun	18	3	3	Rapid Fire
Lasgun	24	3	-	Rapid Fire
Multi-laser	36	6	6	Heavy 3
Lascannon	48	9	2	Heavy 1
Icarus lascannon	96	9	2	Heavy 1, Interceptor
Inferno pistol	6	8	1	Pistol, Melta
Meltagun	12	8	1	Assault 1, Melta
Multi-melta	24	8	1	Heavy 1, Melta
Melta cannon	24	8	1	Heavy 1, Melta, Blast
Frag missile	48	4	6	Heavy 1, Blast
Flakk missile	48	7	4	Heavy 1, Skyfire
Krak missile	48	8	3	Heavy 1
Plasma pistol	12	7	2	Pistol, Gets Hot
Plasma gun	24	7	2	Rapid Fire, Gets Hot
Plasma cannon	36	7	2	Heavy 1, Blast, Gets Hot
Stub gun	12	3	-	Pistol
Shotgun	12	3	-	Assault 2
Space marine shotgun	12	4	-	Assault 2
Heavy stubber	36	4	-	Heavy 3
Sniper rifle	36	X	6	Heavy 1, Sniper
Chanfist	-	Ux2	2	Melee, Armourbane
Chainsword	-	U	-	Melee
Eviscerator	-	Ux2	2	Melee, Armourbane
Heavy chainsword	-	U+2	5	Melee, Two-Handed
Dreadnought CCW	-	Ux2	2	Melee
Force sword	-	U	3	Melee, Force
Force axe	-	U+1	2	Melee, Force
Force stave	-	U+2	4	Melee, Concussive
Lightning claw	-	U	3	Melee, Snipe
Power fist	-	Ux2	2	Melee, Spec. Anti-Monster, Heavy Duty
Power sword	-	U	3	Melee

Power axe	-	U+1	2	Melee, Unwieldy	
Power maul	-	U+2	4	Melee, Concussive, Force	
Power lance(Charge)	-	U+1	3	Melee	
Power lance(Regular)		U	4	Melee	
Thunder hammer	-	Ux2	2	Melee, Concussive, Specialized Weapon	
Witchblade	-	U	-	Armourbane	без штрафов в
Assault grenade	8	3	-	Assault 1, Blast	без штрафов в
Flashtag	8	4	4	Assault 1, Blast	Charge
grenade(Range)	-	4	4	(против техники, Assault 1, Blast, Blind	при Charge в
Defensive grenade	8	1	-	Blind	отража
haywire	8	2	-	Assault 1, Haywire	
grenade(Range)	-	2	-	haywire(против техники)	
Krak grenade(Range)	8	6	4	Assault 1	
Krak greande(CQC)	-	6	4	(против техники, Assault 1, Blast, Blind	
Melta bomb	-	8	1	Unwieldy, Против	
CCW	-	U	-	Melee	

Turn	
Phase	Comment
Start Game	*Preparations
Player selection	Choosing roll, Initiative recapture
Start of Turn	Resolve any rule described as happening at the start of your turn
Movement phase start	Move any of your units that are capable of doing so
Move	
Movement phase end	
Psychic phase start	In the Psychic phase, models known as Psykers can use strange mental powers, and other Warp-born effects may manifest
Casting	
Psychic phase end	
Shooting phase start	You now shoot with any of your units that are capable of doing so
Determine who shoot	

- >

- >

- >

Shoot	
Shooting phase end	
Assault phase start	During the Assault phase, units may move into combat against enemy units in the Charge sub-phase and trade blows with them in the Fight sub-phase. All units in close combat fight; this is an exception to the normal turn sequence in that both sides fight, not just the side whose turn it is.
Charge subphase	
Pile in move	
Determine who can fight	
Fight subphase	
Pile in move	
Assault phase end	
End of turn	Resolve any rule described as happening at the end of your turn

- >

*Preparations:	Выбор армии	Выбор структуры (детачи)	Выбор формаций	Выбор варлорд трейта	Выбор миссии	Расстановка террейна
Типы движения: 1) Все в точку, 2) Все рассеяно 3) Все по шаблону 4) Помodelьно.						
Movement:	Выбор юнита	Проверка типа юнита	Не техника	Выбор моделей для движения (по умолчанию все)	Задание вектора перемещения (по умолчанию 1)	Подтверждение в случае если векторов несколько
			Техника	Выбор моделей для движения (по умолчанию все)	Задание вектора перемещения (по умолчанию 1)	Подтверждение в случае если векторов несколько
			Одинаковое			
Casting						
Shooting	Выбор юнита	Выбор моделей для стрельбы (по умолчанию все)	Выбор оружия (пометка о стрельбе на оружии)	Выбор юнита в зоне досягаемости (подсветка только моделей в радиусе досягаемости)	Стрельба	Проверка на Монстру, Суперхеви и прочее



Charge sub

Fight sub

На выбор
оружия

Расставление точек

			В случае не выполнения условия	
Проверка типа поверхности для перемещения, в случае impass -> err, в случае diff -> применение ограничений	Передвижение в заданном направлении (по умолчанию на наименьшее из максимально возможных расстояний)	Тест террейна	Проверка на целостность отряда	Проверка близости врага
Проверка типа поверхности для перемещения, в случае impass -> err, в случае diff -> пометка о необходимости пройти тест	Выбор скорости движения (у флаеров 18' минимальное)	Тест террейна	Проверка на целостность отряда	Проверка близости врага

[illegible]
