

# Звездный десант

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Демо-версия

Перед вами – демо-версия правил игровой системы «Звездный Десант». С ее помощью вы можете получить базовые представления об игровом процессе.

Полная версия Книги Правил собой иллюстрированную книгу, в которой вы сможете прочитать историю вселенной игры, ознакомитесь с более подробной версией основных правил, а также расширенными правилами на прыжковые и летающие подразделения, технику, специальное оружие и особые возможности бойцов. Кроме того, в ней указаны подробные правила на подготовку к игре: различные форматы игры, генератор ландшафта, описание условий планет и многое другое.

## НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ИГРЫ ПРЕДМЕТЫ

Первое, что вам понадобится, это **фигурки игровой системы «Звездный Десант»**, а также товарищ по игре, у которого тоже есть собранная армия.

**Игровой стол.** Вам понадобится любая ровная поверхность длиной от 1,2 до 2 метров и шириной от 1 метра, которая станет вашим полем боя.

**Двадцатигранные кубики.** Кубики будут бросаться во всех ситуациях, когда требуется определить результат выстрела, попадания в ближнем бою и т.п. В дальнейшем кубик будет называться «D20». Для значительного ускорения игры следует запастись 5-6 кубиками.

**Линейка.** В игре все измерения производятся в условных «шагах». Один шаг равен 25мм или примерно 1 дюйму.

**Фломастер, ручка или карандаш.** Они пригодятся, т.к. в игре часто надо делать записи и пометки.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для отображения умений, обученности и экипировки каждого бойца используются характеристики. Всего существует два вида характеристик: *характеристики фигурки* и *характеристики оружия*.

Все они указаны в «Листах Боевых Характеристик» (или ЛБХ), которые прилагаются к каждому набору фигурок игровой системы «Звездный Десант».

### Характеристики фигурки.

Они показывают личные качества бойца, а также отображают качество его брони.

Всего их шесть:

**Подвижность (ПДВ).** Показывает скорость передвижения фигурки. Т.е. то расстояние в шагах, которое она может пройти за ход.

**Стойкость (СТК).** Отображает выносливость фигурки. Числовое значение характеристики показывает, сколько ранений может выдержать фигурка, прежде чем погибнет.

**Класс Брони (КБР)** – показывает защищенность фигурки броней.

Всего существует 5 классов брони. Они обозначаются буквами:

- А – легкая броня, вроде каски и бронежилета. Либо отсутствие всякой брони, но хорошая естественная защита;

- В – Стандартная средняя броня, типа бронекостюма линейного пехотинца;
- С – Тяжелая индивидуальная броня, вроде боевых скафандров;
- D – Стандартная броня техники;
- Е – Броня тяжелой штурмовой техники.

**Боеспособность (БСП).** Показывает способность фигурки противостоять ударам в ближнем бою.

**Лидерство (ЛДР).** Психологическая стойкость фигурки, способность сохранять спокойствие и сосредоточенность в экстремальных ситуациях.

**Стоимость** – показывает, сколько игровых очков стоит одна такая фигурка при наборе в армию.

## Характеристики оружия

**Прицельная дальность (Длн).** Расстояние, на котором возможен эффективный обстрел цели. В игре «Длн» показывает, на сколько шагов может стрелять оружие.

**Скорострельность (Скр).** Отображает количество выстрелов, которое производит оружие за ход.

**Мощь (Мщ).** Показывает, насколько тяжелые ранения наносит оружие за одно попадание.

**Характеристика бронейности (Хрк).** Показывает, как хорошо оружие может пробивать разные классы брони. Записывается в виде буквы, обозначающей класс брони, и цифры, показывающей вероятность того, что броня не сможет сдержать попадание.

**Дополнительная стоимость.** Некоторое оружие может иметь собственную стоимость, которая складывается со стоимостью фигурки, которая им экипирована. Также дополнительную стоимость могут иметь некоторые улучшения для фигурок, которые подробно описаны в разделе «Специальные возможности» или в ЛБХ.

## ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

### Тесты

Тестом называется проверка, произошло ли какое-либо событие: попал ли выстрел в цель, взорвался ли подбитый танк и т.п. Для проведения тестов необходимо бросить кубик D20. От выпавшего значения зависит результат теста.

### Плюсы и минусы

«Плюсами» или «Минусами» называются любые изменения характеристик или тестов. Очевидно, что плюсы повышают зна-

чения характеристик или число, необходимое для прохождения теста, а минусы - понижают.

Фраза «тест с учетом всех плюсов и минусов» означает, что должны быть приняты во внимания все условия, влияющие на величину теста.

## Перебрасывание кубика

В некоторых случаях правила позволяют заново пройти тесты, результаты которых не устраивают игрока. Это называется «перебрасыванием» или «перебросом». Кубик бросается заново, а игрок обязан принять новое выпавшие значение, даже если оно хуже предыдущего. Ни один тест не может быть переброшен более одного раза.

## ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Во время игры под контролем игрока находится не толпа одиночных бойцов, а четко организованная армия, разделенной на небольшие части, которые называются *подразделениями*.

Все действия в игре выполняются подразделениями. Их существует два типа: *пехота* и *техника*.

В демо-версии правил рассматриваются только подразделения пехоты.

### Пехота

Пехотой является большая часть подразделений в игре.

Подразделением пехоты может являться одна фигурка или группа фигурок. Отдельный боец может действовать самостоятельно, в то время как группа гораздо эффективнее, если будет действовать скоординировано.

### Командная дистанция

Каждая фигурка подразделения пехоты должна находиться на расстоянии не более 3 шагов от ближайшей другой фигурки в подразделении. Это расстояние называется *Командной Дистанцией*.

Если фигурка стоит дальше 3 шагов от соседней (т.е. вне Командной дистанции), то она не может стрелять, пока не вернется в пределы Командной дистанции.

Возможен случай разделения подразделения на две (и даже более) части, например, в случае потерь. В этом случае считается, что вне командной дистанции находится меньшая по количеству часть подразделения.

Если части равные, то игрок сам решает, которая из частей находится вне командной дистанции. Считается, что один из бойцов взял на себя инициативу и временно принял командование.

Минимальное расстояние между фигурками не ограничено. При этом их нельзя ставить так, чтобы их подставки хотя бы частично перекрывали друг друга, хотя они могут стоять вплотную одна к другой.

## Состояние подразделения

В реальном бою на подразделение всегда влияют те условия, в которых оно оказалось. Постоянный обстрел, разрывающиеся в нескольких шагах снаряды или просто неумелые действия командования могут вынудить солдат задуматься не о выполнении поставленной задачи, а о сохранении собственной жизни.

В игре это отображается состоянием подразделения. Существует два типа состояний подразделения:

**Активное** – подразделение строго выполняет приказы. Оно действует согласно основным правилам, которые описаны ниже.

**Неактивное** – действует хуже, может вообще не подчиняться приказам.

В демо-версии правил рассматривается только активное состояние подразделения.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Весь процесс игры разделен на отдельные ходы. Ход отображает некоторый небольшой промежуток реального времени, в течение которого действуют подразделения.

Ход разделен на 4 фазы:

**1. Начало хода.** В фазу «Начало хода» производятся действия, не относящиеся непосредственно к бою.

**2. Приказы.** В эту фазу игроки отдают своим подразделениям приказы.

**3. Исполнение приказов.** В фазу «Исполнение приказов» игроки производят все основные действия игры.

**4. Ближний бой.** В эту фазу осуществляется ближний бой.

Фаза хода заканчивается, как только оба игрока завершили свои действия, возможные в эту фазу. Ход заканчивается, как только завершены действия в последнюю фазу. После этого начинается новый ход.

Фазы хода расположены в жесткой последовательности, и игрок не может менять их местами.

## **ФАЗА «НАЧАЛО ХОДА»**

Начало хода - вспомогательная фаза. В эту фазу игроки производят действия в следующем порядке:

1. Определяется «Первый игрок» на этот ход;
2. Снимаются карточки приказов, оставшиеся с прошлого хода;
3. Могут быть убраны фигурки погибших;

### **Первый игрок**

В начале каждого хода игры должен быть определен «Первый игрок» - т.е. тот игрок, который в течение хода будет совершать действия первым.

Для этого оба игрока бросают D20. Тот, кто выбросил большее значение, является Первым игроком до конца этого хода.

## **ФАЗА «ПРИКАЗЫ»**

В фазу Приказов игроки определяют, какие действия и в каком порядке будут производить их подразделения в этот ход.

Для этого они отдают всем своим подразделениям приказы и назначают им инициативу, которые записываются в карточку приказа подразделения. Специальные ламинированные карточки приказа входят в стартовый набор игровой системы «Звездный десант».

В эту фазу игроки производят действия в следующем порядке:

- Подразделению отдается приказ (записывается в карточку);
- Выбирается инициатива этого подразделения (записывается в карточку);
- Заполненная карточка приказа взакрытую кладется рядом с этим подразделением.

Эти действия повторяются со всеми подразделениями игрока.

### **Приказы**

Для того, чтобы изобразить процесс управления войсками в бою, в игре используется система приказов. Приказ определяет поведение и возможные действия подразделения на весь ход.

Игрок сам определяет приказ каждого своего подразделения, после чего записывает его в карточку приказа.

Всего в игре присутствует 3 типа приказов:

#### **«Движение»**

Подразделение, получившее приказ «Движение», может:

- Двигаться;
- Объявлять нападение на противника и вступать в ближний бой;

**«Оборона»**

Подразделение, получившее приказ «Оборона», может:

- Оставаться на месте;
- Оставаться на месте и стрелять;

**«Атака»**

Подразделение, получившее приказ «Атака», может:

- Двигаться;
- Сначала стрелять, а потом двигаться;
- Сначала двигаться, а потом стрелять;
- Объявлять нападение на противника и вступать в ближний бой;
- Стрелять, потом объявлять нападение на противника и вступать в ближний бой.

Все указанные действия подробно описаны в разделах «Исполнение приказов» и «Ближний бой».

## Инициатива и командные очки

Инициатива подразделения показывает приоритет и скорость его действий. Инициатива выражается некоторым числом. Чем это число больше, тем раньше в течение хода подразделение будет действовать.

Игрок сам определяет инициативу своих подразделений. Для этого он использует командные очки. У каждого игрока есть строго определенное количество командных очков, которое он может потратить в течение каждого его хода. Это количество зависит от общей стоимости армии (подробно описано в разделе «Подготовка к игре»), либо просто от договоренности между игроками.

Чтобы назначить подразделению инициативу, игрок должен потратить на него часть своих командных очков (это число записывается в карточку приказа).

Инициатива подразделения равна количеству потраченных командных очков.

Игрок может потратить на одно подразделение все свои командные очки. Но игрок никогда не может назначить своим подразделениям инициативу, сумма которой больше количества его командных очков. Т.е. он не может потратить 11 очков, когда у него есть только 10.

Так что если у него еще остались подразделения, а он уже потратил все свои командные очки, то вместо инициативы он записывает «0» в карточку приказа.

Игрок обязан распределить все свои командные очки. Также командные очки нельзя накапливать.

## Процедура заполнения карточки приказа

Оба игрока кладут на каждое свое подразделение по одной карточке, предварительно написав на ней приказ и инициативу.

Приказы и инициатива выбираются тайно от противника, и карточки кладутся рубашкой вверх. Всегда важно, чтобы противник до самого конца не знал, какое действие будет выполнять ваше подразделение. Оба игрока могут заполнять карточки одновременно.

Игроки обязаны отдать приказ всем своим подразделениям. Исключение составляют лишь два вида подразделений: вступившее в *ближний бой* или находящееся в *состоянии паники*. В первом случае бойцам не до приказов – они защищают свою жизнь от непосредственной угрозы. Во втором – они просто забывают о нем и пытаются спасти собственную шкуру.

До конца фазы «Приказов» игрок имеет право посмотреть в любые свои карточки приказов и внести в них изменения.

## Снятие карточек приказа

В фазу «Начало хода» снимаются все карточки приказов, положенные на подразделения в предыдущий ход, а приказы будут отданы заново. Ситуация на поле боя может меняться с огромной скоростью, поэтому требуется оперативное управление всеми войсками.

## **ФАЗА «ИСПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ»**

Фаза, в течение которой действуют подразделения.

В эту фазу игроки производят действия в следующем порядке:

- Вскрываются карточки приказов;
- Определяется последовательность исполнения приказов;
- Подразделения совершают действия, допустимые их приказами.

## Вскрытие карточек приказа

В начале фазы «Исполнение приказов», игроки переворачивают все карточки приказов рубашкой вниз.

Если после этого выяснилось, что игрок назначил инициативу, по сумме превышающую количество его командных очков, то его противник имеет право уменьшить инициативу одного или нескольких подразделений по его выбору так, чтобы уравнивать сумму инициативы и количества командных очков.



## Очередность исполнения приказов

Подразделения будут действовать в порядке, определенном во время фазы «Приказов».

Первым действует подразделение с самым большим значением инициативы среди всех подразделений обоих игроков. Потом следующее в порядке убывания инициативы. И так далее до тех пор, пока не совершат действия все подразделения обоих игроков.

*Например:*

*У Игрока А есть три подразделения с инициативой «5», «3» и «2». У Игрока Б есть два подразделения с инициативой «6» и «4». Первым будет действовать подразделение Игрока Б с инициативой «6», после него – Игрока А с инициативой «5», затем – Игрока Б с инициативой «4», а после них – Игрока А с инициативой «3» и «2».*

Если у одного игрока есть несколько подразделений с равной инициативой, то он сам решает, в каком порядке они будут действовать.

Если у обоих игроков есть подразделения с равной инициативой, то сначала действует одно из этих подразделение Первого игрока (любое по его выбору), потом одно подразделение другого игрока с этой инициативой, потом еще одно подразделение Первого игрока и т.д.

*Например:*

*В игре принимают участие семь подразделений. У Первого Игрока есть четыре подразделения с инициативой «5», «4», «4» и «2». У Игрока Б есть три подразделения с инициативой «7», «4» и «4». Первым будет совершать действия подразделение Игрока Б с инициативой «7». После него – подразделение Первого Игрока с инициативой «5». Потом – опять подразделение Первого игрока с инициативой «4» (одно из них по его выбору). Потом – подразделение игрока «Б» с инициативой «4» (также одно из них по выбору). Затем – оставшееся подразделение Первого Игрока с инициативой «4». После него – второе подразделение Игрока Б с инициативой «4». Последним действует подразделение с инициативой «2».*

Но если очередь действовать дошла до подразделения, которое по каким-либо причинам не может выполнить приказ (например, перешло в состояние паники), то должно действовать другое подразделение, следующее в порядке убывания инициативы.

## Подразделения с нулевой инициативой

Подразделения, инициатива которых равна нулю, не действуют в течение хода. Считается, что промежуток времени, заключенный в ход, очень короткий, и они не успевают выполнить приказ.

Они не двигаются и не стреляют. Но если на них напали и вынудили вступить в ближний бой, они все равно могут сражаться и отвечать ударом на удар (подробно об этом написано в разделе «Ближний бой»).

## Невозможность выполнения приказа

Могут возникнуть ситуации, когда подразделение не может в точности выполнить приказ.

Если невозможно выполнить часть действий приказа, то подразделение может выполнять другие действия, допустимые приказом.

Если подразделение не может выполнить приказ вообще (т.е. не может совершить ни одно действие, описанное в приказе), то оно остается на месте, не может двигаться и стрелять, а также не может использовать специальные возможности.

*Например:*

*Подразделение получило приказ «Атака», но перешло в состояние огневого подавления. Оно не может ни стрелять, ни двигаться, но при этом оно подчиняется всем условиям приказа (получает «-3» к ПДВ, «+2» к тесту на попадание по нему и т.п.), но не может выполнить его и стоит на месте.*

## ДЕЙСТВИЯ В ТЕЧЕНИЕ ХОДА

В течение хода игроки выполняют действия, допустимые приказами.

## ДВИЖЕНИЕ

В игре предусмотрено три типа передвижения: по земле, прыжки (например, с помощью прыжковых двигателей) и полет. В демо-версии рассматриваются только наземные подразделения.

За один ход подразделение может пройти строго определенное расстояние. Каждая фигурка может пройти за ход количество шагов, равное или меньшее величины ее характеристики «Подвижность». Повороты на месте при этом не учитываются.

Если двигалась хотя бы одна фигурка, то все подразделение считается двигавшимся.

Если подразделение получило приказ «Атака» (т.е. будет стрелять во время движения), то оно двигается медленнее (подразделение получает «-3» к «ПДВ»).

Под воздействием некоторых обстоятельств параметр «Подвижность» может изменяться (повышаться или понижаться). Но при этом «ПДВ» фигурки никогда не может быть меньше «1», т.е. при любых обстоятельствах фигурка может пройти хотя бы 1 шаг.

## Ландшафт

В условиях Межзвездной Сети боевые действия ведутся на самых разных планетах с совершенно различными ландшафтом и климатом.

В настольном бою ландшафт напрямую влияет на скорость движения подразделений.

Всего есть три типа ландшафта:

**1. Открытый ландшафт.** Этот тип ландшафта не представляет никакой сложности. Фигурки двигаются по нему на полную величину своей характеристики «Подвижность».

**2. Труднопроходимый ландшафт.** Передвижение по такому ландшафту затруднено. При движении по этому типу ландшафта величина характеристики «ПДВ» фигурки уменьшается (т.е. максимальное расстояние, которое она может пройти за ход уменьшается). На сколько уменьшается «ПДВ», фигурки зависит от сложности труднопроходимого ландшафта.

Всего существует три вида труднопроходимого ландшафта:

- *Легкий* (дает «-2» к «ПДВ»). К нему относятся пологие склоны, перепаханные поля, заросли кустарника;
- *Средний* (дает «-4» к «ПДВ»). Завалы, крутые склоны, глубокий снег, руины зданий;
- *Сложный* (дает «-6» к «ПДВ»). Болота, высокие осыпающиеся склоны, колючая проволока, кипящая грязь.

Действие труднопроходимого ландшафта распространяется только на те фигурки подразделения, которые двигаются непосредственно по нему. Те фигурки, которые двигаются вне такого ландшафта, могут двигаться на полную дистанцию. Но при этом следует помнить о том, что они должны оставаться в пределах Командной Дистанции подразделения.

Действие минусов к «Подвижности» распространяется только на тот ход, в течение которого фигурка двигается по труднопроходимому ландшафту.

Если при вхождении в труднопроходимый ландшафт фигуркам не хватает «Подвижности», чтобы продолжить движение, то они встают по его внутреннему краю.

Если в течение одного хода подразделение двигается сразу через несколько элементов труднопроходимого ландшафта, то минусы к «Подвижности» от них складываются.

*Например:*

*Фигурка с «ПДВ» равной «12» двигается через труднопроходимый ландшафт: последовательно через легкий («-2» «ПДВ») и средний («-4» «ПДВ»). Это значит, что в сумме ее подвижность снижается на «-6».*

Если фигурка начинает движение в труднопроходимом ландшафте, то она также получает минусы к «ПДВ».

**3. Непроходимый ландшафт.** Тип местности, движение через который невозможно. Например: глубокие водоемы, топи, огромные строения и скалы, т.е. те элементы местности, которые правильнее обойти, чем лезть через них.

Тип ландшафта указан в его описании, либо определяется по договоренности.

## Склоны

Склоны холмов, оврагов, ям, воронок и т.п. – это элементы ландшафта, которые представляют сложность для преодоления только при подъеме. Труднопроходимым является только тот склон, по которому фигурка поднимается. При спуске, она не получает минусов к «ПДВ».

Если же склон слишком крутой, чтобы по нему можно было безопасно спуститься, то такой ландшафт считается непроходимым (это указано в описании ландшафта).

## СТРЕЛЬБА

### Линия обзора

Подразделения, получившие приказ «Оборона» или «Атака», имеют возможность стрелять по противнику. Фигурка может поразить противника, только если он находится на линии ее прямой видимости (т.е. между ними нет никаких преград).

### Преграды на линии обзора

Преградой на линии обзора являются большие объекты, которые могут закрыть собой фигурку. Ими, например, являются крупные элементы ландшафта, такие как холм или здание, а также вся техника (в том числе подбитая).

Фигурки в подразделении не являются преградой на линии обзора для других фигурок в этом же подразделении. Считается, что стрельба ведется в подходящий момент, когда товарищи отходят с линии обстрела.

По той же причине, подразделения пехоты также не являются преградой на линии обзора для других подразделений этого игрока.

Фигурки пехоты противника являются преградами для других фигурок, размером не более чем вдвое выше них.

## Влияние размеров элемента ландшафта

Преграды на линии обзора могут быть различного размера. Очевидно, что небольшие препятствия не могут закрыть большие цели. Так, например, куст, за которым может спрятаться человек, никогда не сможет скрыть танк.

Элементы ландшафта бывают трех типов:

- *Малый*. Например: высокая трава, кустарник или небольшие ограды. Такой элемент ландшафта не может полностью скрыть даже пехоту, не говоря уже об огромных боевых машинах. Он не является преградой на линии обзора пехоты, но дает ей некоторую защиту от стрельбы противника (см. раздел «Укрытия») и никак не влияет на технику;

- *Средний* (стены, валуны, деревья и т.п.). Это более крупный элемент ландшафта. Он является преградой на линии обзора пехоты, а технике дает дополнительную защиту;

- *Большой* (здания, холмы, лес и пр.). Закрывает как пехоту, так и технику.

## «Серая зона»

Некоторые виды ландшафта лишь затрудняют эффективный обстрел цели, но не блокируют обзор полностью. К ним, в первую очередь, относятся лесопосадки и разрушенные здания.

Фигурка пехоты, углубившаяся в такой ландшафт на 3 шага и менее, находится в «серой зоне» и не считается находящейся за преградой на линии обзора (вне зависимости от размера элемента ландшафта), хотя получает дополнительную защиту от стрельбы.

Если фигурка пехоты углубилась дальше чем на 3 шага, то она уже считается находящейся за преградой.

Фигурки пехоты, находящиеся с разных сторон такого ландшафта, считаются друг для друга находящимися за преградой на линии обзора.

Фигурки, находящиеся внутри одного элемента ландшафта, дающего «серую зону», также являются друг для друга находящимися вне линии обзора, если между ними более трех шагов.

В противном случае они друг друга видят (хотя тоже получают дополнительную защиту от стрельбы).

Следует обратить внимание, что «серая зона» образованная элементом ландшафта малого размера всегда дает только укрытие, на сколько бы шагов в нее не углубились фигурки (или даже если они находятся с разных сторон такого ландшафта).

### Частичный обзор

Если некоторые фигурки в подразделении не видят противника, то они не могут его поразить.

Если часть фигурок в подразделении противника не видно, то они также не могут быть убиты. Подразделение считается полностью невидимым, если ВСЕ его фигурки находятся вне линии обзора стреляющего.

## Цель стрельбы

### Выбор цели

Подразделение может стрелять только в одно подразделение противника. При этом все фигурки подразделения считаются стрелявшими (даже если они по каким-либо причинам не могли этого сделать).

Цель стрельбы выбирается непосредственно перед тем, как подразделение игрока начинает стрельбу.

Если хотя бы одна фигурка в подразделении противника видна, то в нее можно стрелять.

Но при этом нельзя выбрать в качестве цели подразделение, вступившее в ближний бой. В неразберихе ближнего боя очень тяжело прицелится точно в противника. И случаи, когда солдаты хладнокровно открывают огонь, не считаясь с тем, что от их стрельбы гибнут их же товарищи, очень редки, поэтому в правилах мы их сознательно не рассматриваем.

Игрок не может по своему желанию изменить цель стрельбы подразделения после того, как она уже выбрана. Подразделению отдан приказ, оно должно дисциплинированно его выполнить.

### Фигурки вне командной дистанции

Если фигурка оказалась вне командной дистанции своего подразделения, то она не может стрелять до тех пор, пока не вернется в нее. Вернуться она может только во время движения (т.е. если подразделение получит приказ «Движение» или «Атака»).

## Расстояние до цели

После выбора цели игрок измеряет дистанцию до противника. Максимальное расстояние, на которое может стрелять фигурка, равно параметру «Длн» ее оружия.

*Например:*

*Автомат имеет параметр «Длн» равный «30». Это значит, что фигурка, вооруженная автоматом, может стрелять на 30 или менее шагов.*

При стрельбе измеряется расстояние от каждой стреляющей фигурки. Если подразделение противника целиком находится вне максимальной дистанции стрельбы, то стреляющая фигурка не может его поразить. Но при этом она все равно считается стрелявшей.

## Тест на попадание

За каждую стреляющую фигурку в подразделении бросается один или более кубиков D20. Этот бросок называется *Тестом на Попадание*.

Количество бросаемых кубиков равно параметру «Скр» оружия этой фигурки.

Если на D20 выпало «8+», то выстрел попал в цель.

Базовое значение теста одинаковое для всех фигурок всех подразделений. Ясно, что меткость разнится от бойца к бойцу. Но мы предположили, что эта разница компенсируется хорошей выучкой, высоким качеством прицельной автоматике, а так же генетическими или электронными усилениями органов чувств солдата.

Поэтому и форсер, у которого вживлен комплекс мышечной синхронизации с оружием, и пехотинец человеческих вооруженных сил, в шлем которого встроена система наведения и целеуказания, да и любой другой боец в равных условиях имеют примерно равные шансы поразить цель.

Тем не менее, значение Теста на Попадание может изменяться (увеличиваться или уменьшаться) в зависимости от условий:

На тест на попадание влияет *положение стреляющей фигурки*:

- Если подразделение получило приказ **«Атака»**, то оно получает **«+2» к Тесту на попадание**. Стрелять в движении гораздо сложнее, чем с подготовленных позиций.

На тест на попадание влияет *положение цели*:

- Если подразделение получило приказ **«Движение»**, то стрельба по нему ведется без плюсов или минусов к тесту на Попадание. **«+0» к Тесту на попадание** стреляющего подразделения;

- Если подразделение получило приказ **«Оборона»** (т.е. не двигается), то считается, что оно залегает, и попасть по нему сложнее. Стреляющее подразделение получает **«+2» к тесту на попадание;**

- Если подразделение получило приказ **«Атака»** (т.е. стреляет во время движения), то оно обнаруживает себя, и попасть по нему легче. **«-2» к Тесту на попадание** стреляющего подразделения.

На тест на попадание влияют *тип цели:*

- **«+0» к тесту на попадание** по пехоте;
- **«-4» к тесту на попадание** по технике.

Очевидно, что в танк попасть намного легче, чем по миниатюрному разведывательному модулю.

## Стрельба в движении

Подразделение, получившее приказ **«Атака»**, может стрелять либо **до движения**, либо **после движения**.

## Укрытия

На тест на попадание влияет **укрытие цели**.

Укрытием считаются элементы местности, которые можно использовать, чтобы защититься от стрельбы противника (деревья, стены, кратеры и воронки и т.п.). Они не перекрывают линии обзора, но сильно снижают шанс поразить укрывшуюся фигурку.

## Кто считается находящимся в укрытии

Если строго БОЛЕЕ  $\frac{1}{2}$  подразделения находится в укрытии, то все подразделение считается находящимся в укрытии.

Если  $\frac{1}{2}$  и менее, то подразделение считается находящимся на открытой местности. В этом случае считается, что оно было обстреляно до того, как оно достигло укрытия.

Находящимися в укрытии считаются фигурки:

- стоящие непосредственно за препятствиями «малого» размера. Такие фигурки считаются защищенными от противника с другой стороны преграды;
- находящиеся в окопах, воронках, ямах;
- находящиеся в «серой зоне».
- стоящие непосредственно у дверных и оконных проемов (считается, что они могут скрыться в нужный момент).

**Типы укрытий:**

- *Легкое.* К такому типу укрытий относится большая часть элементов ландшафта, типа кустарника, воронок от взрывов и т.п.



Он дает подразделению некоторую защиту от вражеской стрельбы. **«+2» к тесту на попадание;**

- *Среднее.* Такое укрытие сильно затрудняет обстрел цели. К ним, например, относятся окопы и здания. **«+4» к тесту на попадание;**

- *Тяжелое.* Укрытия, которые до минимума сокращают зону обстрела по цели. В первую очередь к ним относятся укрепления, типа бункеров и огневых точек. **«+6» к тесту на попадание.**

Может возникнуть случай, когда часть подразделения находится на открытой местности, другая часть – в укрытии одного типа, а третья часть – в укрытии другого типа. И при этом ни одна из частей подразделения не составляет более половины подразделения.

В таких случаях, если в сумме более  $\frac{1}{2}$  подразделения находится на территории укрытий, то все подразделение считается находящимся в том укрытии, которое дает самые маленькие плюсы к тесту на попадание. Это отображает защищенность подразделения в целом.

*Например:*

*Первый случай.* Подразделение состоит из 10 фигурок. 5 фигурок находятся в среднем укрытии, 4 на открытой местности и еще 1 в легком укрытии. Все подразделение считается находящимся в легком укрытии, т.к. 4 фигурки на открытом ландшафте сильно облегчают обстрел подразделения.

*Второй случай.* То же самое подразделение. 6 фигурок – в тяжелом укрытии, 3 на открытом ландшафте и 1 в легком укрытии. Все подразделение считается находящимся в тяжелом укрытии, т.к. более  $\frac{1}{2}$  подразделения находится в тяжелом укрытии.

## Влияние размеров укрытия

Укрытия могут быть разного размера.

- *Малое* - дает укрытие только для пехоты;
- *Среднее* – дает укрытие и пехоте, и технике;
- *Большое* – дает укрытие и пехоте, и технике.

## Сумма плюсов и минусов к тесту на попадание

Все плюсы и минусы к тесту на попадание складываются.

*Например:*

8 (базовый тест) +2 (за стрельбу в движении) +2(за стрельбу по подразделению в «Обороне») +4 (за среднее укрытие цели) = 16+

Тест на попадание НИКОГДА не может стать меньше чем «4+» (т.е. «3+», «2+» и «1+» невозможны). Это объясняется тем, что на каждый выстрел действуют десятки случайных факторов, абсолютно не зависящих ни от стреляющего, ни от цели, начиная от неожиданных порывов ветра и заканчивая гравитационными аномалиями. Поэтому вне зависимости от качества вооружения и прицельных приспособлений, вне зависимости от выучки и боевых инстинктов бойца, шанс промаха по цели сохраняется всегда. Тест на попадание проводится даже при стрельбе на очень малых дистанциях, когда промахнуться вроде бы невозможно. Важно помнить, что тест на попадание, это не просто проверка, попала ли пуля в цель. Он также показывает, имеет ли шансы эта пуля нанести противнику серьезное ранение, или просто чиркнет по броне наплечника.

Также тест на попадание НИКОГДА не может стать больше чем «20+». Если уж цель обнаружена, то шанс поразить ее, каким бы минимальным он не оставался, все же сохраняется.

## Тест на ранение

За каждый попавший в цель выстрел бросается D20. Этот бросок называется Тестом на Ранение.

Если значение на кубике равно и больше, чем цифра, указанная в «Хрк» оружия напротив класса брони цели, то защита цели пробита, и та получает ранения.

*Например:*

*По цели с В-броней произведено 3 выстрела с «ХРК: В12». При броске теста на ранение выпало «13», «17» и «9». Первый и второй выстрел нанесли ранения цели. Третий – нет.*

## Нанесение ранений

За каждый пройденный Тест на Ранение подразделение получает определенное количество ранений. Количество ранений равно параметру «Мщ» оружия.

Ранения отображаются маркерами. За каждое ранение на подразделение кладется 1 маркер.

## Удаление погибших

Если подразделению были нанесены ранения, то оно может понести потери. Из подразделения убирается одна фигурка за каждое количество ранений, равное параметру «СТК» фигурок подразделения. Оставшиеся маркеры остаются лежать на подразделении.

*Например:*

*«СТК» равно 3. Удачные выстрелы нанесли 8 ранений. 2 фигурки считаются убитыми и убираются из игры, а на подразделении остается 2 маркера.*

Если в дальнейшем подразделение получает новые ранения, то они складываются с оставшимися.

*Например:*

*Рассмотрим прошлый случай. Подразделение получает еще 2 ранения. В сумме с оставшимися после прошлого обстрела двумя маркерами, подразделение получило 4 ранения. 1 фигурка погибает, а на подразделении остается 1 маркер.*

В некоторых случаях фигурки не могут быть уничтожены, даже если нанесено достаточно ранений.

Не могут быть убиты фигурки:

- находящиеся вне радиуса действия оружия;
- находящиеся вне линии обзора стреляющего подразделения.

В этом случае игрок обязан убрать в качестве погибших любые другие фигурки этого подразделения, не подходящие под эти условия.

Если таких фигурок нет, или они все уже погибли, то оставшиеся маркеры ранений также убираются (считается, что погибшие фигурки получили сразу несколько смертельных ранений).

*Например:*

*Фигурки подразделения имеют «СТК: 2», и на подразделении уже лежит один маркер. При обстреле ему нанесено еще 7 ранений. Т.е. четыре фигурки должны погибнуть. Но на линии обзора противника находятся только две фигурки. Это означает, что в погибли только две эти фигурки, а 4 маркера убираются из игры (Погибшие бойцы были буквально изрешечены!).*

Удаление погибших производится только после того, как стрельбу закончит последняя фигурка в стреляющем подразделении, но до того, как начнет действовать любое другое подразделение.

Погибшие фигурки выбирает хозяин обстрелянного подразделения, но при этом сначала всегда должны быть выбраны фигурки, находящиеся вне укрытия (даже если они считаются достигшими укрытия в случае, когда более 1/2 подразделения достигли укрытия).

## Психологическое воздействие стрельбы

Боевой дух подразделения, которое понесло потери от стрельбы, может быть подорван, или оно вообще может побежать с поля боя. Как это происходит, описано в Книге Правил игровой системы «Звездный десант».

## БЛИЖНИЙ БОЙ

Ближний бой – это далеко не всегда рукопашная схватка. Это может быть короткая яростная перестрелка с минимальной дистанции. В таких случаях броня становится второстепенным фактором: она продолжает защищать от ударов и выстрелов, но на малом расстоянии все уязвимые места в броне становятся гораздо более доступными вражеским ударам и стрельбе.

Поэтому способность противостоять противнику в ближнем бою сведена в одну характеристику, которая называется «Боеспособность». Она одновременно отражает и персональный навык сражаться в ближнем бою, и умение увернуться от удара, и защищенность броней.

Например, высокая «Боеспособность» тяжелого боевого скафандра обусловлена его мощной броней, а у разведчика-диверсанта – его невероятной ловкостью.

### Базовый контакт

Ситуация, когда подставки двух фигурок соприкасаются, называется «базовым контактом».

### Условия вступления в ближний бой

Чтобы подразделение игрока вступило в ближний бой, он должен об этом объявить.

Для этого в фазу Исполнения приказов, как только до подразделения дошла очередь действовать, игрок выбирает для него цель и объявляет на нее нападение.

Объявлять нападение можно, только если приказ подразделения подразумевает движение (т.е. «Атака» или «Движение»).

Игрок обязан передвинуть каждую фигурку нападающего подразделения так, чтобы ввести ее в базовый контакт с фигурками подразделения-цели. Если это невозможно, то он должен подвести ее как можно ближе к ним (на максимальное расстояние, не превышающие их «ПДВ» с учетом плюсов и минусов).

Ближний бой начинается, если фигурка приблизилась к фигурке противника на 3 и менее шагов. Если в ближний бой вступи-

ла одна фигурка подразделения, то все подразделение считается вступившим в ближний бой.

Если после объявления нападения, на пути подразделения оказались фигурки другого подразделения противника, то нападающее подразделение должно вступить в ближний бой с ними.

Вступить в ближний бой иначе, чем после объявления нападения, нельзя. В противном случае, фигурки обязаны остановиться на расстоянии строго более 3 шагов от противника.

Если игрок неправильно рассчитал расстояние до цели, и после объявления нападения ни одна его фигурка не подошла к противнику достаточно близко, то считается, что бойцы просто двигались в сторону противника.

## Стрельба и ближний бой

Если подразделение получило приказ «Атака», то до сближения с целью нападения оно может в нее стрелять.

После вступления в рукопашный бой все подразделение не может стрелять. Бойцы слишком заняты схваткой с противником, чтобы заниматься прицеливанием по более дальним целям.

Это относится даже к тем фигуркам, которые не подошли к противнику на достаточное расстояние. Отвлекаясь всего на секунду, они имеют шансы быть расстрелянными в упор.

## Приказы в ближнем бою

Подразделения, вступившие в ближний бой, не могут получать и исполнять приказы до тех пор, пока ближний бой не закончится. Снимите с них карточки приказов.

## ФАЗА «БЛИЖНИЙ БОЙ»

Фаза, в течение которой осуществляется ближний бой. Действия производятся в следующем порядке:

- Нанесение ударов
- Удаление погибших
- Определение результатов боя
- Тесты на панику проигравших
- Сближение

## Нанесение ударов

Не все фигурки вступившего в ближний бой подразделения могут наносить удары. Они все еще могут находиться на недостаточном расстоянии, либо им могут мешать какие-либо препятствия.

Кто может наносить удары:

- Все фигурки, вошедшие в базовый контакт с противником.
- Все фигурки, находящиеся на расстоянии не более 3 шагов от фигурок противника.

Но при этом фигурки не могут наносить удары, если они отделены от противника преградой на линии обзора.

За каждую фигурку, у которой есть возможность наносить удары, бросается D20. Если на кубике выпало значение, равное или превышающее значение «БСП» противника, то удар попал в цель и нанес одно ранение (на подразделение кладется 1 маркер).

*Например:*

*По подразделению с «БСП:7» нанесено 5 ударов. На кубиках выпало «3», «7», «12», «15» и «5». Первый и последний удар не достигли цели. Второй, третий и четвертый в сумме нанесли противнику 3 ранения.*

Удары могут наносить даже фигурки, которые по каким-либо причинам покинули командную дистанцию своего подразделения. Для того чтобы защищать свою жизнь приказов не требуется. Но после завершения ближнего боя, такие фигурки должны вернуться в пределы командной дистанции, иначе они не могут стрелять.

«БСП» фигурки может изменяться. Плюсы к «БСП» подсчитываются перед нанесением ударов. Подразделение получает:

- «+1» к «БСП» если в подразделении больше фигурок, чем в подразделении противника;
- «+2» к «БСП» если у игрока в базовом контакте с противником находится больше фигурок, чем у противника.

Все плюсы к «БСП» складываются. Но при этом «БСП» никогда не может стать больше «20». Всегда есть шанс, что даже самый защищенный и подготовленный боец получит шальную пулю в уязвимое место брони.

Вступившие в ближний бой подразделения наносят удары одновременно. Погибшие убираются также одновременно.

Количество ударов в ближнем бою и количество наносимых ранений могут изменяться. Все изменения указаны в описании подразделения.

*Например:*

*Бойцы штурмового звена форсеров специально подготовлены для ведения боя в условиях ограниченного пространства. Их оружие предназначено для стрельбы на короткие дистанции и дополнительно оснащено штурмовыми лезвиями. Поэтому в ближнем бою они наносят не «1» удар, а «2».*

## Ближний бой и нулевая инициатива

Подразделение с нулевой инициативой, вступившее в ближний бой, сражается согласно основным правилам.

Считается, что бойцы не успели выполнить приказ из-за того, что на них было совершено нападение. Но это не мешает им защищать свою жизнь.

## Удаление погибших

Из подразделения убирается одна фигурка за каждое количество маркеров, равное параметру «СТК» подразделения. При этом все полученные в ближнем бою ранения складываются с ранениями, ранее полученными от стрельбы. Оставшиеся после удаления погибших маркеры остаются лежать на подразделении.

Погибшие фигурки выбирает хозяин подразделения, но при этом они должны убираться в определенном порядке:

1. Сначала должны убираться фигурки, находящиеся в базовом контакте.

2. После этого убираются фигурки, находящиеся на расстоянии не более 3 шагов от ближайшей фигурки противника.

3. Все остальные фигурки подразделения. Несмотря на то, что они не наносили удары, они все равно могут быть убиты. Например, пулей, выпущенной в запале ближнего боя.

Но при этом не могут быть убиты фигурки, находящиеся за преградой на линии обзора, даже если на это хватает ранений. Если кроме таких фигурок уже никого нет, то оставшиеся маркеры ранений убираются из игры. Считается, что погибшие получили несколько смертельных ранений.

## Результат боя и выявление проигравших

Подразделение, понесшее потери в ближнем бою, может быть обращено в панику. Как это происходит, описано в Книге Правил игровой системы «Звездный десант».

## Многосторонний ближний бой

Если в ближнем бою участвует более двух подразделений, то такой бой считается многосторонним.

Удары в таком бою могут наноситься по-особому. Если у фигурки есть возможность нанести удар по фигуркам разных подразделений, то игрок, наносящий удар, сам выбирает, по какому подразделению она нанесет удар.

Удаление погибших из каждого подразделения осуществляется согласно основным правилам.

«БСП» подразделений, вступивших в многосторонний ближний бой, может изменяться. Плюсы к «БСП» подсчитываются по несколько отличным от основных правилам. Все подразделения игрока, участвующие в ближнем бою, получают:

- «+1» к «БСП» если в подразделениях игрока в сумме больше фигурок, чем в подразделениях противника;
- «+2» к «БСП» если у игрока в базовом контакте с противником в сумме находится больше фигурок, чем у противника.

Все плюсы к «БСП» складываются, но при этом «БСП» никогда не может стать больше «20».

## Результат многостороннего ближнего боя

Проигравшая в многостороннем ближнем бою сторона может быть обращена в панику. Как это происходит, описано в Книге Правил игровой системы «Звездный десант».

## Сближение

В конце фазы «Ближнего боя» все находящиеся в ближнем бою подразделения должны продолжить сближение.

Фигурки, находящиеся в базовом контакте с противником, не двигаются. Остальные фигурки обязаны двигаться, чтобы вступить в базовый контакт с противником или передвинуться как можно ближе к нему. При этом они должны пройти расстояние, не превышающее их «ПДВ» (с учетом плюсов и минусов). Это не считается движением.

Первыми совершают сближение фигурки Первого игрока.

## Длительный ближний бой

Подразделения, которые не смогли победить противника на прошлый ход, продолжают сражаться на следующий ход в фазу Ближнего боя.

До нанесения ударов заново подсчитываются плюсы к «БСП» (так как из-за потерь или после сближения соотношение численности в подразделениях могло измениться). После этого подразделения наносят удары согласно основным правилам. Проигравшие в ближнем бою подразделения должны пройти тест на панику.

## Полное уничтожение

Если подразделение полностью уничтожило противника, то оно в любом случае считается победившим в ближнем бою.



## Стрельба в ближнем бою

Подразделение, вступившее в ближний бой, нельзя выбирать в качестве цели стрельбы.

Подразделение, вступившее в ближний бой, также не может стрелять.

## Прекращение ближнего боя

Из ближнего боя нельзя выйти простым движением. Единственный способ прекратить ближний бой – уничтожить противника или обратить его в бегство.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первое, что вам надо будет сделать – это укомплектовать свою собственную армию.

Основной критерий здесь – ее максимальная общая стоимость, которая определяется форматом игры. В демо-версии рассматривается только один формат игры:

- «Стычка»

Максимальная стоимость армии – 500 очков. На ход полагается 10 командных очков.

Набор армии – это фактически «покупка» подразделений, которые игрок хочет видеть в своей армии, на доступные ему игровые очки.

Стоимость армии складывается из суммарной стоимости всех подразделений в ее составе. Стоимость подразделения складывается из суммарной стоимости всех фигурок, стоимости их вооружения и расширений.

Стоимость фигурок, оружия и расширений подразделения указана в его ЛБХ.

Общая стоимость армии не может превышать размеров, установленных форматом. Так, например, при «Стычке» армия не должна стоить 501 очко или больше, но может стоить 500 очков, 499 очков и меньше.

Мы не рекомендуем использовать в одной армии подразделения враждующих игровых сторон, так как это противоречит антуражу игровой системы «Звездный десант».

Конечно, если игроки хотят, то по договоренности они могут использовать подразделения форсеров в армии людей и т.п., но на турнирах такое не допускается.

## **Расстановка подразделений**

### **Зона расстановки**

Теперь следует определиться с зоной расстановки подразделений. Для этого поделите стол на три части. Одна из них – зона расстановки игрока 1, другая – игрока два. Между ними – нейтральная территория.

Игроки могут выставлять подразделения на поле боя только в своей зоне расстановки.

Между зонами расстановки игроков должно быть не менее 20 шагов.

### **Очередность расстановки**

Для того чтобы решить, кто будет выставляться с какой стороны игрового поля, каждый игрок бросает D20. Тот, у кого выпало больше, может выбрать зону расстановки. Другой игрок расставляется в противоположной зоне.

После этого игрок, выбросивший больше, выставляет в свое зоне расстановки одно любое свое подразделение. Потом то же самое делает его противник.

Таким образом оба игрока по очереди выставляют свои армии.

Если один игрок уже выставил все свои подразделения, а у другого игрока еще осталось два и более подразделений, то он выставляет их в любой последовательности без соблюдения порядка очереди.

### **Длительность игры**

Перед началом игры следует решить, сколько ходов она будет длиться.

Стандартная длительность игры равна 5 ходам. Но по договоренности игроки могут изменять ее.

### **Цели игры**

Победившим в игре считается тот игрок, который набрал больше победных очков.

Победные очки подсчитываются в конце игры.

За каждое полностью уничтоженное подразделение игрок получает количество победных очков, равное полной стоимости уничтоженного подразделения.

За подразделение противника, в котором погибло более  $\frac{1}{2}$  от его начальной численности, игрок получает количество очков равное  $\frac{1}{2}$  их стоимости.

Каждый спутник считается отдельным подразделением, и за его уничтожение игрок получает количество победных очков равное его полной стоимости.