

# Spectre Operational

## Ознакомительный перевод

Атаманюк Сергей aka kazak742

### ВВЕДЕНИЕ

Миниатюры 28мм, базы 20мм.

(S) – стрельба

(D) - защита

(A) - ловкость

(C) – ближний бой

(CD) – лидерство

Фазы игры:

- 1) Инициатива;
- 2) Командования;
- 3) Передвижения и тактических действий;
- 4) Битва;
- 5) Ближний бой.

### ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ.

Самый высокий показатель «лидерства» среди активных моделей игрока + 1 за каждое очко Подавления у противника + сценарные бонусы + 1Д6.

У кого больше, тот первым и ходит.

### ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ

Для проведения «командных действий» модель должна пройти тест на «лидерство» (1Д6) + бонусы. Каждая модель может выполнить только ОДНО «Командное Действие».

Модели в радиусе 6 дюймов от командира могут использовать его показатель «лидерства» при прохождении теста.

Провал теста касается ТОЛЬКО данной модели и ТОЛЬКО данного хода.

### «КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ»

1. Наблюдение (Overwatch). Модель может стрелять в фазу Передвижения оппонента, но не в свою фазу Передвижения или снова стрелять в фазу Битвы.  
Обзор модели 180 градусов.  
Эффект снимается, если модель подвигалась или подавлена.  
Если модель оппонента показывается на линии огня (LOS), то можно пострелять по ней с модификатором «стрельбы» -1.

Расчёт идёт, как вражеская модель находится на открытом пространстве.

Если модель двигалась между двумя Дистанциями Стрельбы, то выбирается кратчайшая.

Если передвигалось несколько моделей, атака проводится по ПЕРВОЙ ПОЯВИВШЕЙСЯ на линии огня.

2. Сбор войск (Rally troops). Возможность снять очки Подавления со своей модели. Необходим тест на «лидерство». Количество снятых очков Подавления = «лидерство» модели – показатель 1Д6 на тесте.
3. Тактическое передвижение (Tactical Movement). Передвижение на расстояние, соответствующее «ловкости» модели. Даёт +1 к «защите». По Сложному террейну  $\frac{1}{2}$  от «ловкости» с округлением вверх.

Позволяет использовать Тактические Действия.

В игре, пока модель не сделает иное «Командное Действие» или полное передвижение.

### **ФАЗА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ТАКТИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ.**

Все пехотные модели двигаются на 6 дюймов. Модель должна закончить своё передвижение прежде, чем начнёт двигаться другая.

Если член сквады отходит на расстояние более дистанции «лидерства» командира сквады, то должен вернуться обратно. В противном случае сражаться и выполнять Тактические Действия может только для самообороны.

«Боевой спринт» - 6 дюймов + «ловкость» модели. При этом не может стрелять в этот ход. Не может использоваться для Ближнего Боя. Стрельба по бегущей модели проводится по обычным правилам.

«Ближний бой» - проводится при соприкосновении баз моделей противоборствующих сторон. Не могут двигаться и стрелять в соответствующие фазы. Описание процесса ниже.

«Сложный террейн» - оговаривается сторонами заранее. Обычное перемещение на расстояние, соответствующее «ловкости», Тактическое Передвижение – на  $\frac{1}{2}$  данного показателя с округлением вверх.

«Восхождение» - от  $\frac{1}{2}$  до 1 дюйма в высоту. Необходимо прохождение теста на «ловкость». Дистанция передвижения обычная.

«Подсади!» - модель у препятствия до 1,5 дюйма в высоту может помочь другой при восхождении. Требуется успешное прохождение теста на «ловкость». Дальнейшее передвижение на обычную дистанцию. От 1,5 до 2 дюймов – дальнейшее передвижение как при Сложном террейне.

«Непроходимый террейн» - непроходимый (Кэп намекает).

«Опасный террейн» - проводится тест на «ловкость» за каждый пройденный дюйм. Все кубы бросаются сразу. При провале рана с Летальностью 6+, +1 за каждый «проваленный» куб. Модель передвигается на столько дюймов, сколько «успешных» кубов выброшено при прохождении теста.

«Передвижение с ранеными или пленными» - контакт при передвижении база-к-базе. Расстояние соответствует показателю «ловкости» активной модели.

«Передвижение сквозь пламя» - модель не может переходить через пламя, если её дальность передвижения не позволяет пройти горящий участок насквозь. При его пересечении проводится тест на «ловкость». При провале теста – попадание с Летальностью 6+. Если тест

на Летальность провален – то модель ранена и должна оказаться на ближайшей стороне периметра горящего участка.

ТАКТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ – являются группой нелетальных мероприятий, выполняемых в любой момент Тактического Передвижения в объёме не более 1го действия на модель за ход.

- 1) Светозумовые и дымовые гранаты – только в фазу Передвижения. 1 граната за модель за ход.
- 2) Пробивание стен и дверей. 1Д6 + бонус Оружия. База модели должна касаться пробиваемой поверхности.  
При успехе – ширина пролома 1 дюйм. Далее модели в радиусе 1 дюйма от пролома могут сделать 1 передвижение бесплатно, даже если уже походили.  
При провале – каждая повторная попытка идёт с бонусом +1.
- 3) Штурм здания. Через незапертые двери без штрафов. Через окна, где может модель пролезть - с тестом на «ловкость».  
Каждый этаж штурмуется отдельно. Подъём по лестнице требует полной дистанции передвижения.
- 4) Баррикада. Модель может забаррикадировать 1 проём двери или окна за свой ПОЛНЫЙ ход. Через баррикаду нельзя смотреть или стрелять. Убрать баррикаду снаружи можно только через Пробивание, изнутри – аналогично установке.

## ФАЗА БИТВЫ

Модель может совершить обычное или Тактическое Передвижение, в том числе и по Сложному террейну, и пострелять без штрафов, если обратное не указано в свойствах Оружия.

Стрельба проводится ОДИН раз за ход, если обратное не указано в свойствах Оружия.

Линия огня (LOS) – можно стрелять в то, что модель видит, если обратное не указано в свойствах оружия. Достаточно видеть часть модели, чтобы объявить её целью.

Стрельба - 1Д6+(S)+бонусы атакующего против 1Д6+(D)+бонусы цели.

Если несколько атак в 1 модель, то на защиту бросается однократно.

Если 1 атака по нескольким целям, то на атаку бросается за каждую отдельно.

Дальность – не ограничена игровым столом, но есть Дистанция дальности, указанный в свойствах Оружия. За каждую дальнейшую после первой Дистанции штраф -1 на атаку.

Стрельба С пленным или раненым – только из личного оружия (напр. пистолет).

Стрельба ПО пленным или раненым – если тест на попадание провален, то рана автоматически наносится сопровождаемому (запрещается нарочно стрелять по своим). Если успех, то пленник свободен/раненый продолжает истекать кровью. Если обе модели попадают в радиус действия гранаты, то автоматически получают попадание. В любом случае, при нанесении ещё одной раны раненый погибает.

Стрельба раненого – защита и атака раненого уполовиниваются с округлением вниз до 1. Может стрелять только из личного оружия (напр. пистолет), если укомплектован им.

Стрельба по неподвижному объекту или точке – например, из гранатомёта или лазерное целеуказание. Попадание на 8+ по обычным правилам стрельбы. При промахе бросается Кубик Отклонения и 1Д6 на определение расстояния отклонения.

Стрельба из зданий, по целям в зданиях – модель может стрелять из окон, каждая модель из одного окна зараз. Не может быть целью вражеская модель, находящаяся своей базой в контакте с наружной стеной здания, откуда планируется стрельба.

Модель, занимающая здание, может быть целью стрельбы, если уже стреляла в этот ход.

Модель не может стрелять из здания, если имеет очки Подавления.

Ранения и летальность – за каждое попадание бросается 1Д6 (Кубик Летальности). Далее сравнение с показателем Летальности оружия. Если равно или более, то безвозвратная потеря, если менее, то ранен. При нанесении раны, атакующий игрок бросает 1Д6 на характер повреждения, результат смотри в таблице в приложении. Кровотечение начинается в Фазу Стрельбы и заканчивается на старте хода. Если Летальность оружия 1+, то при попадании модель автоматически погибает.

Первая помощь – оказывается другой моделью при контакте баз моделей. Счётчик кровотечения приостанавливается, пока контакт не будет прерван.

Подавление – каждый раз, когда модель оказывается целью стрельбы, то получает 1 очко Подавления. Эффект кумулятивный. Каждое очко Подавления – это штраф -1 к Передвижению и Стрельбе. При наступлении Фазы Командования модель сбрасывает 1 очко Подавления.

Штурм здания (опциональное правило) – актуально для моделей зданий, в которых не предусмотрено помещение миниатюр.

Если Штурм проводится во время Тактического Действия Пробивание, то проводится в Фазу Стрельбы.

Защитник: 1Д6 за каждую модель в здании или на этаже (1, если модели оглушены) + модификаторы (например, бронежилеты) + 2 за укрытие + 1, если есть баррикада.

Штурмующий: 1Д6 за каждую штурмующую модель + модификаторы Стрельбы + 1 за каждый бронежилет + 1 за каждый дробовик, компактное оружие и собаку.

Кто больше выбросил, тот и победил.

Победитель бросает Д6 (Кубики Летальности) в количестве разницы между показателями бросков на атаку/защиту. Летальность 2+ (1 – это всё ещё лёгкая рана).

Штурмующие вместо броска Кубиков Летальности могут взять по 1 пленному на каждого участника штурма.

Все выжившие выкладываются вне здания с 1 очком Подавления, и не могут в этот ход стрелять, однако могут быть целью для моделей, не участвовавших в штурме или не стрелявших ранее. На следующий ход действуют как обычно.

## **ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ**

Начинается после контакта баз моделей в Фазу Передвижения.

Каждый игрок играет 1Д6 + (С) + модификаторы.

Если результат равен, то повторяют. Ближний бой не может длиться более одного хода!

При атаке модели в укрытии, атакующий должен преодолеть препятствие, и получает штраф -1 в ближнем бою.

Модель, участвующая в Ближнем Бою может быть объектом стрельбы. В этом случае при промахе попадание автоматически получает другой участник Ближнего Боя.

Если модели, участвующие в Ближнем Бою, оказываются в зоне действия взрыва или пламени, то автоматически получают попадание и должны бросить Кубик Летальности.

Ближний бой с несколькими моделями. Атакующий бросает Д6, равный количеству своих моделей в Ближнем Бою. Защитник получает при проверке штраф -1 за каждого атакующего.

Тихая ликвидация. Тихая ликвидация проводится во время Тактического Передвижения, проводится тест на «ловкость». При успехе – автоматически устранение модели или захват в плен. При провале тест – обычный ближний бой с соответствующей реакцией вражеских моделей.

При победе над противником в Ближнем Бою игрок может выбрать между ликвидацией, оглушением или захватом в плен вражеской модели.

При ликвидации вражеская модель убирается. При оглушении 1Д6, где 1-5 успешное оглушение, а число показывает количество ходов данного состояния. При выпадении 6 – случайная ликвидация. При захвате в плен победитель и пленник должны двигаться база-к-базе.

## **ОРУЖИЕ**

### **Стрелковое.**

«Скорострельное» - можно выстрелить дважды в ОДНУ цель, но со штрафом -1 на оба выстрела. При одиночном выстреле без штрафов.

«Автоматическое» - до 3х выстрелов с распределением как угодно, но штрафом -1

«Компактное» - игнорирует штраф -1 свойств «Скорострельное» и «Автоматическое» на 1ой Дистанции Стрельбы.

«Громоздкое» - нельзя двигаться и стрелять в один ход. Для стрельбы модель не должна передвигаться в соответствующие фазы хода. Также модель с таким оружием получает штраф -1 к своему показателю «ловкости».

«Гранатомёт» - Обычная проверка попадания. При успехе взрыв с центром на целевой модели, все модели в радиусе поражения автоматически должны пройти тест на Летальность. При провале – 1Д6 на расстояние и Кубик Отклонения. Модели и «лёгкая» техника при попадании получают 2 очка Подавления вместо 1. На Кубике Летальности «Счастливый исход» на 1 и 2. При нахождении в здании модели получают +1 на Кубике Летальности.

«*Оптический прицел*» - если модель с таким оружием не двигалась в Фазу Передвижения, то получает **+1** к «стрельбе». Если успешно попадание по технике, то можно выбрать попадание по экипажу.

«*Бронебойное*» - техника не проходит тест на Защиту, а использует базовую Прочность без модификаторов. Добавляется **+1** в тесте на пробитие. Игнорирует бонус за бронежилет при стрельбе по моделям.

«*Расчёт*» - если помощник контактирует базой с оператором, оператор может однократно перебросить неудачные кубики в тесте на попадание. Помощник не стреляет в Фазу Стрельбы для получения данной возможности. В Ближнем Бою расчёт сражается как обычно. Помощник может покинуть расчёт в Фазу Передвижения. Возможность получения бонуса в этом случае исчезает.

«*Нестабильное*» - при проверке попадания при выпадении на Д6 **1** оружие ломается до конца игры. Если имеет свойство «*гранатомёт*», то ещё и взрывается.

«*Остановит машину*» - на 1ой Дистанции Стрельбы даёт двойное количество очков Подавления на «лёгкую» технику.

**Дробовики.** Стандартный патрон – картечь. Боевые и Автоматические дробовики могут стрелять альтернативными боеприпасами, необходимо заранее объявить о типе боеприпаса перед выстрелом. При «*скорострельной*» или «*автоматической*» стрельбе все патроны должны быть одного типа.

На 1ой Дистанции Стрельбы однократный переброс всех неудачных кубиков на попадание. Летальность 3+ на 1ой Дистанции Стрельбы с понижением на 1 на каждой последующей Дистанции до 6+.

#### Альтернативные патроны к дробовикам:

- пулевой. «*Остановит машину*», даёт двойное количество очков Подавления на «лёгкую» технику на 1ой Дистанции Стрельбы, не перебрасываются неудачные кубы.

- стреловидные поражающие элементы. Игнорирует +1 к укрытию и бронежилет на 1ой и 2ой Дистанции Стрельбы Стрельбы.

**Ручные гранатомёты.** Могут стрелять как осколочным, так и дымовым (2 дюйма диаметр) боеприпасом. Если гранатомёт многозарядный есть возможность смешать оба типа в одну Фазу Стрельбы. Объявлять тип необходимо до стрельбы.

«*Многозарядный*» - 3 выстрела за раз. При промахе Кубик Отклонения и 1Д6 на расстояние для определения 1го взрыва, последующие гранаты полетят по Кубику Отклонения за каждую на 3 дюйма от центра попадания предыдущей.

«*Шрапнель*» - игнорирует бонусы за укрытие.

«*Термобарическое*» - игнорирует бонусы за укрытие и бронежилет. В зданиях Летальность 2+, здание разрушается на 3+. Если взрыв вне здания, то расчёт как при свойстве «*гранатомёт*». Оружие со свойствами одновременно «*термобарический заряд*» и «*компактное*» даёт модификатор **+3** вместо +1 при штурме зданий.

## **Противотанковые гранатомёты.**

«ПТУР» - однократный переброс неудачных кубиков на попадание.

«Противотанковый» - даёт модификатор **+2** на попадание по технике. Даёт дополнительный 1Д6 против техники, исключая мотоциклы. Техника не проходит тест на защиту, используя базовую Прочность. Даёт **+4** к тесту на пробитие. Игнорирует бонус за бронежилет при применении против пехоты.

«Одноразовое» - исключительно одноразовое.

«Минимальная дистанция» - требует соблюдения дистанции стрельбы, без этого использоваться не может.

**Огнемёт.** Область поражения – длина с Дистанцию Стрельбы и шириной  $\frac{1}{2}$  дюйма. Все модели, даже частично входящие и только соприкасающиеся с данной областью автоматически получают попадание и должны пройти тест на Летальность. Модели, не оказавшиеся убитыми или ранеными, получают лёгкую рану (т.н. Счастливый Исход). Огнемёты игнорируют укрытия и бронежилеты. Дают 2 очка Подавления.

При применении по моделям в здании попадание по ВСЕМ находящимся в нём с модификатором **+1** к Летальности. Здание загорается на 4+, превращаясь в Непроходимый террейн. Модель, вооружённая огнемётом, при попадании по ней взрывается на 6+.

При прохождении теста на Летальность все в радиусе 1 дюйма вокруг пострадавшей модели автоматически получают попадание с проверкой теста на Летальность по правилу «огнемёта».

**Зажигательное оружие.** Работает так же, как и со свойством «гранатомёт» по процессу стрельбы и использования. Даёт двойное количество очков подавления против пехоты и техники.

Прошедшее попадание по технике со свойством «открытый верх» попадает также по всем членам экипажа и пассажирам в добавлении ко всем остальным эффектам. Область взрыва горит до следующей фазы Стрельбы.

**Метательное и нелетальное оружие.** Применяется в фазу Стрельбы ВМЕСТО основного оружия. Атакованная модель проходит тест на попадание как обычно. Дальность применения не более 12 дюймов.

При промахе 1Д6 для определения расстояния и Кубик Отклонения.

Может использоваться, если цель вне линии огня (LOS). В этом случае у цели **+2** за укрытие + модификатор бронежилета. При промахе никакого эффекта.

Светошумовые гранаты – понижает все характеристики моделей в радиусе действия до 1 до конца хода. Если брошено в здание. То эффект накладывается на каждую модель в помещении.

Дымовые гранаты – дым на площади, указанной в профиле оружия по направлению ветра, указанного сценарием. Даёт штраф -2 к попаданию через него. Дым не имеет предела по высоте, поэтому перестрелить через него без штрафа нельзя. Дым остаётся на Д3 ходов.

### **Тяжёлое оружие.**

«Стационарное» - не перемещаемое, требует контактирующего с ним базой оператора, который не может выполнять иные действия кроме как стрелять.

«Не стреляет на ходу» - будучи установленным на «лёгкой» технике не может стрелять, если транспорт в этот ход двигался.

«Роторное» - 6Дб на попадание с учётом правил оружия со свойством «автоматическое». Даёт двойное подавление.

«Сдвоенное» - можно перебросить неудачный 1Дб на попадание.

«Счетверённое» - однократно можно перебросить ВСЕ неудачные Дб на попадание.

«Спаренное» - может пострелять в ту же мишень или одну другую с отклонением 2 дюйма от цели основного оружия.

### **ЭКИПИРОВКА.**

«Рация» - модели, оснащенные рациями могут использовать командирский СД при прохождении тестов. Модели без раций, но находящиеся в пределах 6 дюймов от модели, имеющей таковую, также получают данный бонус. Рацию можно использовать для объявления тревоги.

«Оружие ближнего боя» - модификатор +1 к прохождению соответствующего теста.

«Бронежилет» - модификаторы +1 к «защите», -1 к «ловкости».

«Улучшенная оптика» - убирает отрицательные модификаторы ночи и дыма при стрельбе через него, прочие модификаторы прежние.

«Костюм гили» - модификатор +1 к «защите» в укрытии, -1 к тесту на обнаружение. Модель в костюме гили не может быть целью дистанционной атаки, если не двигалась и не стреляла в свой ход.

«Лазерный целеуказатель» - целеуказание вместо стрельбы в соответствующую фазу. Проводится так же как и стрельба в соответствии с дальностью оружия, на которое установлен. При успехе – на цель кладётся маркер. При промахе – без эффекта. При стрельбе по промаркированной модели или участку с воздуха или с применением «продвинутой оптики» (ночного видения) можно однократно перебросить все неудачные кубики при тесте на попадание.

«Глушитель» - модификатор -2 дюйма Дистанции Стрельбы оружия, на котором установлен. Оружие с глушителем не даёт более 5 на кубике при проверке Пробития техники. Неслышимость выстрела на расстоянии до ½ 1ой Дистанции стрельбы. Условия применения согласно сценарию.

«Аптечка первой помощи» - можно остановить кровотечение. Требуется контакт с базой раненой модели. Производится ВМЕСТО стрельбы в соответствующую фазу. 1Д6 на 4+ остановка кровотечения. Другие модели при контакте с базой раненого ВМЕСТО стрельбы могут оказать помощь, давая модификатор +1 к тесту (показатель 1 на кубике – это в любом случае провал). При провале теста можно повторить на следующий ход. При успехе раненая модель излечивается и сражается далее в обычном режиме.

«Стимулятор» - процедура та же, при успехе раненый сражается как обычно, но кровотечение не прекращается с соответствующими последствиями.

«Ударный заряд» - модификатор +2 к Пробиванию. При успехе даёт эффект светового шума на все модели в штурмуемом помещении.

«Трос для спуска» - во время Тактического Передвижения Тактическое Действие с края поверхности вниз на расстояние (A)x2. Возможно проведение Пробивания. Также может использоваться для подъёма. Бросок крюка – это Тактическое Действие. База модели должна быть в контакте с поверхностью, по которой будет подъём. Длина троса равно значению (A) модели. Необходим тест на «ловкость» для закрепления троса. Трос остаётся до конца игры или пока не будет убран. Любая модель может им воспользоваться, проходимое по нему расстояние не может быть более значения (A) этой модели.

«Баллистический щит» - передвижение со щитом на расстояние не более (A) модели. Может атаковать только с помощью личного оружия (пистолет). Модели, следующие за щитоносцем база-к-базе, получают модификатор к укрытию +1. Во время штурма здания каждая группа получает +1 за каждую модель со щитом в своём составе.

«Снаряжение скалолаза» - позволяет подниматься/спускаться по Непроходимому террейну на расстояние равное (A) модели.

«Снаряжение аквалангиста» - позволяет плавать и нырять на расстояние равное (A) модели.

«Штурмовая лестница» - может быть установлена на объекты высотой до 1,5 дюйма, требующие проверки теста на «ловкость». После установки лестницы тест не требуется. Лестницу можно убрать за собой после подъёма и использовать далее без ограничений.

«Фонарь или факел» - ночью удваивает дистанцию обнаружения, но использующая его модель будет получать +1 на попадание по ней.

**Собаки.** База собаки всегда в контакте с базой проводника за исключением случаев проведения поиска или атаки. Если проводник погибает, модель собаки убирается тоже.

Атакующая собака – проводит атаку в фазу Передвижения на цель в пределах 9 дюймов. Характеристики собаки в Ближнем Бою (C)5 и (D)2. В случае победы собак может ликвидировать или захватить в плен, но не может передвигаться с пленным до подхода проводника. Собака может быть отозвана, но пленный в этом случае продолжает вести бой в прежнем режиме. Собаки ополченцев не могут брать в плен.

Гиена – некоторые африканские бандиты имеют полуприрученных гиен. Для приказа атаковать проводнику необходимо пройти тест на «лидерство». При провале гиена нападает на проводника. Характеристики гиены (C)6 и (D)3.

Поисковая собака – проводит поиск в фазу Передвижения на расстоянии 6 дюймов от собаки. Определение характера объекта поиска (настоящая угроза или мнимая) 1Д6 на 3+. При успехе игрок оппонент объявляет это. Если цель – человек, то собака может атаковать его в следующую фазу Передвижения.

Собаки двойного назначения – могут осуществлять поиск и атаку в одну фазу Передвижения.

## **ТЕХНИКА.**

Движение – техника может двигаться только по открытой местности, где физически может проехать. «Лёгкая» техника по Сложному террейну ½ расстояния. Тяжелая техника игнорирует этот штраф. «Лёгкая» техника может двигаться только по прямой, если не указано иное в спецправилах. Поворот на 45 градусов после каждого пройденных 2х дюймов вперёд или назад. Возможно быстрое передвижение – удвоенное расстояние по открытой местности, если в предыдущий ход техника проехала не менее 6 дюймов или только появилась на игровом столе, поворот на 45 градусов через каждые пройденные 4 дюйма.

Движение через людей – модель пехоты должна пройти тест «ловкости» на уворот. При успехе отвести модель на расстояние до 1 дюйма от техники. При провале – 1 попадание с летальностью, зависящей от расстояния, пройденного техникой. До 6 дюймов Летальность 5+, более 6 дюймов Летальность 3+.

Командное действие – только одно Наблюдение.

Пробиваемость – техника может получить очков Подавления столько, сколько у неё показатель Пробиваемости. Каждое дополнительное сверх лимита очко – автоматически пробитие. Очки Подавления не снимаются с техники до конца игры.

Транспорт – техника может перевозить столько моделей, сколько указано в её профиле. Для посадки требуется контакт базы модели с остановившейся техникой. Техника не должна двигаться в ход посадки. Высадка после движения техники в фазу Передвижения. Техника не может передвигаться в ход высадки пассажиров, но может вести огонь.

Стрельба из техники – если оружие на технике, то чаще всего на 360 градусов. Если стреляет пассажир, то арка 180 градусов от точки обзора. Большинство оружия на технике может стрелять на ходу. Штраф -1 на попадание при движении до 6 дюймов и -2 при движении более, чем на 6 дюймов. Пассажиры могут стрелять из своего оружия без свойства «громоздкое» по тем же правилам.

Стрельба по технике – используется параметр «пробиваемость» вместо «защиты». При успехе повреждение техники в соответствии с таблицей (см.приложение). За каждые пройденные 6 дюймов техника получает модификатор -1 к попаданию. Вне зависимости от результата теста на попадание техника получает очки Подавления.

Подавление техники – каждое очко Подавления даёт штраф -2 дюйма к движению, -1 к попаданию по стрельбе из техники. Техника с заполненным лимитом подавления после фазы Передвижения бросает 1Д6. На 4+ глохнет и не может двигаться до конца игры.

## **Свойства техники.**

«Лёгкая» - может быть повреждена любым типом оружия.

Без свойства «лёгкая» - может быть повреждена только оружием только типом Пулемёт или Снайперская Винтовка, или со свойствами «бронепробивное» и «противотанковое». Оружие со свойствами «гранатомёт» и «зажигательное» не даёт дополнительных очков Подавления.

«Открытый верх» - двойное количество очков Подавления при атаке при атаке оружием со свойствами «гранатомёт» и «зажигательное». Оружие, сочетающее данные свойства, даёт х4 очков Подавления.

### Модификации техники.

«Внедорожник» - сложный террей ограничивает передвижение только на 1/3.

«Частичное бронирование» - модификатор Прочности +1.

«Бронированное» - модификатор +2 к Прочности, пассажиры не могут вести огонь.

«Крытый кузов» - убирает свойство «открытый верх». Не может быть вооружена, не имея модификацию «турель».

«Турель» - технику с «крытым кузовом» теперь можно вооружить.

«Дополнительное крепление» - модификация может быть применена несколько раз. За каждую модификацию возможность поставить 1 Средний пулемёт.

«Орудийный щит» - если стрелок является целью на тесте при пробитии, то на 5+ не получает попадание.

«Светошумовые/дымовые гранаты» - 1 раз за игру можно выполнить 1 стрельбу данным боеприпасом на расстоянии 6 дюймов

«Амбразуры» - позволяет вести огонь пассажирам из «тяжелой» техники.

«Аварийные люки» - при уничтожении техники каждый член экипажа выживает на 4+

«Модифицированный двигатель и тормоза» - даёт +1 дюйм к движению, возможность поворота на 45 градусов через каждый пройденный дюйм.

«Система пожаротушения» - зажигательное оружие не даёт дополнительных очков Подавления.

«Пулестойкие шины» - техника может двигаться даже с выбитыми шинами, даёт +1 к Прочности.

«ИК-фары» - техника не может быть обнаружена ночью, кроме как через соответствующую оптику. Члены экипажа должны быть укомплектованы приборами ночного видения.

### СПОСОБНОСТИ КОМАНДИРОВ

Способности командиров профессиональных армий.

| Описание | Стоимость |
|----------|-----------|
|          | ь         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| «Обзор с дрона» - 1 раз за игру автоматически выигрывает Инициативу. Применение способности должно быть объявлено до броска кубиков на тест.                                                                                                                                                                                                                       | 25  |
| «Тактическое отступление» - в ход, в котором Инициатива у оппонента получить +3 дюйма прочь от врага какой-либо моделью до укрытия.                                                                                                                                                                                                                                | 10  |
| «Прицельный огонь» - 1 раз за игру в ход, в котором Инициатива у оппонента всё ваше оружие со свойством «скорострельное» может распределить свою стрельбу между целями как «автоматическое»                                                                                                                                                                        | 15  |
| «Максимум агрессии» - 1 раз за игру при проведении стрельбы на 1 цель в пределах 6 дюймов можно однократно перебросить все неудачные кубики на попадание.                                                                                                                                                                                                          | 20  |
| «Дымовая завеса» - в фазу Стрельбы выберите цель и держите свой выбор в секрете (опишите её на бумажке). В следующую вашу фазу Стрельбы артиллерия накроет эту цель в соответствии с правилами «Поддержки с воздуха». Дымовая завеса по площади 4x8 дюйма по направлению ветра.                                                                                    |     |
| «Иллюминация» - правила на ночной бой прекращают действовать на 1 ход для всех игроков.                                                                                                                                                                                                                                                                            |     |
| «Снайпер на вертолёт» - 1 раз за игру 1 дистанционная атака на любую модель оппонента по правилам средней снайперской винтовки на Зей Дистанции Стрельбы                                                                                                                                                                                                           | 45  |
| «Удар с дрона» - 1 раз в фазу Стрельбы удар по правилу «Поддержки с воздуха». Радиус 3 дюйма. Летальность 2+. Разброс по Кубику Отклонения и 1Д6. Спецправила: «противотанковое», «гранатомёт».                                                                                                                                                                    | 50  |
| «Поддержка артиллерии» - в фазу Стрельбы выберите цель и держите свой выбор в секрете (опишите её на бумажке). В следующую вашу фазу Стрельбы артиллерия накроет эту цель в соответствии с правилами «Поддержки с воздуха». Радиус 4 дюйма. Летальность 4+. Разброс по Кубику Отклонения и 1Д6. Спецправила: «противотанковое», «гранатомёт».                      |     |
| «Миномётная поддержка» - в фазу Стрельбы выберите цель и держите свой выбор в секрете (опишите её на бумажке). В следующую вашу фазу Стрельбы артиллерия накроет эту цель в соответствии с правилами «Поддержки с воздуха». Радиус 2 дюйма. Летальность 5+. Разброс по Кубику отклонения и 1Д6. Спецправила: «многозарядный гранатомёт»x3, «гранатомёт».           |     |
| «Поддержка ударного вертолёта» - 1 раз в фазу Стрельбы удар по правилу «Поддержки с воздуха». Если попадание прошло, то 2Д6+3 с Летальностью 4+. Попадания могут быть распределены по целям в радиусе 1 дюйма по правилам оружия со свойством «автоматическое». При промахе возможен повтор на следующий ход.                                                      | 50  |
| «Поддержка ганшипа AC10» - 1 раз в фазу Стрельбы удар по правилу «Поддержки с воздуха». Можете распределить все попадания в радиусе 6 дюймов от цели, используя одно или оба типа оружия ганшипа. Радиус 4 дюйма или (-). Летальность 3+ или 4+. Разброс по Кубику Отклонения или (-). Спецправила: «противотанковое», «гранатомёт» или «бронебойное», «ротонное». | 100 |

#### Способности командиров мятежников

| Описание | Стоимость |
|----------|-----------|
|----------|-----------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| «Обкуренные» - 1 раз за игру перед стартом фазы Стрельбы ваши модели игнорируют все очки Подавления, которые могут им быть начислены, но штраф -1 к попаданию из всего вашего оружия.                                                                                                                                                                    | 35 |
| «Ветеран» - 1 раз за игру автоматически получаете Инициативу. Объявлять заранее до прохождения теста                                                                                                                                                                                                                                                     | 25 |
| «Эскалация конфликта» - 1 раз за игру в ход, где Инициатива у вас 1Д6+3 ополченцев прибывают на край игрового стола по вашему выбору. Нельзя использовать в первых ход                                                                                                                                                                                   | 50 |
| «Удачливый» - вождь автоматически получает только лёгкую рану (т.н. Счастливый исход) после первого направленного на него удачного попадания при Стрельбе.                                                                                                                                                                                               | 15 |
| «Предупреждённый» - после расстановки моделей обеих сторон вы можете перерасставить свои модели                                                                                                                                                                                                                                                          | 15 |
| «Гверильяс» - во время одной за игру фазы Передвижения все ваши модели могут без затруднений пройти Сложный террейн.                                                                                                                                                                                                                                     | 10 |
| «Выхода нет» - до расстановки войск можете расположить 1Д3 баррикад до 4 дюймов длины где вам угодно. Вы можете объявить их горящими, в этом случае они блокируют линию огня (LOS), в том числе и при применении оптики.                                                                                                                                 | 45 |
| «Удар с дрона» - 1 раз в фазу Стрельбы удар по правилу «Поддержки с воздуха». Радиус 3 дюйма. Летальность 2+. Разброс по Кубику Отклонения и 1Д6. Спецправила: «противотанковое», «гранатомёт».                                                                                                                                                          | 50 |
| «Поддержка артиллерии» - в фазу Стрельбы выберите цель и держите свой выбор в секрете (опишите её на бумажке). В следующую вашу фазу Стрельбы артиллерия накроет эту цель в соответствии с правилами «Поддержки с воздуха». Радиус 4 дюйма. Летальность 4+. Разброс по Кубику Отклонения и 1Д6+3. Спецправила: «бронепробивное», «гранатомёт».           |    |
| «Миномётная поддержка» - в фазу Стрельбы выберите цель и держите свой выбор в секрете (опишите её на бумажке). В следующую вашу фазу Стрельбы артиллерия накроет эту цель в соответствии с правилами «Поддержки с воздуха». Радиус 3 дюйма. Летальность 5+. Разброс по Кубику отклонения и 2Д6. Спецправила: «многозарядный гранатомёт»x3, «гранатомёт». |    |

**НАБОР ВОЙСК.** Производится по сценарию или очковой системе

#### Ополчение

| S (стрельба) | D (защита) | A (ловкость) | C (ближний бой) | CD (лидерство) |
|--------------|------------|--------------|-----------------|----------------|
| 4            | 1          | 3            | 2               | 2(3)           |

Половина ополченцев (с округлением нечётного числа вниз) могут стать специалистами по оружию

|                                  |           | Вождь       | Громила | Ополченец |
|----------------------------------|-----------|-------------|---------|-----------|
| Количество                       |           | 0-1         | 1+      |           |
| Стоимость                        |           | 10          | 5       | 2         |
| Очки Способностей                |           | 50          | 25      |           |
| Основное оружие                  |           | 2           | 2       |           |
| Тип                              | Стоимость | Доступность |         |           |
| - штурмовая винтовка             | 5         | +           | +       | +         |
| - шт. винтовка с подств.гран-том | 10        | +           | +       | С         |
| - винтовка с болтовы             | 5         | +           | +       | +         |
| - самопал                        | 2         | +           | +       | +         |
| - обрез                          | 2         | +           | +       | +         |
| - дробовик                       | 3         | +           | +       | +         |
| - боевой дробовик                | 5         | +           | +       | С         |
| - пист.-пулемет                  | 5         | +           | +       | С         |
| - автомат.пистолет               | 3         | +           | +       | С         |
| - РПГ (ПТ)                       | 10        | -           | -       | С         |
| - РПГ (фуг)                      | 15        | -           | -       | С         |
| - РПГ (универс.)                 | 20        | -           | -       | С         |
| - многозаряд.гранатомёт          | 15        | -           | -       | С         |
| - ручной гранатомёт              | 10        | -           | -       | С         |
| - легкий пулемёт                 | 10        | -           | -       | С         |
| - средний пулемёт                | 15        | -           | -       | С         |
| - средняя снайперская винтовка   | 15        | -           | -       | С         |
| - тяжёлая снайперская винтовка   | 20        | -           | -       | С         |
| - огнемёт                        | 15        | -           | -       | С         |
| - ближний бой                    | 2         | +           | +       | +         |
|                                  |           |             |         |           |
| Пистолет                         | 2         | 1           | 1       | -         |
| Экипировка                       |           | 1           | 1       | 1         |
| - бронежилет                     | 10        | +           | +       | +         |
| - стимулятор                     | 5         | +           | +       | -         |
| - атак.собака                    | 8         | +           | +       | +         |
| - гиена                          | 15        | +           | +       | -         |
| Метательное                      |           | 1           | 1       | 1         |
| - осколоч.граната                | 5         | +           | +       | +         |
| - Молотов                        | 3         | +           | +       | +         |

#### Стационарное оружие

| Тип                        | Стоимость |
|----------------------------|-----------|
| Средний пулемёт            | 15        |
| Тяжёлый пулемёт            | 20        |
| Безоткатное орудие         | 20        |
| Тяжёлое безоткатное орудие | 25        |
| ПТУР                       | 25        |

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| Автоматическая пушка                   | 30 |
| Сдвоенная автоматическая пушка         | 35 |
| Счетверённая автоматическая пушка      | 45 |
| Тяжёлая автоматическая пушка           | 30 |
| Сдвоенная тяжёлая автоматическая пушка | 40 |

### Профессиональная армия

|                     |                   |                     |                        |                       |
|---------------------|-------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|
| <b>S (стрельба)</b> | <b>D (защита)</b> | <b>A (ловкость)</b> | <b>C (ближний бой)</b> | <b>CD (лидерство)</b> |
| <b>5</b>            | <b>2</b>          | <b>4</b>            | <b>4</b>               | <b>3(4)</b>           |

Половина солдат (с округлением нечётного числа вниз) могут стать специалистами по 1 оружию

|  |                 |               |               |
|--|-----------------|---------------|---------------|
|  | <b>Командир</b> | <b>Старши</b> | <b>Солдат</b> |
|--|-----------------|---------------|---------------|

|                                  |           |             |     |     |
|----------------------------------|-----------|-------------|-----|-----|
|                                  |           |             | й   |     |
| Количество                       |           | 0-1         | 1+  | б/о |
| Стоимость                        |           | 20          | 15  | 15  |
| Очки Способностей                |           | 50          | 25  | -   |
| <b>Основное оружие</b>           |           | 2           | 2   | 2   |
| Тип                              | Стоимость | Доступность |     |     |
| - штурмовая винтовка             | 5         | +           | +   | +   |
| - шт. винтовка с подств.гран-том | 10        | +           | +   | +   |
| - винтовка с болтовым взводом    | 5         | +           | +   | +   |
| - компактный карабин             | 8         | +           | +   | +   |
| - обрез                          | 2         | +           | +   | +   |
| - дробовик                       | 5         | +           | +   | +   |
| - боевой дробовик                | 8         | +           | +   | +   |
| - пист.-пулемет                  | 5         | +           | +   | +   |
| - винтовка марксмана             | 8         | -           | -   | С   |
| - многозарядный гранатомёт       | 15        | -           | -   | С   |
| - РПГ (ПТ)                       | 10        | -           | -   | С   |
| - РПГ (фуг)                      | 15        | -           | -   | С   |
| - РПГ (термобар.)                | 20        | -           | -   | С   |
| - многозаряд.гранатомёт          | 15        | -           | -   | С   |
| - шрапнельный гранатомёт         | 20        | -           | -   | С   |
| - гранатомёт с тандемным зарядом | 30        | -           | -   | С   |
| - многоцелевой гранатомёт        | 15        | -           | -   | С   |
| - ручной гранатомёт              | 10        | -           | -   | С   |
| - одноразовый гранатомёт         | 25        | -           | -   | С   |
| - ПТУР                           | 30        | -           | -   | С   |
| - «Джавелин»                     | 40        | -           | -   | С   |
| - безоткатное орудие             | 20        | -           | -   | С   |
| - легкий пулемёт                 | 10        | -           | -   | С   |
| - средний пулемёт                | 15        | -           | -   | С   |
| - средняя снайперская винтовка   | 15        | -           | -   | С   |
| - тяжёлая снайперская винтовка   | 20        | -           | -   | С   |
| - а/снайперская винтовка         | 25        | -           | -   | С   |
| - огнемёт                        | 15        | -           | -   | С   |
| - термобарическая граната        | 8         | -           | -   | С   |
| <b>Личное оружие</b>             |           | 2           | 1   | 1   |
| - пистолет                       | 3         | +           | +   | -   |
| - ближний бой                    | 2         | +           | +   | +   |
| <b>Экипировка</b>                |           | б/о         | б/о | б/о |
| - бронежилет                     | 10        | +           | +   | +   |
| - рация                          | 5         | +           | +   | +   |
| - продвинутая оптика             | 10        | +           | +   | +   |
| - ЛЦУ                            | 5         | +           | +   | +   |
| - аптечка перв.помощи            | 5         | -           | -   | +   |
| - ударный заряд                  | 15        | -           | -   | +   |
| - атак.собака                    | 8         | -           | -   | +   |
| - поисковая собака               | 6         | -           | -   | +   |
| - собака дв.назн-ния             | 15        | -           | -   | +   |

|                    |   |   |   |   |
|--------------------|---|---|---|---|
| <b>Метательное</b> |   | 2 | 2 | 2 |
| - осколоч.граната  | 5 | + | + | + |
| - дымовая граната  | 5 | + | + | + |

#### Стационарное оружие

| Тип                               | Стоимость |
|-----------------------------------|-----------|
| Средний пулемёт                   | 15        |
| Тяжёлый пулемёт                   | 20        |
| Безоткатное орудие                | 20        |
| Тяжёлое безоткатное орудие        | 25        |
| ПТУР                              | 25        |
| Автоматическая пушка              | 30        |
| Сдвоенная автоматическая пушка    | 35        |
| Счетверённая автоматическая пушка | 45        |
| Автоматический гранатомёт         | 25        |

#### **Элитные войска**

|                     |                   |                     |                        |                       |
|---------------------|-------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|
| <b>S (стрельба)</b> | <b>D (защита)</b> | <b>A (ловкость)</b> | <b>C (ближний бой)</b> | <b>CD (лидерство)</b> |
| <b>6</b>            | <b>3</b>          | <b>5</b>            | <b>6</b>               | <b>4(5)</b>           |

Половина операторов (с округлением нечётного числа вниз) могут стать специалистами по 1 оружию

|                                        |           | Командир    | Старший | Оператор |
|----------------------------------------|-----------|-------------|---------|----------|
| Количество                             |           | 0-1         | 1+      | 6/0      |
| Стоимость                              |           | 30          | 25      | 20       |
| Очки Способностей                      |           | 50          | 25      | -        |
| <b>Основное оружие</b>                 |           | 2           | 2       | 2        |
| Тип                                    | Стоимость | Доступность |         |          |
| - штурмовая винтовка                   | 5         | +           | +       | +        |
| - шт. винтовка с подств.гран-том       | 10        | +           | +       | +        |
| - компактный карабин                   | 8         | +           | +       | +        |
| - компактный карабин с подств.гран-том | 12        | +           | +       | +        |
| - боевой дробовик                      | 8         | +           | +       | +        |
| - пист.-пулемет                        | 5         | +           | +       | +        |
| - винтовка марксмана                   | 8         | +           | +       | +        |
| - РПГ (ПТ)                             | 10        | -           | -       | С        |
| - РПГ (фуг)                            | 15        | -           | -       | С        |
| - РПГ (термобар.)                      | 20        | -           | -       | С        |
| - шрапнельный гранатомёт               | 20        | -           | -       | С        |
| - гранатомёт с тандемным зарядом       | 30        | -           | -       | С        |
| - многозарядный гранатомёт             | 15        | -           | -       | С        |
| - многоцелевой гранатомёт              | 20        | -           | -       | С        |
| - ручной гранатомёт                    | 10        | -           | -       | С        |
| - компактный ручной гранатомёт         | 12        | -           | -       | С        |
| - пиратская пушка                      | 5         | -           | -       | С        |
| - противотанковый гранатомёт           | 25        | -           | -       | С        |

|                                |    |     |     |     |
|--------------------------------|----|-----|-----|-----|
| - ПТУР                         | 30 | -   | -   | С   |
| - «Джавелин»                   | 40 | -   | -   | С   |
| - легкий пулемёт               | 10 | -   | -   | С   |
| - средний пулемёт              | 15 | -   | -   | С   |
| - лёгкая снайперская винтовка  | 10 | -   | -   | С   |
| - средняя снайперская винтовка | 15 | -   | -   | С   |
| - тяжёлая снайперская винтовка | 20 | -   | -   | С   |
| - термобарическая граната      | 8  | -   | -   | С   |
| - безоткатное орудие           | 20 | -   | -   | С   |
| - ближний бой                  | 2  | +   | +   | +   |
| <b>Личное оружие</b>           |    | 2   | 2   | 2   |
| - пистолет                     | 2  | +   | +   | +   |
| - автомат. пистолет            | 3  | +   | +   | +   |
| - пиратская пушка              | 5  | +   | +   | +   |
| <b>Экипировка</b>              |    | б/о | б/о | б/о |
| - бронежилет                   | 10 | +   | +   | +   |
| - рация                        | 5  | +   | +   | +   |
| - продвинутая оптика           | 10 | +   | +   | +   |
| - ЛЦУ                          | 5  | +   | +   | +   |
| - аптечка перв.помощи          | 5  | +   | +   | +   |
| - ударный заряд                | 15 | +   | +   | +   |
| - собака дв.назн-ния           | 15 | +   | +   | +   |
| - костюм гили                  | 5  | +   | +   | +   |
| - глушитель                    | 5  | +   | +   | +   |
| - баллистический щит           | 10 | +   | +   | +   |
| - фонарь                       | 1  | +   | +   | +   |
| - трос для спуска              | 5  | +   | +   | +   |
| - тактическая лестница         | 3  | +   | +   | +   |
| - снаряжение скалолаза         | 3  | +   | +   | +   |
| - снаряжение аквалангиста      | 3  | +   | +   | +   |
| <b>Метательное</b>             |    | 3   | 3   | 3   |
| - осколоч.граната              | 5  | +   | +   | +   |
| - дымовая граната              | 5  | +   | +   | +   |
| - светошумовая граната         | 5  | +   | +   | +   |
| - граната с белым фосфором     | 10 | +   | +   | +   |

## ОРУЖИЕ

|     |           |       |             |
|-----|-----------|-------|-------------|
| Тип | Дистанция | Летал | Спецправила |
|-----|-----------|-------|-------------|

|                               |          |        |                                                                                                          |
|-------------------------------|----------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               | Стрельбы | ьность |                                                                                                          |
| <b>Основное оружие пехоты</b> |          |        |                                                                                                          |
| Пистолет                      | 10       | 5+     | «компактное»                                                                                             |
| Автомат.пистолет              | 8        | 5+     | «компактное», «скорострельное»                                                                           |
| Винтовка с болтовым взводом   | 24       | 3+     |                                                                                                          |
| Самопал                       | 12       | 5+     | «нестабильное»                                                                                           |
| Пистолет-пулемёт              | 10       | 5+     | «компактное», «автоматическое»,<br>«остановит машину»                                                    |
| Штурмовая винтовка            | 24       | 4+     | «скорострельное»                                                                                         |
| Компактный карабин            | 18       | 4+     | «компактное», «скорострельное»                                                                           |
| Винтовка марксмана            | 30       | 4+     | «оптический прицел»                                                                                      |
| <b>Снайперские винтовки</b>   |          |        |                                                                                                          |
| Сред.снайперская винтовка     | 36       | 3+     | «оптический прицел», «расчёт»                                                                            |
| Тяжёлая снайп. Винтовка       | 36       | 2+     | «оптический прицел», «расчёт»,<br>«громоздкое», «бронебойное»                                            |
| А/снайперская винтовка        | 36       | 1+     | «оптический прицел», «расчёт»,<br>«громоздкое», «бронебойное»,<br>«осколочное 1дьюм»,<br>«зажигательное» |
| <b>Пулемёты</b>               |          |        |                                                                                                          |
| Лёгкий пулемёт                | 24       | 4+     | «автоматическое»                                                                                         |
| Средний пулемёт               | 36       | 3+     | «автоматическое», «расчёт»,<br>«громоздкое»                                                              |
| <b>Дробовики</b>              |          |        |                                                                                                          |
| Обрез                         | 3        | 3+     | «картечь», «компактное»                                                                                  |
| Дробовик                      | 6        | 3+     | «картечь»                                                                                                |
| Боевой дробовик               | 6        | 3+     | «картечь», «компактное»,<br>«скорострельное», «проломит<br>дверь», «остановит машину»                    |
| Автомат.дробовик              | 6        | 3+     | «картечь», «автоматическое»,<br>«проломит дверь», «остановит<br>машину»                                  |
| <b>Гранатомёты</b>            |          |        |                                                                                                          |
| Ручной гранатомёт             | 12       | 5+     | «осколочное 3дьюма»,<br>«мин.дистанция 6дьюмов»                                                          |
| Компакт. гранатомёт           | 8        | 5+     | «компактное», «осколочное<br>3дьюма», «мин.дистанция<br>6дьюмов»                                         |
| Термобар.гранат-т             | 8        | 5+     | «компактное», «мин.дистанция<br>6дьюмов», «термобарическое<br>2дьюма»                                    |
| Многочаряд.гранат-т           | 12       | 5+     | «скорострельное», «многочарядное<br>3дьюма»                                                              |
| Шрапнел. гранат-т             | 18       | 5+     | «скорострельное», «осколочное<br>2дьюма», «шрапнель»                                                     |
| Пиратская пушка               | 6        | 5+     | «компактное», «осколочное<br>3дьюма»                                                                     |
| РПГ (пт)                      | 18       | 4+     | «бронебойное», «осколочное<br>2дьюма»                                                                    |
| РПГ (фуг)                     | 18       | 5+     | «осколочное 4дьюма»                                                                                      |
| РПГ (термобар.)               | 18       | 3+     | «термобарическое 3дьюма»                                                                                 |

|                         |    |    |                                                                                                 |
|-------------------------|----|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Многозадач. гранат-т    | 24 | 2+ | «бронебойное», «осколочное 4дьюма», «мин.дистанция 6дьюмов», «одноразовое»                      |
| Безоткат.орудие         | 18 | 3+ | «расчёт», «бронебойное», «осколочное 2дьюма»                                                    |
| Однораз.гранат-т        | 24 | 3+ | «осколочное 2дьюма», «противотанковое»                                                          |
| ПТУР                    | 24 | 2+ | «расчёт», «громоздкое», «осколочное 2дьюма», «мин.дистанция 6дьюмов», «противотанковое» «ПТУР»  |
| Гранат-т с тандем.      | 24 | 3+ | «осколочное 2дьюма», «противотанковое»                                                          |
| Джавелин                | 36 | 2+ | «расчёт», «громоздкое», «осколочное 3дьюма», «мин.дистанция 6дьюмов», «противотанковое», «ПТУР» |
| Огнемёт                 | 9  | 3+ | «громоздкое», «огнемёт»                                                                         |
| <b>Метательное</b>      |    |    |                                                                                                 |
| Осколоч.граната         | 6  | 5+ | «метательное», «осколочное 3дьюма»                                                              |
| Молотов                 | 6  | 6+ | «метательное», «нестабильное», «зажигательное 1дьюм»                                            |
| Граната с бел. фосф-м   | 6  | 6+ | «метательное», «зажигательное», «дым 1х3дьюма»                                                  |
| Дымовая граната         | 6  | -  | «метательное», «дым 6х2дьюма»                                                                   |
| Светошум.граната        | 6  | -  | «метательное», «светошумовое»                                                                   |
| <b>Стационарное</b>     |    |    |                                                                                                 |
| Стац.сред.пулемет       | 36 | 3+ | «стационарное», «автоматическое»                                                                |
| Стац.тяж.пулемёт        | 36 | 2+ | «стационарное», «автоматическое», «расчёт», «бронебойное»                                       |
| Стац.автомат.гранат-т   | 24 | 5+ | «стационарное», «автоматическое», «многозарядное 3дьюма», «не стреляет на ходу»                 |
| Стац.автомат.пушка      | 40 | 2+ | «стационарное», «автоматическое», «расчёт», «бронебойное», «не стреляет на ходу»                |
| Сдвоен.автомат.пушка    | 40 | 2+ | «стационарное», «сдвоенное», «автоматическое», «бронебойное», «не стреляет на ходу»             |
| Счетверен.автомат.пушка | 40 | 2+ | «стационарное», «счетверённое», «автоматическое», «бронебойное», «не стреляет на ходу»          |
| Тяж.автомат.пушка       | 40 | 1+ | «стационарное»,                                                                                 |

|                             |    |    |                                                                                                                                          |
|-----------------------------|----|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             |    |    | «автоматическое»,<br>«бронебойное», «осколочное<br>1дюйм», «зажигательное», «не<br>стреляет на ходу»                                     |
| Сдвоен.тяж.автомат.пушка    | 40 | 1+ | «стационарное», «сдвоенное»,<br>«автоматическое»,<br>«бронебойное», «осколочное<br>1дюйм», «зажигательное», «не<br>стреляет на ходу»     |
| Счетверён.тяж.автомат.пушка | 40 | 1+ | «стационарное», «счетверённое»,<br>«автоматическое»,<br>«бронебойное», «осколочное<br>1дюйм», «зажигательное», «не<br>стреляет на ходу»  |
| Миниган                     | 36 | 4+ | «стационарное», «роторное»                                                                                                               |
| Ракетница                   | 40 | 3+ | «стационарное»,<br>«автоматическое»,<br>«многозарядное 4дюйма»,<br>«мин.дистанция 18дюймов»,<br>«нестабильное», «не стреляет на<br>ходу» |
| Стац.безоткат.орудие        | 18 | 3+ | «стационарное», «бронебойное»,<br>«осколочное 2дюйма», «не<br>стреляет на ходу»                                                          |
| Стац.тяж.безоткат.орудие    | 24 | 2+ | «стационарное»,<br>«противотанковое», «не<br>стреляет на ходу»                                                                           |
| Лёгкое гладкоств.орудие     | 24 | 3+ | «бронебойное», «осколочное<br>2дюйма»                                                                                                    |

#### Дистанция стрельбы

|             |      |    |    |     |    |    |    |
|-------------|------|----|----|-----|----|----|----|
| Дистанция   | 1    | 2  | 3  | 4   | 5  | 6  | 7  |
| Модификатор | 0    | -1 | -2 | -3  | -4 | -5 | -6 |
| Подавление  | Есть |    |    | Нет |    |    |    |

## Ночная стрельба

| Дистанция стрельбы, дюйм | Модификатор попадания. |
|--------------------------|------------------------|
| 0-12                     | -1                     |
| 12-24                    | -3                     |
| 24+                      | Автоматически промах   |

## Дистанция обнаружения

| Дистанция, дюйм | Элита                       | Профессионал | Ополченец | Гражданский |
|-----------------|-----------------------------|--------------|-----------|-------------|
| <b>НОЧЬ</b>     |                             |              |           |             |
| 0-12            | Автоматически кроме скрытых |              |           |             |
| 12-24           | 4+                          | 5+           | 6         | 6           |
| <b>ДЕНЬ</b>     |                             |              |           |             |
| 0-12            | Автоматически даже скрытые  |              |           |             |
| 12-24           | 1+                          | 2+           | 3+        | 3+          |
| 24-36           | 2+                          | 3+           | 4+        | 4+          |
| 36-48           | 3+                          | 4+           | 5+        | 5+          |
| 48-60           | 4+                          | 5+           | 6         | 6           |
| 60-72           | 4+                          | 5+           | 6         | 6           |

## Реакция гражданских

| 1Д6 | Реакция                                                               |
|-----|-----------------------------------------------------------------------|
| 1-4 | Убегает с поля боя и прячется в ближайшем укрытии                     |
| 5   | Бегаёт в панике. Модель бежит на расстояние 1Д6 по Кубику Отклонения. |
| 6   | Атакует ближайшую модель любого игрока                                |

## Укрытия

| Тип                                                                                              | Модификатор попадания |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| <b>В общем</b>                                                                                   |                       |
| В укреплении (типа бункер)                                                                       | -3                    |
| Видно 25% модели                                                                                 | -2                    |
| Видно 50% модели                                                                                 | -1                    |
| <b>Примеры</b>                                                                                   |                       |
| Частично укрыт в буше, редком кустарнике, высокой траве                                          | -1                    |
| Частично укрыт баррикадой, техникой, окном, стеной, внутри здания, густым кустарником, деревьями | -2                    |
| Укрыт дымовой завесой                                                                            | -2                    |
| В укреплении, мешки с песком, бункер                                                             | -3                    |

## Ранения.

| 1Д6             | Ранение                                   |
|-----------------|-------------------------------------------|
| 1 – лёгкая рана | Царапина: модель может только проползти 3 |

|                             |                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             | дюйма, может стрелять из любого оружия (показатели модели ополовиниваются с округлением вверх). Эффект 1 ход, далее полное восстановление                                            |
| 2 – ранение средней тяжести | Царапина: модель может только проползти 3 дюйма, может стрелять из любого оружия (показатели модели ополовиниваются с округлением вверх). Эффект 2 хода, далее полное восстановление |
| 3 – тяжёлое ранение         | Ранение: кровотечение, смерть через 5 ходов. Не может двигаться. Может стрелять только из личного оружия (показатели модели ополовиниваются с округлением вниз) 3 хода.              |
| 4 – тяжелое ранение         | Ранение: кровотечение, смерть через 4 хода. Не может двигаться. Может стрелять только из личного оружия (показатели модели ополовиниваются с округлением вниз) 2 хода.               |
| 5 – смертельное ранение     | Ранение: кровотечение, смерть через 3 хода. Не может ни двигаться, ни стрелять                                                                                                       |
| 6 – смертельное ранение     | Ранение: кровотечение, смерть через 2 хода. Не может ни двигаться, ни стрелять                                                                                                       |

Таблица пробития техники.

| Д6 | Результат | Эффект | Дополнительный |
|----|-----------|--------|----------------|
|----|-----------|--------|----------------|

|    |                                |                                                                                                                                                       | <b>эффект</b>                                                                                                         |
|----|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Нет эффекта                    | Пробитие прошло без значимых повреждений техники, или произошло несрабатывание боеголовки боеприпаса                                                  | -                                                                                                                     |
| 2  | Малое повреждение              | Мобильность техники снижена на 3 дюйма до конца игры                                                                                                  | Мобильность техники снижена на 3 дюйма до конца игры                                                                  |
| 3  | Повреждение                    | Мобильность техники снижена на 6 дюймов до конца игры                                                                                                 | Мобильность техники снижена на 6 дюймов до конца игры                                                                 |
| 4  | Поражение пассажирского отсека | Всем пассажирам попадание с летальностью 4+                                                                                                           | Всем пассажирам попадание с летальностью 4+                                                                           |
| 5  | Поражение кабины водителя      | Попадание по водителю с летальностью 3+                                                                                                               | Техника движется на 1Д6 дюймов в случайном направлении                                                                |
| 6  | Обездвижено                    | Техника обездвижена до конца игры. Оружие и турели функциональны, если не покинуты расчётами. Экипаж и пассажиры получают попадание с летальностью 3+ | Техника движется на 1Д6 дюймов в случайном направлении, и обездвижена. На 1Д6 5+ экипаж и пассажиры покидают технику. |
| 7  | Обездвижено                    | Техника обездвижена до конца игры. Оружие и турели функциональны, если не покинуты расчётами. Экипаж и пассажиры получают попадание с летальностью 2+ | Техника движется на 1Д6 дюймов в случайном направлении, и обездвижена. На 1Д6 3+ экипаж и пассажиры покидают технику. |
| 8+ | Разбито                        | Инициация взрыва с диаметром 1Д6 дюймов и последующего пожара. Весь экипаж и пассажиры мертвы                                                         | -                                                                                                                     |

| Техника                      | Мобильность | Прочность | Вместимость | Экипаж                  | Спецправила                                                                                                                          | Пример                      | Стоимость |
|------------------------------|-------------|-----------|-------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------|
| Мотоцикл                     | 18          | 3         | 2           | 1 Водитель              | «открытый верх», «лёгкая»                                                                                                            | Мотоцикл                    | 10        |
| Квадроцикл                   | 14          | 45        | 1           | 1 Водитель              | «открытый верх», «лёгкая», «внедорожник», «ехать или стрелять», «крепление для оружия» (1хСП или АГС)(опц.)                          | Квадроцикл                  | 15        |
| Гражданский автомобиль       | 12          | 7         | 5           | 1 Водитель              | «открытый верх», «лёгкая»                                                                                                            | Любой седан                 | 15        |
| Подготов. Автомобиль         | 12          | 7         | 4           | 1 Водитель              | «открытый верх», «частич. бронирование», «модиф.двигатель», «светошум.гранаты»,                                                      | Любой седан                 | 25        |
| Бронир. джип                 | 12          | 7         | 5           | 1 Водитель              | «внедорожник», «бронированное», «модиф.двигатель», «пулестойкие шины»,                                                               | Любой гражданский джип      | 25        |
| Бронир.джип для спецопераций | 12          | 5         | 5           | 1 Водитель              | «внедорожник», «бронированное», «модиф.двигатель», «пулестойкие шины», «амбразуры», «светошум.гранаты», «ИК-фары»                    | Любой гражданский джип      | 35        |
| Техничка                     | 12          | 5         | 6           | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «открытый верх», «лёгкая», «ехать или стрелять», «крепление для оружия»(кузов)                                                       | Пикап ополчения             | 20        |
| Пикап войск спецназначения   | 12          | 5         | 6           | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «открытый верх», «лёгкая», «ехать или стрелять», «крепление для оружия»(кузов и/или место командира(опц.)), «кенгурятник», «ИК-фары» | Пикап войск спецназначения  | 30        |
| Лёгкая патрульная машина     | 12          | 5         | 5           | 1 Водитель              | «открытый верх», «лёгкая», «ИК-фары»                                                                                                 | Базовый «Хаммер», Лендровер | 20        |

|                                            |    |   |   |                         |                                                                                                                                                                                                            |                        |    |
|--------------------------------------------|----|---|---|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----|
| Разведыват.машина                          | 12 | 5 | 4 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «открытый верх», «лёгкая»,<br>«ехать или стрелять»,<br>«крепление для оружия»(на<br>защит.балке (СП, ТП, АГС или<br>спар.СП) + место командира<br>(СП)), «ИК-фары»                                         | Подготов.<br>Лендровер | 35 |
| Военный<br>патрульный джип                 | 12 | 5 | 5 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «открытый верх», «лёгкая»,<br>«внедорожник», «ехать или<br>стрелять», «крепление для<br>оружия»(на защит.балке (СП,<br>ТП, АГС или спар.СП) + место<br>командира (СП)), «ИК-фары»                          | «Хаммер»               | 40 |
| Бронир.военный<br>джип.                    | 10 | 8 | 5 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «бронированное», «ехать или<br>стрелять», «турель»(СП, ТП,<br>АГС)+ «орудийный щит»,<br>«пулестойкие шины», «ИК-<br>фары», «система<br>пожаротушения» MBSGD                                                | Бронир.<br>«Хаммер»    | 50 |
| Внедорожная<br>машина огневой<br>поддержки | 12 | 6 | 4 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «открытый верх», «лёгкая»,<br>«внедорожник», «ехать или<br>стрелять», «крепление для<br>оружия»(на защит.балке (СП,<br>ТП, АГС или спар.СП) + место<br>командира (СП)), «ИК-фары»,<br>«кенгурятник», MBSGD | Supacat Jackal         | 50 |
| БРДМ                                       | 12 | 9 | 6 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «бронированное», «ехать или<br>стрелять», «турель»(СП, ТП,<br>АГС)+ «орудийный щит»,<br>«пулестойкие шины», «ИК-<br>фары», «кенгурятник»,<br>«система пожаротушения»<br>MBSGD                              | «Фокснаунд»,<br>М-ATV  | 55 |
| БТР (MRAP)                                 | 10 | 9 | 9 | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «бронированное», «ехать или<br>стрелять», «турель»(СП, ТП,<br>АГС)+ «орудийный щит»,                                                                                                                       | «Кугар»,<br>«Мастифф»  | 60 |

|      |    |    |     |                         |                                                                                                                       |                          |    |
|------|----|----|-----|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----|
|      |    |    |     |                         | «пулестойкие шины», «ИК-фары», «кенгурятник», «система пожаротушения» MBSGD                                           |                          |    |
| БМП  | 10 | 9  | 9   | 1 Водитель<br>1 Стрелок | «бронетехника», «внедорожник», «ехать или стрелять», «турель», «основное орудие бронетехники+спаренный СП», «ИК-фары» | БМП, «Брэдли», «Уорриор» | 65 |
| Танк | 12 | 12 | 3-4 | $\frac{3}{4}$           | «бронетехника», «внедорожник», «турель», MBSGD «танковая пушка+спаренный СП», «зенитный СП», «ИК-фары»                | Танк                     | 70 |

**Таблица столкновения техники**

| <b>Д6</b> | <b>Скользкий удар</b>                                                                                                    | <b>Прямой удар</b>                                                                                                     |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         | Техника отскакивает от препятствия без повреждений. – 2 дюйма к запланированному передвижению на этот ход.               | Техника бьётся об объект и останавливается без видимых повреждений                                                     |
| 2         | Техника срезает объект. – 4 дюйма к запланированному передвижению на этот ход. Бросок на Пробитие с модификатором -2     | Техника разбивается о препятствие и движется 1Д3 дюймов в случайном направлении. Бросок на Пробитие.                   |
| 3         | Техника срезает объект. – 4 дюйма к запланированному передвижению на этот ход. Бросок на Пробитие с модификатором -1     | Техника разбивается о препятствие и движется 1Д3 дюймов в случайном направлении. Бросок на Пробитие с модификатором +1 |
| 4         | Техника срезает объект. – 4 дюйма к запланированному передвижению на этот ход. Бросок на Пробитие.                       | Техника разбивается о препятствие и движется 1Д3 дюймов в случайном направлении. Бросок на Пробитие с модификатором +2 |
| 5         | Техника выходит из-под контроля и движется в случайном направлении на 1Д6 дюймов. Бросок на Пробитие.                    | Техника разбивается о препятствие и движется 1Д3 дюймов в случайном направлении. Бросок на Пробитие с модификатором +3 |
| 6         | Техника выходит из-под контроля и движется в случайном направлении на 1Д6 дюймов. Бросок на Пробитие с модификатором +1. | Техника разбивается о препятствие и движется 1Д3 дюймов в случайном направлении. Бросок на Пробитие с модификатором +4 |



