«5150»
БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

ВСТУПЛЕНИЕ

Перед вами базовый раздел правил, который поможет вам начать освоение правил игры «5150», разработанной командой Two Hour Wargames (THW).
Этот раздел раскрывает основы игровой механики. Его будет достаточно для отыгрыша боевых взаимодействий пехотных подразделений.

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА: то что вы видите это перевод примерно 1/4 книги правил 5150. Тем не менее, того что здесь написано совершенно и полностью достаточно для полноценной игры по данным правилам, если играть только пехотой и только людьми. Остальной объем книги занимают различные дополнительные виды вооружения, правила на использование техники, правила на проведение кампании и дюжина инопланетных рас. Это все постепенно будет так же переведено и появится в свободном доступе.
Более того, автор правил планирует выпустить еще по крайней мере 2 книги по вселенной 5150. в которых будут описаны сражения между космическими кораблями, действия штурмовых отрядов в условиях невесомости и в вакууме, еще больше различных видов вооружения и инопланетных рас, а так же дополнительные правила на проведение более подробных кампаний и правила на проведение массовых сражений. По мере выхода новых книг я так же постараюсь их переводить и выкладывать в свободный доступ.

ГДЕ ВЗЯТЬ ФИГУРКИ И ПРОЧЕЕ

Мы производим фигурки специально для 5150 (http://www.angelfire.com/az3/twohourwargames/minis.html). Но вам не обязательно использовать именно их. Можно выбрать и использовать любые другие фигурки, которые у вас уже имеются. Возможно, у вас уже есть фигурки, которые вы использовали с другими правилами. Теперь мы можете использовать их с 5150. Все зависит только от вас.
Если у вас нет фигурок, вы можете купить их во многих магазинах вашего города или в Интернете.
Таким же образом вы можете найти макеты местности или построить собственные.
Для поиска и приобретения миниатюр и макетов местности можно использовать интернет-аукционы. Это так же хороший способ найти уже покрашенные фигурки.

Но, возможно, лучшие советы вы получите, присоединившись к группе Two Hour Wargames на Yahoo: http://games.groups.yahoo.com/group/twohourwargames/

НЕОБХОДИМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть в 5150, вам понадобятся следующие предметы:
- два или больше шестигранных кубика (далее в правилах к6), чем больше тем лучше;
- линейка* или другое средство измерений, лучше если у вас их будет несколько;
- металлические, пластиковые или бумажные фигурки в любимом вами масштабе, которые будут на поле боя отражать ваших бойцов;
- плоская поверхность 3х3 или 4х4 фута;
- макеты местности и зданий;

- колода обычных игральных карт.

*Лучше иметь линейку, размеченную в дюймах. Если же у вас такой нет, просто пересчитывайте значения, исходя из того, что 1 дюйм равен 2,5 см.

КУБИКИ

Для игры в 5150 применяются шестигранные кубики. В правилах они для краткости обозначаются «к6». Например – 2к6 означает использовать 2 шестигранных кубика.
Часто в правилах вам будет встречаться фраза «пройти по кубику». Если число на отдельном кубике меньше или равно заданному числу, то говорится, что тест пройден по данному кубику.
Например – У фигурки Умение 5. Это означает, заданное число для определения успеха действия равно 5. Если на кубике выпадет 5 или меньше, то тест по данному кубику пройден. Если выпадет 6 или больше, то тест провален.
Во время игры вы сможете проходить тесты по 3, 2, 1 или 0 кубиков. Это более подробно объяснено дальше, особенно в секции, описывающей Тесты на Реакцию.
В верхнем левом углу таблицы каждого теста написано число, которое показывает, сколько кубиков надо кидать при прохождении данного теста.

МАСШТАБ И ПОДСТАВКИ

Простейший способ поставить ваши 25-28мм фигурки на подставки – это использовать квадратные подставки с шириной стороны, равной 1 дюйму(2,5см). Вы должны поставить свою фигурку так, чтобы она смотрела на плоский край подставки. Это определит фронт фигурки. Противоположный край – это тыл, а боковые края – это фланги.
Но если ваши фигурки уже стоят на круглых подставках, то не беспокойтесь. Это не важно. При использовании круглой подставки сами решите, куда смотрит фигурка и как у нее расположены фронт, фланги и тыл.
Транспортные средства не нужно ставить на подставки, но если вы хотите, то используйте подставки как можно меньшего размера.
Фигурки, которые используют подставки для других игровых систем, также подойдут для игры. Вы можете использовать фигурки любого другого масштаба, например 15мм или 54 мм. При этом совершенно не обязательно менять что-либо в правилах.

ОЦЕНКА НАХОЖДЕНИЯ С ФЛАНГА ИЛИ ТЫЛА

Нахождение с фланга/тыла или стрельба во фланг/тыл зависит от реального расположения атакующего.
Чтобы нападать с фланга, фигурка должна находиться за фронтом противника.
Чтобы нападать с тыла, фигурка должна находиться за тыльной стороной противника.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- 5150 можно играть, используя любые фигурки, любого производителя, если они поставлены на индивидуальные подставки.
- В игре 5150 используются шестигранные кубики.
- Вам нужна колода карт для игры.
- Вам так же нужно средство измерения дистанции.
- Одна фигурка отображает одного человека или одно транспортное средство.
- Вы можете использовать фигурки любого масштаба.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Давайте начнем с базовых правил. Эти правила сфокусированы на игровой механике. Если вы хотите, то можете использовать для игры только то, что описано в этой секции, и вы сможете сыграть веселую и интересную игру.
Этот раздел так же являются фундаментом для введения в игру дополнительных правил. Если вы решите использовать только эти правила, то вам понадобятся только УНИВЕРСАЛЬНЫЕ и БАЗОВЫЕ листы кратких правил, которые вы найдете в конце этой книги.

НАБОР СВОЕГО ОТРЯДА

В 5150 каждый игрок контролирует группу фигурок. Если вы играете за военных, то они будут называться отделением или подразделением. Если это гражданские, то они будут называться группой. Их количество может быть каким угодно, но 10 будет хорошим числом для начинающих игроков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ФИГУРОК

Существует 3 характеристики, которыми обладает каждая фигурка:
- Умение
- Вооружение
- Персональная защита

Будет лучше, если ваши фигурки будут иметь то оружие и броню, которые отображены на них.

УМЕНИЕ

«Умение» представляет собой комбинацию уровня подготовки, морали, опыта и мотивации бойца и является числом, выражающим общее боевое качество фигурки.
Всего есть 7 степеней Умения. Не все будут использоваться в этой книге, но любой из них можно достичь.

Умение 7 – это богоподобные герои, и такого статуса обычно можно достичь, только успешно пережив тысячи переделок.
Умение 6 – это герои, которые редко встречаются и о которых складывают легенды.
Умение 5 – это ветераны множества стычек и боев. Бойтесь этих мужчин, женщин и инопланетян!
Умение 4 – это надежные бойцы, имеющие определенный опыт боевых действий. Они уже побывали в различных переделках и обычно могут позаботиться о себе.
Умение 3 – это люди неизвестного качества, которые еще мало побыли под пулями. Они не очень хороши для самостоятельных действий и нуждаются в заботе в жестоком мире 5150.
Умение 2 – это индивидуумы низкого качества, с низкой мотивацией или низким желанием сражаться. Думайте о них как о трупах, и называйте их мясом, пушечным мясом.
Умение 1 – такое умение обычно будут иметь очень старые или очень молодые персонажи, больные или калеки.

ВООРУЖЕНИЕ

В 5150 можно нанести повреждения противнику двумя основными способами. Первый способ – с помощью огнестрельного оружия, и второй – в рукопашной. Поверьте нам, к рукопашной надо относиться как к крайнему средству.

Считается, что большинство персонажей имеют какое-либо огнестрельное оружие: пистолет, скорострельную лазерную винтовку и т.д. Хотя некоторые персонажи, например мирные граждане, часто не будут иметь никакого огнестрельного оружия.

Один персонаж может иметь больше одного оружия.
Каждый «ствол» определяется 4-мя характеристиками:
- **Тип** – обозначает, к какому типу принадлежит оружие – пистолет, винтовка, гранатомет и т.д.;
- **Дальность** – дальность, указанная для каждого оружия – это дальность эффективной стрельбы, т.е. дистанция стрельбы, на которой у стрелка есть «приемлемый шанс» поразить цель;
- **Скорострельность** – максимальное число кубиков(к6), которые вы можете кинуть при ведении стрельбы из этого оружия. У каждого кубика есть шанс нанести цели Урон, и все или часть кубиков можно применять против одной или нескольких целей. Так же с помощью Скорострельности определяется «разброс пуль» оружия.
Например – автомат со скорострельностью 3 может поразить одновременно до трех целей на отрезке местности длиной не больше 3-ех дюймов.
К каждому брошенному кубику можно относиться как к отдельному выстрелу или короткой очереди.
- **Ущерб** – показывает относительную тяжесть повреждения, которое нанесет попадание из данного оружия. Чем выше Ущерб, тем более смертоносным является оружие. Каждое оружие имеет показатель Ущерба против каждого типа брони. Если в ячейке таблицы(см. ниже) стоят цифры «НЭ», это значит, что данное оружие не имеет эффекта против данного типа брони.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Не важно, стреляете ли вы из мощной лазерной винтовки или из модифицированного духового ружья - любое оружие, которое способно наносить повреждения на дистанции, называется стрелковым оружием. Для простоты и лазерный пистолет, и магнум 357 относятся к классу пистолетов. Однако они, естественно, имеют различные характеристики в 5150 и оба достаточно смертоносны. Более подробное изучение различных видов оружия покажет, что оно может сделать с противником.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружием ближнего боя – или оружием в рукопашной схватке - обычно является нож, штык, а в некоторых случаях и обычные кулаки. Если ваше рукопашное оружие имеет энергетический привод, то увеличьте Ущерб стандартного оружия того же типа на 1. При этом результат «НЭ» превращается в 1.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ ЗАЩИТА

Далее следует список имеющихся в мире 5150 видов персональной защиты и объясняется их влияние на Ущерб, наносимый оружием.
Учтите, не все типы брони доступны каждому. В соответствующих армейских листах и в секции ВОЙСКОВЫЕ ОПЕРАЦИИ это объяснено более подробно.

Эффективность брони определяет, на сколько она снижает Ущерб от применяемого оружия. Помните, чем больше Ущерб у оружия, тем оно более смертоносно.
-Нет брони (Н) – минимум или полное отсутствие брони. Не снижает Ущерб, получаемый носящим.
-Легкая броня (ЛБ) – легкая нательная броня, которая способна снижать Ущерб от рукопашного оружия. С огнестрельным оружием она справляется не очень хорошо. Чтобы отразить это, ЛБ считается как Н против дальнобойного оружия.
-Тяжелая броня (ТБ) – прочная броня, которая способна реально уменьшить смертоносность оружия. Обычно покрывает большую часть тела носящего.
-Поглощающая броня (ПБ) – броня, которая способна «поглощать» нанесенный ущерб. Этот тип брони действует против пуль и любых других материальных зарядов. Если по цели в такой броне произошло попадание, киньте 1к6. При выпадении на нем «1-3» броня поглощает Ущерб и носящему ее нужно только пройти тест на реакцию «Обстрелян», процедура которого описана дальше. Если же на кубике выпало «4-6», то считайте, что попадание произошло как по цели, носящей ТБ.
-Отражающая броня (ОБ) – работает так же как и поглощающая броня, но только против лучевого оружия. Если при броске 1к6 выпало «1-3», то броня отразила луч и цель проходит только тест на реакцию. Если выпало «4-6», то считайте, что в цель произошло попадание как по Тяжелой Броне.
-Искажающая броня (ИБ) – искажает очертания цели, что затрудняет ведения огня по ней, так что цель всегда считается как бы находящейся в укрытии. Считается Легкой Броней, если попадание все же произошло.
-Шиммер (Ш) – силовое поле слабой мощности, эффективное против рукопашного оружия и снарядов с низкой скоростью, таких как осколки от гранат. Против остального оружия считается Легкой Броней.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Фигурки, которые вы будете использовать, являются вашим отделением или группой.
- Каждая фигурка имеет характеристики: Умение, вооружение и персональная защита.
- Умение бывает от 1 до 7.
- Вооружение является или стрелковым, или оружием ближнего боя.
- Чем выше Ущерб оружия, тем оно более смертоносно.
- Существует множество типов персональной защиты, и чем она лучше, тем больше она снижает Ущерб используемого против нее оружия.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВАШЕЙ ГРУППЫ ИЛИ ОТДЕЛЕНИЯ

Существует два специальных правила, которые могут повлиять на организацию вашего подразделения. Это правило на Группы и на Лидеров.

ГРУППЫ

В начале битвы каждая сторона должна поделить свои фигурки на группы, состоящие из 1 или большего числа фигурок или транспортных средств. Группой считаются такие фигурки или транспортные средства, которые находятся на дистанции не дальше двух дюймов друг от друга и имеют четкую линию видимости между собой. Однако, если все они снабжены персональными передатчиками, то являются ли фигурки группой или нет, ограничивается только линией видимости. Линия Видимости более подробно объяснена дальше в правилах. Вы можете разделять свои группы на более мелкие или сводить мелкие группы в более крупные когда угодно во время игры.

ЛИДЕРЫ

В каждой группе присутствует по крайней мере 1 лидер. Обычно это сержант в воинском подразделении или просто «Лидер» в другом типе подразделения.

- Наличие Лидера позволяет всем фигуркам в его группе активироваться, используя его Умение.
- Лидеры кидают 3к6 для всех персональных тестов на реакцию, за исключением теста не реакцию «Противник в поле зрения».
- Лидеры дают «кубик лидерства» членам своей группы при прохождении некоторых тестов на реакцию.

«Кубик лидерства» используется следующим образом. Киньте 1к6 и сравните результат с Умением Лидера. Если кубик пройден, то вы можете прибавить его к результату теста на реакцию фигурок в данной группе.
Например – группа солдат хочет пройти тест «Хотят атаковать». У Лидера Умение 4, кидается 1к6. Результат 3, что означает что кубик пройден. Теперь этот результат прибавляется к результатам других фигурок, проходящих тест. Джон прошел тест по 1 кубику (получается что он прошел по двум, благодаря кубику лидерства). Гарри прошел по двум кубикам (ему не нужен кубик лидерства, т.к. результат лучше чем тест пройден по двум кубикам быть не может). Ларри прошел по 0 кубиков (получается что он прошел по 1 кубику благодаря кубику лидерства).

ЛИДЕР ГРУППЫ

В реальности в группе всегда будет кто-нибудь, кто является ее лидером. Если реальный Лидер выведен из строя, кто-нибудь проявит инициативу и возьмет лидерство группой на себя.
Таким образом, когда настоящий Лидер выбывает из боя, фигурка с наивысшим Умением станет Лидером Группы. Если таких фигурок несколько, то игрок должен выбрать одну из них в качестве Лидера. Лидер Группы позволяет всем фигуркам своей группы активироваться по Умению Лидера.
Это единственная способность, которую получает неспециализированный Лидер Группы. Т.е. на него не распространяются все остальные правила, описанные выше для Лидеров.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Группой считаются фигурки, дистанция между которыми не превышает 2 дюйма и между ними есть линия видимости, за исключением имеющих персональные средства связи.
- Группу можно дробить на более мелкие или сводить в более крупные в любое время.
- Лидеры проходят все персональные тесты по трем кубикам, за исключением «Противник в поле зрения».
- Лидеры позволяют применять кубик лидерства при некоторых тестах членами группы.

ПЕРЕД БИТВОЙ

Перед тем, как начнется битва, нужно сначала сделать некоторые вещи:
1. Решить, сколько фигурок вы хотите использовать. Для вводной игры я рекомендую взять от 1 до 10.
2. Выбрать подходящие фигурки, с отображенным на них оружием и бронежилетами. Используйте БАЗОВЫЙ ЛИСТ АРМИЙ для определения этого.

3. Определить Умения фигурок. Это так же делается с помощью БАЗОВОГО ЛИСТА АРМИЙ.
4. Расставить макеты местности на столе. См. ниже раздел, объясняющий влияние местности.
5. Решите, какова цель сражения. Это может быть просто встречный бой, цель в котором полностью уничтожить или выбить с поля боя противника, или же у вашей игры может быть какая либо другая цель, например захватить какой-либо объект и т.д.
6. Решите, где каждый игрок производит расстановку фигур. Обычно расстановка производится у противоположных сторон игрового стола и не ближе 12 дюймов друг от друга.

НЕОБХОДИМОЕ ЗЛО – ОЧКИ НАБОРА АРМИИ

Вы все их ненавидите. И вы все их хотите. Очки набора армии.
Существует 2 способа составить свои отряд для битвы;
1. Система «китайских меню», расписанная в каждом листе армий. Вы решаете, на какое количество очков будет проходить игра, и составляете свой отряд, «выплачивая» определенное количество очков за каждую фигурку, ее характеристики и снаряжение. Для вводной игры стоит начать с 1000 очков. Если вы решите использовать в игре раздел ВОИНСКИЕ ОПЕРАЦИИ, то вы сможете так же пользоваться транспортными средствами. В этом случае дайте каждому игроку отдельно очки для составления транспортного средства. Не складывайте пехотные и транспортные очки.
Например – я решил сыграть битву с пехотой на 1500 очков и техникой на 500 очков.
2. Второй способ – просто играйте тем, чем хотите.

РАСХОД ОЧКОВ

Если вы играете с очками, вы тратите их на все. На Умение ваших фигурок, на их вооружение, броню, боеприпасы в виде гранат или зарядов для гранатомета и т.д.
Единственное, за что не надо платить – это боеприпасы для пушек на технике. Их стоимость входит в цену орудия.
Вокруг очковых систем набора армий существует множества споров. Игроки любят обсуждать правильно или нет стоит то или иное оборудование или оружие. Не все очки являются равными. Иногда может происходить игра на равное число очков, но один из игроков взял неподходящее оружие. Вот как это происходит.
Я взял Грата и порвал в клочья трех Зеносов в рукопашной. Я так же видел, как этот Грат погибал от первого же выстрела.
Что я хочу сказать – это то, что очки не всегда играют роль. Часто все зависит от обычной удачи. В конце концов, мы играем, используя кубики.

МАКЕТЫ МЕСТНОСТИ

Эта секция описывает общие правила на местность и то, как она влияет на ваши фигурки. Чтобы получить идеи о внешнем виде местности и зданий, мы советуем посмотреть фильмы соответствующей направленности.
Каждый элемент местности должен быть представлен макетом площадью примерно 12x12 или 6x24 дюйма. Границы местности должны быть четко видны. В этих целях легко использовать куски ткани. Сверху на них можно положить деревья, камни, кустарники и т.д., при этом границы куска ткани и будут определять границы данного макета местности.

Существуют следующие типы местности:
«Не имеющая эффекта» поросль – низкие кусты, которые скрывают фигурку, но не мешают перемещениям.

Непроходимые каменистые формации – непроходимые склоны гор или обрывы. Перемещаться по ним нельзя.
Волнистая местность – овраги, промоины, и высохшие русла рек. Движение вдоль по этой местности происходит с нормальной скоростью. Вход и выход из них снижает скорость на 2 дюйма. Те, кто находится на краю такой местности, считаются находящимися в укрытии и могут видеть противника, и тот может видеть их. Те, кто находится в дюйме или дальше от края, не видят противника и тот не видит их.
Пересеченная или лесистая местность – местность, поросшая лесом или заваленная обломками камней и скал. В такой местности Скорость снижается в 2 раза. Находящиеся на краю такой местности считаются в укрытии и могут видеть и быть увиденными. Находящиеся в 1 дюйме или дальше от края не являются видимыми. Видимость внутри такой местности равна 12 дюймам.
Явная дорога – либо скоростная магистраль, либо грунтовая дорога. По ней скорость перемещения нормальная, независимо от того, через какую местность она проходит.
Застроенные области – города и поселки. Здания стоят близко друг от друга, с улицами обычно шириной 12 дюймов или больше. Вход и выход из здания снижает скорость на 2 дюйма.
Река – этот элемент местность должен быть по крайней мере 6 дюймов шириной и до 48 дюймов длиной. Один конец реки должен начинаться от края поля. Другой - заканчиваться у края поля, в озере размером не больше чем 24 на 24 дюйма или на берегу моря.
После того как вы расположили реку на поле боя, киньте 1к6. Если выпала 1, то реку нельзя пересекать вброд и на нее нужно положить мост. При броске «2-3», до половины длины реки может быть проходимо. Четко пометьте в каких именно местах река проходима. При выпадении «4-6» река проходима на протяжении всей своей длины. Переход реки вброд производится следующим образом:
1. Фигурка останавливается на берегу и теряет все свои оставшиеся очки движения.
2. На следующий ход фигурка перемещается к противоположному берегу и останавливается в воде возле него.
3. В последующие ходы персонаж может выйти из реки и продолжить движение в соответствии со стандартными правилами.
Те, кто находится в 1 дюйме от берега или ближе, считаются находящимися в укрытии.
Река не обязательно должна состоять из воды. Это может быть река огня или лавы.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Перед игрой нужно сформировать собственный отряд, Умения фигурок, их вооружение, и персональную броню.
- Вы должны решить, что за стычку вы разыгрываете, и где фигурки будут находиться на ее начало.
- Местность может снизить скорость перемещения и помешать видимости.

ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЯ

ПОРЯДОК ХОДА И АКТИВАЦИЯ

Игровой процесс разбит на ходы. Хотя битва может идти неограниченное число ходов, каждый ход имеет определенную последовательность.
- Выберите два кубика различного цвета.
- Определите, кубик какого цвета соответствует каждой из сторон.
- Киньте оба кубика. Это называется броском на Активацию.
- Если числа на кубиках равны, то ни одна из сторон не может ни перемещаться, ни стрелять, но обе стороны могут перезаряжаться, менять или поднимать оружие.

- Если числа не равны, тогда первым производит действия своими группами тот игрок, чей кубик показал большее число.
- Число на кубике так же определяет, фигурки с каким Умением или более высоким смогут действовать.
Например – если на кубике выпало 4, то могут действовать все фигурки, чье Умение выше или равно значению на кубике, т.е. с Умением 4 или выше. Или те, кто находится в группе с Лидером, чье Умение 4 или выше.
- После того как игрок произвел все действия и реакции на эти действия одной своей группой, он может переходить к управлению следующей. Активация групп происходит в порядке от наибольшего Умения к наименьшему.
- После того как одна сторона произвела все действия своими группами, ход переходит к другой стороне, и она производит действия своими группами в том же порядке, с ограничениями, наложенными броском кубика на активацию.
- После того как обе стороны произвели действия всеми своими фигурками, ход заканчивается, и кубики на активацию бросаются снова.
- Если в вашей схватке участвует больше двух сторон, просто добавьте дополнительные кубики активации для них. При этом дубль на любых кубиках означает, что ни одна из сторон не может активироваться, но *обе* стороны могут перезаряжаться, менять и поднимать оружие.

ДЕЙСТВИЯ

Активированный персонаж может произвести добровольно одно из следующих действий:
- переместиться и пострелять в любой момент перемещения;
- остаться на месте (при этом можно развернуться в любую сторону) и пострелять;
- попытаться атаковать противника в рукопашную.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Каждый игровой ход проходит в соответствии с определенной последовательностью.
- Только одна из сторон в любой момент времени является Активной.
- Бросок кубика определяет порядок активаций.
- Бросок на активацию определяет минимальное Умение фигурки, которую можно активировать.

СОЕДИНЯЯ ВСЕ ВМЕСТЕ

Теперь, когда вы знаете, в каком порядке проходит ход, мы объясним более подробно все правила в том порядке, в котором вы их будете использовать во время игры. Начнем с перемещений.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
Существует два типа перемещения – добровольное (когда фигурка перемещается по желанию игрока) и обязательное (вызванное тестами на реакцию).

СТАНДАРТНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
Стандартная скорость перемещения фигурки с Умением 2 или меньше равна 6 дюймам. Все остальные перемещаются со скоростью 8 дюймов в ход. Эта базовая скорость может быть модифицирована местностью и в некоторых случаях расовыми особенностями или применяемым оборудованием(см. соответствующие ЛИСТЫ АРМИЙ).

БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Группа из одной или нескольких фигурок может предпринимать быстрое перемещение. Что бы пройти тест на Быстрое Перемещение, нужно кинуть 2к6. Если фигурки находятся в группе с лидером и видят его, то они могут использовать Кубик Лидерства. Сравните числа, выпавшие на кубиках, с Умением каждой фигурки. Таблица Быстрого Перемещения покажет, на какую максимальную дистанцию может переместится данная фигурка. Независимо от реально пройденной дистанции, такая фигурка будет считаться двигавшейся быстро.
Пример – Группа из трех фигурок – У5, У4 и У3 пытается переместиться быстро. Кидаются кубики, и на них выпадает 4 и 5. Фигурка с У5 прошла тест по двум кубикам и, значит, может переместиться на дистанцию до 16 дюймов. Фигурка с У4 прошла тест по 1 кубику и, значит, может переместиться на дистанцию до 12 дюймов. Фигурка с У3 прошла тест по 0 кубиков и, значит, может переместиться на дистанцию до 8 дюймов. При этом все фигурки будут считаться двигавшимися быстро. Таким образом, более медленные фигурки могут замедлить остальных членов группы, или же все могут переместиться на максимально возможную дистанцию и таким образом разорвать сплоченность группы.

2	**ТЕСТ «БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ»**
2к6 сравнивается с Умением	
Пройдено 2к6	
Фигурка может пройти до 16 дюймов	
Пройден 1к6	
Фигурка может пройти до 12 дюймов	
Пройдено 0к6	
Фигурка может пройти до 8 дюймов	

ЗАЛЕГАНИЕ

Фигурка может залечь, чтобы уменьшить шансы быть замеченной противником в двух случаях. Она может залечь добровольно, будучи активированной, или вынужденно - вследствие теста на реакцию. Залегшая фигурка является более трудной целью для стрельбы, но если на нее нападают в рукопашную, то она получает на 1 кубик меньше.
Залегание заканчивает ход фигурки, но она все еще может пострелять, если она залегла добровольно. Залегшая фигурка не скрывается из поля зрения противника, и она может видеть его, а тот ее.

ПОДНЯТЬ ТОВАРИЩА

Фигурка может поднять своего товарища, но на этом ее ход закончится.

ПЕРЕНОСКА ДРУГИХ

Фигурки могут переносить другие фигурки со своей нормальной скоростью, но не могут ускоряться. Если одну фигурку несут две, то они могут пытаться двигаться ускоренно.
При переноске товарища можно вести огонь по противнику, но при этом любая цель будет считаться как бы находящейся в укрытии.

СТРЕЛЬБА И ДВИЖЕНИЕ

Фигурка может пострелять в любой момент своего движения: перед ним, по завершению его, или переместится, пострелять, а потом переместится дальше. Учтите, что тесты на реакцию могут прервать активацию фигурки и закончить ее ход.

ПОСАДКА В ТРАНСПОРТ И ВЫСАДКА

Персонажи могут входить или выходить из транспортного средства за 2 дюйма своего движения. Если они делают это через окно, то на этом их ход закончится, но они еще могут пострелять.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ

В дополнение к стрельбе во время движения, фигурка так же может производить с оружием другие действия: перезаряжать оружие, брать в руки другое оружие или обмениваться оружием с другим персонажем. Это можно делать только при стандартном перемещении (не при ускоренном).

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Фигурки могут перемещаться, когда они активированы или когда их заставляет переместиться тест на реакцию.
- Фигурки с У2 или меньше движутся со скоростью 6 дюймов в ход, остальные фигурки движутся со скоростью 8 дюймов за ход.
- Фигурки могут перемещаться быстро, но для этого нужно пройти тест.
- Вы можете стрелять и перезаряжаться во время движения.
- Чтобы подготовить гранату к использованию, фигурка должна провести целый ход неподвижно на месте.

ТЕСТЫ НА РЕАКЦИЮ

КАК ПРОВЕРЯТЬ РЕАКЦИЮ

«Тест на реакцию» отображает влияние различных стрессовых ситуаций на способность фигурки действовать.
Тесты на реакцию проходят группы, а не индивидуальные фигурки. Что бы провести тест, киньте 2к6 за всю группу. Сравните число, выпавшее на каждом кубике, с Умением каждого отдельного члена группы, проходящего тест.
Пример – Чопо и Радкис находятся в одной группе. В Чопо выстрелили. Кидается 2к6 за всю группу, а затем выпавшие значения сравниваются с Умением Чопо и с таблицей «ОБСТРЕЛЯН».
Если число на кубике меньше или равно Умению, то говорится, что он прошел тест по данному кубику. Таким образом, можно пройти тест по 2, 1 или 0 кубиков. Сравните количество пройденных кубиков с таблицей и получите результат данного теста на реакцию.

ТИПЫ ТЕСТОВ НА РЕАКЦИЮ

Существуют различные типы тестов на реакцию, которые вашим фигуркам придется проходит во время игры. Некоторые тесты вам придется проходить очень часто. Некоторые редко. Но перед проведением теста на реакцию, вам надо определить статус проверяемого – находится ли он поле видимости или он скрыт.

ВИДИМЫЙ ИЛИ СКРЫТЫЙ

Фигурка видима, если противник может ее видеть. Т.е. она находится на открытом пространстве или в укрытии, которое не скрывает ее полностью. Например, фигурка за окном или за низкой стеной.
Фигурка является скрытой, если она неподвижно сидит в укрытии и противнику еще предстоит ее увидеть. Статус «скрытая» фигурка получает во время расстановки в

начале игры и его нельзя получить во время игры. Вы можете сразу же выставить фигурку на поле боя и пометить, что она скрыта, либо на отдельном листочке бумаги нарисовать ее позицию.
Скрытая фигурка является невидимой для противника и соответственно он не может по ней стрелять или атаковать в рукопашную.

ТЕСТ «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ»

Это самый первый тест на реакцию, который вам придется применять. В комбинации с тестом «ОБСТРЕЛЯН» эти два теста составят 90% проходимых вашими фигурками тестов на реакцию.
Каждый раз, когда противник начинает свое движение вне поля видимости фигурки и входит в ее поле видимости, эта фигурка проходит тест на реакцию. Так же этот тест проходит фигурка, если противник на начало движения находился вне радиуса ее стрельбы, а во время движения вошел в этот радиус.
Например – Грас стоит посреди улицы. Боец МСС выходит из-за угла. Грас видит его и немедленно проходит тест на реакцию «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ».
Ниже приведена таблица теста «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» для обычного гуманоида. Учтите, что различные расы могут иметь различные таблицы для одного и того же теста. Но для простоты во всех наших примерах мы будем использовать СТАНДАРТНЫЕ таблицы.

2	**ТЕСТ «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ»** *+1к6 если фигурка прикрывает*
Пройдено 2к6	
- Невидимые фигурки с лидером могут выбрать стрелять или нет, без лидера действуют как остальные.	
- Остальные стреляют.	
Пройден 1к6	
- Невидимые фигурки с лидером могут выбрать стрелять или нет, без лидера действуют как находящиеся в укрытии.	
- Находящиеся в укрытии стреляют с максимальной скорострельностью и с модификатором -1 к Умению.	
- Находящиеся на открытой местности прячутся или залегают.	
Пройдено 0к6	
- Невидимые фигурки становятся видимыми, но не стреляют.	
- Остальные стоят на месте и ничего не делают.	

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ
- Чтобы провести тест на Реакцию, нужно кинуть 2к6 и сравнить выпавшие числа по отдельности с Умением фигурки.
- Фигурки могут быть либо видимыми, либо невидимыми.
- После того как невидимая фигурка открыла стрельбу, ее нужно выставить на поле боя.

СТРЕЛКОВЫЙ БОЙ

Стрельба из оружия и рукопашная схватка – это два совершенно разных способа нанесения повреждений противнику. В игре это отражено совершенно разными способами.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Что бы во что-то выстрелить, нужно сначала это видеть. Прямая линия от стрелка до цели называется Линией Видимости. Линия Видимости не имеет ограничения по дальности и может быть блокирована только местностью, зданиями и иногда погодой.
- Ночью линия видимости снижается до 12 дюймов. Однако по отношению к целям в хорошо освещенной местности это правило игнорируется. Фигурки, оснащенные приборами ночного видения, тоже игнорируют это ограничение на видимость.
- Видимость в лесах снижается до 12 дюймов днем и до 6 дюймов ночью. Если фигурка находится у кромки леса, то она видит на любую дистанцию, и ее видно с любой дистанции.
- Видимость в плохую погоду, т.е. туман, сильный ливень, снегопад и т.д., также снижается до 12 дюймов днем и 6 дюймов ночью.
- Если стреляющий проводит линию видимости черед 2 единицы укрытия, то он не может стрелять по цели.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

Перестрелка продолжается между двумя или большим количеством фигурок, пока одна из сторон не сможет стрелять. Это может случиться по разным причинам. Частой является ситуация, когда фигурки обмениваются несколькими раундами стрельбы.

ПРОЦЕСС СТРЕЛЬБЫ

Перед стрельбой четко определите, кто ведет стрельбу и кто является целями. Все стреляющие по 1 цели должны быть выбраны до того, как будут брошены кубики на определение попадания, и они все обязаны провести стрельбу по этой фигурке, даже если она уже убита.
Киньте от 1 до 6 кубиков в зависимости от скорострельности вашего оружия и прибавьте к каждому числу Умение стреляющей фигурки. Сравните получившиеся числа с ТАБЛИЦЕЙ ПОПАДАНИЙ, что бы проверить, попали ли вы по противнику или нет.
Не нужно проверять ни какие модификаторы, т.к. они уже встроены в таблицу попаданий.

ВЫБОР ЦЕЛИ

Фигурка может стрелять в любую цель, находящуюся на ее линии видимости. Более того, фигурка может обстрелять сразу несколько целей, если они находятся в «разбросе» ее оружия, и если у оружия хватает скорострельности.
- Прежде чем стрелять, объявите, сколько выстрелов будет направлено по каждой цели.
- Киньте кубики и расставьте их в порядке убывания.
- Распределите кубики по целям, при этом сначала примените необходимое число кубиков с наивысшими результатами на первую цель, затем перейдите к следующей, и т.д. Одна фигурка может быть поражена несколько раз.
Например – Джим с Умением 4 стреляет тремя кубиками по двум целям. Он объявляет, что первые два выстрела пойдут в первого парня, а третий во второго. Затем он кидает кубики и на них выпадает 6, 5 и 4. Прибавляем Умение и получаем 10,

9 и 8. Сравниваем эти числа с таблицей. 10 и 9 – это два попадания в первую цель. 8 – это промах, т.к. «вторая и большая цель».

1	**Таблица Попаданий** *1к6 + Умение*
№	Результат
3-7	- Промах
8	- Цель в укрытии – промах - Цель скрыта – промах - Цель залегла – промах - Цель или стрелок быстро двигались – промах - Стрельба с двух рук – промах - Вторая или последующая цель – промах - В остальных случаях – попадание
9	- Цель в укрытии – промах - Третья или последующая цель – промах - В остальных случаях – попадание
10+	- Попадание

ПОЯСНЕНИЯ К ТАБЛИЦЕ

- **Промах** – стрелок промазал по цели, что вызывает тест на реакцию «ОБСТРЕЛЯН».
- **Попадание** – стрелок попал по цели и может нанести ей Ущерб. Киньте кубик по таблице УЩЕРБ ОТ СТРЕЛЬБЫ.

В некоторых ситуациях число, которое обычно является попаданием, будет промахом.
- **Укрытие** – цель за твердой преградой, которая не только скрывает ее частично от противника, но и останавливает пули. Те, кто находятся внутри здания, всегда считаются находящимися в укрытии.
- **Скрытая цель** – цель находится за преградой, которая частично скрывает ее от глаз стрелка, но не останавливает пули. Например, кусты.
- **Залегший** – цель лежит на земле.
- **Быстро двигающийся** – или цель или стрелок быстро двигались перед стрельбой.
- **Стрельба с двух рук** – стрелок одновременно стреляет из двух «стволов».
- **Вторая (третья) или последующая цель** – означает, что по второй (третей) и всем последующим целям промах.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УЩЕРБА

Каждый раз, когда в фигурку произведено попадание, стрелок должен кинуть кубик по таблице повреждений. Киньте 1к6 и сравните результат с Ущербом оружия.

1	**УЩЕРБ ОТ СТРЕЛЬБЫ**
Результат на кубике меньше или равен Ущербу: **- Если выпала «1», то фигурка убита!** Ранение настолько тяжело, что нет никаких сомнений в его результате. **- Иначе фигурка выведена из строя!** Цель серьезно ранена и выведена из боя из-за тяжести ранения. Не может больше действовать в этом бою. **Результат на кубике больше Ущерба от оружия:** - **Оглушен!** Фигурка получила попадание и упала. Что с ней еще не ясно. В следующую активацию нужно пройти тест на восстановление.	

Например – Воин Слагов (У5) получил попадание из легкого пулемета. Стрелок кидает 1к6 – выпадает 4. Ущерб пулемета против Слага в Легкой Броне равен 2. Если бы выпала «1», то Слаг был бы убит. Если бы выпала «2», то Слаг был бы выведен из боя. Однако, т.к. число на кубике превышает Ущерб от оружия, Слаг просто оглушен. В свою активацию ему надо будет пройти тест на восстановление.

2 ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОГЛУШЕННОГО ИЛИ ИСПУГАВШЕГОСЯ

«Герой» может выбрать результат теста, если восстанавливается после того как испугался.

Пройден по 2 кубикам
- Все возвращаются в бой. Могут тут же действовать, как хотят.

Пройден по 1 кубику
- Немедленно киньте кубики снова. Если снова выпадет результат «пройден по 1 кубику», то смотрите результат пройдено 0к6.

Пройден по 0 кубиков
- Оглушенные – выведены из строя.
- Испугавшиеся обращаются в бегство.

ДОБИВАНИЕ ИЛИ ЗАХВАТ В ПЛЕН

Если фигурка входит в физический контакт с противником, оглушенным или выведенным из боя, она может либо добить его, либо захватить в плен. Это можно сделать, только если фигурка активна.

НЕДОСТАТОК БОЕПРИПАСОВ

Для простоты мы считаем, что каждый боец несет нескончаемое количество патронов для стрелкового оружия. Однако есть шанс, что при стрельбе в магазине неожиданно кончаться патроны, или оружие заклинит и т.д. Каждый раз, когда фигурка при стрельбе (в момент, когда она кидает кубик, что бы определить произошло ли попадание) выбрасывает две или больше «1», то это означает, что фигурка больше не может стрелять, пока не перезарядит оружие. На перезарядку тратится целая Активация, во время которой нельзя стрелять, но можно перемещаться.

СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК

Можно одновременно стрелять из двух пистолетов или пистолетов пулеметов. В результате вы получаете большую скорострельность, но меньшую точность.

ПРИКРЫВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА

Если фигурка стояла на месте (т.е. не двигалась во время своей активации), то можно объявить, что она проводит прикрывающую стрельбу.
Об этом нужно объявить во время активации и это нужно как-то пометить.
Фигурки, проводящие прикрывающую стрельбу, получают дополнительный кубик, когда проходят тест на реакцию «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ».

СТРЕЛЬБА НА УДАЧУ

Что бы вести стрельбу на удачу, Умение фигурки должно быть не меньше 3. Если фигурка с У3 стреляет и на кубике выпадает «6», но результата все равно не хватает, то

чтобы попасть в противника, стрелок может кинуть кубик еще раз. Если на нем выпадет число, меньше или равное Умению, то произошло попадание. Иначе выстрел промазал.

РУКА СУДЬБЫ

Бывают ситуации, когда стрелок ведет огонь по фигурке, броня которой полностью спасает от данного оружия. Т.е. ущерб данного оружия против данной брони не эффективен, т.е. «НЭ». В этом случае все равно есть шанс убить противника. В случае попадания киньте не 1 кубик по таблице Ущерба, а два. Если на обоих выпадут «1», то стрелок кидает 1 кубик по таблице Ущерба, считая Ущерб от оружия против данной брони, только в данном конкретном случае равным «1».
Пример – Фриз вооружен пистолетом-пулеметом и стреляет в бойца Звездной Армии в Экзо-броне. Фриц выкидывает на кубике «6» - это попадание. Обычно ущерб пистолета-пулемета против экзо-брони равен «НЭ». Поэтому Фриз пользуется правилом «РУКА СУДЬБЫ». Он кидает 2к6 и на них выпадает две «1». Теперь он проходит тест на причинение Ущерба и выкидывает еще 1 еденицу. Боец Звездной Армии мертв. Такое иногда случается, честное слово!

МЕТАНИЕ ГРАНАТ

Граната кидается на 6 дюймов, используя стандартную таблицу попаданий. Объявите точку, в которую кидаете гранату, и киньте 1к6, результат броска прибавьте к Умению кидающего.
Т.к. граната является оружием с радиусом поражения, Ущерб от нее обыгрывается не совсем так как Ущерб от стрелкового оружия.
Шаблон взрыва покажет область, в которой цели были поражены осколками и взрывной волной. Радиус шаблона для разного оружия может быть от 3 до 10 дюймов.

ПОПАДАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ОРУЖИЯ С РАДИУСОМ ПОРАЖЕНИЯ

Все фигурки, попавшие под шаблон взрыва, являются пригодными целями и проходят тест на Ущерб, как будто в каждую произошло по попаданию по таблице Ущерб от Стрельбы.
Например – Гранту кинули и получили «8» по таблице попадания. Под шаблон взрыва попало 3 цели. Однако одна из них в укрытии – по ней произошел промах (т.к. результат на попадание «8», а это промах по цели в укрытии). Другие находятся не в укрытии и в них попали. Ущерб гранаты равен «2». Стреляющий кидает по 1к6 за каждую пораженную фигурку. Против одной выпала «1» и эта фигурка убита. Против другой выпала «5», и эта фигурка оглушена.

ПРОМАХ ГРАНАТОЙ

Если при броске гранаты вы получили промах в соответствии с таблицей попаданий, нужно пройти тест по таблице «ГДЕ ГРАНАТА?». Эта таблица используется, только если вы кидаете гранату рукой, а не с помощью гранатомета. Если вы промазали из гранатомета, то граната просто промахивается и взрывается безболезненно для всех. Однако обстрелянный все равно будет считаться ПОДАВЛЕННЫМ.

1	«ГДЕ ГРАНАТА?»
Пройден по 2 кубикам - Промах, граната взорвалась, не причинив вреда. **Пройден по 1 кубику** - Берегись! Граната могла приземлиться в промежуточной группе, дружественной	

или вражеской. Выберите ближайшую группу, примерно на линии броска гранаты, и снова пройдите тест на попадание, но уже по этой группе. Если выпадет промах, то считайте, что граната взорвалась, никого не задев.
Пройдено 0 кубиков
- Взрыв под ногами! Кидающий гранату что-то напортачил, и та упала ему под ноги. Каждая фигурка под шаблоном взрыва, центрированном на кидающем, проходит тест по 1 кубику.
- Те кто прошел тест, залегли и испугались, и избежали осколков.
- Остальные проходят тест по таблице Ущерба от Стрельбы.

УРОНИТЬ/ЗАКАТИТЬ ГРАНАТУ

Используйте следующую процедуру, когда вы перекидываете гранату через стену, вбрасываете в окно внутри здания или закатываете ее за угол, не высовываясь в поле зрения противника. Киньте 2к6 и сравните с Умением катающего по таблице БОМБЫ УШЛИ.

2 ТАБЛИЦА «БОМБЫ УШЛИ»

Пройден по 2 кубикам
- Удача! Киньте кубик по таблице Попаданий, считая место попадания находящимся как бы на открытой местности. Если выпадет промах, то считайте, что граната не взорвалась или взорвалась, никого не задев.
Пройден по 1 кубику
- Частичная удача! Киньте кубик по таблице Попаданий, считая место попадания находящимся как бы в укрытии. Если выпадет промах, то считайте, что граната не взорвалась или взорвалась никого не задев.
Пройден по 0 кубиков
- Взрыв под ногами! Кидающий гранату что-то напортачил, и та упала ему под ноги. Каждая фигурка под шаблоном взрыва, центрированном на кидающем, проходит тест по 1 кубику.
- Те, кто прошел тест, залегли и испугались и избежали осколков.
- Остальные проходят тест по таблице Ущерба от Стрельбы.

У КОГО ЕСТЬ ГРАНАТЫ?

Это правило позволяет избавиться от бухгалтерского учета, у какой конкретной фигурки есть гранаты. Пока гранаты доступны для данного подразделения, их может кидать кто угодно из этого подразделения. Не нужно учитывать, у каких конкретно фигурок есть гранаты. Конечно, это является большой натяжкой, но это позволяет значительно ускорить игру.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

- Процедура стрельбы отличается от процедуры проведения рукопашного боя.
- На линию видимости могут влиять различные вещи, такие как здания или погода.
- Перестрелка между фигурками происходит до тех пор, пока одна из сторон не сможет ее продолжить. При стрельбе из оружия вы кидаете от 1 до 6 кубиков и прибавляете выпавшие значения к Умению стрелка.
- Из оружия можно вести стрельбу по целям, находящимся перед фронтом фигурки, при этом ширина простреливаемого пространства равна скорострельности оружия в дюймах.
- На меткость влияет множество модификаторов, типа быстрого перемещения или укрытия, и все они встроены в таблицу попаданий.

- Если фигурку попали, то она будет либо убита, либо выведена из боя, либо оглушена.
- Оглушенного или выведенного боя противника можно автоматически убить или захватить в плен, войдя с ним в контакт.
- Если при стрельбе выпадает две или больше «1», то у фигурки заканчиваются патроны, и для продолжения стрельбы нужно перезарядится.
- Гранаты можно кидать на 6 дюймов.

ТЕСТ НА РЕАКЦИЮ «ОБСТРЕЛЯН»

Следующим, наиболее часто применяемым тестом на реакцию, является тест «ОБСТРЕЛЯН», Каждый раз, когда фигурку обстреляли, но не причинили никакого ущерба, она должна пройти тест на реакцию «ОБСТРЕЛЯН», Помните, что если в фигурку было сделано больше одного выстрела одномоментно, или одновременно стреляло несколько вражеских фигурок, тест она проходит только 1 раз. Если же несколько фигурок стреляли не одновременно, а по очереди, то тест будет проводиться после стрельбы каждой фигурки.

2 ТЕСТ «ОБСТРЕЛЯН»

«Герой» может выбрать свою реакцию.
Неактивная фигурка всегда отвечает стрельбой только по тому кто ее обстрелял.
Активная фигурка может выбрать, по кому стрелять.

Пройден по 2 кубикам

- В укрытии – если подавлены, то испугаются. Иначе стреляют в противника.
- На открытой местности – если подавлены при быстром перемещении, то продолжат движение к укрытию в пределе 3-ех дюймов и спрятавшись за ним испугаются. Если подавлены и двигались нормально, то залягут. Иначе прекратят движение и выстрелят в противника.

Пройден по 1 кубику

- В укрытии – Если обстреляны с фланга или тыла, обратятся в бегство. Подавленные испугаются. Иначе постреляют в противника с -1 к Умению.
- На открытой местности – Подавленные немедленно залягут. Обстрелянные во фланг или тыл обратятся в бегство. Иначе прекратят перемещение и выстрелят с -1 к Умению.

Пройден по 0 кубиков

- В укрытии – запаникуют.
- Остальные обратятся в бегство.

РЕАГИРОВАТЬ ИЛИ НЕТ

Если для фигурки выпадает результат «стрельба в ответ», но она не может этого сделать в следствии того, что ее оружие не может пострелять на такую дистанцию, или оно разряжено или его вообще нет, то фигурка может попытаться атаковать противника, если тот находится на дистанции атаки. В противном случае фигурка по желанию игрока может либо попытаться спрятаться и испугаться, если может добежать до укрытия, либо остаться на месте.

ПОДАВЛЕНИЕ

При стрельбе некоторые виды оружия имеют большую, огневую мощь чем другие. Это их рейтинг подавления (ПД). Если вы стреляете по кому-то, чье оружие имеет более низкий рейтинг, то они считаются подавленными и обычно прячутся от вашего огня. Если по вам стреляют из оружия с более высоким ПД, то ваша фигурка считается подавленной.

- ПД 5 = Огнеметы, Плазменные Ружья и Оружие, поражающее взрывом
- ПД 4 = Тяжелые, средние и легкие пулеметы
- ПД 3 = Любое оружие со скорострельностью 3
- ПД 2 = Любое оружие со скорострельностью 2 или ниже
- ПД 1 = Рукопашное оружие

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Фигурка может быть вынуждена действовать во время боя из-за тестов на реакцию. Возможные обязательные действия могут быть следующими:

СТРЕЛЬБА – тестируемый стреляет в того, кто вызвал тест, либо в любую другую цель, если он на начало перестрелки был активирован.
Например – Джим активирован. Он высовывается из-за угла, чтобы обстрелять цель А. Противник Б стреляет в него и промахивается. Джим проходит тест на реакцию, результатом которого является стрельба в ответ. Так как он был активирован, он может пострелять в ответ в Б, либо в А. Либо в обоих.

ИСПУГАТЬСЯ – переместитесь прочь от угрозы к ближайшему укрытию в радиусе 12 дюймов и спрячьтесь за ним. Если уже за укрытием, то никуда перемещаться не надо, фигурка просто скрывается за укрытием. Испугавшаяся фигурка не видит того, от кого она спряталась, и тот не видит ее. Испугавшиеся фигурки должны пройти тест на восстановление в свою следующую активацию. Испугавшаяся фигурка может проходить тесты на реакцию и действовать в соответствии с ними, в случае если их вызовут какие-либо другие обстоятельства.

ЗАПАНИКОВАТЬ – иногда из-за объема стрельбы или из-за страха фигурка в укрытии может запаниковать. Она оказывается в состоянии страха и не может делать никаких действий. Такую фигурку нужно восстанавливать от паники с помощью другой фигурки. Если такую фигурку обстреляют, то она тут же обратится в бегство. Если вооруженный противник окажется на дистанции 6 дюймов и на линии видимости, то такая фигурка сдастся в плен.

СБЕЖАТЬ – фигурка старается покинуть поле боя. Те, кто окружены и не могут пройти так, чтобы на все пути своего движения держаться дальше 6 дюймов от противника, сдадутся в плен.
Если в поле зрения фигурки есть здание, находящееся вдали от противника, убегающая фигурка направится к нему с максимальной скоростью. После того как она доберется до него, она будет сидеть в нем и будет считаться сжавшейся.
Если подходящего здания нет, то фигурка будет бежать с максимальной скоростью в сторону ближайшего края поля боя и постарается покинуть его.
Те, кто убегают, могут попытаться восстановится и вернутся в бой, пройдя тест на возвращение, если в радиусе двух дюймов от них есть дружественная фигурка в нормальном состоянии.

2 ТЕСТ «ВОЗВРАЩЕНИЕ»

«Герой» может выбрать свою реакцию.

Пройден по 2 кубикам
Все возвращаются обратно в бой. Могут тут же совершить любое действие.
Пройден по 1 кубику
- Те, кто сидит в укрытии/здании, вернулись в бой.
- Остальные убираются из игры.

Пройден по 0 кубиков
Все убираются из игры

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

- Если вас обстреляли, но не попали, вы должны пройти тест «ОБСТРЕЛЯН».
- То, как вы реагируете на стрельбу, зависит от того, находитесь ли вы на открытой местности или в укрытии.
- Некоторые типы оружия подавляют другие типы оружия, что заставляет цель прятаться.
- Иногда фигурки могут сжаться.
- Убегающую фигурку можно попробовать восстановить и вернуть в бой.

РУКОПАШНАЯ

Иногда может сложиться ситуация что либо вы, либо ваш противник захотите сойтись с фигуркой оппонента в рукопашной. Дальше будет объяснена процедура этого действия. Сначала надо пройти необходимые тесты на реакцию.

ТЕСТ НА РЕАКЦИЮ «ХОЧУ АТАКОВАТЬ»

Каждый раз, когда фигурка пытается атаковать противника в рукопашную, она сначала должна пройти тест на реакцию. При этом фигурке должно хватать скорости, чтобы физически дойти до противника, до того как проводится тест. При необходимости можно попытаться совершить Ускоренное перемещение. Перед атакой нельзя стрелять, за исключением случаев, когда стрельба вызвана тестом на реакцию.

2 ЛД **ТЕСТ «ХОЧУ АТАКОВАТЬ»**
«Герой» может выбрать свою реакцию
Пройден по 2 кубикам
Все атакуют в рукопашную.
Пройден по 1 кубику
Находящиеся в укрытии остаются на месте и по возможности стреляют.
Остальные атакуют.
Пройден по 0 кубиков
Все остаются на месте.

ТЕСТ «МЕНЯ АТАКОВАЛИ»

Каждый раз, когда фигурка удачно атакована, она должна пройти тест «МЕНЯ АТАКОВАЛИ».

2 **ТЕСТ «МЕНЯ АТАКОВАЛИ»**
«Герой» может выбрать свою реакцию.
Пройден по 2 кубикам
- Те, кто может, выстрелят и подготовятся к рукопашной.
- Атакованные во фланг или тыл развернутся на встречу противнику и будут иметь «-1» к своему Умению в первый раунд рукопашной.
- Остальные останутся на месте и подготовятся к рукопашной.

Пройден по 1 кубику
- Находящиеся в укрытии выстрелят в атакующего и подготовятся к рукопашной.
- Атакованные во фланг или тыл обратятся в бегство.
- Остальные не могут стрелять, но подготовятся к рукопашной.

Пройден по 0 кубиков
- Находящиеся в укрытии подготовятся к рукопашной.
- Остальные обратятся в бегство.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Рукопашный бой проходит, когда две противоборствующие фигурки или больше вошли в контакт подставками после соответствующих тестов на реакцию. Рукопашная проходит по следующей процедуре:
- Каждая участвующая фигурка кидает 2к6.
- В случае необходимости модифицируйте Умение фигурки.
- Сравните свой результат с результатом каждого противника в рукопашной.

РУКОПАШНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

- Различные атрибуты или расовые модификаторы +1к6
- Фигурка лежит -1к6
- Разница между большим и меньшим Ущербом от оружия – минус тому, у кого Ущерб меньше.
- В рукопашной с 2-мя противниками -1
- В рукопашной с тремя противниками -2

После того как сравнили количество пройденных кубиков каждым сражающимся и определили проигравших, проконсультируйтесь с таблицей УЩЕРБ В РУКОПАШНОЙ.
Например – Боец слагов, вооруженный лазерным карабином со штыком, дерется с двумя скрунтами. У Слага Умение равно 5, но так как врагов двое, то она снижается до 4-ех.
Оба скрунта так же имеют Умение 4. У всех оружие с Ущербом 3, так что больше никакие модификаторы не применяются.
Слаг кинул 2к6 и выбросил 4 и 3, и прошел по 2 кубика. Первый скрунт выбросил 6 и 4 (прошел по 1 кубику), второй скрунт выбросил 5 и 5 (прошел по 0 кубиков). Теперь слаг проконсультируется с таблицей Ущерб в рукопашной, причем против одного скрунта он будет смотреть строку победил с преимуществом в 1 кубик, а против другого – победил с преимуществом 2 кубика.

2 РЕЗУЛЬТАТ РУКОПАШНОЙ

Оба прошли по одинаковому числу кубиков
- все промахнулись, рукопашная продолжится на следующий ход.

Одна сторона прошла на 1 кубик больше чем другая и победила в рукопашной.
- Победитель кидает кубик по таблице УЩЕРБ В РУКОПАШНОЙ, что бы определить степень ранения противника.

Одна сторона прошла на 2 кубика больше чем другая и победила.
- Победитель кидает 1к6. Если выпала «1», то противник убит, иначе он выведен из боя.

1 УЩЕРБ В РУКОПАШНОЙ

Число на кубике равно или меньше Ущерба оружия:
- Если выпала «1», то противник убит!
- Иначе он выведен из боя
Число на кубике больше Ущерба от оружия:
- Оглушен! Фигурку ударили, и она упала. В свою активацию она должна пройти тест, что бы попытаться подняться.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ РУКОПАШНАЯ

Если после раунда рукопашной фигурки продолжают сражаться, следующий раунд пройдет, когда хотя бы одна из фигурок будет активирована.

ВЫХОД ИЗ РУКОПАШНОЙ

В любой момент активная фигурка может решить прекратить рукопашную и выйти из нее, по крайней мере на 1 дюйм назад строго от противника, за исключением случаев когда отход назад заблокирован, например стеной. После того как фигурка разорвала рукопашную, другая сторона тут же проходит тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» и может немедленно обстрелять отходящую фигурку.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Если фигурка использует не «настоящее» оружие ближнего боя, а всякие подручные средства типа обрезка трубы или ножки от табуретки, то Ущерб такого оружия считается равным 1.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА НА РУКОПАШНУЮ

- Фигурка может драться, держа по 1 рукопашному оружию в каждой руке. Это позволяет ей драться с дополнительным противником, не получая минуса.
- Умение фигурки в рукопашной никогда не может снизиться ниже 1, независимо от числа и размера модификаторов.

ГЕРОИЧЕСКОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Если фигурка выкинула две «1» при прохождении любого теста на реакцию, за исключением «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ», она входит в состояние геройства. В этом состоянии она не обязана проходить никакие тесты на реакцию, а может выбрать любой результат теста. Это состояние сохраняется у фигурки до конца битвы или пока она не будет выведена из боя.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

- Все фигурки, находящиеся в контакте в рукопашной, кидают кубики одновременно против друг друга.
- На рукопашную влияет Ущерб оружия и число участников.
- Фигурки, которые выжили после первого раунда рукопашной, продолжат сражаться во время следующей активации хотя бы одной фигурки.
- Фигурка может по желанию выйти из рукопашной.
- Если при прохождении любого теста на реакцию, кроме «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ», выпало две «1», фигурка становится героем.

ПРОДОЛЖИТЬ СРАЖАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ?

Люди и другие существа имеют различную мотивацию, которая определяет, как долго они готовы терпеть риски боя. Во время игры могут сложиться моменты, когда одна или обе стороны должны будут пройти тест, что бы проверить, останутся ли они на поле боя или нет. Процедура проверки описана ниже:
- Сложите количество фигурок в вашем отряде на начало боя.
- Разделите это на шесть и округлите до ближайшего целого числа.

- Каждый раз, когда на конец активации ваша сторона достигает этого количества потерь, киньте 2к6 по таблице ОСТАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ. Фигурка считается потерей, если она убита или выведена из боя.
- Примените числа, выброшенные на кубиках, к каждой фигурке по отдельности. Если предводитель всего отряда все еще на ногах, игрок может воспользоваться кубиком лидерства.
Например – отряд состоит из 12 фигурок. Поделив на 6, получим 2. Каждый раз как на конец активации у стороны образуется очередные 2 потери, она должна пройти тест по таблице ОСТАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ.

2 ЛД	**ОСТАТСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ**
Пройден по 2 кубикам - Все потерявшие 3/4 отряда, за исключением мотивированных Колонизацией, прекратят сражаться. - Мотивированные Завоеванием и Религиозным рвением продолжат сражаться. - Мотивированные Прибылью, захватившие добычи хотя бы на половину отряда, захватившие необходимых пленников, освободившие необходимых заложников или потерявшие 1/2 своего отряда, прекратят сражаться. Иначе продолжают сражаться. **Пройден по 1 кубику** - Все потерявшие 3/4 отряда прекратят сражаться. - Мотивированные Завоеванием и Колонизацией, потерявшие 1/2 отряда или больше, прекратят сражаться, иначе продолжают сражаться. - Мотивированные Религиозным рвением продолжают сражаться. - Мотивированные Прибылью, захватившие добычи хотя бы на половину отряда, захватившие необходимых пленников, освободившие необходимых заложников или потерявшие 1/3 своего отряда, прекратят сражаться. Иначе продолжают сражаться. **Пройден по 0 кубиков** - Мотивированные Религиозным рвением и потерявшие 1/2 отряда или больше прекратят сражаться. Иначе продолжают бой. - Все остальные прекращают сражаться.	

ПРЕКРАЩЕНИЕ БОЯ

Это означает, что фигурки не могут идти вперед, за исключением случаев попытки вынести раненых, и не могут стрелять, за исключением тестов на реакцию. Должны пытаться покинуть поле боя.

ПОТЕРИ В БОЮ

Вы сами должны решать, что делать со своими раненными бойцами. Если вы хотите спасать их, то дальше описано как это делается.

ВЫНОС РАНЕНЫХ

Вы можете выносить раненых с помощью других фигурок. Те, кто пытаются добраться до раненых, не могут стрелять. Но при этом они получают бонусы, когда проходят тест «ОБСТРЕЛЯНЫ».
Вынос раненых полностью зависит от воли игрока. Он не обязан это делать.
Когда фигурка, пытающаяся добраться до раненого, обстреляна, то она сначала проходит тест «ХОЧЕТ АТАКОВАТЬ». Если выпадает результат Атака, то она не обращает внимания на стрельбу и продолжает двигаться к раненому. Если выпадает

другой результат, то фигурка проходит тест «ОБСТРЕЛЯНА». После того как вы уже реально понесли раненого, вы перестаете получать этот бонус, но можете вести стрельбу по противнику, при этом считая его находящимся в укрытии.

ПУНКТ СБОРА РАНЕНЫХ

Вместо выноса раненых с поля боя игрок может решить собрать их в одном месте, защищенном хотя бы 1 не раненым бойцом.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

- Сторона, несущая потери, может быть вынуждена пройти тест ОСТАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ
- Вынос раненых - добровольное занятие. Те, кто выносят раненых, получают бонус при тесте «ОБСТРЕЛЯН»
- Вы можете создать пункт сбора раненых, вместо того, что бы выносить их с поля боя.
- Фигурки могут восстановиться от результата ВЫВЕДЕН ИЗ БОЯ только после окончания сражения.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ ПОЛУЧЕННЫХ РАНЕНИЙ

После каждой битвы киньте кубик за каждую фигурку, которая убежала или была выведена из боя, и проконсультируйтесь с таблицей. Если вы проиграли схватку, то тестируйте только те фигурки, которые вы вынесли с поля боя. Те, кто остался на поле боя, считаются добитыми или захваченными в плен.

2	ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ РАН
	+1к6, если выведенный из строя имеет доступ к серьезной медицинской помощи.
	Пройден по 2 кубикам
	Вернулся в строй невредимым
	Пройден по 1 кубику
	Вернулся в строй, но Умение уменьшилось на -1
	Пройден по 0 кубиков
	Погиб или сбежал навсегда

ЗДАНИЯ

Здания подразделяются на следующие группы, в зависимости от своего показателя прочности:
Типичное каркасное строение – сделано из дерева или других легких материалов и имеет прочность 1.
Позиция из мешков с песком и другие подобные «мягкие» полевые укрепления – Один ряд мешком имеет прочность 1. Несколько рядов мешком имеют прочность 2.
Каменные строения – кирпичные дома и строения имеют прочность 2.
Бетон – такие строения имеют прочность 4.
Усиленные бетонные/стальные конструкции – обычный бункер прочностью 6.

ЗОНЫ ЗДАНИЙ

В дополнение к прочности, здания так же разбиты на 1 или больше областей. Модельные здания (да и настоящие тоже) могут быть разных размеров и форм. Нам нужно разделить здания на зоны примерно размером 6 на 6 дюймов. Мы говорим примерно, потому что

если ваше здание, например, имеет площадь 6 на 8, или скажем 8 на 8 дюймов, то не обязательно делить его на несколько зон.
Каждый этаж так же считается отдельной зоной.
Иногда здание может получить катастрофические повреждения, что вызовет его обвал. Если рухнувшая зона имеет над собой другую зону, киньте 1к6. При выпадении 1-4 верхняя зона так же рушится, при выпадении 5-6 она остается целой.
Если все нижние зоны разрушились, то мы предполагаем, что все целые верхние зоны автоматически рушатся после падения последней нижней зоны.

ВХОД И ВЫХОД ИЗ ЗДАНИЙ

Если фигурка проходит через дверной проем, то ее скорость снижается на 2 дюйма. Если она делает это через окно, то ее движение на этом заканчивается, но она еще может выстрелить.

ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВНУТРИ ЗДАНИЙ

Перемещение внутри зданий происходит с нормальной скоростью, а фигурка внутри здания всегда считается находящейся в укрытии. Это не относится к тем, кто только что входит в здание и вызывает у противника тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ». Такие фигурки считаются находящимися на открытой местности.
Перемещение по лестницам между этажами занимает 1 ход.

МИНИМУМ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

- Здания перекрывают линию видимости и предоставляют укрытие от огня.
- Вы можете войти или выйти из здания через дверь и продолжить движение дальше. Но если вы делаете это через окно, то на этом ваше движение заканчивается.

КАК ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ПОБЕДА?

Если вы играете с очками, то просто посчитайте количество оставшихся у вас очков на конец хода, не считая убитых, выведенных из боя и убежавших. Этот способ хорошо работает, если вы играете ограниченное число ходов. Если же число ходов не ограничено, то вы поймете, что одна из сторон победила, когда на поле боя не останется фигурок другой стороны.

СТОП! На этом заканчивается раздел БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА. Все что вы изучили к данному моменту является достаточным что бы начать играть. Либо вы можете перейти к следующему разделу ВОЙСКОВЫЕ ОПЕРАЦИИ и расширить свою игру за счет правил описанных в нем.

ЛИСТЫ АРМИЙ

«ОБЫЧНЫЕ»

ИСТОРИЯ

«ОБЫЧНЫЕ» - это общий терм для обозначения гуманоидов, чьи корни уходят к ГАЙА ПРАЙМ. Они могут иметь различный рост и телосложение, и проще всего их сравнить с землянами образца 20-го века. Их статус и роль в жизни определяется родом деятельности или профессией. Хотя у «обычных» имеются общие предки и они часто имеют общие цели, они редко действуют одинаково.

Не недооценивайте «обычных» из-за их размера или пола. Они могут иметь совершенно разное телосложение, размер и характер.

«Обычные» составляют основную массу населения обитаемых миров. Большая их часть относится к ЗАКОНОПОСЛУШНОМУ ПРОЛЕТАРИАТУ (ЗП). Эти люди живут обычной жизнью, и все их желания сводятся к еде, питью и размножению… скукота.

Однако существует 4 особенных типа «обычных», относящихся к, так сказать, «приключенческим» классам:

1. **ПОЛИЦИЯ.** Да, это архаичный термин, но он все еще используется во вселенной 5150. Эти люди рискуют своей жизнью, что бы «служить и защищать» обычных граждан. На каждой планете есть какие-либо полицейские силы. Их задача - сдерживать наш второй тип «обычных»…
2. **ПРЕСТУПНИКИ.** Они включают в себя весь спектр людей, преступивших закон: воров, убийц, грабителей и т.д. Их единственная цель – обогатить себя за счет других.
3. **КОРПОРАЦИИ.** Эти ребята сочетают в себе полицейских и преступников. Они живут для получения прибыли любой ценой, используя как легальные, так и нелегальные методы. Большинство ЗП стоят у них на службе и завидуют их более богатому образу жизни. Но что обычный человек может сделать, если его все достало? Он может стать …
4. **КОЛОНИСТЫ.** Эти энергичные мужчины и женщины являются теми, кого все достало. Те, кто считает, что единственным их шансом вырваться из рутины является поход в ДРУГИЕ МИРЫ. Единственный способ отправиться к звездам (кроме вступления в ряды вооруженных сил) – это стать колонистом. Колонистов отправляют к далеким мирам для их заселения. Это обычно происходит через несколько лет после того, как планета была возрождена или сделана обитаемой. Они – это те, кто делают «возрождение», и кому вы обязаны за бесплатный билет в новый мир. Обычно это координируется правительством, но иногда это может быть и большая корпорация.

ТИПЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

«Обычные» используют таблицу столкновений ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ. Однако помните, что если вы присоединитесь к армии или к наемникам, вам нужно будет использовать соответствующие таблицы.

ОСНОВНАЯ МОТИВАЦИЯ

«Обычные» могут быть мотивированы любыми четырьмя типами мотивации: ЗАВОЕВАНИЕ, КОЛОНИЗАЦИЯ, РЕЛИГИОЗНЫЙ ФАНАТИЗМ или ПРИБЫЛЬ. Однако им разрешено один раз в своей карьере переключится на другую мотивацию. В дополнение, им затем разрешено вернутся обратно к основной мотивации, но после возврата они должны остаться с ней.

БАЗОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ГРУППЫ

Дальше идет описание состава групп «обычных», которые вы можете встретить в своих приключениях.

ОБЫЧНЫЕ	
Организация	**Люди**
Кол-во групп	Любое
Генерация группы	1к6+?*
Умение Лидера	Любое**
Умения людей	У5 (1) (83 очка) У4 (2-4) (66 очков) У3 (5-6) (50 очков)

* Группа обычных людей может быть любого размера от 1 до бесконечного числа.
** У обычных людей нет стандартного Умения для лидера группы.

СПОСОБНОСТИ

У обычных людей нет общих способностей. Они могут иметь любые их сочетания.

3	**ДОСТУПНОСТЬ ОРУЖИЯ**
	Уровень законности планеты «Вялый» +1 *Уровень законности планеты «Низкий» +2* *Лидер +1*
2-3	Пистолет
4-5	КК Пистолет
6	Пистолет-пулемет
7-8	Помповое ружье
9	Винтовка
10-11	Полуавтоматическая винтовка
12+	Штурмовая винтовка

Замечание: имеют ли «обычные» доступ к лазерному оружию? Да, но в очень ограниченных количествах. После того, как вы определили оружие, киньте 2к6 еще раз. Если их сумма равна 12, то замените данное оружие на соответствующий лазерный экземпляр.

БРОНЯ

У «обычных» есть доступ к различным типам брони. Наличие брони зависит от окружения и, иногда, от доходов человека. Если на Гайа Прайм люди обычно не будут носить броню, то колонисты на какой-нибудь жестокой планете могут иметь Тяжелую Броню. Уровень законности планеты сильно влияет на наличие брони у людей.
Большинство армий применяют стандартную броню для своих солдат. Но это не относится к обычным людям. В дополнение к трем самым распространенным типам брони, богатые люди могут иметь Поглощающую, Отражающую, Искажающую броню или Шиммер. Они не могут иметь экзо-броню или Боевую Броню, если не служат в армии.
Что бы определить броню человека, киньте кубик по соответствующей таблице.

2	ДОСТУПНОСТЬ БРОНИ
	Уровень законности планеты «Вялый» +1 *Уровень законности планеты «Низкий» +2* *Лидер +1*
2-8 Нет брони (0 очков)	
9-10 Легкая броня (27 очков)	
11 Тяжелая броня (68 очков)	
12+ Специальная – киньте кубики по следующей таблице	

2	ДОСТУПНОСТЬ СПЕЦИАЛЬНОЙ БРОНИ
2-6 Поглощающая броня (102 очка)	
7-8 Шиммер (51 очко)	
9-10 Отражающая броня (55 очков)	
11-12 Искажающая броня (108 очков)	

Оружие	Даль-ность	Скоро-стрель-ность	ЛБ или ИБ	ТБ	ПБ	ОБ	Ш	ЭКЗ	ББ	Цена
Лазерный пистолет	12	1	4	3	3	Спец.	4	2	1	16
Лазерный карабин	24	1	4	3	3	Спец.	4	2	1	18
Лазерная винтовка	48	1	4	3	3	Спец.	4	2	1	20
Скорострельный лазерный пистолет	12	3	4	3	3	Спец.	4	2	1	52
Метатель сетки*	6	1	0	0	0	0	0	0	НЭ	5
Пистолет	12	2	1	0	Спец	1	1	НЭ	НЭ	4
КК пистолет	12	2	2	1	Спец.	2	2	НЭ	НЭ	14
Пистолет-пулемет	12	3	1	0	Спец.	1	1	НЭ	НЭ	7
Помповое ружье	12	3	2	1	Спец.	2	2	НЭ	НЭ	22
Винтовка	48	1	3	2	Спец.	3	3	НЭ	НЭ	15
Полуавтоматическая винтовка	48	2	3	2	Спец.	3	3	НЭ	НЭ	28
Штурмовая винтовка*	48	3	3	2	Спец	3	3	НЭ	НЭ	41
Пулемет*	48	4	3	2	Спец.	3	3	0	НЭ	58
Гранаты**	6	5”	2	1	Спец.	2	0	НЭ	НЭ	14

* Это оружие доступно только Полиции, Корпорация, Преступникам и Колонистам
** Это оружие доступно только Полиции и Колонистам

Оружие	Даль-ность	Скоро-стрель-ность	НБ	ЛБ	ТБ	ПБ	ОБ	ИБ	Ш	ЭКЗ	ББ	Цена
Безоружный	x	1	3	2	0	0	1	2	0	НЭ	НЭ	4
Боевой нож	x	1	3	2	0	0	2	3	0	НЭ	НЭ	8
Винтовка со штыком	x	1	4	3	0	0	3	4	0	НЭ	НЭ	12

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

2 БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
2к6 сравнивается с Умением
Пройдено 2к6
Фигурка может пройти до 16 дюймов
Пройден 1к6
Фигурка может пройти до 12 дюймов
Пройдено 0к6
Фигурка может пройти до 8 дюймов

РУКОПАШНАЯ

РУКОПАШНЫЕ МОДИФИКАТОРЫ
- Различные атрибуты или расовые модификаторы +1к6
- Фигурка лежит -1к6
- Разница между большим и меньшим Ущербом от оружия – минус тому у кого Ущерб меньше.
- В рукопашной с 2-мя противниками -1
- В рукопашной с тремя противниками -2

2 РЕЗУЛЬТАТ РУКОПАШНОЙ
Оба прошли по одинаковому числу кубиков
- все промахнулись, рукопашная продолжится на следующий ход.
Одна сторона прошла на 1 кубик больше чем другая и победила в рукопашной.
- Победитель кидает кубик по таблице УЩЕРБ В РУКОПАШНОЙ, что бы определить степень ранения противника.
Одна сторона прошла на 2 кубика больше чем другая и победила.
- Победитель кидает 1к6. Если выпала «1», то противник убит, иначе он выведен из боя.

1 УЩЕРБ В РУКОПАШНОЙ
Число на кубике равно или меньше Ущерба оружия:
- Если выпала «1», то противник убит!
- Иначе он выведен из боя
Число на кубике больше Ущерба от оружия:
- Оглушен! Фигурку ударили, и она упала. В свою активацию она должна пройти тест на восстановление.

СТРЕЛЬБА

1	**Таблица Попаданий** *1к6 + Умение*
№	Результат
3-7	- Промах
8	- Цель в укрытии – промах - Цель скрыта – промах - Цель залегла – промах - Цель или стрелок быстро двигались – промах - Стрельба с двух рук – промах - Вторая или последующая цель – промах - В остальных случаях – попадание
9	- Цель в укрытии – промах - Третья или последующаяя цель – промах - В остальных случаях – попадание
10+	- Попадание

1 УЩЕРБ ОТ СТРЕЛЬБЫ
Результат на кубике меньше или равен Ущербу:
- Если выпала «1», то фигурка убита!
Ранение настолько тяжело, что нет никаких сомнений в его результате.
- Иначе фигурка выведена из строя!
Цель серьезно ранена и выведена из боя из-за тяжести ранения. Не может больше действовать в этом бою.
Результат на кубике больше Ущерба от оружия:
- **Оглушен!** Фигурка получила попадание и упала. Что с ней, еще не ясно. В следующую активацию нужно пройти тест на восстановление.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

2 КЛ ОСТАТСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ

Пройден по 2 кубикам

- Все потерявшие 3/4 отряда, за исключением мотивированных Колонизацией, прекратят сражаться.
- Мотивированные Завоеванием и Религиозным рвением продолжат сражаться.
- Мотивированные Прибылью захватившие добычи хотя бы на половину отряда, захватившие необходимых пленников, освободившие необходимых заложников или потерявшие 1/2 своего отряда, прекратят сражаться. Иначе продолжают сражаться.

Пройден по 1 кубику

- Все потерявшие 3/4 отряда прекратят сражаться.
- Мотивированные Завоеванием и Колонизацией потерявшие 1/2 отряда или больше прекратят сражаться, иначе продолжают сражаться.
- Мотивированные Религиозным рвением продолжают сражаться.
- Мотивированные Прибылью захватившие добычи хотя бы на половину отряда, захватившие необходимых пленников, освободившие необходимых заложников или потерявшие 1/3 своего отряда, прекратят сражаться. Иначе продолжают сражаться.

Пройден по 0 кубиков

- Мотивированные Религиозным рвением и потерявшие 1/2 отряда или больше прекратят сражаться. Иначе продолжают бой.
- Все остальные прекращают сражаться.

2 КОНТАКТ

2к6 против КСВ

Пройден по 2 кубикам

Контакт! Контакт со спрятавшимся противником. Пойдите тест по таблице Уровень Осведомленности.

Пройден по 1 кубику

Контакт! Противник обнаружен и не спрятавшийся. Пойдите тест по таблице Уровень Осведомленности.

Пройден по 0 кубиков

Нет контакта!

МОДИФИКАТОРЫ УРОВНЯ ОСВЕДОМЛЕННОСТИ

Применяются к Умению Лидера

Уже звучали выстрелы +2

В состоянии войны +1

Запущен план задержания для полиции +1

В «безопасной» местности -1

2 УРОВЕНЬ ОСВЕДОМЛЕННОСТИ

Пройден по 2 кубикам

Все фигурки смотрят в сторону фигурок вашей группы и готовы к бою. Пройдите за противника тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» используя дополнительный кубик и учитывая 2 лучших результата.

Пройден по 1 кубику

Все фигурки смотрят в сторону вашей группы и готовы к бою. Пройдите тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» по нормальным правилам.

Пройден по 0 кубиков

Некоторые фигурки смотрят в сторону вашей группы (1-3), другие в другую сторону (4-6). Противник не знал о вашем приближении и не проходит тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ»

БАЗОВЫЕ ТАБЛИЦЫ

2 В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ

+1к6 если фигурка прикрывает

Пройдено 2к6

- Невидимые фигурки с лидером могут выбрать стрелять или нет, без лидера действуют как остальные.
- Остальные стреляют.

Пройден 1к6

- Невидимые фигурки с лидером могут выбрать стрелять или нет, без лидера действуют как находящиеся в укрытии.
- Находящиеся в укрытии стреляют с максимальной скорострельностью и с модификатором -1 к Умению.
- Находящиеся на открытой местности прячутся или залегают.

Пройдено 0к6

- Невидимые фигурки становятся видимыми, но не стреляют.
- Остальные стоят на месте и ничего не делают.

2 ОБСТРЕЛЯН

«Герой» может выбрать свою реакцию.
Не активная фигурка всегда отвечает стрельбой только по тому кто ее обстрелял.
Активная фигурка может выбрать по кому стрелять в ответ.

Пройден по 2 кубикам

- В укрытии – если подавлены, то испугаются. Иначе стреляют в противника.
- На открытой местности – если подавлены при быстром перемещении, то продолжат движение к укрытию в пределе 3-ех дюймов и там испугаются. Если подавлены и двигались нормально, то залягут. Иначе прекратят движение и выстрелят в противника.

Пройден по 1 кубику

- В укрытии – Если обстреляны с фланга или тыла обратятся в бегство. Подавленные испугаются. Иначе постреляют в противника с -1 к Умению.
- На открытой местности – Подавленные немедленно залягут. Обстрелянные во фланг или тыл обратятся в бегство. Иначе прекратят перемещение и выстрелят с -1 к Умению.

Пройден по 0 кубиков

- В укрытии – запаникуют.
- Остальные обратятся в бегство.

2 КЛ ХОЧУ АТАКОВАТЬ

«Герой» может выбрать свою реакцию

Пройден по 2 кубикам

Все атакуют в рукопашную.

Пройден по 1 кубику

- В укрытии остаются на месте и стреляют. Остальные атакуют.

Пройден по 0 кубиков

Все остаются на месте.

2 МЕНЯ АТАКОВАЛИ

«Герой» может выбрать свою реакцию.

Пройден по 2 кубикам

- Те, кто может, выстрелят и подготовятся к рукопашной.
- Атакованный во фланг/тыл развернется на встречу противнику и будут иметь -1 к своему Умению в первый раунд рукопашной.
- Остальные останутся на месте и подготовятся к рукопашной.

Пройден по 1 кубику

- В укрытии выстрелят в атакующего и подготовятся к рукопашной.
- Атакованные во фланг или тыл обратятся в бегство.
- Остальные не могут стрелять, но подготовятся к рукопашной.

Пройден по 0 кубиков

- В укрытии подготовятся к рукопашной.
- Остальные обратятся в бегство.

2 ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Испугавшейся «Герой» может выбрать результат теста

Пройден по 2 кубикам

- Все возвращаются в бой. Могут тут же действовать как хотят.

Пройден по 1 кубику

- Немедленно киньте кубики снова. Если снова выпадет результат пройден 1к6, смотрите результат пройдено 0к6.

Пройден по 0 кубиков

- Оглушенные – выведены из строя.
- Испугавшиеся обращаются в бегство.

2 ВОЗВРАЩЕНИЕ

«Герой» может выбрать свою реакцию.

Пройден по 2 кубикам

Все возвращаются обратно в бой. Могут тут же совершить любое действие.

Пройден по 1 кубику

- Те кто сидит в укрытии/здании вернулись в бой.
- Остальные убираются из игры.

Пройден по 0 кубиков

Все убираются из игры