БРОНЕПЕХОТА

Правила игры

Уральская версия 0.3

Выпуск от 2026-11-11

Полевой справочник

Десять глав правил, таблицы и иллюстрации. Для последовательного изучения и быстрого обращения во время партии.

Уральская версия включает согласованные изменения правил. Тестовые правила отмечены в заголовках. Примечания «Требует уточнения» обозначают нерешённые вопросы исходной редакции.

Оглавление

01. Описание игры 4

02. Подготовка к игре 5

Союзы армий . . . 5
Баланс стоимости армий . . . 5
Игровое поле и армии . . . 5
Игровые обозначения . . . 6

03. Боевые единицы 7

Пехотные отряды . . . 7
Боевые машины . . . 8
Пилоты боевых машин . . . 10
Пилоты лёгких машин . . . 10
Пилоты тяжёлых машин . . . 11
Артиллерийские орудия . . . 11

04. Игровой процесс 13

Действия юнитов . . . 14

05. Движение юнитов 15

Движение пехоты . . . 15
Движение по лестницам, наклонным поверхностям и трапам . . . 15
Преодоление препятствий . . . 16
Движение артиллерийского расчёта . . . 18
Движение техники . . . 19
Преодоление препятствий . . . 21
Колёсные машины . . . 21
Гусеничные машины . . . 21
Шагающие машины . . . 22
Летающие машины . . . 23
Боевые машины без пилота . . . 23

06. Учёт повреждений и тесты 25

Повреждения пехотинцев . . . 25
Повреждения орудий и боевых машин . . . 25
Тест брони . . . 26
Тест брони Д12 . . . 26
Тест выживания пилота . . . 27
Тест выживания Д6 . . . 27

07. Стрельба **28**

Дальность стрельбы . . . 28
Мощность выстрела . . . 28
Условия стрельбы . . . 28
Укрытия пехотинцев . . . 30
Укрытия машин и орудий . . . 30
Режим прицеливания (тестовое правило) . . . 31
Определение результата выстрела . . . 31
Укрытия и повреждения . . . 32
Особые свойства оружия . . . 33
Артиллерийский расчёт . . . 34
Скорострельность . . . 35
Боезапас . . . 35
Гранаты . . . 37
Определение места взрыва . . . 37
Определение повреждений . . . 38

08. Ближний бой **40**

Внезапная атака . . . 43
Ближний бой с поддержкой . . . 44
Таран по пехоте . . . 45

09. Особые свойства **47**

Захват боевых машин . . . 47
Захват орудия . . . 47
Ремонт . . . 47
Ранцевые прыжковые ускорители . . . 48
Свойства машин . . . 52
Ремонт . . . 52
Транспортировка . . . 54

10. Паника **55**

01. Описание игры

БРОНЕПЕХОТА – это научно-фантастическая игра, в которую одновременно могут играть сразу несколько участников, каждый со своей армией.

Для победы необходимо разгромить неприятельскую армию или выполнить какое-либо задание – миссию. Миссии могут быть самыми разными, например, захватить какой-то объект, уничтожить командирскую машину противника, удержать рубеж и т.п.

Армии игроков состоят из отрядов бронированной пехоты, пилотируемых боевых машин и артиллерийских орудий. Их игровые параметры указаны в специальных «документах» - армлистах и техлистах.

Каждая машина или отряд пехотинцев – это отдельный юнит. Во время сражения игроки по очереди действуют своими юнитами – передвигают их, стреляют по противнику или вовлекают неприятеля в ближний бой. Когда один юнит закончил свои действия, т.е. завершил свой ход, наступает время хода следующего юнита и т.д. Игра состоит из туров. За один тур каждый юнит может совершить только один ход, поэтому, когда все юниты совершили по одному ходу, начинается новый тур. В начале каждого тура игроки разыгрывают инициативу. Победитель броска сам определяет очерёдность ходов игроков в этом туре.

Если все солдаты - пехотинцы и пилоты машин - в армии игрока уничтожены, то он выбывает из игры. Остальные участники продолжают сражение без него. Таким образом, тур за туром битва продолжается до победы одного из игроков.

02. Подготовка к игре

Союзы армий

Армия не может сражаться против своих союзников. Протекторат, Рутения и Снежные волки являются союзниками друг друга. Других союзов нет.

Наёмники могут присоединяться к любой армии или выступать самостоятельно.

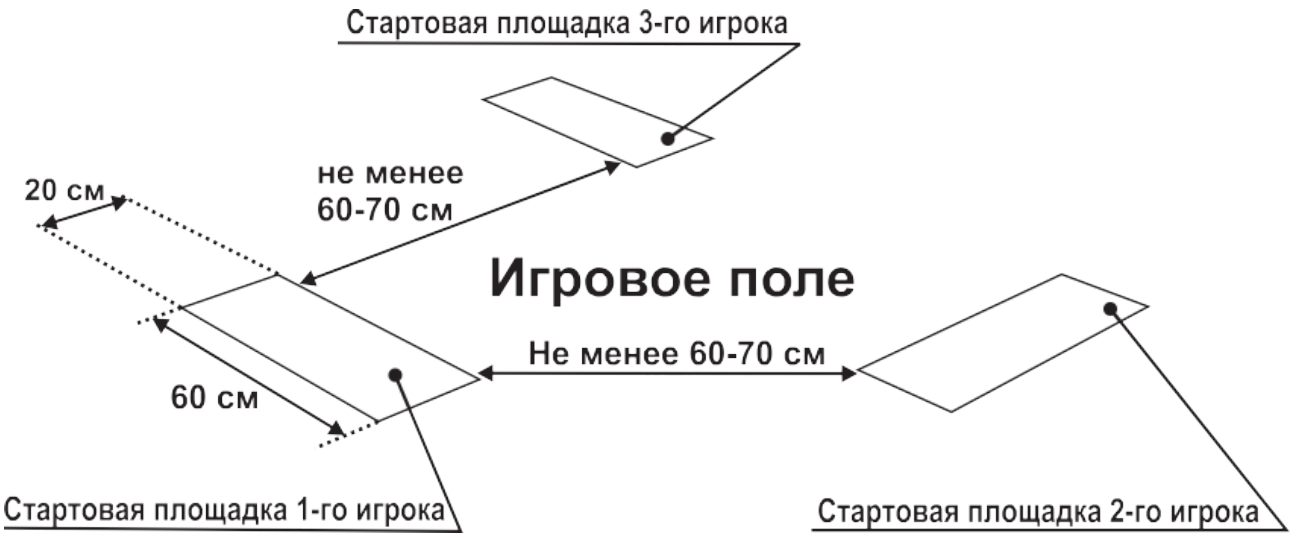
Баланс стоимости армий

Стоимость армий любых двух игроков не должна различаться больше чем на стоимость самого дешёвого отряда. По состоянию на 11.11.2026 допустимая разница составляет не более 20 очков.

Игровое поле и армии

Каждый игрок выбирает участок у края поля, размером не более 60 х

20 см, с которого его армия начнёт сражение. Затем на выбранной территории, юнит за юнитом, игроки расставляют свои армии. Желательно, чтобы расстояние до армии ближайшего противника было не менее 60-70 см.



Расстановка армий: стартовая площадка 60 × 20 см; не менее 60–70 см до противника.

Армии игроков состоят из боевых единиц: пехотинцев, боевых машин и артиллерийских орудий. Не путайте боевую единицу и юнит.

Юнит - это боевая машина, управляемая пилотом, или отряд пехотинцев, потому что только они способны вести активные действия на поле боя.

Артиллерийские орудия юнитами не считаются, поскольку без воинов обслуживания они бесполезны. Если пехотинец находится возле орудия и может вести из него огонь, то мы будем называть его «пехотинец с орудием».

Кроме армий, для игры вам понадобится набор кубиков (6-ти, 12-ти и 20- ти гранных), а также линейка для измерения дальности передвижений и дистанции стрельбы.

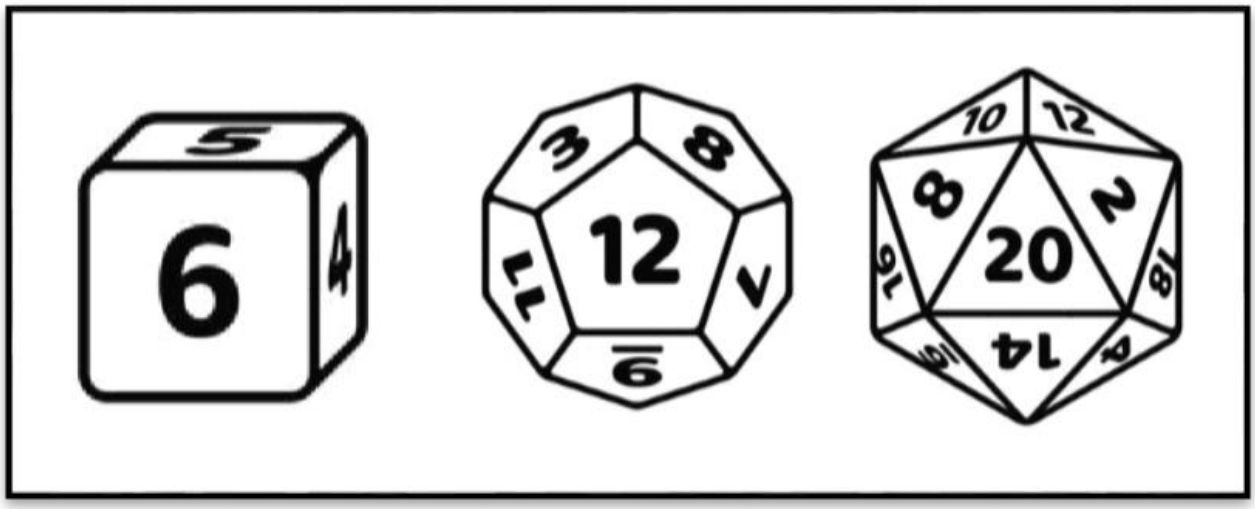
Армлисты отрядов и техлисты боевых машин кладутся за пределами игрового поля, в любом удобном для игроков месте.

Отметки на шкалах техлистов машин и орудий должны быть установлены в начальное положение – на клетки с максимальными числовыми значениями.

В каждой боевой машине должен находиться пилот. Без пилота машина не может ни стрелять, ни передвигаться. За исключением тех боевых машин, которые управляются встроенным искусственным интеллектом (ИИ).

Игровые обозначения

В игре используются 6-ти, 12-ти и 20-гранные кубики.



Игровые кубики: Д6, Д12 и Д20.

Обозначение «Д6» - означает бросок 6-гранного кубика. Обозначение «Д12» - означает бросок 12-гранного кубика. Обозначение «Д20» - означает бросок 20-гранного кубика.

Данные обозначения броска могут иметь модификаторы «+1», «+2» и

«+3», которые обозначают, какое значение нужно прибавить к выпавшему на кубике значению.

Так же обозначения броска могут иметь множители «1», «2» и «3».

Данные множители указывают сколько раз нужно бросить указанный кубик.

Приведём пример и его подробный разбор:

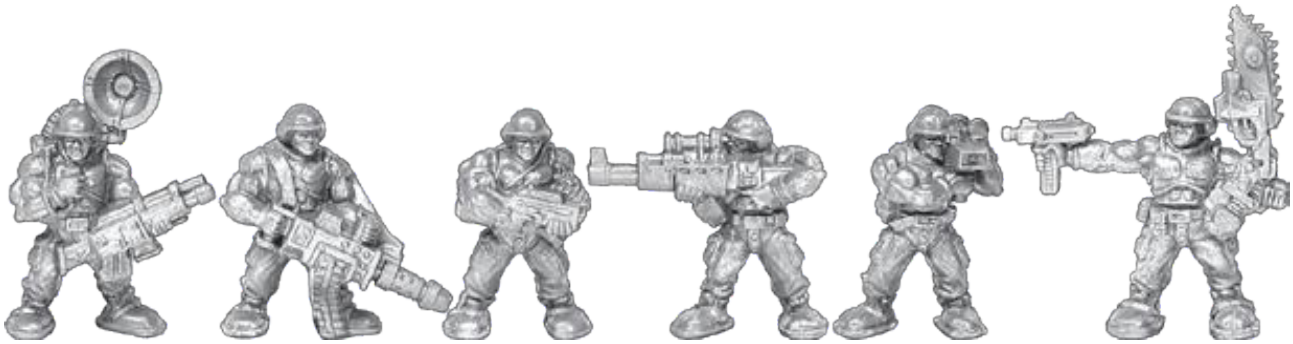
2Д12+3

Данное обозначение означает, что вам необходимо дважды пробросить 12-гранный кубик, и к каждому из выпавших значений прибавить значение 3. Результаты бросков не суммируются между собой.

Подобные значения вы встретите в характеристиках орудий пехотинцев и техники, обозначающих дальность и мощность стрельбы.

03. Боевые единицы

Пехотные отряды



Пример пехотного отряда.

Все пехотинцы разделены на отряды по 4 и 6 миниатюр в каждом из них. Количество бойцов в отряде и их характеристики указываются в одном общем армлисте отряда, который содержит в себе название и принадлежность отряда, а также изображение и свойства каждого пехотинца отряда.



Пример армлиста: Империя «Полярис», тяжёлая клон-пехота.

Тяжёлая клон-пехота · Полярис · стоимость 80

Боец	А	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр
1	2	5	Д6	1Д12	3	Рм	2
2	2	5	Д12+2	1Д12	3	Рм	2
3	2	5	Д12	2Д12	0	Рм	2
4	2	5	Д12	1Д20	0	Рм	2
5	2	5	Д6	2Д6	3	Рм	2
6	2	5	Д6	2Д6	7	Рм	2

Характеристики пехотинцев обозначаются следующими образом:

Стоим. – «Стоимость» - стоимость отряда в условных единицах, характеризирует ценность отряда на поле боя.

А – «Армейский ранг» - уровень выучки бойца, используется для определения уровня взаимодействия с боевыми машинами, артиллерийскими орудиями, а так же при броске гранаты и прохождения теста отряда на панику.

Ск – «Скорость» - показывает, какое количество шагов может пройти боец в ход своего отряда, 1 шаг = 4 см.

Дальн. – «Дальность стрельбы» - указывает тип и число кубиков, который следует использовать при определении дальности выстрела.

Мощн. – «Мощность выстрела» - показывает тип и число кубиков, которые следует использовать при определении результата выстрела, наносимого урона.

ББ – «Ближний бой» - показатель мастерства воина и силы его оружия в ближнем бою.

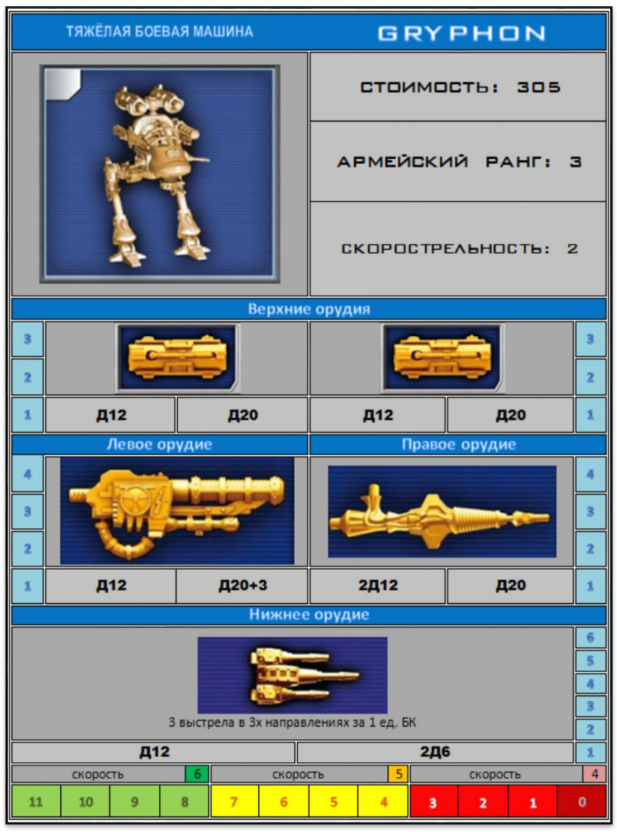
Св – «Свойства» - указывает на наличие у воина особых способностей, которые он может применять в соот

Требует уточнения
Описание свойства «Св» в исходнике обрывается на словах «в соот». Продолжение требует уточнения.

Бр – «Броня» - показатель прочности защитного снаряжения бойца.

Боевые машины

Характеристики боевой техники изложены в её техлисте. А так же, помимо её игровых параметров, он содержит её название и изображение.



Пример техлиста тяжёлой машины GRYPHON.

GRYPHON · стоимость 305 · ранг 3 · скорострельность 2

Орудие	Дальность	Мощность	Боезапас
Верхнее левое	Д12	Д20	3
Верхнее правое	Д12	Д20	3
Левое	Д12	Д20+3	4
Правое	2Д12	Д20	4
Нижнее	Д12	2Д6	6

Нижнее орудие: 3 выстрела в 3 направлениях за 1 единицу БК. Прочность: 11–8 (зелёная зона), 7–4 (жёлтая), 3–0 (красная). Скорость соответственно 6, 5, 4.

Характеристики боевых машин обозначаются следующим образом:

Стоимость - стоимость боевой техники в условных единицах, характеризирует её ценность на поле боя.

Армейский ранг – показывает, какой уровень подготовки бойца необходим для управления этой техникой.

Скорострельность – показывает, сколько орудий данная техника может активировать за ход.

Орудия - изображение вооружения, которым оснащена данная боевая машина. Возле каждого оружия указаны его характеристики: в первой ячейке – дальность стрельбы, во второй – мощность выстрела. Так же рядом с каждым оружием находится шкала боезапаса.

Прочность - шкала, представляющая собой горизонтальный ряд клеток с числами, расположенный в нижней части Техлиста. На шкале прочности ползунком отмечаются повреждения машины.

Броня – максимальное количество очков прочности, в том цветовом сегменте, где сейчас находится индикатор здоровья машины

Требует уточнения
Здесь броня равна максимуму текущего цветового сегмента. В «Тесте брони Д12» используется число непосредственно под маркером. Обе исходные формулировки сохранены.

Скорость - это число очков, которые машина может потратить на передвижение в одном туре. Показатель скорости машины совмещён со шкалой прочности. Шкала прочности разделена на несколько секторов. В каждом секторе указана Скорость машины при имеющемся уровне повреждений. Таким образом, чем больше повреждений получила машина, тем меньше её скорость.

Пилоты боевых машин

Боевые машины делятся на тяжёлые и лёгкие. Тип машины указан в её Техлисте. Вождение боевой машины требует специальных навыков и умений, поэтому управлять боевыми машинами могут воины с соответствующей подготовкой. О наличии такой подготовки можно судить по Армейскому рангу бойца.

Пилотом боевой машины может быть любой пехотинец, чей Армейский ранг не ниже того, который указан в графе «Армейский ранг» техлиста машины. Например, в графе «Армейский Ранг» боевой машины GRYPHON указано число 3. Это означает, что управлять этой машиной может любой пехотинец с армейским рангом 3 или выше. Пилот не считается частью отряда, пока находится внутри техники.

Пилоты лёгких машин

Из своих пехотинцев вы выбираете одного, который, на ваш взгляд, наиболее подходит для управления лёгкой машиной, снимаете его с подставки и устанавливаете на площадку управления боевой машиной. Подставку воина отложите в сторону. Тем же способом поставьте пилотов на все остальные лёгкие машины в своей армии.



Установка пилота на лёгкую машину.

Пилоты тяжёлых машин

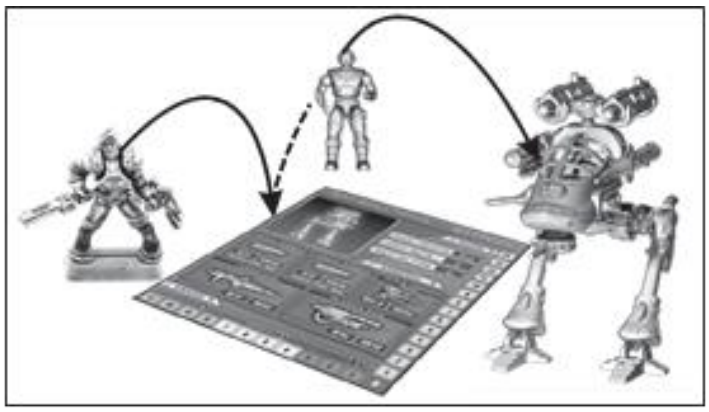
Пилотом тяжёлой машины всегда становится боец из отряда пехоты, подходящий по армейскому рангу. В начале игры выберите такого бойца из одного из своих отрядов и назначьте его пилотом машины.

Поскольку далеко не все фигурки воинов могут поместиться в кабины тяжёлых машин, в кабину помещают специальную фигурку пилота, обозначающую выбранного бойца из отряда пехоты.

Выбрав среди своих бойцов одного, которому предстоит управлять тяжёлой машиной, Вы ставите его фигурку на Техлист этой машины, а в кабину помещаете специальную фигурку пилота. По фигурке на Армлисте все игроки будут знать, кто управляет машиной в данный момент. Таким же способом обеспечьте пилотами остальные свои тяжёлые машины.



Специальная фигурка пилота тяжёлой машины.



Фигурка бойца на техлисте и обозначающая его фигурка пилота в кабине.

Артиллерийские орудия

Техлист артиллерийского орудия содержит название и изображение орудия. Если в названии указано, что орудие мобильное, то его можно перемещать по полю. Если сказано, что орудие стационарное, то оно перемещаться не может и должно находиться в одном месте в течение всего сражения. Возле изображения орудия указаны его Характеристики стрельбы, которые используются в игре.

Техлист содержит игровые параметры орудия:

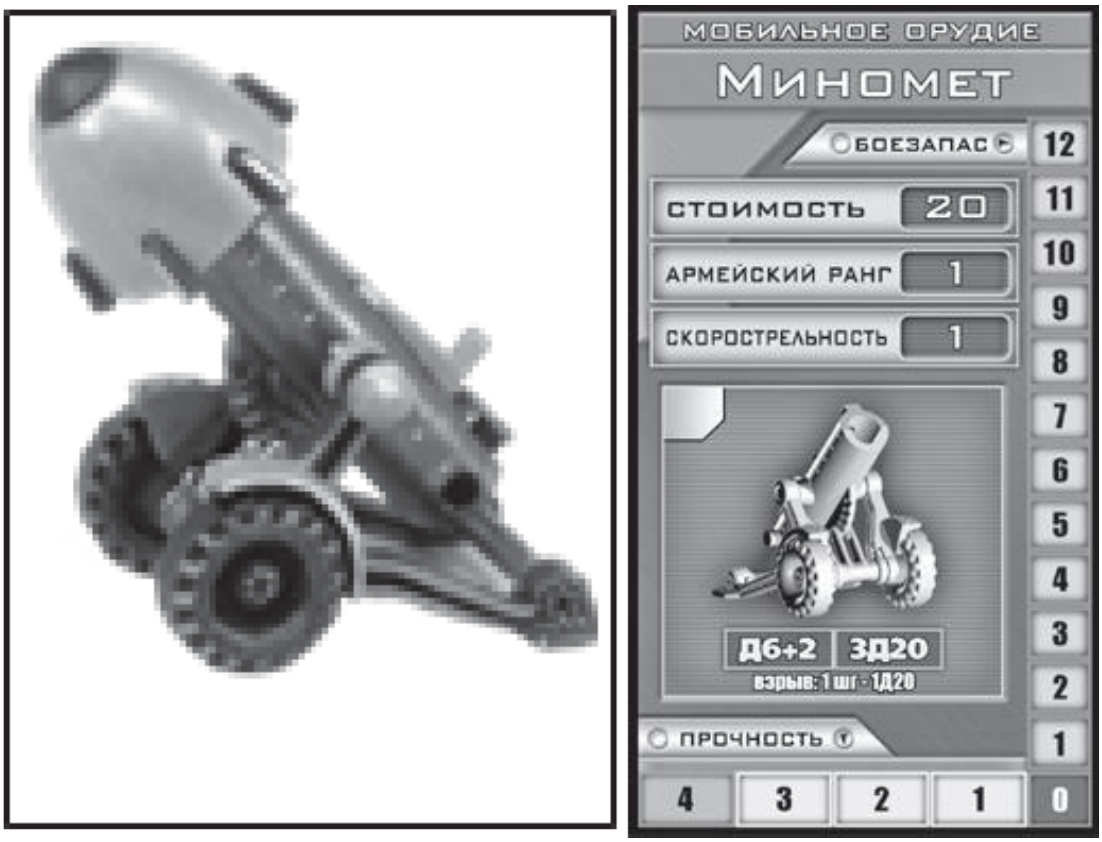
Стоимость - цена орудия в условных единицах, характеризует пользу от орудия на поле боя.

Армейский ранг - указывает минимальный ранг пехотинца, который может стрелять из этого орудия.

Скорострельность - максимальное число выстрелов, которые может совершить орудие в одном туре.

Боезапас - шкала, представляющая собой вертикальный ряд клеток с числами. Находится у правого края техлиста. На этой шкале отмечается число оставшихся боеприпасов.

Прочность - шкала, представляющая собой горизонтальный ряд клеток с числами, расположенный в нижней части техлиста. На шкале прочности отмечаются повреждения орудия.



Пример техлиста мобильного орудия «Миномёт».

Миномёт · стоимость 20 · ранг 1 · скорострельность 1

Дальность	Мощность	Боезапас	Прочность
Д6+2	3Д20	12	4–0

Взрыв: 1 шаг — 1Д20.

04. Игровой процесс

Игра представляет собой последовательность туров. Каждый тур состоит из двух этапов:

- розыгрыша инициативы;
- по-юнитных действий армий игроков.

Розыгрыш инициативы проводится следующим образом:

Участники игры бросают 12-гранный кубик (Д12). Игрок с наибольшим выпавшим значением выигрывает бросок инициативы и сам определяет очерёдность ходов игроков в текущем туре. Если наибольшее значение выпало у нескольких игроков, они перебрасывают кубик между собой до определения победителя. Победитель может выбрать, кто будет ходить первым, вторым и далее; выбранная очередность действует до конца тура.

На следующем этапе игроки действуют своими юнитами в очередности, которую определил победитель броска инициативы:

Первый игрок выбирает свой юнит и выполняет им боевые действия. Закончив действия юнита, игрок разворачивает его армлист (или кладёт на него маркер), чтобы ему и остальным игрокам было видно, что этот юнит свои действия выполнил и больше в текущем туре действовать не будет.

Затем второй игрок выбирает один из своих юнитов и тоже действует им, после чего разворачивает его армлист, и т.д. до того момента, когда все игроки закончат действия своего первого юнита.

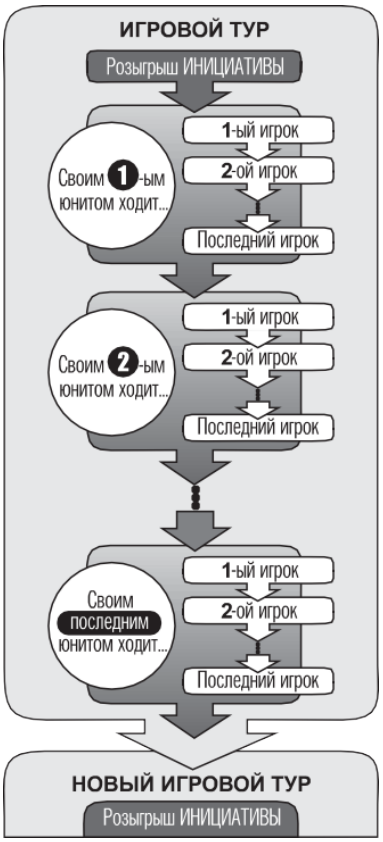
После этого ход вновь возвращается к первому игроку – он выбирает свой следующий юнит и действует им, затем снова очередь второго игрока и т.д. Когда все юниты на поле закончат свои действия, игровой тур заканчивается. Следующий тур опять начинается с розыгрыша инициативы.

Если у игроков разное число юнитов в армиях, то непременно возникнет ситуация, когда у кого-то все юниты уже совершили один ход, в то время как у другого – ещё нет. В этом случае те игроки, чьи армии завершили ход, будут дожидаться, когда армии остальных игроков, юнит за юнитом, завершат свой ход.

Обращаем ваше внимание, что если для боевых действий игрок выбрал пехотный отряд, то он по очереди действует всеми пехотинцами этого отряда и лишь когда последний боец отряда закончит свои действия, игрок разворачивает армлист и передаёт право хода следующему игроку.

Бойцы внутри пехотных отрядов ходят поочередно, т.е. сначала один боец совершает все действия(передвигается, стреляет, вступает в рукопашный бой), затем второй и т.д

Те пехотинцы, которых игрок выбрал для управления боевыми машинами, не участвуют в действиях своего отряда, так как они будут обеспечивать действия своих машин, т.е. входят в состав других юнитов.



Игровой тур: инициатива, поочерёдные действия юнитов, новый тур.

Действия юнитов

Во время своих действий каждый юнит, передвигающийся по земле, может:

- передвинуться;
- выстрелить;
- вступить в ближний бой.

Очередность действий для каждого юнита игрок выбирает самостоятельно, но следует учесть, что каждое из этих действий юнит может предпринять только один раз. Игрок может пропустить одно или больше действий, если считает, что так будет лучше. Например, юнит может выстрелить, затем передвинуться и затем вступить в ближний бой, а может просто передвинуться и на этом закончить свои действия.

Летающие машины не могут вступать в ближний бой, но могут передвигаться значительно быстрее пехотинцев и наземной техники, поэтому вместо ближнего боя у летающих машин есть ещё одно передвижение:

- передвинуться;
- выстрелить;
- передвинуться;

05. Движение юнитов

Все расстояния и дистанции в игре «Бронепехота» измеряются шагами. В нашей редакции правил 1 шаг = 4 см.

Движение пехоты

Чтобы переместиться на 1 шаг, пехотинец должен потратить 1 Очко Скорости. В одном туре пехотинец может передвинуться на столько шагов, сколько Очков Скорости указано в графе «Ск» (Скорость) его армлиста.

Пехотинец может передвигаться в любую сторону и по любому выбранному игроком маршруту. Игрок измеряет расстояние передвижения своего пехотинца и ставит фигурку на новую позицию, повернув «лицом» в любую сторону.

При движении пехотинец не может проходить сквозь высокие препятствия, орудия, других пехотинцев и т.п. – он должен их обходить.



Пример движения пехотинца на пять шагов.

Если при движении пехотинец игрока коснулся пехотинца противника или его подставки, то он обязан остановиться и вступить в ближний бой, даже если это не входило в планы игрока, и он собирался передвигать своего пехотинца дальше.

Движение по лестницам, наклонным поверхностям и трапам

По любым лестницам, а также наклонным поверхностям или трапам, угол наклона которых не превышает 45 градусов, пехотинцы движутся без потери скорости, т.е. как по горизонтальной поверхности.

Ввиду того, что фигурку может быть проблематично установить на лестнице из-за недостатка места для подставки, а также в тех случаях, когда фигурки соскальзывают с наклонной поверхности (трапа), заканчивать движение пехотинца на лестнице или посреди нельзя.

Требует уточнения
Предложение обрывается на словах «или посреди». Ограничение на завершение движения сохранено в исходном виде; формулировка требует уточнения.

Если пехотинцу не хватает скорости, чтобы пройти наклонный участок (трап) или лестницу целиком, то игроку следует остановить своего пехотинца перед началом лестницы (трапа), чтобы попытаться преодолеть эту лестницу (трап) в следующем туре.

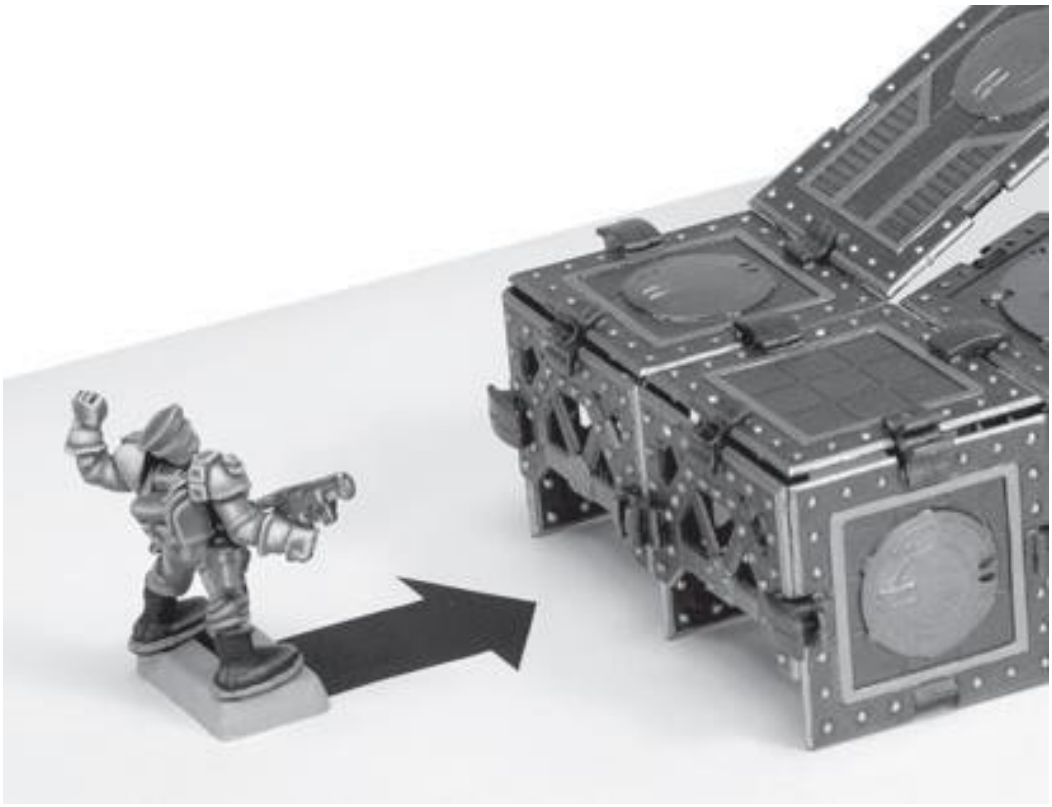
Преодоление препятствий

Во время движения пехотинцы могут без потери скорости преодолевать вертикальные препятствия и преграды высотой не более полушага. Иными словами пехотинцы могут свободно «перескакивать» препятствия высотой или глубиной не более 2 см.



Преодоление пехотинцем невысокого препятствия.

Если высота вертикального препятствия более полушага, но не превышает 1 шага, то на преодоление такого препятствия потребуется 2 очка скорости.



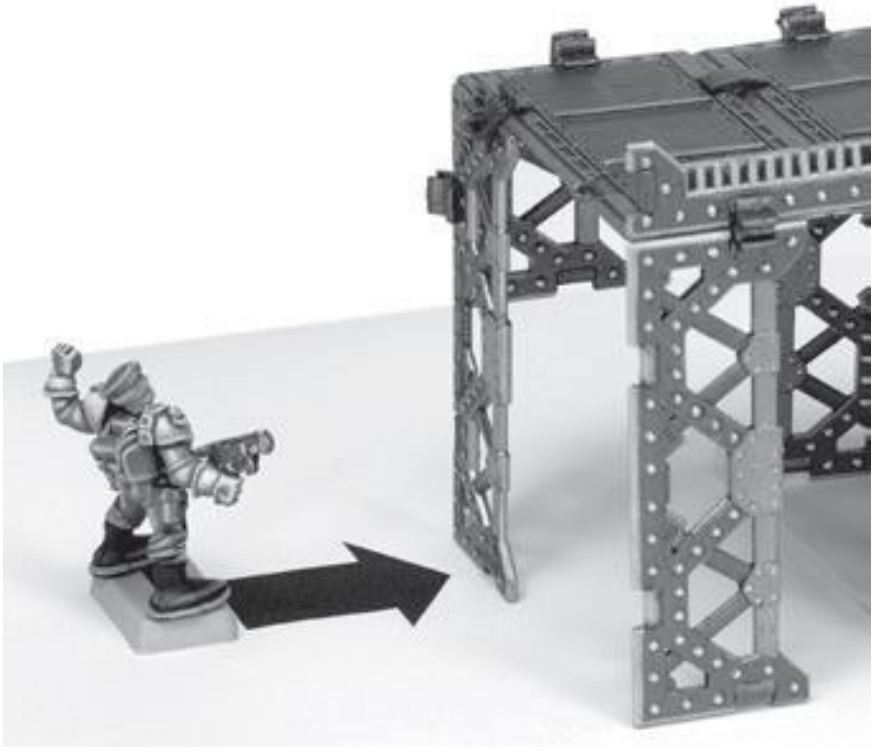
Препятствие высотой 0,5–1 шаг: расход 2 очков скорости.

Находясь на площадках этажей различных зданий и строений, пехотинцы могут перепрыгивать с одной площадки на другую, расположенную на той же высоте или ниже (или спрыгивать на землю), если расстояние до площадки (или до земли) не превышает 1 шага. При этом длина прыжка входит в то расстояние, на которое может передвинуться пехотинец.



Движение по площадкам и лестницам.

Если, по мнению игроков, поверхность стены или опоры такова, что позволяет пехотинцам карабкаться вверх или спускаться вниз, то пехотинцы могут передвигаться по таким стенам (опорам) с вдвое меньшей скоростью. Т.е. чтобы, например, подняться по опорной стойке вверх на 1,5 шага, пехотинец должен израсходовать 3 очка своей скорости.



Подъём на 1,5 шага: расход 3 очков скорости.

Вертикальные и наклонные (45° и круче) препятствия с гладкой поверхностью, по которой невозможно вскарабкаться вверх или спуститься вниз, высотой или глубиной более 3 шагов (12 см) считаются непреодолимыми, и пехотинцы должны их обходить.

При спуске с высоты более 1шага боец может сделать это двумя способами:

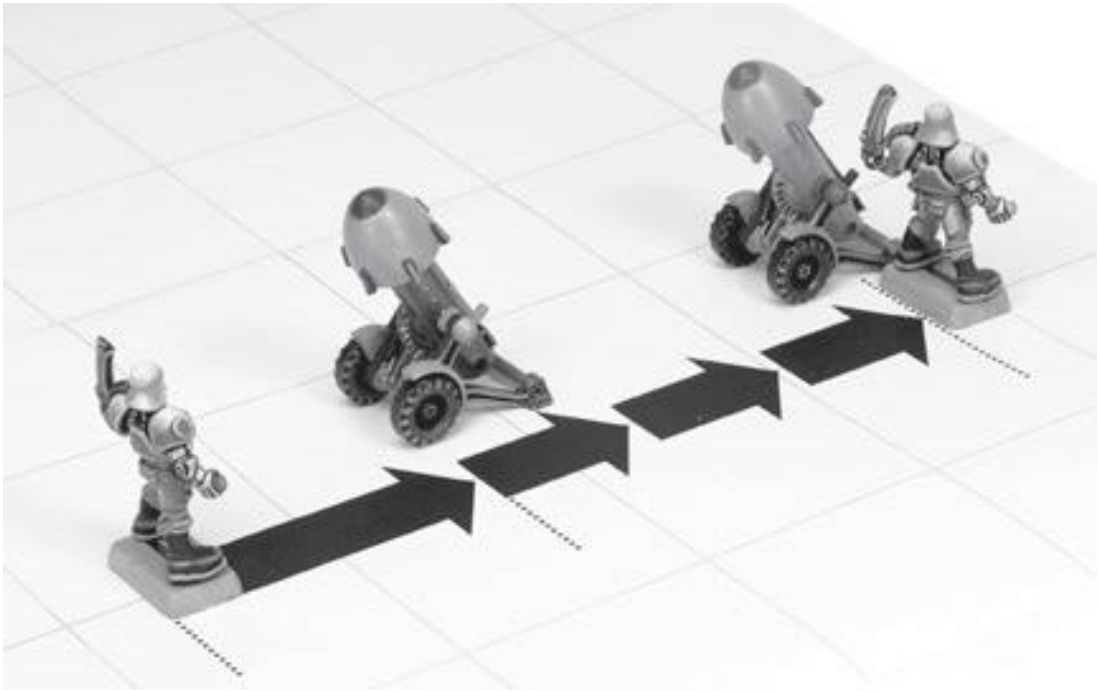
-Безопасный спуск. См. выше

-Спрыгивание. Игрок замеряет высоту площадки в шагах(округление в большую сторону), тратит 1 шаг на прыжок и бросает 1 D6 за каждый шаг высоты. При выпадении хотя бы одной «1» боец считается убитым.

Движение артиллерийского расчёта

Пехотинец может передвигаться с орудием, если оно мобильное (см. Армлист орудия). Для этого фигурка пехотинца должна приблизиться к орудию и коснуться его. После этого пехотинец может двигаться вместе с орудием (если этого орудия не касаются пехотинцы противника).

Например, пехотинец, имеющий скорость 4, сделал первый шаг и коснулся миномёта. Оставшиеся 3 очка скорости он может потратить на передвижение с миномётом, но поскольку его скорость уменьшается вдвое, то на каждое очко скорости они будут передвигаться лишь на полшага (0,5шага = 2 см), потратив 3 оставшихся очка скорости, они переместятся на 6 см.



Передвижение пехотинца с мобильным орудием.

Пехотинец с орудием может двигаться по трапам и преодолевать препятствия высотой не более 1 см, но не может подниматься или спускаться по вертикальным лестницам, а также не может прыгать. Пехотинец может оставить орудие в любой момент и продолжить движение без него.

Движение техники

Боевая машина может передвигаться только если ей управляет пилот. Скорость машины зависит от её повреждений. Повреждения отмечаются (маркером) на шкале прочности.

Положение отметки указывает на скорость боевой машины, так как, размещаясь на шкале, маркер находится в одном из секторов. Для каждого из этих секторов указано число очков скорости, которые есть у машины при имеющемся уровне повреждений. Чем больше повреждена машина, тем, соответственно, ниже её скорость.

Боевые машины делятся на 4 типа:

Колёсные - передвигаются по земле на колёсах;

Гусеничные - передвигаются по земле на гусеницах;

Шагающие - передвигаются по земле на двух или больше ногах-манипуляторах;

Летающие - передвигаются по воздуху.

В отличие от пехотинцев, боевые машины обычно движутся вперёд в направлении фронта машины, а чтобы сменить направление движения, они должны выполнить поворот. Один раз за свой ход техника может бесплатно повернуться на угол до 45 градусов включительно. Каждый другой поворот стоит 1 очко скорости. Некоторые машины способны двигаться назад и даже сдвигаться в сторону.

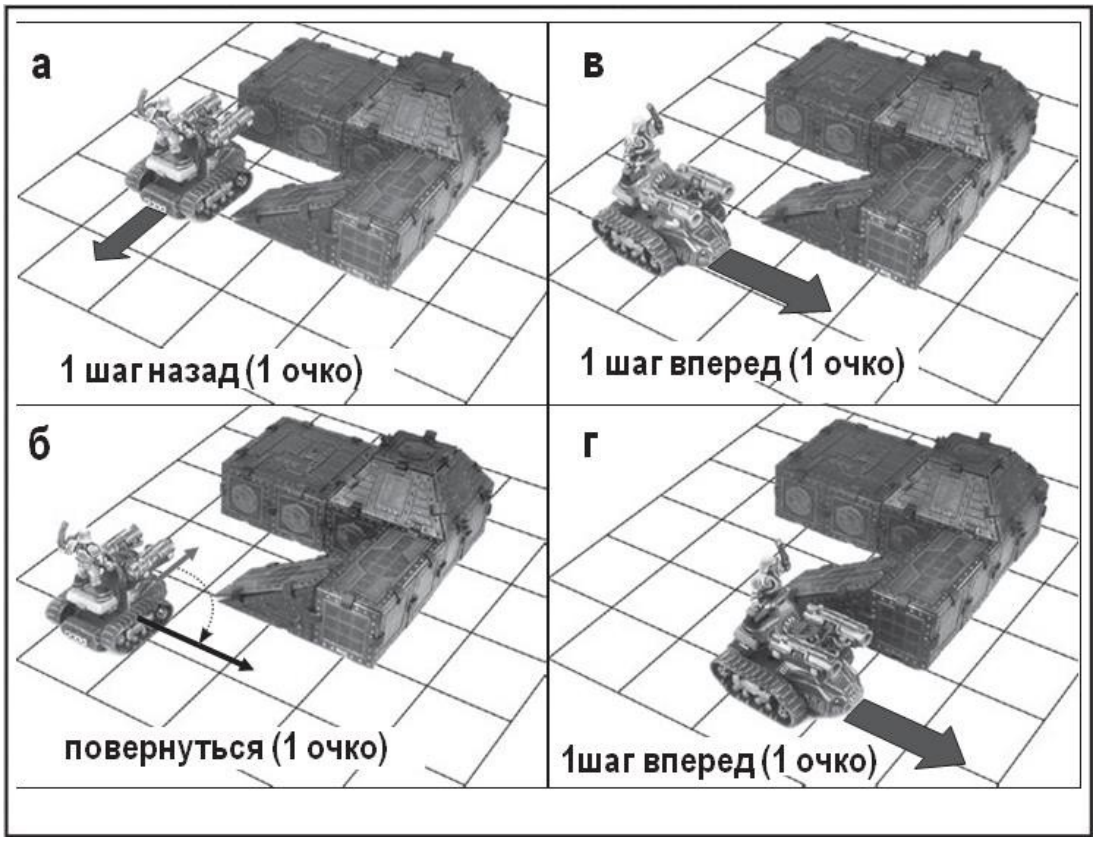
Передвижение машин на 1 очко скорости

Передвижение машин на 1 очко Скорости	Колёсные	Гусеничные	Шагающие	Летающие
Движение Вперёд	1 шаг	1 шаг	1 шаг	1 шаг
Движение Назад	1 шаг	1 шаг	полшага	-
Сдвиг Влево или Вправо	-	-	полшага	-
Платный поворот на месте на угол…	любой	любой	любой	не более 90 град.

Например, на 4 очка скорости «Бронеход» может сделать 1 шаг назад (1 очко), выполнить платный поворот (1 очко) и продвинуться на 2 шага вперёд в новом направлении (2 очка). Поворот оплачивается, если он больше 45 градусов или бесплатный поворот в этот ход уже использован. Если вместо него машина использует свой бесплатный поворот до 45 градусов, всё это движение обойдётся в 3 очка скорости.

При движении наземные (колёсные, гусеничные и шагающие) боевые машины могут подниматься и спускаться по наклонным поверхностям и трапам, угол наклона которых не более 45 градусов, если:

- ширины склона (трапа), а также окружающего пространства достаточно, чтобы там поместилась машина;
- скорости машины достаточно, чтобы преодолеть наклонный участок, на котором модель машины не может устойчиво стоять (соскальзывает).



Движение машины с платным поворотом: шаг назад, поворот и два шага вперёд, всего 4 очка скорости. Бесплатный поворот до 45 градусов в этом примере не используется.

Преодоление препятствий

Колёсные машины

Колёсные машины могут преодолевать вертикальные препятствия высотой не выше половины их колеса. Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует объезжать.

Гусеничные машины

Гусеничные машины могут преодолевать вертикальные препятствия высотой не выше их гусеницы. Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует объезжать.

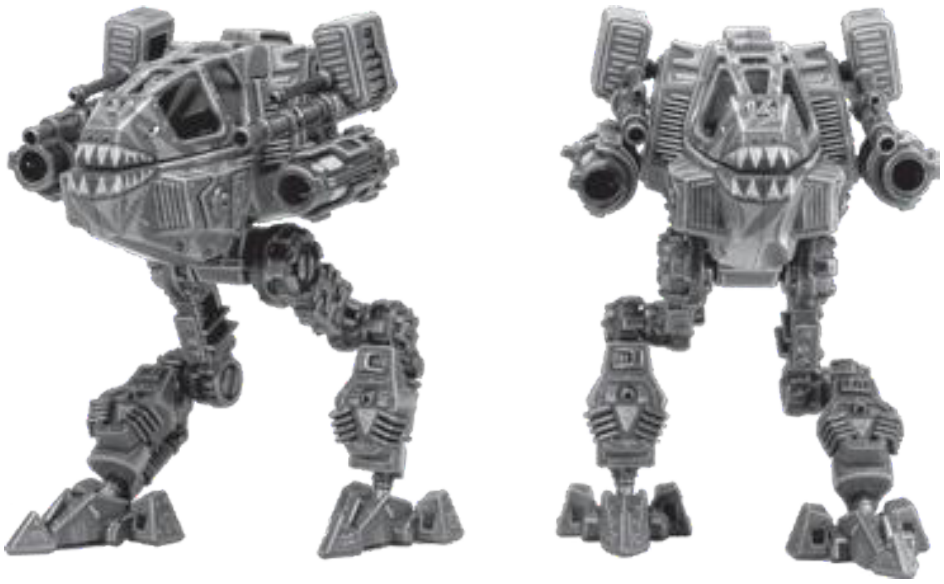


Примеры колёсной, гусеничной и летающей техники.

Шагающие машины

Шагающие машины могут подниматься на вертикальные препятствия или спускаться с них, если они ниже высоты расположения кабины. Высота расположения кабины - это высота, на которой поддерживается кабина машины (5 см мах.). Более высокие преграды считаются непреодолимыми, и их следует обходить.

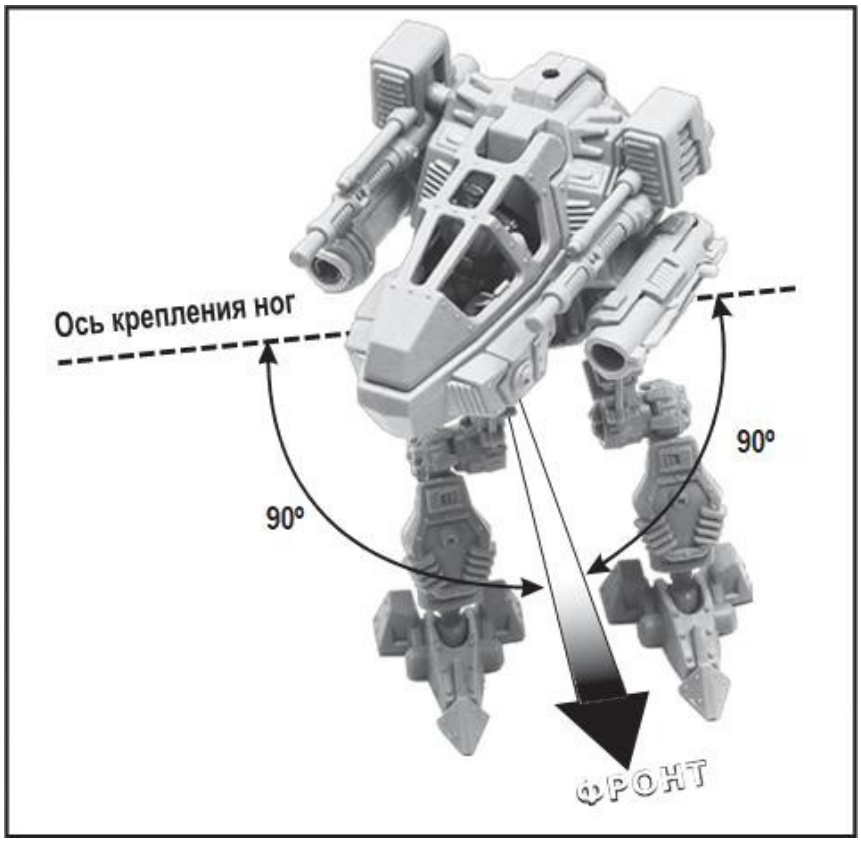
Следует отметить, что преодолевать вертикальные препятствия, шагающие машины могут только при движении вперёд. При движении назад или в стороны шагающие машины препятствий не преодолевают.



Высота кабины шагающей машины: максимум 5 см.

Обратите внимание, что для шагающих машин направление «вперёд» определяется не положением кабины, а расположением шасси (т.е. «ног» машины).

Чтобы избежать затруднений при определении направлений вперёд/назад у шагающих машин, за определяющий элемент мы рекомендуем использовать ось крепления ног.



Направления шагающей машины определяются осью крепления ног.

Летающие машины

Чтобы показать, что летающая машина находится в состоянии полёта, её устанавливают на специальную подставку. Высота поставки - это стандартная высота полёта летающей машины, поэтому все препятствия выше высоты полёта нужно облетать.

Не забудьте, что летающие машины способны перемещаться на большие расстояния, так как они могут перемещаться дважды, но не могут вступать в ближний бой.

Боевые машины без пилота

Боевая машина остаётся без пилота, если он покинул машину или погиб.

Если пилот покидает боевую машину , то его фигурка убирается из кабины. Пехотинец, который управлял этой машиной, ставится рядом с машиной так, чтобы они касались друг друга и становится частью своего отряда со всеми вытекающими последствиями, и может действовать как часть своего отряда в этом же ходу, однако следует помнить, что выход из машины осуществляется ДО совершения каких-либо действий машины. Выход из машины в состоянии РБ запрещен.

Чтобы пилот летающей машины покинул свою машину, она должна совершить посадку. Для этого её снимают с подставки и кладут на это же место на игровом поле. Оставшись без пилота, боевая машина «замирает» на месте, пока в неё не посадят нового пилота (см. раздел 9.1 Захват боевых машин).

Если во время полёта летающей машины погиб её пилот, то она совершает аварийную посадку – её снимают с подставки и кладут на поле в том месте, где она стояла. Затем игрок-хозяин машины бросает кубик Д6 – выпавшие очки показывают количество повреждений, которые получила машина в результате аварийной посадки. Эти повреждения отмечаются в техлисте машины, на шкале прочности.

После того, как в летающую машину «сел» новый пилот, она снова устанавливается на подставку.

Машина без пилота, как и нейтральное орудие, является помехой для передвижения и стрельбы, ей можно объявить рукопашный бой(но не обязательно) и выбрать целью для выстрела.

06. Учёт повреждений и тесты

Повреждения пехотинцев

Если пехотинец получил повреждение, после того как его броня была пробита, то он считается уничтоженным и его фигурка убирается с поля.

Повреждения орудий и боевых машин

Броня боевых машин и орудий намного прочнее, чем у пехотинцев. Полученные повреждения учитываются в их техлистах. Маркер на шкале прочности сдвигается вправо, в сторону уменьшения числовых значений, на столько клеток, сколько получено повреждений.

Повреждения, наносимые боевым машинам, высчитываются следующим образом. Сравниваются выпавшее значение кубика соответствующего мощности орудия, из которого стреляли по боевой машине (Д6, Д12 или Д20) и брони. Если значение мощности выстрела ниже или равно значению брони, то техника не пострадала. Если же значение мощности выстрела выше, чем броня, то орудие совершило пробитие и техника получает урон.

Орудия с мощностью Д6 отнимают 1 единицу прочности техники, Д12 – 2 единицы прочности, а Д20 – 3 единицы прочности.

Например, если маркер на шкале прочности машины находился на клетке зелёной зоны шкалы прочности, в которую входят значения от 9 до 7, то бросок кубика мощности орудия будет сравниваться с максимальным значением зелёной зоны (9), даже если текущая прочность боевой машины будет равна 7. Но как только маркер опустится в жёлтую зону (6-4) шкалы прочности, то показания брони станут уже равны максимальному значению жёлтой зоны шкалы(6) до тех пор, пока маркер не опустится в красную зону (3-1) шкалы прочности.



Шкала прочности 9–0; скорость в сегментах 5, 4, 3 и 1.

Если маркер на шкале прочности оказался на клетке с цифрой «0», то боевая машина (орудие) считается уничтоженной. Уничтоженные боевые машины и орудия удаляются с поля и ремонту не подлежат.

Перед удалением уничтоженной машины с поля проверьте её боезапас. Если в ней осталась хоть одна единица боезапаса, то владелец техники бросает D6 и в случае выпадения «6» происходит взрыв радиусом 2 шага, с центром в середине машины и мощностью Д20. Пилот также подвергается действию этого взрыва.

Пилот, который управлял уничтоженной машиной и остался жив, устанавливается на поле в том месте, где стояла машина. Он может продолжать участие в битве, как обычный пехотинец.

Тест брони

Во время сражения игрокам иногда понадобится применять тест брони после каждого попадания по их технике. Он используется, чтобы проверить, пострадал пилот после того, как его машина получила повреждения или его спасла броня машины.

При упоминании теста брони, необходимо использовать кубик Д12.

Ниже приведён порядок проведения «Теста брони Д12».

Тест брони Д12

Отметьте повреждения, полученные машиной в результате последней атаки. Определите броню машины – число в клетке, на которую указывает маркер на шкале повреждений. Затем бросьте кубик Д12:

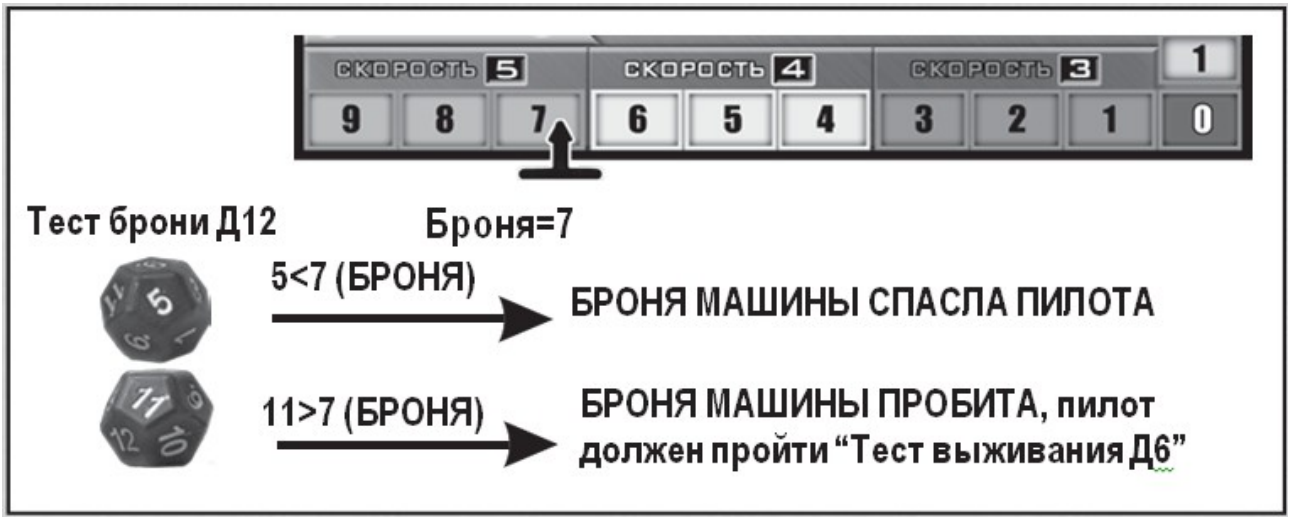
- если броня машины выше или равна очкам на кубике, то она защитила пилота - он не пострадал;
- если броня машины ниже очков на кубике, то пилот мог пострадать и должен пройти «Тест выживания Д6».

Результат теста брони Д12

Результат броска	Что происходит
Д12 ⩽ броня	Пилот не пострадал
Д12 > броня	Тест выживания Д6

Требует уточнения
В описании техлиста броня равна максимуму цветового сегмента. Здесь — числу под маркером. Сохранены обе исходные формулировки.

Если тест выживания пройден успешно, то пилот невредим и продолжает управлять машиной. Если неудачно – то пилот погиб, его снимают с машины и убирают с поля. Машина остаётся на поле без пилота.



Пример теста брони Д12: броня 7; результат 5 защищает пилота, результат 11 требует теста выживания.

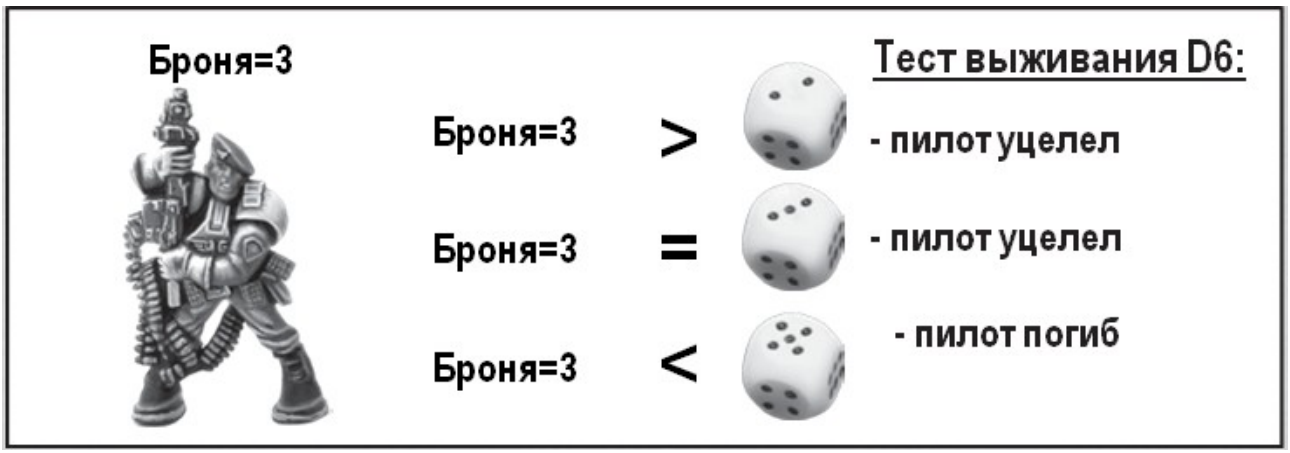
Тест выживания пилота

Во время сражения игрокам понадобится применять к своим пилотам машин тест выживания, чтобы определить, спасся ли пилот от гибели при повреждении боевой машины или нет.

Тест выживания Д6

Бросьте кубик Д6 и сравните результат с Броней «Бр» пилота:

- если «Бр» больше или равна очкам на кубике, то пилот уцелел. Он остаётся на поле и продолжает управлять машиной;
- если на «Бр» меньше очков на кубике, то пилот погиб. Уберите его фигурку из машины.



Пример теста выживания Д6: броня пилота 3; результаты 2 и 3 сохраняют пилота, 5 — гибель.

Если при прохождении теста выживания значение «6» на кубике Д6, то это считается критическим попаданием и пилот погибает даже если его параметр брони «Бр» равен 6.

Для каждого выстрела тест выживания пилота проводится только один раз, вне зависимости от того, одно или несколько повреждений получила машина в результате этого выстрела.

07. Стрельба

Вести огонь могут не только орудия и боевые машины, но и пехотинцы. В этом разделе изложены правила ведения стрельбы пехотных подразделений.

При стрельбе используется два параметра оружия:

Дальность стрельбы

Дальность стрельбы - используется при определении точности выстрела.

Д6 – используется для оружия малой дальности;

Д12 – используется для оружия средней дальности; Д20 – используется для оружия большой дальности.

Если в значении дальности стоит множитель, как например 2Д12, то вам необходимо бросить два кубика Д12 и выбрать наилучшее из выпавших значений.

Мощность выстрела

Мощность выстрела – указывает тип и количество кубиков, которые используются при определении числа повреждений, нанесённых цели, например - 2Д6 или 1Д20.

Если оружие малой мощности, используется Д6; Если оружие средней мощности, используется Д12; Если оружие большой мощности, используется Д20.

У пехотинцев дальность стрельбы оружия указана в армлисте, в графе

«Дальн.», а мощность выстрела – в графе «Мощн.». Если в этих графах стоят прочерки, то у пехотинца нет стрелкового оружия.

У орудий и боевых машин дальность и мощность стрельбы указаны в техлистах, возле изображения оружия, в виде таблицы из двух чисел.

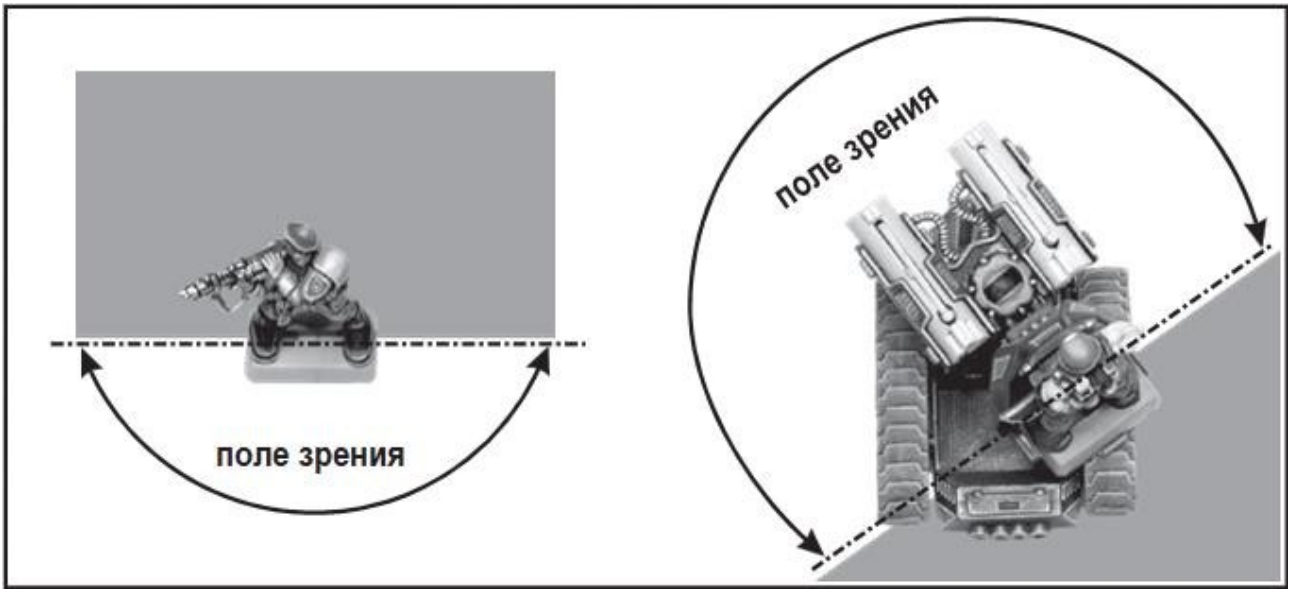
Целью выстрела может быть пехотинец, боевая машина или орудие.

Перед каждым выстрелом атакующий игрок должен указать цель.

Условия стрельбы

Чтобы выстрелить по цели необходимо, чтобы:

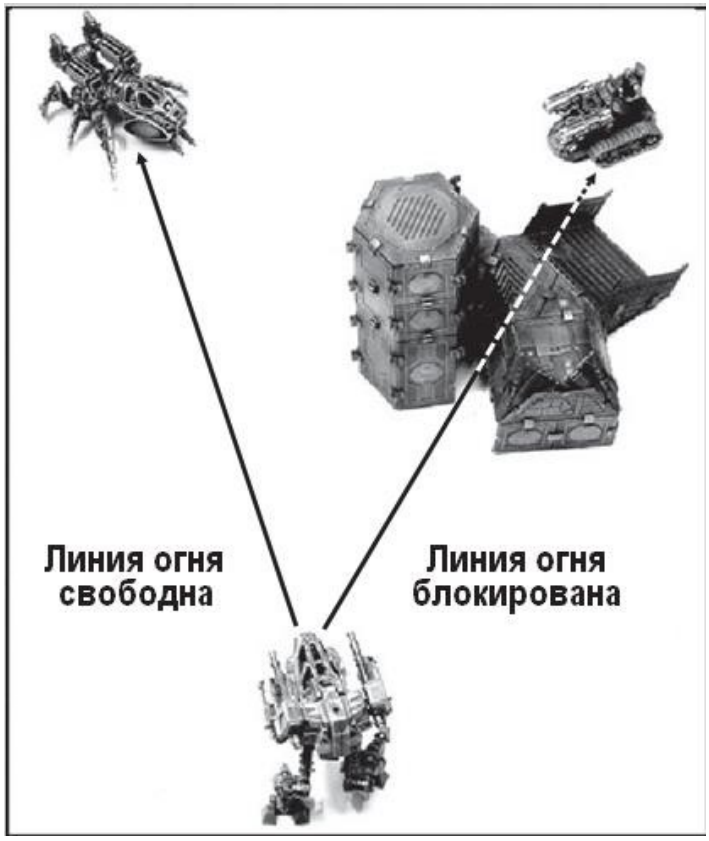
- Цель находилась в поле зрения юнита;
- Линия огня была свободна;
- Стреляющий пехотинец или машина не находились в состоянии ближнего боя.



Поле зрения пехотинца и боевой машины — передняя полусфера.

Для пехотинца или пилота машины окружающее пространство разделено на две полусферы: переднюю и заднюю. Считается, что солдаты и пилоты видят всё, что происходит перед ними, в передней полусфере (назовём её Поле зрения) и не видят того, что происходит позади них. Поэтому пехотинцы и боевые машины могут стрелять только по тем целям, которые находятся в их поле зрения.

Стрелок должен полностью или частично видеть свою цель. Проверьте визуально, или протяните нитку, или приложить линейку от стрелка к цели - если эта линия не блокирована препятствиями, то можно стрелять.



Свободная и блокированная линия огня.

Постарайтесь взглянуть на цель с позиции стрелка и определить, насколько хорошо её видно. Укрытие уменьшает результат проверки попадания (параметр «Дальн.»). Для пехотинцев учитываются полностью скрытые части тела, для машин и орудий — доля скрытой модели, как описано в следующих разделах. Вражеские и союзные юниты также могут быть укрытием.

Юниты, находящиеся своей опорой выше, чем на 1 шаг от опоры цели получают «бонус за высоту», равный +1 к значению кубика при проверке дальности.

Машины и пехотинцы, которые касаются машин или пехотинцев противника (т.е. находятся с ними в ближнем бою) стрелять не могут, пока контакт между ними не разорвётся, т.е. пока они не перестанут касаться друг друга.

Укрытия пехотинцев

С позиции стрелка оцените шесть отдельных частей тела пехотинца: голову, туловище, левую руку, правую руку, левую ногу и правую ногу. Часть считается скрытой только тогда, когда её не видно совсем. Если виден хотя бы участок части тела, она не считается скрытой. Подставка в оценке видимости не участвует.

Штраф за укрытие пехотинца

Полностью скрытые части тела	Модификатор «Дальн.»
0	Без изменения
1 или 2	−1
3 или 4	−2
5	−3
Все 6	Стрелять нельзя

Если скрыты все шесть частей тела, пехотинец полностью невидим и стрелять по нему нельзя. Видимая подставка не делает бойца видимой целью.

Укрытия машин и орудий

Степень укрытия машины или орудия определяется по доле модели, скрытой от стрелка. Используйте таблицу ниже.



Укрытие боевой машины и модификаторы дальности. Для пехотинцев применяется отдельная таблица по частям тела.

Укрытие машин и орудий

Видимость машины или орудия	Модификатор «Дальн.»
Полностью видна	Без изменения
Укрыта меньше чем наполовину	−1
Укрыта больше чем наполовину	−2

Режим прицеливания (тестовое правило)

Чтобы войти в режим прицеливания, боец в свой ход отказывается от перемещения. В этот ход он может выполнять обычную стрельбу, но ещё не получает дополнительный кубик за прицеливание.

Начиная со следующего собственного хода бойца, его стрелковые атаки получают один дополнительный кубик на попадание, пока он сохраняет позицию. Добавьте кубик того же типа к кубикам дальности оружия и выберите лучший результат по обычным правилам: например, Д12 становится 2Д12, а 2Д12 — 3Д12. Число кубиков мощности не меняется.

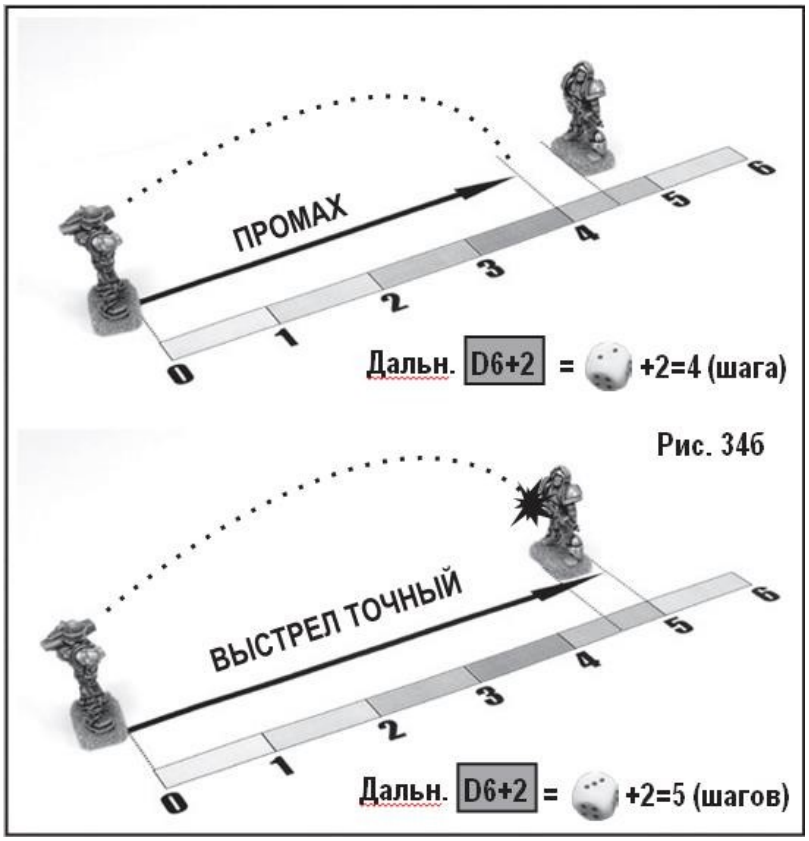
Поворот на месте разрешён и не сбрасывает режим прицеливания. Режим сбрасывается только при перемещении бойца. После перемещения для повторного входа нужно снова отказаться от перемещения в свой ход; бонус появится со следующего собственного хода.

Определение результата выстрела

Результат любого выстрела определяется бросками кубиков в следующей последовательности:

- Измерьте в шагах расстояние до цели, округлив результат в большую сторону. (измерение происходит от миниатюры до миниатюры)
- Бросьте кубики дальности оружия, добавив один кубик, если уже действует бонус режима прицеливания. При нескольких кубиках выберите лучший результат. Подсчитайте прицельную дальность выстрела с учётом модификаторов оружия и условий стрельбы.
- Сравните полученную прицельную дальность выстрела с расстоянием до цели:
- если прицельная дальность выстрела больше или равна расстоянию до цели (в шагах), то выстрел точный. Переходите к определению числа повреждений цели (см. далее);
- если прицельная дальность выстрела меньше расстояния до цели (в шагах) – промах.

Например, измеренное расстояние до цели составило немногим более 4-х шагов. Округляя в большую сторону, получаем 5. Пехотинец ведёт огонь из оружия, показатель дальности стрельбы которого «Д6+2». Допустим, на кубике выпало 2 очка, следовательно прицельная дальность выстрела равна Д6+2 = 2+2 = 4. Это меньше расстояния до цели (4<5), поэтому пехотинец промахнулся. Если бы на кубике выпало 3, 4, 5 или 6, то выстрел оказался бы точным.



Пример Д6+2: 2+2=4 — промах; 3+2=5 — точный выстрел.

Укрытия и повреждения

Если цель — пехотинец, штраф за укрытие зависит от числа полностью скрытых частей тела: 1–2 части дают −1 к результату проверки дальности, 3–4 части дают −2, а 5 частей дают −3. Если скрыты все 6 частей, стрелять нельзя. Для машин и орудий сохраняется оценка по доле скрытой модели: меньше половины даёт −1, больше половины — −2.

Далее бросьте кубики, указанные в графе «Мощность выстрела» используемого оружия.

Результат на каждом из кубиков сравните с бронёй цели:

- если результат на кубике больше Брони цели, то броня пробита, и цель получает повреждение;
- если результат на кубике меньше или равен Броне цели, то броня не пробита, и цель не пострадала.

Подсчитайте повреждения и отметьте их в техлисте цели (для случая, когда цель – орудие или боевая машина).

Если в результате выстрела боевая машина получила хотя бы одно повреждение, то пилот машины проходит «Тест брони Д12» и в зависимости от результата «Тест выживания Д6». В случае гибели пилота машина остаётся на поле без него.

Для каждого выстрела тест выживания пилота проводится только один раз, вне зависимости от того, одно или несколько повреждений получила машина в результате этого выстрела.

Например, в лёгкую боевую машину «SALAMANDER» с бронёй 7 попали авиационной ракетой, мощность которой указана, как 4 Д12. Орудия с мощностью Д12 наносят 2 единицы повреждения при пробитии цели. Игрок, который стрелял, бросает четыре 12-гранных кубика (можно также бросить один кубик 4 раза) и получает результаты: 3, 7, 8 и 11. Далее он сравнивает результаты кубиков с Бронёй цели:



Пример SALAMANDER: броня 7; результаты 3 и 7 не пробивают, 8 и 11 наносят по 2 повреждения. Итого 4.

Итого, «SALAMANDER» получил 4 повреждения, которые отмечаются в его техлисте. Пилот «SALAMANDER» должен пройти необходимые тесты.

Особые свойства оружия

Некоторые виды оружия имеют особые свойства. Они указаны на лицевой или оборотной стороне техлиста. Например, характеристики тяжёлой ракеты следующие:



Тяжёлая ракета: дальность Д12, мощность 2Д20, взрыв 2 шага — 1Д20.

Тяжёлая ракета

Дальность	Мощность	Взрыв
Д12	2Д20	2 шага — 1Д20

Надпись под таблицей – это особое свойство ракеты: она взрывается при попадании в цель. Все орудия, машины и пехотинцы (чужие и свои), которые находятся в пределах двух шагов от цели, подвергаются атаке с мощностью 1 Д20. Результат этой атаки определяется отдельно для каждого пехотинца, орудия или машины в зоне взрыва.

Артиллерийский расчёт

Артиллерийским расчётом считается пехотинец, который касается орудия и может взаимодействовать с ним, если ему позволяет его Армейский ранг. Например, в графе



Пехотинец обслуживает артиллерийское орудие.



Спаренная автоматическая пушка: армейский ранг 2.



Пример армейского ранга пехотинца: 2.

«Армейский ранг» Спаренной автоматической пушки указано число 2. Это означает, что стрелять из неё могут пехотинцы, с армейским рангом 2 или выше.

Если пехотинец касается орудия, то перед его стрельбой игрок-хозяин пехотинца должен выбрать (и объявить всем участникам) из чего будет стрелять его пехотинец: из орудия, возле которого стоит, или из своего личного оружия. Сектор стрельбы орудия совпадает с полем зрения пехотинца, который из него стреляет. Орудие не может стрелять, если его касаются пехотинцы разных игроков.

Скорострельность

В одном игровом туре:

- пехотинец может сделать только 1 выстрел из своего личного оружия или бросить гранату;
- пехотинец, стреляющий из орудия, может сделать столько выстрелов, сколько указано в графе «Скорострельность» техлиста орудия. При этом не забудьте, что пехотинец может стрелять либо из орудия, либо из своего личного оружия;
- боевая машина может выстрелить столько раз, сколько указано в её техлисте, в графе «Скорострельность». Но при этом каждое оружие, которым оснащена машина, может выстрелить только 1 раз.

Например: машина оснащена пушкой, пулемётом и лазером, а её

«Скорострельность» - 2. Поскольку любое оружие может выстрелить только один раз, то в каждом новом туре игрок будет выбирать, какие два из трёх вооружений он будет использовать.

Игрок может сделать меньше выстрелов, чем позволяет скорострельность боевой машины или орудия, но не больше.

Совет: чтобы не забыть, какое оружие уже выстрелило, а какое – ещё нет, их следует как-либо различить. Можно, например, положить маркер на техлист уже выстрелившего оружия.

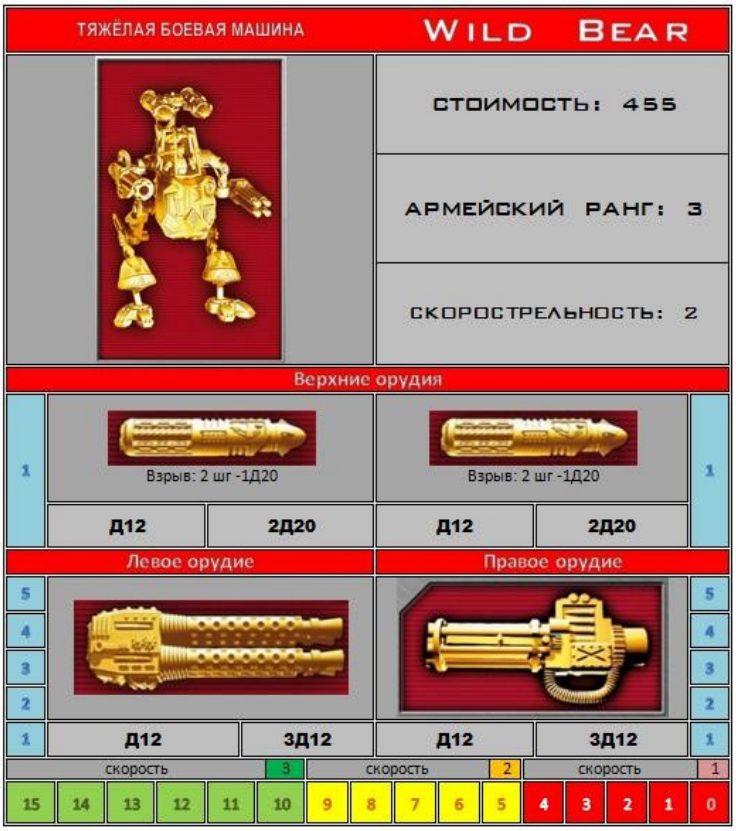
Боезапас

Будем считать, что у пехотинцев патронов много, и они не успеют израсходовать весь свой боезапас за время одного сражения. Поэтому за боезапасом пехотинцев мы следить не будем.

Боезапас орудий и боевых машин ограничен, поэтому за его расходом необходимо следить.

По боковым частям техлиста рядом с каждым оружием находится шкала

Боезапаса, соответствующая этому орудию. Перед игрой маркер устанавливается в начальную позицию каждой шкалы боезапаса – на клетку с максимальным значением.



Пример боезапаса машины WILD BEAR.

WILD BEAR · стоимость 455 · ранг 3 · скорострельность 2

Орудие	Дальность	Мощность	Боезапас
Верхнее левое	Д12	2Д20	1
Верхнее правое	Д12	2Д20	1
Левое	Д12	3Д12	5
Правое	Д12	3Д12	5

Верхние орудия: взрыв 2 шага — 1Д20. Прочность: 15–9 (зелёная зона), 8–5 (жёлтая), 4–0 (красная). Скорость соответственно 3, 2, 1.

Во время игры, перед каждым выстрелом маркер сдвигается вниз, в сторону уменьшения значений. Каждая активация оружия тратит 1 единицу боезапаса, а не количество кубиков, указанное в графе «Мощность выстрела» этого оружия.

Например, машина «WILD BEAR» вооружена четырёх-ствольным пулемётом и пушкой Гатлинга. Игрок решил выстрелить сначала из пушки, а затем из пулемёта. Мощность выстрела пушки Гатлинга указано как 3Д12, т.е. три кубика. Но эти три кубика считаются за 1 единицу боезапаса данного орудия. Когда придёт время стрелять из пулемёта, мощность выстрела которого так же 3Д12, то на этой же шкале боезапаса ползунок следует сдвинуть вниз так же на 1 единицу.

Когда ползунок пройдёт все клетки шкалы - боезапас исчерпан, и до конца игры это орудие этой машины стрелять не может. Снимите маркер со шкалы боезапаса орудия, что бы выделить его как неактивное.

Так же на примере техлиста машины «WILD BEAR» видно, что суммарного боезапаса всех его орудий, учитывая скорострельность данной техники, хватит на 6 игровых туров. При этом, не задействовав ракеты, данная боевая машина может нанести цели суммарно 12 единиц урона, если все выстрелы пробьют её броню.

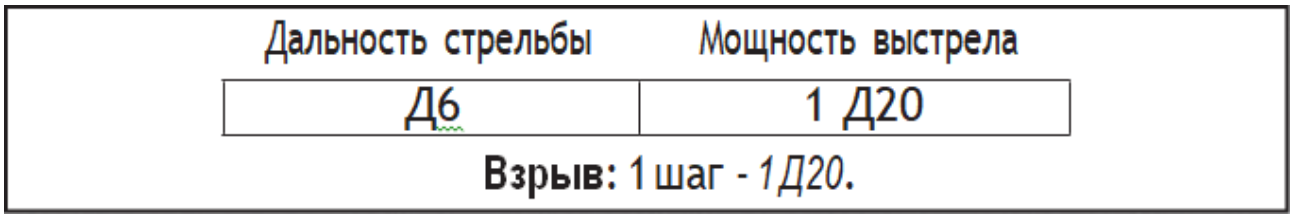
2 очереди из 4-ствольного пулемёта и пушки Гатлинга по 3Д12 мощности, каждое пробитие Д12 наносит 2 единицы урона.

В то время как ракеты, учитывая их особые свойства, могут нанести суммарно 12 урона самой цели. 2 ракеты по 2 Д20 мощности, каждое пробитие Д20 наносит 3 единицы урона по прочности боевой машины или артиллерийского орудия. А так же всем вокруг неё на расстоянии 2 шагов 3 единицы урона, включая так же и саму цель. Но боезапас ракет позволяет использовать их единожды за всю игру.

Поэтому к выбору активации оружия стоит подходить с умом и расчётом.

Гранаты

Будем считать, что пехотинцы помимо того оружия, что указано у них в Армлистах, могут быть вооружены гранатами. Характеристики одной гранаты следующие:



Характеристики гранаты.

Граната

Дальность стрельбы	Мощность выстрела	Взрыв
Д6	1Д20	1 шаг — 1Д20

Учитывая параметры гранаты, было принято решение, что на каждый отряд выделяется 1 граната на всю игру. По выбору игрока, его пехотинцы могут атаковать противника либо из своего личного оружия, либо гранатами. Применяются гранаты несколько иначе, чем остальное оружие, так как независимо от того, попала граната в цель или нет, она обязательно взорвётся. Гранаты невозможно применять против воздушных целей. Боец обязательно должен видеть место взрыва гранаты.

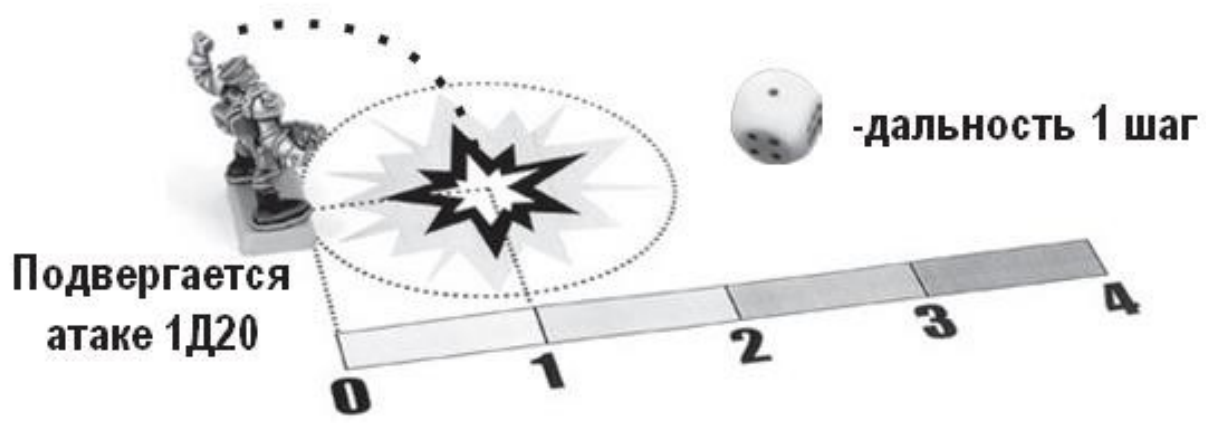
Определение места взрыва

Указав цель, игрок бросает кубик Д6 столько раз, сколько указано в его характеристике «Армейского ранга», чтобы определить дальность. Из всех бросков выбирается результат наиболее подходящий, по мнению игрока. Обусловлено это тем, что боец с более высоким армейским рангом имеет более лучшую армейскую выучку и подготовку, чем бойцы с более низким рангом. А, следовательно, его броски гранаты должны быть более точными и рассчитанными. Полученный результат – это ровно место взрыва гранаты, а именно: количество шагов, отмеренных от атаковавшего пехотинца в направлении цели.

Определение повреждений

Все пехотинцы, орудия и машины (свои и чужие), находящиеся в пределах 1 шага от места взрыва, подвергаются атаке мощностью 1 Д20. Результат этой атаки определяется отдельно для каждого пехотинца, орудия или машины в зоне взрыва.

Может случиться так, что атакующий пехотинец пострадает от собственной гранаты. Например, если на кубике, при определении места взрыва выпало 1 очко, то пехотинец сам оказался на расстоянии 1 шага от взрыва. В этом случае он подвергается атаке 1 Д20, и рискует быть уничтоженным.



Граната на расстоянии 1 шага: атакующий сам подвергается атаке 1Д20.

Метание гранат с возвышенности, необходимо измерять по прямой линии до цели, так же, как и при стрельбе. В случае, когда гранате не хватает расстояния до цели, она вертикально падает вниз и взрывается в месте падения.

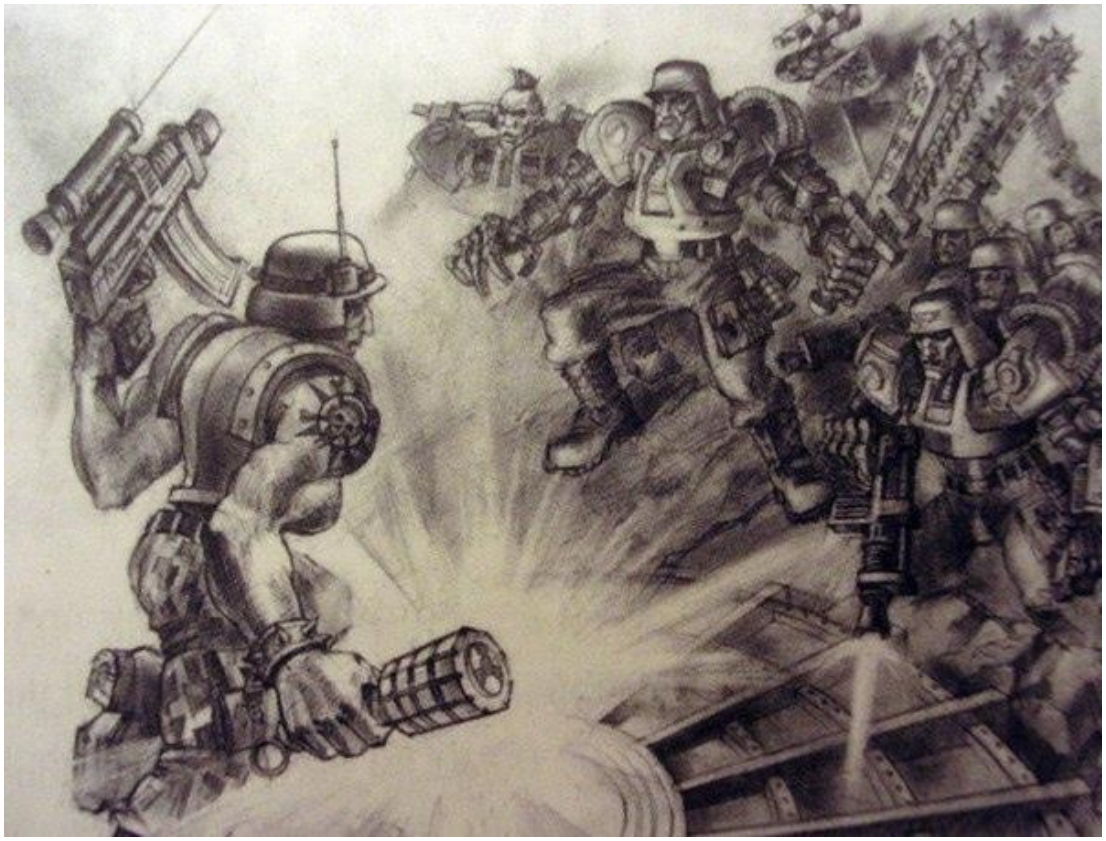


Иллюстрация сражения из исходных правил.

08. Ближний бой

Ближний бой происходит, когда в результате передвижения:

- пехотинец коснулся пехотинца, боевой машины или орудия противника(контакт подставками тоже считается)
- боевая машина коснулась пехотинца, боевой машины или орудия противника.

Пехотинец (машина), который передвигался перед касанием, считается Атакующим. Пехотинец (машина, орудие), которого атакуют – Защищающимся.



Ближний бой: сила пехотинца в атаке Д6+ББ, в защите Д6+Бр.

Боевая единица	Сила в атаке	Сила в защите
Пехотинец	Д6+ББ	Д6+Бр
Боевая машина	Д6+Броня+ББ	Д6+Броня+ББ
Орудие или машина без пилота	не атакует	Броня

Сила боевых единиц в атаке и защите.

Сила в ближнем бою

Боевая единица	Сила в атаке	Сила в защите
Пехотинец	Д6+ББ	Д6+Бр
Боевая машина	Д6+Броня+ББ	Д6+Броня+ББ
Орудие или машина без пилота	Не атакует	Броня

«Бр» - показатель брони воина;

«Броня» – броня орудия или боевой машины;

«ББ» для воина - показатель мастерства воина в ближнем бою.

«ББ» для машины – суммарный показатель оружия Ближнего Боя, которым оснащена машина. В характеристиках такого оружия в графе дальности стоит символ «ББ» - ближний бой. А в графе мощности – число.

Например, боевая машина с бронёй 9, оснащённая двумя видами оружия ближнего боя - вибропилой (ББ/2) и боевой клешнёй (ББ/1), атакует орудие противника в ближнем бою. При подсчёте Силы в Атаке своей машины к броску Д6 игрок должен добавить 9 (Броня машины) и мощности оружия ближнего боя: 2 (вибропила) и 1 (боевая клешня), т.е. Сила его машины в атаке будет: Д6+12.



Пример ближнего боя машины: броня 9, оружие ББ/2 и ББ/1; сила Д6+12. В примере на кубике 4, итог 16.

Сравните Силу атакующего и Силу защищающегося:

- если Сила атакующего меньше или равна Силе защищающегося, то защищающийся отразил атаку. Фигурки (модели) обоих игроков остаются невредимыми на своих местах, и игра продолжается.
- если Сила атакующего больше Силы защищающегося, то атакующий выиграл бой, его пехотинец (боевая машина) остаётся невредимым, а защищающийся определяет исход боя:

Боевая единица, проигравшая ближний бой	Исход ближнего боя
Пехотинец	Уничтожен, фигурка убирается с поля
Боевая машина или орудие	**Получает повреждения.** Число повреждений равно разности **атакующего и защищающегося.** Отметьте повреждения в Техлисте Пилот машины проходит необходимые тесты

Исход ближнего боя для проигравшей боевой единицы.

Исход ближнего боя

Проигравшая единица	Исход
Пехотинец	Уничтожен, фигурка убирается с поля
Боевая машина или орудие	Получает повреждения: число повреждений равно разности атакующего и защищающегося. Отметьте повреждения в техлисте. Пилот машины проходит необходимые тесты.

Другой пример: пехотинец с показателем «ББ» равным 2 атакует пехотинца противника с показателем «Бр» - 3 и побеждает его. Пехотинец противника уничтожен, и его фигурка убирается с поля.



Пример: атакующий ББ 2 и бросок 5 — сила 7; защищающийся Бр 3 и бросок 2 — сила 5.

Если в результате ближнего боя никто не уничтожен, то миниатюры бойцов остаются в контакте, т.е. в состоянии ближнего боя. Чтобы выйти из ближнего боя, пехотинец должен отодвинуться от противника, для этого необходимо совершить отступление, в начале хода необходимо бросить кубик Д12 – 9-12

отступление удалось, в противном случае ближний бой продолжается.

Пехотинцы и боевые машины, которые находятся в состоянии ближнего боя (т.е. касаются противника), не могут стрелять до тех пор, пока не перестанут касаться противника.

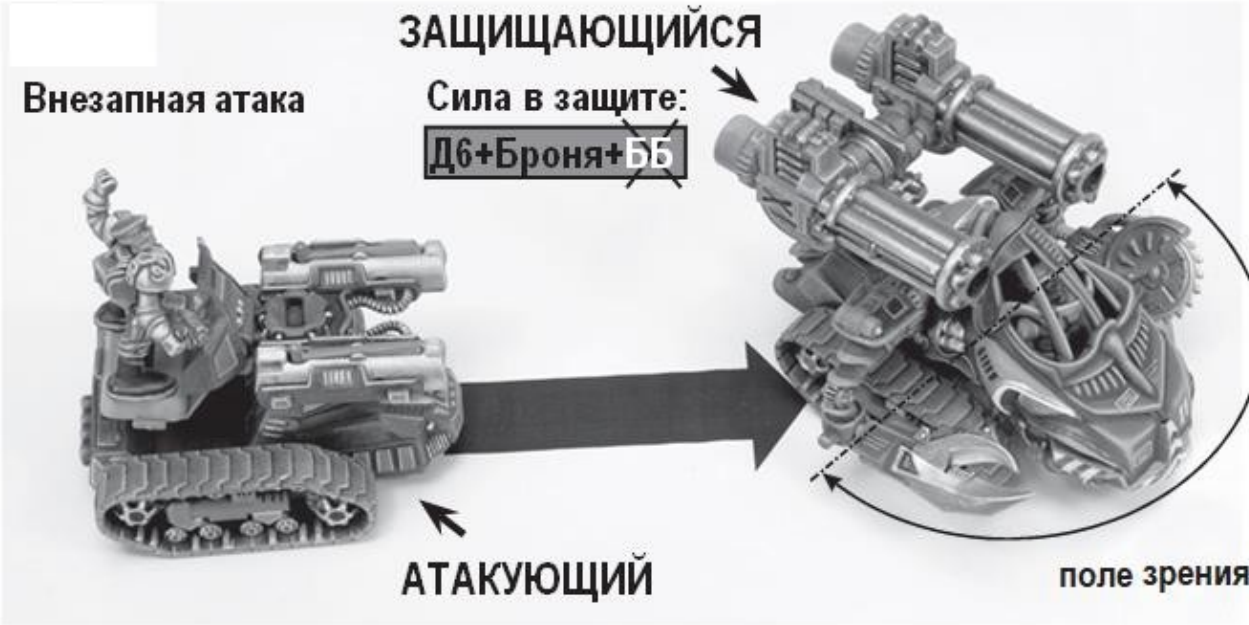
Внезапная атака

Если пехотинец или боевая машина атакует противника с тыла, то защищающийся пехотинец или пилот атакуемой машины «не видит» атаки, поскольку для него Атакующий находится вне поля зрения. В этом случае при подсчёте Силы атаки своего воина (машины) атакующий игрок может бросить кубик два раза и выбрать для подсчёта наибольший результат.



Внезапная атака пехотинца с тыла, вне поля зрения.

Кроме того, если внезапной атаке подверглась боевая машина, то при подсчёте Силы этой машины в Защите не учитывается её оружие ближнего боя (ББ).



При внезапной атаке машина не учитывает ББ в силе защиты.

Ближний бой с поддержкой

Ближний бой с поддержкой – это ситуация, когда несколько фигурок игрока атакуют одну или несколько фигурок противника. Чтобы объявить ББ с поддержкой, нападающий должен выполнить условие ББ для каждого своего воина по отношению к хотя бы одному воину противника, и чтобы все воины были объединены в одну схватку друг через друга.



Примеры общей схватки при ближнем бое с поддержкой.

Сначала игрок совершает маневр каждой из атакующих фигурок, но не объявляет ближнего боя до тех пор, пока не подведет последнюю фигурку, которая и объявляет ближний бой.

В этом случае при подсчете сил участников ближнего боя бросается кубик Д6 и к выпавшим очкам добавляется ББ (для атакующих) и Бр (для защищающихся) всех воинов, касающихся фигурок противника (т.е. воинов поддержки). Если в поддержке участвуют и боевые машины, то к силе атакующих добавляется уровень брони и ББ машин поддержки.

В рукопашном бою «распределением урона» занимается нападающий. Например РБ завершился с разницей в 5 очков в пользу атакующего, а на стороне обороняющегося были 2 бойца и 1 машина, в таком случае нападающий может выбрать 1 из 3х вариантов:

-Уничтожить обоих бойцов и нанести 3 урона машине

-Уничтожить одного воина и нанести 4 урона машине

-Не трогать воинов и нанести 5 урона машине.

Оставшиеся в живых юниты остаются на месте в состоянии рукопашной схватки.

Таран по пехоте

Боевые машины могут пытаться переехать бойцов. Как и при обычном таране, машина должна двигаться и коснуться бойца или его подставки. В этом случае игрок, контролирующий бойца, кидает кубик Д6 и смотрит результат столкновения в таблицу.

Если машина таранит сразу несколько бойцов на пути своего движения, то за каждого из них нужно пробросить Д6.

Не распространяется на своих или союзных бойцов.

Таран не тратит очки действий.

Результат броска	Урон
1-4	Боец убит
5-6	Боец отпрыгивает на 1 шаг в сторону от движения машины.

Исход тарана по пехоте: бросок Д6.

Таран по пехоте

Результат Д6	Урон
1–4	Боец убит
5–6	Боец отпрыгивает на 1 шаг в сторону от движения машины



Иллюстрация боевых машин из исходных правил.

09. Особые свойства

Захват боевых машин

Если чья-либо боевая машина осталась без пилота, то игрок, который успеет первым подвести своего пехотинца так, чтобы тот касался машины, может захватить её, т.е. сделать этого пехотинца новым пилотом боевой машины. При этом пустая машина не должна быть в контакте с пехотинцем или другой машиной противника.

Если боевая машина захвачена, то её прежний владелец должен передать техлист этой машины её новому владельцу. При этом положение маркеров на Шкалах Прочности и Боезапаса остаётся на прежнем уровне. Если захвачена лёгкая боевая машина, то игрок снимает своего воина с подставки (не обязательно) и устанавливает на площадку управления машиной. Теперь эта машина - его новый юнит, и в следующем туре он смело может отправлять её в бой. Воин при этом перестает быть частью отряда.

Если речь идёт о захвате тяжёлой боевой машины, то фигурка воина отправляется на техлист захваченной машины, а фигурка пилота помещается в кабину машины.

Захват орудия

Если ни один пехотинец не касается орудия, то это орудие можно захватить. Для этого нужно первым подвести своего пехотинца так, чтобы он касался орудия. Если орудие захвачено, то его прежний владелец должен отдать Техлист этого орудия его новому владельцу. Положение маркеров на шкалах прочности и боезапаса остаётся на прежнем уровне.

Если в текущем туре ни орудие, ни пехотинец, который его захватил, ещё не стреляли, то пехотинец может открыть огонь из орудия сразу после захвата.

Ремонт

Некоторые пехотинцы могут ремонтировать технику. Под ремонтом понимается восстановление повреждений - т.е. перемещение маркера по Шкале Прочности ремонтируемой техники на 1 клетку влево, в сторону увеличения значений, при каждом отремонтированном повреждении.



Пример свойства «Рм» в армлисте Торгового Протектората.

Торговый Протекторат · пример Рм · стоимость 70

Боец	А	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр
1	2	5	—	—	4	Рм	3
2	2	5	Д6+1	1Д6	2	Рм	3

Ремонт машины или орудия возможен, если:

- пехотинец умеет ремонтировать технику. В армлистах таких пехотинцев, в графе «Св» стоит символ «Рм» - Ремонт.
- пехотинец находится в контакте с ремонтируемой техникой, т.е. касается её;
- пехотинцы или машины противника не касаются ни занятого ремонтом пехотинца, ни ремонтируемого объекта. В противном случае ремонт невозможен.

Для ремонта необходимо время – то время, за которое пехотинец мог бы совершить свои боевые действия. Поэтому ремонт техники происходит вместо действий пехотинца: чтобы отремонтировать 1 повреждение, пехотинец должен пропустить все свои действия в текущем игровом туре, т.е. по существу пропустить свой ход. Например, пехотинец подошёл вплотную к повреждённому орудию и коснулся его. Поскольку одно из действий он уже произвёл (завершил передвижение), то ремонтировать орудие в этом туре он не сможет. Но зато в следующем туре он сможет исправить орудию 1 повреждение, если пропустит все свои действия – передвижение, стрельбу и ближний бой.

Если воин, который пилотирует боевую машину, умеет производить ремонт, то он может ремонтировать свою машину, не выходя из неё. Но обратите внимание, что при этом ремонт производится вместо действий машины – т.е. пока пилот занят ремонтом, машина (вместе с пилотом) пропускает свой ход.

Примечания:

- Если после ремонта маркер на Шкале прочности оказался на клетке с максимальным значением, то продолжать ремонт бесполезно, так как боевая машина (орудие) считается полностью восстановленной.
- Уничтоженные боевые машины и орудия удаляются с поля и ремонту не подлежат.

Ранцевые прыжковые ускорители

Ранцевый ускоритель позволяет пехотинцу перемещаться прыжком, что делает возможным преодоление высоких препятствий. О наличии ускорителя у воина говорит обозначение «Пр» («Прыжок») в графе «Св» («Свойства») армлиста воина. Цифра рядом с символом «Пр», указывает максимальную дальность прыжка (в шагах), например «Пр4». Пехотинец с ранцевым ускорителем за время игрового тура может прыгнуть только 1 раз. Прыжок выполняется вместо обычного передвижения.



Штурмовой спецназ Торгового Протектората: свойство Пр4.

Штурмовой спецназ · Торговый Протекторат · стоимость 130

Боец	А	Ск	Дальн.	Мощн.	ББ	Св	Бр
1	4	4	Д6+2	2Д6	3	Пр4	5
2	4	4	Д12	1Д12	3	Пр4	5

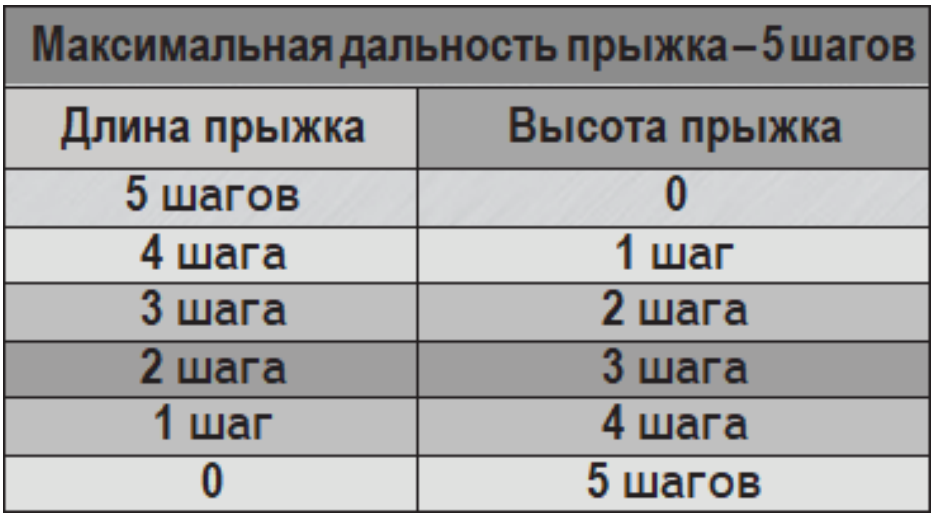
Поэтому перед движением каждого воина с ранцевым ускорителем игрок должен выбрать (о чём известить всех остальных участников), прыжком или шагами будет передвигаться его пехотинец.

Прыжок выполняется в любом направлении, независимо от того, в какую сторону пехотинец обращён лицом. Выполняется прыжок только прямо – изменять направление полёта во время прыжка пехотинец не может. Расстояние прыжка (в шагах) не должно превышать числа, указанного в армлисте рядом с символом «Пр».

Пехотинец не может приземляться на лестнице или в другом месте, где невозможно установить его фигурку. При приземлении, игрок может повернуть пехотинца «лицом» в любую сторону. С мобильным орудием пехотинец прыгать не может.

Максимальная дальность прыжка указана цифрой возле обозначения

«Пр». Максимальная дальность – это сумма высоты и длины прыжка. Например, если максимальная дальность прыжка 5 (Пр5), то пехотинец может прыгать таким образом, чтобы сумма длины и высоты прыжка не превысили 5 шагов.



Максимальная дальность прыжка – 5 шагов	
Длина прыжка	Высота прыжка
5 шагов	0
4 шага	1 шаг
3 шага	2 шага
2 шага	3 шага
1 шаг	4 шага
0	5 шагов

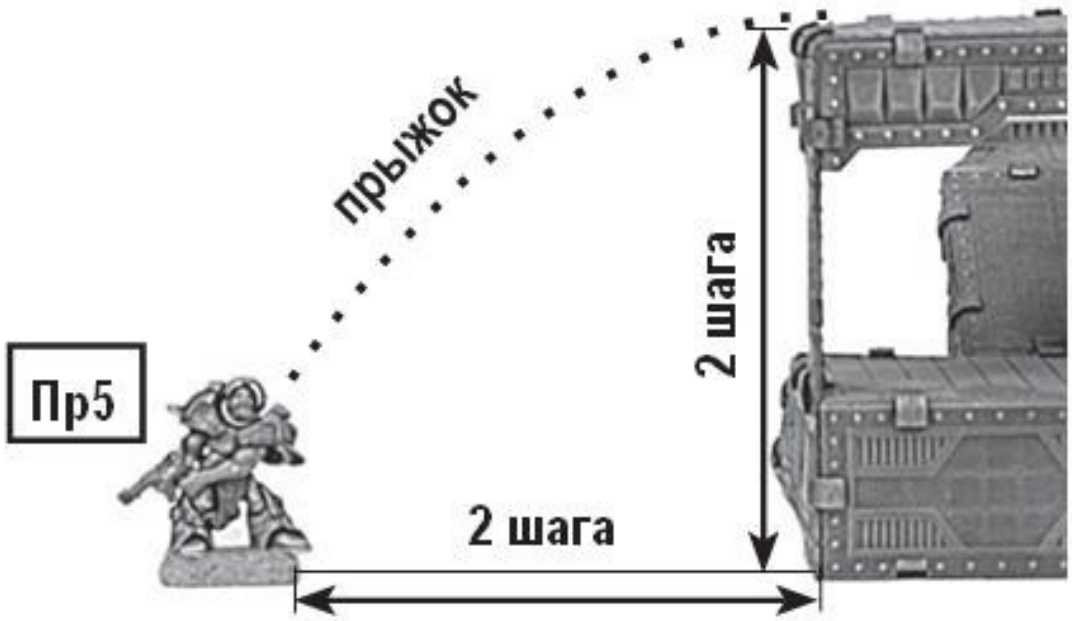
Длина и высота прыжка при максимальной дальности 5 шагов.

Максимальная дальность прыжка — 5 шагов

Длина прыжка	Высота прыжка
5 шагов	0
4 шага	1 шаг
3 шага	2 шага
2 шага	3 шага
1 шаг	4 шага
0	5 шагов

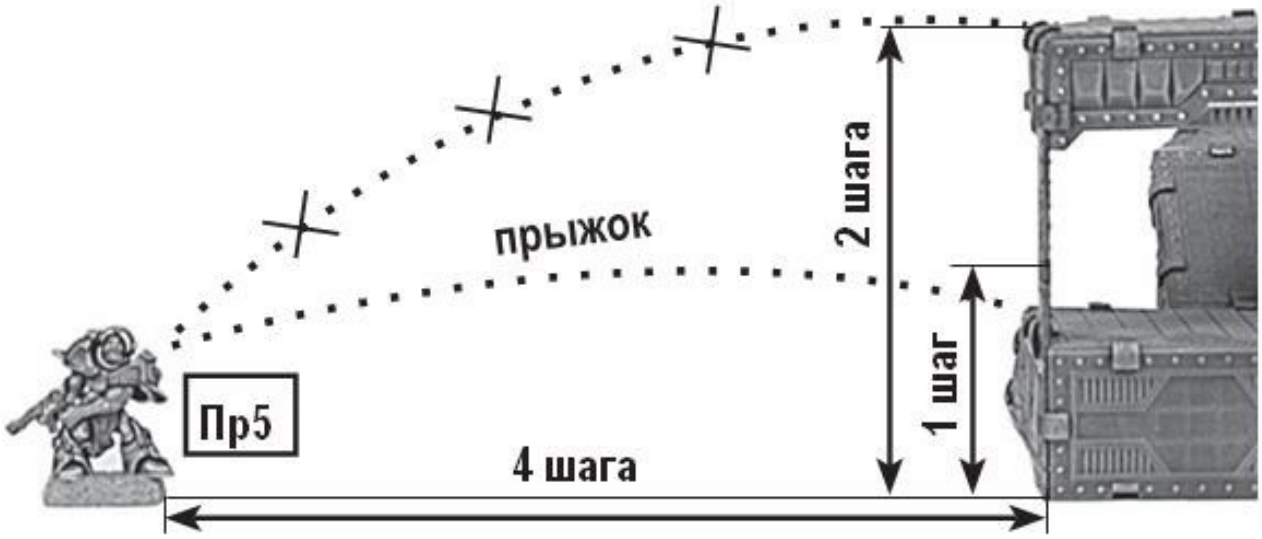
Во всех вариантах сумма длины и высоты прыжка равны 5 шагам. Таким образом, высота препятствий, через которые (или на которые) может прыгнуть пехотинец, зависит не только от мощности ускорителя, но и от расстояния до препятствия.

Чтобы прыгнуть на верхнюю площадку, необходимо преодолеть: 2 шага (длина прыжка) +2 шага (высота прыжка)=4 Максимальная дальность прыжка - 5 (Пр5) > 4. Следовательно, пехотинец успешно запрыгивает на верхнюю площадку.



Пр5: 2 шага длины + 2 шага высоты = 4, прыжок возможен.

Чтобы прыгнуть на верхнюю площадку, необходимо преодолеть: 4 шага (длина прыжка)+2 шага (высота прыжка)=6. Дальность прыжка-5 (Пр5)<6. Следовательно, пехотинец НЕ может запрыгнуть на верхнюю площадку и должен закончить прыжок либо на земле, либо на нижней площадке (4 шага+1 шаг=5).

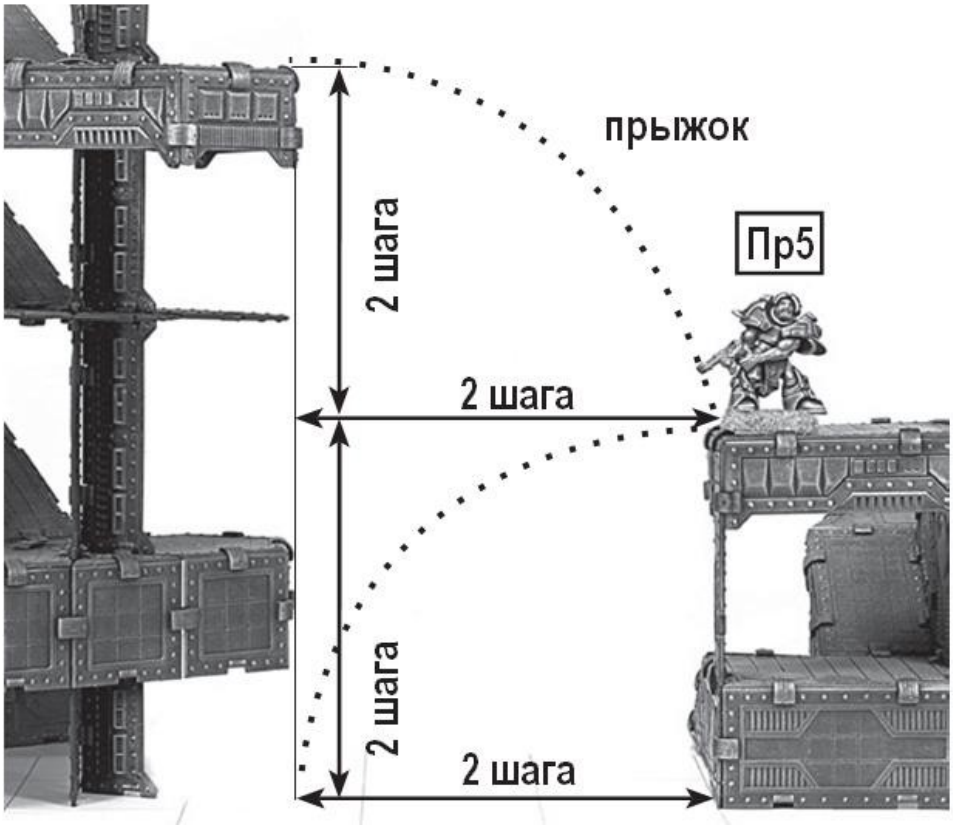


Пр5: 4 шага длины + 2 шага высоты = 6, прыжок невозможен. На нижнюю площадку: 4+1=5.

Длина и высота прыжка измеряются от той точки, с которой пехотинец начал прыжок. По желанию игрока, дальность прыжка пехотинца может быть меньше максимальной, но не больше.

Пехотинец со свойством «ПР» не может умереть при падении с высоты, но только в том случае, если он вместо маневра использует прыжок. Во всех остальных случаях используется спрыгивание по общим правилам.

При прыжке в горизонтальном направлении ,как и при обычном маневре, боец преодолевает препятствия высотой до полушага без каких-либо штрафов.



Измерение длины и высоты прыжка от исходной точки.

Свойства машин

Ремонт

Боевая машина HELIX может быть оснащена либо спаренной ракетной установкой, либо ремонтно-транспортной платформой.



Ремонтно-транспортная платформа машины HELIX.

Ремонтный HELIX не может стрелять, но может восстанавливать повреждения машин и орудий, которые не уничтожены. Уничтоженные боевые машины и орудия удаляются с поля и ремонту не подлежат. Для ремонта HELIX должен приблизиться к повреждённому объекту и коснуться его задней кромкой ремонтной платформы. Ремонт производится во время действий ремонтной машины, вместо действия «Стрельба». За время одного ремонта HELIX восстанавливает 2 повреждения. После ремонта маркер на шкале прочности в техлисте ремонтируемой машины или орудия смещается на две ячейки влево, в сторону увеличения показаний.

Ремонт невозможен, если:

- в кабине ремонтной машины нет пилота;
- ремонтной или ремонтируемой машины касается пехотинец или боевая машина противника, т.е. ремонтная или ремонтируемая машина находится в состоянии ближнего боя.

Ремонтная машина может восстанавливать повреждения других машин, независимо от того, есть в них пилот или нет.

Наряду с ремонтом других машин и орудий, ремонтная машина может восстанавливать и собственные повреждения. Однако в одном туре можно ремонтировать только один объект. Поэтому перед ремонтом, игрок-хозяин ремонтной машины должен объявить остальным игрокам, какую машину или орудие он будет ремонтировать.

Передвижение и ближний бой ремонтной машины производятся согласно выше описанным правилам.

Транспортировка

Описанная в предыдущем разделе боевая машина HELIX, оборудованная ремонтно-транспортной платформой, может буксировать другие боевые машины или мобильные орудия, которые не уничтожены. Уничтоженные боевые машины и орудия удаляются с поля, ремонту не подлежат и не могут быть объектами транспортировки. Для буксировки транспортная машина должна приблизиться к объекту транспортировки и коснуться его задней кромкой ремонтной платформы. После этого транспортируемый объект движется следом за транспортной машиной, касаясь её, и перемещаясь на то же расстояние, что и она. Скорость передвижения транспортной машины при этом не изменяется. Транспортировка может быть прекращена в любой момент по желанию игрока-хозяина транспортной машины.

10. Паника

При гибели половины отряда(округляется в большую сторону), пехотинцы должны пройти тест на ПАНИКУ, для этого бросьте кубик Д6 за каждого воина отряда, при выпадении на кубике значения большего, чем его Армейский ранг («А»), то пехотинец находится в состоянии ПАНИКИ.

Так если у бойца Армейский ранг равен 3, а на Д6 выпало значение 5, то считается уровень стресса превысил воинскую подготовку бойца и он подвергся панике. Если же на Д6 выпадет 3 и меньше, то боец успешно справился со стрессовой ситуацией и продолжает боевые действия.

Правило не распространяется на Героев, а также, на отряды к которым прикреплены Герои. Такие отряды считаются бесстрашными, до момента гибели Героя. Так же правило не распространяется на пилотов техники.

Требует уточнения
В этой редакции упомянуты Герои и их присоединение к отрядам, но отдельного определения и характеристик Героев в исходнике нет.

Если боец отряда становится пилотом техники, то он больше не считается частью данного отряда до тех пор, пока не покинет данную технику. Таким образом, если 3 бойца отряда были задействованы в качестве пилотов техники, то тест на панику для остальных 3 бойцов отряда будет проходить, если погибнет 2 из них.

Паникующий пехотинец передвигается на расстояние, равное его скорости («Ск»), в направлении ближайшей границы игрового поля кратчайшим маршрутом,т.е спрыгивая с любой высоты и обходя только непроходимые препятствия. Во время бегства воин обходит непреодолимые преграды и участки местности.

К началу следующего тура чувство самоконтроля возвращается к воину, и он снова может принимать участие в битве. Однако, если в результате бегства пехотинец оказался за границами поля, то считается дезертиром и до конца игры на поле возвращаться не может.