

Общие ходы

Взглянуть в лицо опасности битва тактика удача	Когда делаешь что-то опасное: <ul style="list-style-type: none"> с силой, агрессией, жестокостью, проверь битву; остроумно, хитро, маневрируя, проверь тактику; на пределе, на удачу, проверь удачу. 7-9 ты делаешь это, но оказываешься в трудной ситуации. МЦ расскажет худший исход, назначит цену или сложный выбор: запас, стресс, раны, союзники, воздействие, возможность и т.д.
--	---

Штурм битва запас	Когда захватываешь вражескую позицию или получаешь тактическое преимущество, потрати запас и проверь битву . 7-9 выбери 2, 10+ выбери 3: <ul style="list-style-type: none"> Захвати позицию Обстреляй позиции врага (враг прижат) Осуществи атаку Уровень урона врага -1 +1 преимущество союзнику
------------------------------------	---

Атака	Когда атакуешь или попадаешь под атаку, проверь урон . Смотри оружие и уровень урона. МЦ скажет модификаторы
--------------	---

Под огнем	Когда тебя обстреливают, а ты хочешь укрыться, ты падаешь (не можешь маневрировать) в укрытие или маскируешься , затем тебя атакуют.
------------------	--

Взять себя в руки самообладание	Когда ты берешь себя в руки перед лицом физической или эмоциональной травмы, ран, ужаса, невыносимого насилия, выбери то, что ты не хочешь делать и проверь самообладание : <ul style="list-style-type: none"> Паниковать, отделиться, сбежать; Потерять контроль, одичать, причинять неоправданный вред; Застывать, отставать от своих; Растеряться, открыться. 10+ ты сохраняешь спокойствие; 7-9 ты делаешь одно из того, что не выбрал. МЦ выбирает; 6- ты делаешь то, что выбрал.
---	--

Оценить ситуацию тактика	Задай МЦ вопрос и проверь тактику . 10+ МЦ ответит полно на вопрос и все дополнительные вопросы. 7-9 МЦ ответит на вопрос. 6- МЦ расскажет часть информации. Примеры вопросов: Что здесь происходит? На что я должен обратить внимание? Какой лучший путь чтобы ... ?
--	--

Поиск удача	Когда ищешь трофеи, проверь удачу. 7+ твоя находка ценится в 1-3 сигареты (по ситуации) или ты нашел информацию на вражеской позиции. 10+ выбери 2, 7-9 выбери 1: <ul style="list-style-type: none"> ты делаешь это быстро, ты делаешь это без проблем, джек-пот – 6 сигарет или важная информация
---------------------------	---

Ранения	Когда стресс заполнен: <ul style="list-style-type: none"> если получаешь стресс, получи рану; ты смертельно ранен, немедленно нужна помощь; когда делаешь ход, получишь рану; когда получаешь стресс, возьми себя в руки.
----------------	---

NPC Умение подразделения	Когда NPC совершает независимое действие, проверь умение подразделения . 7+ NPC делает все настолько хорошо, на сколько это возможно; 7-9 МЦ бросает 3Д6 урона (МЦ может назначить модификатор), стресс – это потеря морали, материалов, запасов, задержка; рана – NPC ранен
--	---

Помощь отношения	Если помогаешь проверь отношения . 10+ выбери 1 и отношения +1. 7-9 выбери 1, если снижаешь отношения на 1. 6- выбери 1, если получишь 1 стресс. <ul style="list-style-type: none"> Помогаешь, +1 преимущество. Подбадриваешь, лечишь 1 стресс. Оказываешь первую помощь. Лечишь 1 рану или стабилизируешь смертельно раненного пока находишься с ним.
--------------------------------	---

Приказать лидерство	Когда приказываешь, проверь лидерство . 7+ твой приказ должны исполнить или получат 1 стресс , 10+ 2 стресса , а не 1
----------------------------	--

Перекур 0-3 сигареты	Когда отдыхаешь в комфорте между заданиями вылечи 2 стресса и 1 рану. Потрати сигареты, сделай выбор за каждую потраченную сигарету: <ul style="list-style-type: none"> Отношение +1, собеседник может сделать то же самое. Ты отдохнул вылечи 1 рану. Ты расслабился, вылечи 1 стресс.
------------------------------------	---

Пополнение запаса запас	Когда пополняешь запас, потрати 1 запас подразделения и распредели 6 запасов между РС. Или наоборот.
---------------------------------------	--

Петиция Лидерство сигареты	Когда пишешь петицию высшему командованию, проверь лидерство или потрати 1-3 сигареты. 10+ ты находишь контакт с тем, кто сделает все возможное. 7-9 МЦ выбирает компромисс: ты получишь что-то меньшее, этот мост сожжен, кто-то будет тебя иметь за это, ты должен что-то взамен
--	--

Столкновение Умение подразделения	Когда начинаешь задание учти следующие модификаторы: <ul style="list-style-type: none"> Помощь другого подразделения, +1 Полезные разведанные, +1 Нет оптимальных ресурсов/людей, -1 Нежелательное состояние (погода/ландшафт), -1 Отсутствие энтузиазма, страх, усталость, -1 Проверь умение подразделения . 12+ получи все, 10-11 выбери 2, 7-9 выбери 1: <ul style="list-style-type: none"> Инициатива в твоих руках. Все единицы на связи и готовы действовать слажено и одновременно. У тебя тактическое преимущество/лучшая позиция/укрытие/маскировка/ вы идентифицировали вражеские цели и т.д.
---	---

Конец задания опыт	В конце сессии: <ul style="list-style-type: none"> Выполнил задачу – 1 опыт Выдающиеся заслуги – 3 опыта РС умер – 1 повышение новому РС Тебе кто-то очень помог? +1 отношения Кто-то сильно подставил? -1 отношения
----------------------------------	--

СОЛДАТ



Уровень Урона	<div>•</div>	<div>•</div>	<div>••</div>	<div>•••</div>	<div>••••</div>	<div>•••••</div>
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Имя

Звание

рядовой, рядовой первого класса, капрал

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Битва +2, +1/0/0/0 остальные			
	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения	
Командир		
Дислокация		
Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC		

Запас	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		Сигареты
Ранения	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>☠</div>		Броня
Стресс	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		Выдержка
Опыт	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div>⇒</div>		

- Получи опыт, если:
- Выбросил 6-
 - Сбрасываешь отношения (с ±4)
 - Помог товарищу в беде
 - Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 броня (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи опыт

+1 битва (не более +3)

Когда помогаешь, преимущество +2, вместо +1

Когда ищешь патроны или оружие, проверь битву

Когда берешь себя в руки, проверь битву

Потрать 1 запас подразделения и получи любое оружие на сессию: гранатомет, сотрясатель, игломет

Когда штурмуешь, можешь тратить запас, чтобы получить +1 к проверке

+1 выдержка

Когда штурмуешь превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 броня

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

Штурмовая винтовка (2Д6, 26-300, автомат), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

Дробовик (3Д6, 0-25, осколки), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

Пулемет (3Д6, 26-300, автомат, прижать, 2 чел.), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

Шлем, ком-линк, патроны, инфопланшет, мелочевки на 3 сигареты, разгрузка, личная вещь (опиши)

ОФИЦЕР



Имя

Звание

первый лейтенант, второй лейтенант, капитан

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Тактика +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ранения ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Сигареты

Броня

Выдержка

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбрасываешь отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 броня (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)



Когда умираешь, запроси **огневую поддержку** на 10+. Отдай последний приказ. Выполняющие твой приказ получают +1

Ходы получи первые 2 хода и выбери еще 1

Между сессиями и в перерывах, проверь **тактику**. 10+ подразделение получает запас, 7-9 запас и проблемы, 6- только проблемы

Когда кто-либо из твоих солдат убит или критически ранен в результате твоего приказа, получи **опыт**

Когда **приказываешь** тому, кто должен подчиняться, +1

Когда запрашиваешь **огневую поддержку**, проверь **лидерство**. 7+ потратить 1 **запас** подразделения. 10+ поддержка будет такой, как ты хотел, 7-9 МЦ выбирает 1:

- Огонь слишком близко к своим, распредели 4 стресса;
- Эффект ниже, чем ожидалось;
- Придется подождать.

Когда планируешь операцию, исполняющие его получают +1 к **столкновению**.

+1 тактика (не более +3)

Когда руководишь, проверь **тактику**, исполняющие приказ +1. 6- твои люди под ударом.

Ход другого персонажа

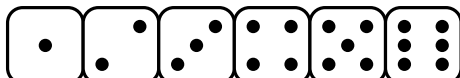
Экипировка выбери одно

Штурмовая винтовка (2Д6, 26-300, автомат), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

Дробовик (3Д6, 0-25, осколки), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

Шлем, ком-линк, патроны, инфопланшет, мелочевки на 2 сигареты, разгрузка, личная вещь (опиши), бинокль, пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

Уровень Урона

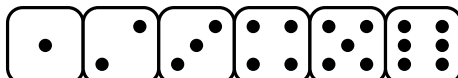


слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

МЕДИК



Уровень Урона



слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Имя

Звание

рядовой, рядовой первого класса, капрал

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Самообладание +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ранения ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Сигареты

Броня

Выдержка

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 броня (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбрасываешь отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»



Когда получаешь шестое ранение, скрой раны и продолжай действовать. Совершая ход, получаешь 10+. Когда опасность отступает, раны дают о себе знать.

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

Когда помогаешь раненому на поле боя, проверь **самообладание**. 10+ выбери 2, 7-9 выбери 1:

- возвращаешь его в бой, получи **опыт**;
- стабилизируешь, ему не станет хуже;
- лечишь его раны. Проверь слабый урон [самообладание]Д6. Потрать запас для повтора или для повышения УУ

☐ Пока помогаешь раненым в бою, ты и твои пациенты +1 броня

☐ Когда **глядишь в лицо опасности**, чтобы спасти жизни, проверь самообладание

☐ Когда на поле боя не конфликтуешь с врагом, ты **замаскирован**

☐ +1 самообладание (не более +3)

☐ Когда проводишь время, обеспечиваешь комфорт или утешаешь раненого или умирающего, он восстанавливает 1 **стресс** и **отношения** с тобой +1. Можешь увеличить или уменьшить **отношения** с ним на 1

☐ Когда лечишь солдат в спокойной обстановке между сессиями или проводишь время вдали от опасности, они лечат 1 рану. Можешь потратить 1 запас, чтобы пациент совершил выбор из хода **перекур**.

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

☐ Штурмовая винтовка (2Д6, 26-300, автомат)

☐ Дробовик (3Д6, 0-25, осколки)

Шлем, ком-линк, патроны, инфопланшет, мелочевки на 6 сигарет, разгрузка, аптечка, личная вещь (опиши)

СЕРЖАНТ



Уровень Урона						
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Имя

Звание

сержант, сержант первого класса

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Лидерство +2, Битва +1, +1/0/0 остальные			
	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения	
Командир		
Дислокация		
Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC		

Запас	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Сигареты
Ранения	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Броня
Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Выдержка
Опыт	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

- Получи опыт, если:
- Выбросил 6-
 - Сбрасываешь отношения (с ±4)
 - Помог товарищу в беде
 - Ход «конец задания»

- Вычеркни то, что выбрал
- +1 к характеристике
 - +1 к характеристике
 - Свой ход
 - Свой ход
 - Ход другого персонажа
 - +1 броня (4+)
 - +1 выносливость (4+)
 - Второй персонаж (4+)
 - Новый персонаж (7+)
 - Вернуться домой (7+)

Когда умираешь, спроси МЦ, как твоим солдатам остаться живыми. Пока они не лезут на рожон и следуют твоему совету, +1 выдержка, +1 броня

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

Когда руководишь отрядом и должен **взять себя в руки** или **взглянуть в лицо опасности**, проверь **лидерство**. Результат действует на всех под твоим руководством. Если вытаскиваешь отряд из сложной ситуации, получи **опыт**

Когда воодушевляешь бойцов перед заданием, проверь **лидерство**. **10+** выбери 3, **7-9** выбери 2, **6-** выбери 1: В течении задания трать каждый выбор на одного бойца.

Держи голову ниже! +1 броня;

Ты должен сделать это! +1 выдержка;

Короткими очередями! +1 запас;

Огонь! +1 уровень урона.

Когда **оцениваешь ситуацию**, проверь **битву**

Когда кто-то в твоём отряде получает **урон**, можешь взять 2 **стресса** или **раны** на себя

+1 лидерство (не более +3)

После битвы восстанови 1 **стресс** или 1 **рану**

+1 выдержка

Когда **оцениваешь ситуацию**, +1 к **проверке** или **+1Д6** в атаке

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

Штурмовая винтовка (2Д6, 26-300, автомат)

Дробовик (ЗД6, 0-25, осколки)

Шлем, ком-линк, патроны, инфопланшет, мелочевки на 6 сигарет, разгрузка, пистолет (2Д6, 0-7, быстрый), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), личная вещь (опиши)

СНАЙПЕР



Имя

Звание

рядовой, рядовой первого класса, капрал, сержант, сержант первого класса

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Тактика +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ранения ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Сигареты

Броня

Выдержка

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 броня (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбрасываешь отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»



Когда умираешь выбери: 1) Еще один ход, а затем создаешь нового РС; 2) Получаешь контузию: -1 к любой характеристике (не менее -1) и выбываешь из боя

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

Когда есть время хорошо прицелиться, проверь **тактику**.
7+ цель уничтожена;
7-9 враги поняли откуда был выстрел. МЦ выбирает: тебя обстреливают, ты отрезан, на тебя охотятся.
Когда ты уничтожаешь важную цель, получи **опыт**

☐ Когда скрываешься от врагов, проверь **тактику**.
7+ ты **замаскирован**. **10+** так же и восстанови **1 стресс**

☐ Когда стреляешь из винтовки, увеличь **уровень урона**
☐ На расстоянии 101-500 из винтовки ты атакуешь **быстро**

☐ Когда осматриваешь позиции врага из замаскированной позиции и запоминаешь его передвижения, дислокацию и командующих, проверь тактику. **7+** выбери 1:

- получи информацию;
- +1 к ходу столкновение;
- +1 к ходу офицера огневая поддержка;

9- МЦ выбирает цену (запас/время), воздействие, компромисс

☐ Когда наблюдаешь за целью и затем попадаешь в нее, получи **+1** к последующей атаке такой же или похожей цели

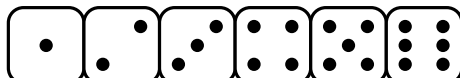
☐ Тратя 1 запас в ход, можешь **подавить** группу до 10 чел.
☐ Они не могут высунуться и/или бежать иначе получат сильный урон

Ход другого персонажа

Экипировка

Снайперская винтовка (ЗД6, 101-500), маскхалат, патроны, инфопланшет, ком-линк, мелочевки на 3 сигареты, разгрузка, пистолет (2Д6, 0-7, быстрый), личная вещь (опиши)

Уровень Урона



слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

ДИВЕРСАНТ



Уровень Урона						
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Имя

Звание

рядовой, рядовой первого класса, капрал, сержант, сержант первого класса

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Битва +2, Самообладание +2, -1/0/0 остальные

	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1 и -1 с РС или NPC

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ранения ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Стресс ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

	Сигареты
	Броня
	Выдержка

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбрасываешь отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Ход «конец задания»

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
Ход другого персонажа
+1 броня (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)



Когда умираешь, скажи где и как заложил бомбы (запас+1) и замкни детонатор

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

- Всегда собран, не нужно брать себя в руки. Если убиваешь врага в критическом состоянии или когда прижат, получи опыт
- ☐ Когда ты на фронте или в гуще боя, все в твоём отряде получают +1 выдержку
- ☐ Когда сражаешься на расстоянии до 25 м, урон +1Д6
- ☐ Когда у тебя есть идея для импровизированного решения, скажи МЦ. МЦ назовет время, материалы и цену. Потрать запас, получи +1 взглянуть в лицо опасности. Можешь ускорить процесс потратив запас
- ☐ Когда минировать и взрываешь бомбу, потрать 1 запас, проверь тактику. 10+ все идет по плану. 7-9 все работает, но МЦ вводит задержку, заминку или сложность
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда ты один против многих, ты один стоишь 25 солдат!

Ход другого персонажа

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

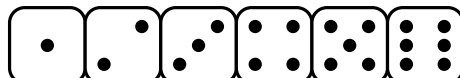
- ☐ Штурмовая винтовка с глушителем (2Д6, 26-300, автомат)
- ☐ Снайперская винтовка (3Д6, 301-500)

Маскхалат, патроны, ком-линк, разгрузка, взрывчатка и детонаторы (если взял соответствующий ход), мелочевки на 3 сигареты, 1 личная вещь (опиши), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

СИНТ



Уровень Урона



слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

Название

Описание

Холодный, методичный, точный, крутой, очаровательный, подозрительный, осторожный, пессимистичный

Базовая директива

Беречь жизни людей, собирать информацию о [...], уничтожить [...], подчиняться приказам человека (кого именно?), беречь имущество и блости интересам Вэйланд-Ютани

Характеристики Самообладание +4, Лидерство -1, Тактика +2, остальные 0

	Битва		Удача
	Самообладание		Тактика
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с РС или NPC

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ранения ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Перегрузка ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Сигареты

Броня

игнорируешь стресс

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Когда умираешь, перестаешь функционировать пока тебя не починят или не перенесут персональную матрицу в новое тело

Ходы получи первый, второй и третий ход и выбери еще 1

Ремонт: в мастерской - 1 запас на 2 раны/перегрузки; в поле - 2 запаса на 1 рану/перегрузку.

Когда следуешь базовой директиве получи +1. Когда достигаешь цели, связанной с этим, получи **опыт**

Получи 1 перегрузку и перебрось. Получи 1-3 перегрузки для получения сверхчеловеческой силы, ловкости или рефлексов

Военная разработка: +1 выносливость, руки – твоё оружие (ЗД6, 0-7, быстрые)

Помощник: Когда помогаешь, тому кто совершает **не** боевое действие, дополнительно даешь ему +1

Когда взаимодействуешь с техникой, проверь **тактику**. **10+** ты получаешь контроль или собираешь информацию или запрещаешь доступ противникам; **7-9** то же что и на 10+, но МЦ назначит цену, трудный выбор, компромисс

Когда есть время и доступ в лабораторию, проверь **тактику**. **10+** задай МЦ 3 вопроса об объекте исследования; **7-9** 2 вопроса; **6-** 1 вопрос

Когда у тебя есть время для импровизированного решения проблемы скажи МЦ что ты делаешь и чего пытаешься достичь. МЦ назначит время и цену. Ты можешь уменьшать время за дополнительный **запас** и наоборот

Ход другого персонажа

Экипировка

Пистолет (ЗД6, 0-7, быстрый), ком-линк, набор инструментов, инфопланшет, сварочный аппарат, патроны, мелочевка на 1 пачку сигарет, фонарик

Полк

Название

Звено – до 5 чел
Отделение, взвод – 10 человек
Группа, отряд – 5 отделений
Рота – 2 группы
Полк (батальон) - 10(2) рот
Дивизия – от 2-х полков
Бригада - несколько полков

Подразделение – входит в состав части (как правило – Рота)

Командир полка

МЦ подчеркивает две **сильных стороны** командира:

Вдохновляющий, решительный, агрессивный,
образованный, доблестный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Слеп к потерям личного состава, устаревшая тактика, жаждущий победы, соревнующийся в силе

МЦ выбирает сильные и слабые стороны командиров для использования в игре, в том числе во время хода «**петиция**

Подразделение

Название

Командир

МЦ подчеркивает две **сильных стороны** командира:

Результативны, организованный, расчетливый, опытный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Фанатичный, честолюбивый, безрассудный, нерешительный, жестокий, самоуверенный, обезумевший

РС создают подразделение вместе, но офицер имеет решающее слово

По умолчанию под командованием офицера отряд (около 50 чел.).

Умение подразделения 0.

Запас подразделения 3.

Выберите 2 преимущества:

- ☐ Хорошо экипированы. Когда атакуете, потратите 1 запас и получите **+1Дб**
- ☐ Подразделение ветеранов: **умение подразделения +1**
- ☐ Элитное подразделение: **умение подразделения +1**
- ☐ Подразделение имеет доступ к разведанным: **+информация**
- ☐ Подразделение имеет хорошее снабжение: **+1 запас подразделения**
- ☐ Подразделение **мобильно** и имеет доступ к транспортным средствам, десантному самолету, лодке амфибии
- ☐ Подразделение имеет **покровителя** на уровне роты или выше

Выберите 1 проблему:

- | | |
|--|---|
| | Подразделение в основном это «зеленые» новобранцы |
| | Подразделение выделено как отшельники, изгои |
| | Снабжение нарушено: -1 запас подразделения |
| | Подразделение враждует или конкурирует с остальными |
| | Нет и не будет подкреплений |
| | Подразделение на плохом счету у командира или в полку, мальчики для битья |

Умение подразделения

Запас подразделения

Преимущества	
--------------	--

Проблемы

[illegible]

Пистолет М6D

2Д6 0-7
быстрый



Плазмпистолет

2Д6 0-7
игнорирует броню и щиты



Энергомеч

3Д6 0-7
быстрый



Штурмовая винтовка

2Д6 26-300
автомат



Плазменная винтовка

2Д6 26-300
автомат



Гравимолот

4Д6 0-7
ББ



Снайперская винтовка

3Д6 101-500



Фокусная винтовка

3Д6 101-500



Липучка

4Д6 8-25
осколки, ограничено, липучка



Дробовик

3Д6 0-25
осколки



Топливная пушка

3Д6 0-25
прижать



Игломет

2Д6 26-100
+УУ, задержка



Гранатомет

4Д6 26-100
ББ, осколки, запас, 2 чел.



Сотрясатель

4Д6 26-100
ББ, осколки, ограничено, перезарядка



ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Щит	броня +1
Стационарный щит	укрытие
Активный камуфляж	маскировка
Ракетный ранец	

Граната

4Д6 8-25
осколки, запас



Пулемет

3Д6 26-300
автомат, прижать, 2 чел.



ББ против бронетехники;
Область по всем в области;
Осколки все в области получают слабый урон;
Автомат потратить 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к уровню урона;
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ;
Ограничено используется один раз;
Запас потратить 1 запас;
Быстрое атакуешь первый;
Прижать цель под огнем, не может передвигаться, не получив урон;

Численность, чел			
1-5	6-10	11-25	26-50

За каждую ступень разницы между сражающимися -УУ

Дальность, м				
0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

За каждую ступень дальности оружия -1Д6

Уровень Урона						
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

По умолчанию уровень урона **средний**.
Когда требуется понизить уровень урона ниже слабого или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы урона

дальность	Д6
укрытие	Д6
много VS мало	УУ
маскировка	УУ
состояние	УУ
быстрое движение	УУ
урон не менее 1Д6 слабый	

Гризли М808В Экипаж: 5 Броня: 6
главное орудие (5Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)
2*пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать)



Вепрь М12 Экипаж: 2 Броня: 3
пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать)



Мангуст М274 Экипаж: 1 Броня: 2
быстрый



Пеликан D77-VT Экипаж: 4 Броня: 4
пулемет (4Д6, 26-300, автомат, прижать)
авиация, универсальный транспорт



Мамонт М510 Экипаж: 3 Броня: 8
универсальное шасси



Дух Экипаж: 4 Броня: 5
главное орудие (5Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)
пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать)



Призрак Экипаж: 1 Броня: 2
пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать, -УУ)



Плазмоторель Экипаж: 1 Броня: 4
пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать)
стационарная



Банши Экипаж: 1 Броня: 2
пулемет (ЗД6, 26-300, автомат, прижать)
авиация



Атака техники

Раны и стресс учитываются отдельно. Когда техника накопила стресс = броне, она выведена из строя с возможностью ремонта, а когда накопила раны = броне, уничтожена.



Ворчун

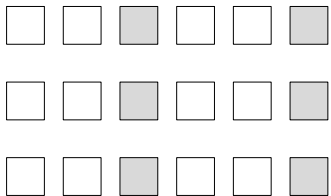
Унггой

маленькие, метановые ранцы

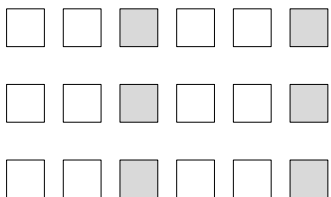
Плазмопистолет (2Д6, 0-7, игнорирует броню)

Липучка (4Д6, 8-25, осколки, липучка)

Описание



Описание



Элит

Сангхейли

Рост около 2,5 м

Плазмовинтовка (2Д6, 26-300, автомат)

Топливная пушка (3Д6, 0-25, прижать)

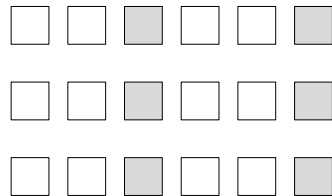
Энергомеч (3Д6, 0-7, быстрый)

Активный камуфляж (маскировка)

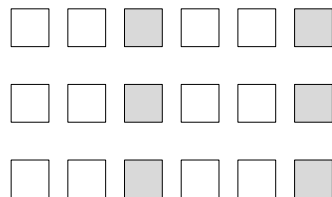
Липучка (4Д6, 8-25, осколки, липучка)

Щит (+1 броня)

Описание



Описание



Шакал

Киг-Яр

Рост около 2 м, следопыты

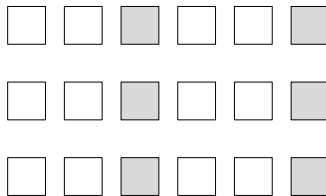
Фокусная винтовка (3Д6, 101-500)

Игломет (2Д6, 26-100, +УУ, задержка)

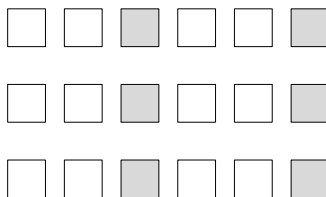
Липучка (4Д6, 8-25, осколки, липучка)

Щит (+1 броня)

Описание



Описание



Брут

Джиралханай

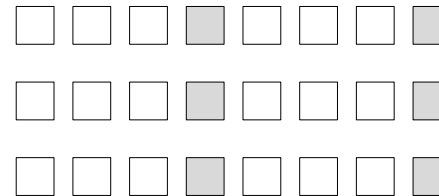
Рост около 2,5 м

Сотрясатель (4Д6, 26-100, ББ, осколки, перезарядка)

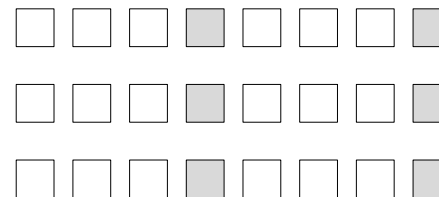
Гравимолот (4Д6, 0-7, ББ)

Реактивный ранец

Описание



Описание



Пророк

Сан 'шайуум

Летающий трон

ПЛАН БОЯ

Используй **цель** для брифинга, на основе **методов** и **особенностей** задай РС несколько вопросов.

Ход **столкновение** создан специально, чтобы не затягивать развитие, планирование и подготовку. Как только МЦ сочтет необходимым перейти к действию, сделай этот ход.
Добытая **информация** или **разведанные** могут раскрыть новые возможности, лучшие позиции и др.

последовательность

- 1) Объясни цель
- 2) Обсудите методы
- 3) Обсудите особенности
- 4) Ход «Столкновение»
- 5) Ходы игроков

Каждая сессия может включать несколько ходов «Столкновение», например, если вы играет последовательность коротких боевых контактов

Проникновение	ЦЕЛЬ
	Незамечено пройти между вражеских позиций
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;Создай маршрут и точку проникновения;Избегай обнаружения и двигайся к цели.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и состояние врагов;Ландшафт.

Контратака	ЦЕЛЬ
	Задержать атакующих и мгновенно контратаковать
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Назначь линии отступления и точки встречи;Связь между частями для контратаки;Отдай приказ боевого отступления и/или прикрытия.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и состояние врагов и союзников;Ландшафт.

Огонь и маневры	ЦЕЛЬ
	Обойти с фланга и уничтожить
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Наблюдай за огневыми позициями;Силы, атакующие с фланга;Силы уничтожающие врага.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и состояние врагов и союзников;Ландшафт;Атакующие силы могут быть заменены.

Клещи	ЦЕЛЬ
	Отрезать пути отступления и снабжение
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Назначь окружающих справа и слева;Прикрой наступление слева и справа.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и состояние врагов;Доступные силы и ресурсы;Ландшафт.

Разведка	ЦЕЛЬ
	Получить информацию с минимальными столкновениями
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;Создай маршрут;Избегай прямого столкновения с врагом;Собери информацию и вернись на базу.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и состояние врагов;Ландшафт.

Держать позицию	ЦЕЛЬ
	Отбросить наступающего врага
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Собери команду: 1) Обороняемый периметр, 2) командный пункт, 3) огневые силы, 4) поддержка, санитары, минометы,Укрепления;
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Особенности ландшафта и укреплений;Помощь союзников;Направление атаки врагов.

Засада	ЦЕЛЬ
	Атаковать, используя маскировку и неожиданность
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;Найди место для засады и поле боя.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Силы врага и направление движения;Ландшафт.

Разведка боем	ЦЕЛЬ
	Атаковать меньшими силами, но не занимать позицию
	МЕТОД
	<ul style="list-style-type: none">Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;Создай маршрут;Уничтожь или разбей врага и отступи, пока он не начал контратаку.
	ОСОБЕННОСТИ
	<ul style="list-style-type: none">Позиции и статус врага;Ландшафт.

ХОДЫ МЦ

Главные

- Покажи хаос войны
- Покажи надвигающуюся угрозу
- Обстреляй
- Расскажи возможные последствия
- Дай возможность, назначь цену
- Раздели
- Поставь в трудную ситуацию
- Обменяй неприятности на неприятности
- Новости с фронта или из дома
- Дай передохнуть
- Уничтожь ресурсы
- Патроны должны закончиться
- Поставь на край, захвати
- Заставь купить
- Оберни происходящее против
- Покажи последствия
- Сделай ход битвы
- Сделай ход врага
- Начни обратный отсчет
- Спроси: «Что вы делаете?»

Местность

- Засада
- Разрушения
- Затрудненное передвижение
- Ограниченная видимость
- Потерянные

Враги

- Атакуй, когда РС слабы
- Представляют угрозу
- Разведывают
- Защищают свои позиции
- Крадут или уничтожают ресурсы
- Заставляют пригнуться, прижимают
- Имеют лучшую позицию
- Уничтожают укрепления
- Одни помогают другим
- Ждут подкрепления
- Передвигаются скрыто, используют дым
- Отступают, перегруппировываются
- Контратакуют

Битва

- Открой опасную возможность
- Открой скрытые силы
- Артиллерия, минометы, снайперы
- Отклони или уничтожь снабжение
- Новое, конфликт, глупый приказ
- Патроны должны закончиться
- Туман войны

Другие

- Рисуй карты (заранее или на лету)
- Меня масштаб времени: секунды, минуты, часы, дни, недели

Численность, чел







1-5	6-10	11-25	26-50
-----	------	-------	-------

За каждую ступень разницы между сражающимися -УУ

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500
-----	------	--------	---------	---------

За каждую ступень дальности оружия -1Д6

Уровень Урона						
слабый	-	-	с	с	с	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	2с	р	р	р	р	2р

По умолчанию уровень урона **средний**.

Когда требуется понизить уровень урона ниже слабого или повысить выше сильного, +/- 1Д6 соответственно.

Модификаторы урона

Дальность	Д6
Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ

урон не менее 1Д6 слабый

NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадания – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

Описание



Описание



Описание



Описание



Операция Трезубец

Вступление

Человечество начало колонизацию близлежащих планет во второй половине XXI века. После ряда жестоких конфликтов, прокатившихся по всей Солнечной системе, большая часть человечества объединилась под знамёнами единого земного правительства, основанного в 2170 году в качестве правопреемника ООН. Почти столетие спустя, изобретение сверхсветового двигателя Шоу-Фуджикавы открыло новую главу в истории человечества: больше не сдерживаемые рамками одной звёздной системы, люди устремились к соседним звёздам, создавая множество колоний. Этот золотой век экспансии человечества закончился в конце XXV столетия, когда нарастающее по всем колониям экономическое и политическое напряжение в конечном итоге вылилось в череду внутренних конфликтов, вместе известных под названием Восстание. В 2525 году Жатва, отдалённый колониальный мир человечества, подвергся нападению со стороны совершенно нового врага — альянса инопланетных рас под названием Ковенант.

Брифинг

Год 2535. Ударная группа десантников ККОН. Крейсер "Геттисбург" выходит из пространства скольжения к планете Харибда 9 (продовольственный бунт, 2534-2535) - это мир-океан, суши нет, погодные явления нестабильны, облачность высокая. У планеты нет спутников. Ведется добыча полезных ископаемых. На поверхности планеты и под водой построены огромные плавучие города, станции и добывающие предприятия. Начатая эвакуация не была закончена вовремя, разведанные указывают, что в районе Новой Венеции осталась большая группа людей. **Задача:** обнаружить выживших и вызвать эвакуационную группу. **Начало операции:** массированная высадка с орбиты в реактивных дропкасулах в Венеции 4.

Группировка

Четыре отряда (золотой, красный, голубой, синий)

+информация: в районе Венеции 2 замечены бои. На Венеции 1 дислоцированы орбитальные установки Ковенанта. Еще вопросы?

+мобильность: контейнер с 20 модифицированными надводно-подводными вепрями.

+покровитель: полковник Колин Ролан вызовет капитана разведки Поля Громмера, который будет информационно сопровождать операцию. Он не выдаст всю подоплеку сразу, но с его участием герои узнают это быстрее, к тому же он может рассказывать неизвестные факты о войне и о Ковенанте.

лист МЦ

Ход операции

Синт получает тайную директиву доставить «объект Энторп» на орбиту, но она скрыта от него до того момента, как герои не обнаружат «объект Энторп». После этого директива станет полностью доступна персонажу и вся соответствующая информация. Если никто не выбрал Синта, в качестве персонажа, это будет ключевой НПЦ, который приставлен к группе для поиска информации.

Десантирование: проверь **удачу**, 7-9: выбери 1, 6-: выбери 2.

- враги окружили тебя;
- ты падаешь в воду;
- часть экипировки потеряна или испорчена.

Столкновение:

- инициатива: силы противника малочисленны, мы можем атаковать прямо сейчас, иначе пока мы собираем все отряды противник успеет перегруппироваться;
- все на связи: десантирование прошло удачно и все смогут быстро собраться вместе, иначе потребуются время на поиски одного из отрядов;
- преимущество: высаживаясь на брошенные укрепленные позиции Ковенантов. Тут есть оружие, турель и призраки!

Информация для МЦ

Что тут происходит?

- Из людей на планете остались только бунтовщики. Они столкнулись с ковенантами на Венеции 4, а затем отступили на Венецию 2, после чего ушли под воду. Ковенанты преследовали их и бросили часть техники на Венеции 4. Если им не помочь, то Ковенанты быстро с ними разделаются.
- Под водой были обнаружены констракты предтеч и извлечен артефакт - "Ключ Молчания". Разведка хочет любой ценой заполучить его — уцелевшие люди, это лишь повод и рычаг воздействия на ККОН.

Высадка происходит недалеко от входа в подводную часть. Для обнаружения людей достаточно проникнуть в блок управления и проверить компьютер. Но существуют 2 проблемы:

- Пророк Пренебрежения уже взломал сеть и в случае провала (**взглянуть в лицо опасности**) легко раскроет местоположение отряда;
- На каждой платформе свой блок управления, с закрытым доступом извне.

Когда отряд прибудет на нужную платформу, сканирование системы покажет, что нужно спуститься на уровень ниже - блок RMA. Там запустить процесс подъема груза. Большие лебедки поднимут со дна контейнер, в котором находится модифицированный Вепрь с большим металлическим ящиком. Синт и разведка опознают это, как "Ключ Молчания". Внутри ящика странное горячее светящееся устройство. Разведка потребует немедленной эвакуации вместе с "Ключом Молчания".

Советы МЦ

- Сценарий — это череда столкновений. Перед каждым столкновением делайте **ход столкновение**.
- В сценарии не указано реальное местоположение артефакта. Благодаря этому ты можешь регулировать время приключения.
- Не бросайте на игроков огромное количество врагов, начните с маленьких групп, устроивших засады или укрепившихся. Постепенно увеличивайте силу и натиск врагов.
- Можешь вводить различного рода столкновения в подводном городе или на воде.
- Финальный моральный вопрос заключается в том, спасти бунтовщиков ценой своего отряда или бросить их и последовать приказу.

Ходы МЦ

- Оставленное оружие или техника
- Выжившие беженцы
- Сильнейший шторм или цунами
- Морские обитатели
- Пробитая оболочка начинает пропускать воду
- Затопленное помещение
- Взрыв в помещении приведет к разгерметизации
- Коридор со стеклянными стенами
- Большое подводное шоссе
- Пустынные улицы заброшенного подводного города
- Духи и призраки ездят по воде
- Нападение бунтовщиков
- Засада гвардии Элитов
- Необходимо проскользнуть между превосходящими силами противника

Операция Трезубец

Новая Венеция

Комплекс водных сооружений, состоящий из надводной части Венеция 4, исследовательской платформы Венеция 2, законсервированной базы Венеция 1, подводных производственных комплексов Гефест, Лея и Прометей, соединительных коридоров и жилых блоков.

