

Встреча в песках

«Они там босс!» - прошептал паренек только что вернувшийся с разведки. – «Меня они не заметили, у них наблюдательный пункт на холме, я там одного разглядел. Еще один возле машины у дома курит. Остальные видимо в доме сидят».

Это описание небольшой схватки, которую я провел сам с собой. Оно позволит вам лучше понять механику правил.

Итак, для начала нужно было придумать сценарий: несколько дней назад бандиты напали на небольшой поселок пока мужчины были в полях на работах и похитили дочку председателя. Бандитов было 4 и они засели со своей добычей в старом заброшенном домике. Мой отряд из 6 наемников призван спасти девку.

Так как сражение идет за вполне материальную добычу женского пола, то оба отряда мотивированы Прибылью.

Теперь надо сгенерировать характеристики персонажей, их броню и вооружение. Это можно сделать двумя способами – покупать за очки или кидать кубик. Я предпочитаю кубик.

После пары дюжин бросков у меня получился следующий расклад сил.

Наемники:

Юра (лидер; герой) – Умение 4. Оружие – Штурмовая винтовка. Броня – Тяжелая (вообще изначально моему герою выпало, что у него нет брони, а тяжелая броня выпала одному из новичков. Но я вполне справедливо решил, что лучшее снаряжение в отряде должно быть у командира и ветеранов и забрал ее у него в свою пользу).

Андрей (лидер) – Умение 4. Оружие – Штурмовая винтовка. Броня – Легкая.

Костя – Умение 3. Оружие – Винтовка. Броня – легкая.

Ден – Умение 3. Оружие – пистолет-пулемет. Броня – нет.

Леха – Умение 5. Оружие – пистолет-пулемет. Броня – Легкая.

Кирилл – Умение 4. Оружие – Штурмовая винтовка. Броня – Легкая.

Вот такой отряд получился – 3 опытных бойца, один ветеран и 2 новичка.



Бандиты:

Главарь – Умение 3. Вооружение – пистолет-пулемет. Броня – Легкая.

Бандит 1 – Умение 3. Вооружение – дробовик. Броня – Тяжелая.

Бандит 2 – Умение 5. Вооружение – крупнокалиберный пистолет. Броня – нет.

Бандит 3 – Умение 3. Вооружение – пистолет-пулемет. Броня – нет.

Вот такая интересная банда получилась из трех сопляков (включая главаря) и одного матерого бандита (точнее бандитки). Я сначала думал перекалфицировать бандита с Умением 5 в главаря, но потом решил пусть все остается как есть. Возможно, у этого матерого бандита просто мозгов маловато, а все что он умеет – это очень хорошо стрелять. Т.к. фигурка с пистолетом у меня только одна – девушки. То я решил, что пусть это будет подружка главаря.

Следующим шагом я создал поле будущего боя и расставил на нем фигурки бандитов. Одного с пистолетом-пулеметом на страже на холме. Парня с дробовиком у машины. А главарь со своей подружкой и пленницей в доме (интересно чем они там втроем занимались...). :-)

Вот так выглядит поле будущего боя. Мои парни находятся за холмом.



«Действуем так. Первую группу ведет Андрей, вторую я. С Андреем идут Ден и Костя. Остальные за мной. Сейчас дружно выскакиваем на холм и массированным огнем подавляем сторожа. Затем группа Андрея остается на холме обстреливает сторожа и дом. Моя группа прорывается к дому и там всех убивает. Есть вопросы? Пошли!». И мы дружно выскочили на гребень холма...

Ход 1.

Тут же бандит-охранник открыл по нам стрельбу. Но к счастью никого не зацепил. Один молодой тут же залег, испугавшись бандитских пуль. Зато второй молодой, Ден, и Андрей открыли ответную стрельбу. Похоже, одна из пуль попала в бандита и тот упал за свое укрытие. А Ден так увлекся стрельбой, что не заметил, как затвор автомата сухо щелкнул и пули перестали бессмысленно колотиться в песок вокруг позиции бандита. «Надо будет провести с ним занятия по огневой подготовки», - подумал я продолжая двигаться по направлению к дому.

В первый ход я решил не кидать кубики на активацию, т.к. и так понятно что сражение начнется только после того как наемники покажутся на гребне холма. Поэтому в первый ход бандиты не активируются.

После того как мои бойцы вылезли на холм они оказались в поле видимости бандита охранника. При этом мой ход временно прерывается, а бандит проходит тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ». Он выкинул на кубиках 2 и 5. При его УЗ – это означает, что он прошел тест по 1 кубика и открыл по наемникам беспорядочную стрельбу с

модификатором -1. Он обстрелял трех человек на левом фланге. На кубиках выпало 5, 5 и 1. Если бы бандит не спешил, то мог бы попасть 2 раза. А так итоги (кубик плюс Умение) получились 7, 7 и 3. А это промахи.

Но теперь мои обстрелянные бойцы должны пройти тест «ОБСТРЕЛЯНЫ». Я кидаю за них всех 2 кубика – выпало 3 и 6. Это значит, что все они прошли тест по 1 кубику. При этом Костя подавлен, т.к. у его винтовки уровень подавления меньше чем у пистолета-пулемета бандита. Смотрим в таблице результаты теста: Костя прекратит свой ход и заляжет; Ден и Андрей: «Прекратят ход и немедленно выстрелят в ответ с -1 к Умению». Кидаю кубики за обоих: Ден промазал всеми тремя выстрелами, да еще при этом у него выпало две «1» - что означает что оружие разряжено и он больше не может вести стрельбу до своей следующей активации (помечаю его маркеров «Нет патронов»). У Андрея на кубиках выпало 6, 2 и 1 – два явных промаха и одно возможное попадание. Если бы Андрей стрелял без модификатора, используя свое нормальное Умение (4), то при выпадении на кубике «6» он бы автоматически попал бандита, но так как его Умение 3 (из-за модификатора) его итог (Умение плюс бросок кубика) равен 9, что является по цели в Укрытии. Но т.к. Андрей имеет Умение 3 и выбросил «6», то он может воспользоваться правилом «Стрельба на удачу». Перебрасываем кубик с «6» - выпало «1». Это меньше или равно Умения Андрея и значит он попал в бандита.

Теперь надо проверить како эффект у попадания. У Андрея штурмовая винтовка, а у бандита нет брони. Ущерб винтовки против такой цели 3 (т.е. у нас 50% шанс, что бандит умрет сразу). Кидаем кубик – выпало 4. Бандит Оглушен (т.е. еще не известно, что с ним, может его лишь слегка зацепило, и он на следующий ход оклемается, а может у него серьезное ранение и он уже не сможет продолжать бой). В любом случае бандит упал за свое укрытие и стрелять по нему больше не получится.

Первая группа наемников больше ничего не может делать в этот ход, т.к. для нее выпал результат при тесте «Прекратят ход». Вторая группа может продолжать действовать. У них еще осталось 3 дюйма перемещения, и они их используют что бы пройти дальше.

Вид поля боя после перестрелки.



Ход 2.

В этот ход на кубиках на активацию выпал дубль. Это значит что никто ничего не делает и только Ден перезаряжает свой пистолет-пулемет.

Ход 3.

На кубиках на активацию выпало 6 у бандитов и 3 у наемников. Значит, бандиты активируются первыми. Но т.к. у них нет никого с Умением 6, то и делать они ничего не могут. У наемников на кубике активации выпало 3 – это значит, что могут действовать все бойцы.

Андрей и Ден последовали примеру Кости и тоже залегли здраво рассудив, что залегшие они будут представлять собой гораздо более маленькую мишень. «Костя, Ден, следите что бы охранник из-за бруствера не вылез, а я сам сейчас вон того у машины убивать буду!» - прокричал Андрей наводя дуло автомата на ничего не подозревавшего уголовного...

Кирилл и Ден прикрывают остальной отряд против бандита охранника. Это означает, что в случае прохождения тестов «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» относительно любых бандитов появившихся из-за укрытия на холме они получают 3 кубика, а не 2, что увеличит их шансы пройти тест по двум кубикам.

Андрей открыл стрельбу по бандиту с дробовиком стоящему у разбитой машины. На кубиках выпало 9, 7 и 2. Одно попадание. У бандита тяжелая броня. Ущерб у штурмовой винтовки против такой цели равен 2. Кидаем кубик – 5. Бандит оглушен.

«Бегом марш!» - заорал я переходя на легкую рысцу. Пока что бой шел удачно. Андрей уже начал мочить кого-то возле дома. Надо добраться до этого холма пока остальные бандиты не сообразили, что происходит.

Вот и вершина холма. Бандит карауливший возле разбитого автомобиля, уже лежит и не шевелится. Но крови не видно. Пускаем в него по короткой очереди (что б не мучался, бедняга!). На бегу стрелять тяжело, да еще и этот паразит лежит. Моя очередь ушла куда-то влево вверх. Пули Кирилла выбили дробь на корпусе машины. Кирилл был как всегда точен!

Штурмовая группа решили перейти на бег. Кидаем 2 кубика – 4 и 6. Значит тест пройден по 1 кубiku всеми. Можно пробежать дистанцию до 12 дюймов.

После взбирания на холм каждый боец выстрелил по бандиту, ранее подстреленному Андреем, используя по 1 кубiku.

У Юры выпала «1» - это явный промах. У Кирилла «4» - итого 8 – это промах по лежащему или если стрелок быстро бежал. У Лехи выпало 6 – попадание. Определяем Ущерб (2) и кидаем кубик – 1. Бандит мертв. Убираем его с поля боя. Хотя особо кровожадные игроки могут оставлять убитых и помечать их маркерами! :-)

Так как у бандитов на конец хода образовались потери в размере 1/6 от их численности за них надо пройти тест «ОСТАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ». Кидается 2 кубика и еще дополнительно кубик Лидерства, т.к. предводитель всей банды все еще в деле. Ну 2-ух кубиках выпало – 4 и 6. На кубике Лидерства выпало 5 (кубик не пройден, т.к. выпавшее число больше чем Умение Лидера). Применяем выпавшие значения 4 и 6 к каждому бандиту по отдельности – те у кого Умение равно 3 прошли тест по 0 кубиков. Для мотивированных прибылью – это безоговорочное прекращение боя и попытка сделать ноги. Подружка командира прошла тест по 1 кубiku. Т.к. пленница все еще у бандитов - это означает что и подружка бандита решает делать ноги прихватив с собой пленницу.

Ход 4.

На кубиках на активацию выпало 2 у бандитов (наконец-то они смогут попробовать хоть как-то сопротивляться) и 3 у наемников (они действуют первыми).

Отлично, бандиты из дома все еще не показались. «Кирилл, за кучу мусора – держи дверь! Леха за мной к машине».

Штурмовая группа наемников снова ускоряется. Ну кубиках выпало 2 и 4. Все прошли по 2 кубикам. Все могут переместиться на дистанцию до 16 дюймов.

«Смотри-ка наши парни уже у дома!» - весело сказал Андрей – «Парни продолжайте следить за бруствером, я буду следить за дверью дома».

Костя и Ден продолжают следить за позицией бандитов на холме. А Андрей следит за дверью дома. Напоминаю, что это дает дополнительный кубик при тесте «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ» против врагов которые появляются с соответствующего направления.

Подружка выскочила из дома через заднее окно и огляделась. С этой стороны нападающих еще не было видно. «Давай быстрее, просовывай сюда эту бабу!» - прошептала она.

После вылезания из окна дальше двигаться нельзя. Поэтому подружка остановилась под окном. Так как окно узкое, то через него может пролезть только 1 человек. Главный бандит остался внутри помещения и передал наружу пленницу.

Бандит-охранник, которого в самом начале подстрелил Андрей, так и не очухался и оказался выведенным из боя. За него был пройден тест «ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОГЛУШЕННОГО». И он прошел его по 0 кубиков, что означает выведен из боя.

Обстановка вокруг дома после четвертого хода.



Ход 5.

При броске на активацию у бандитов выпало 4, а у наемников 1. Бандиты ходят первыми.

«Что ж эта жирная корова не пролазит!» - матерился главарь банды пытаясь пропихнуть свою пленницу в узенькое окошко.

У бандитов выпало 4. Это значит, что действовать могут только фигурки с Умением 4 или больше или те, кто находятся в группе с лидером с таким Умением. Вот незадача. У Лидера бандитов Умение 3. Значит, он действовать не может.

«Да хватит уже с ней копать! Врежь ей посильнее – сама пролезет!» - поторапливала подружка своего бандита.

Подружка бандита ничего делать не может, т.к. у нее выпал результат покинуть поле боя при тесте «ОСТАТЬСЯ ИЛИ УБЕЖАТЬ». Соответственно она может либо покинуть поле боя, либо стоять на месте.

«Леха, ты к двери, я обхожу дом. Кирилл давай к дому!» - крикнул я и рванул из-за машины к углу. Споткнулся, но быстро вскочил и продолжил бег.

За Юру я бросил 2 кубика проходя тест на ускоренное движение. Выпало 5 и 6. Это значит что я прошел тест по 0 кубиков и могу пробежать только 8 дюймов. Что бы добежать до угла этого не достаточно. Кирилл тоже ускорился и пробежав 16 дюймов выскочил за спиной у девушки главаря. Девушка тест не проходит, т.к. она не видит противника. Значит ход Кирилла продолжается и он стреляет в подружку длинной очередью используя все доступные ему 3 кубика – 1,1 и 2!!!! Все промахи, да еще и патроны кончились. Ну, может хотя бы подружка обделается со страха и рванет с поля боя? Проходим ей тест «ОБСТРЕЛЯН». Прошла по 2 кубикам, но т.к. подавлена, то стрелять в ответ не может, а только падает на землю.



Леха осторожно подошел к двери и заглянул внутрь. В тусклом свете помещения он заметил 4 испуганных глаза смотревших на него. Два принадлежали заложнице, которая наполовину выступала из окна, а два главарю бандитов. Между этих глаз чернел ствол пистолета-пулемета направленный в сторону Лехи. Прятаться времени не было. Пули изрешетили стену дома, дверной проем и песок на улице. Щелкнул затвор, отправляя вдаль последнюю пулю... Леха плотоядно усмехнулся и всадил короткую очередь прямо в брюхо бандиту.

Когда Леха заглянул внутрь дома, то бандит смотрел в его сторону. Поэтому ход Лехи временно прервался, а бандит прошел тест «В ПОЛЕ ВИДИМОСТИ». Он прошел тест по 1 кубiku – это означает стрельба максимально возможным количеством кубиков с модификатором -1. Т.к. у бандита свое Умение 3, то шанс попасть с модификатором -1 равен 0. Был шанс испугать Леху, что бы тот спрятался за стеной здания. Но Леха стреляный воробей. Прошел тест «ОБСТРЕЛЯН» по 2 кубикам и пристрелил бандита насмерть.

Ход 6.

При броске на активацию выпало 3 у бандитов и 4 у наемников. Наемники ходят первыми.

Такой шанс Кирилл упустить не мог. Перед ним на земле лежала полуголая баба. Об убийстве не могло быть и речи. Плен и только плен! Андрей, аки коршун с небес, бросился на бывшую подружку бандита. Девка ловко перевернулась на спину и лягнула Кирилла в живот. «У с...!» - прохрипел Кирилл и со всего размаха заехал девчонке прикладом в лобешник.

Кирилл решил напасть на подружку бандита в рукопашную, победить ее и ... взять в плен. Он прошел тест «ХОЧУ АТАКОВАТЬ». Прошел по 1 кубiku, т.к. он не в укрытии он атакует. Подружка прошла тест «АТАКОВАНА». Она прошла его по 2 кубикам. Т.к. ее атаквали сзади, то она развернулась навстречу атаке и будет иметь -1 к своему Умению в первый раунд.

В рукопашной Кирилл кидает 2 кубика, а подружка только 1, т.к. она лежит. У Кирилла выпало – 4 и 4. Пройдено 2 кубика. У подружки выпало – 5. Кубик не пройден, т.к. ее Умение в первый раунд равно 4 из-за модификатора.

У Кирилла на 2 пройденных кубика больше. Он выиграл рукопашную – за подружку проходится тест, результат - выведена из боя.

На этом схватка закончилась полной победой наемников. Они не понесли никаких потерь. Спасли заложницу, да еще и захватили двух пленников.

После боя я проверил, что произошло с выведенными из боя бандитами, пройдя ими тест «ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОТ РАН». Бандит-охранник от раны оклемался плохо, так и оставшись частично инвалидом – он вернулся к жизни, но с модификатором -1 к своему Умению. Работать в поле еще сможет, а вот бандитизмом заниматься уже никогда (с Умением 2 очень трудно воевать – и при стрельбе ни в кого не попадешь и тесты будешь все время проваливать). Девочка оказалась более крепкая и оклемалась без видимых осложнений. За не отваят хорошие деньги в каком-нибудь борделе! :-)