



HYDROPHILIA

БЫСТРЫЕ ПРАВИЛА

ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ПРАВИЛ ИЩИТЕ НА [VK.COM/HYDROPHILIA](https://vk.com/hydrophilia)

ВВЕДЕНИЕ

Гидрофилия отправляет нас в альтернативное прошлое планеты, в мир, который можно охарактеризовать как «а что было бы, если бы киберпанк начался уже в 80-е и история начала развиваться иначе?» Мировое правительство разделяющее власть над людьми с ненасытными мегакорпорациями, ловкие хакеры, орудующие в виртуальном пространстве, уличные банды, готовые перегрызть друг другу глотки за владение территорией, религиозные культы, проповедующие новые заповеди, контрабандисты, выливающие на чёрный рынок стимуляторы и оружие и конечно бойцы, напичканные всевозможными кибернетическими имплантатами.

НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Для игры вам понадобятся:

- Стол или игровое поле, размером желательно не меньше, чем 90 на 90см
- Элементы ландшафта, которые будут обозначать здания или укрытия
- Модели персонажей, собранные, покрашенные и установленные на нужные подставки
- Карточки персонажей (их можно вставить в специальные протекторы или заламинировать, чтобы было удобно отмечать урон специальными стираемыми маркерами).
- Шестигранные кубики
- Измерительные линейки или рулетки с дюймовой шкалой
- Жетоны. Круглые отметки, позволяющие определять различные состояния на столе, а также отмечать точки миссий

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

МОДЕЛИ

Основа игры «Гидрофилия» — миниатюры, изображающие ваших персонажей на поле боя. Именно они будут сражаться друг с другом и приносить вам радость победы.

Все модели располагаются на подставках, размер которых играет важную роль в механике игры. Не менее важным параметром является высота фигуры. Все высоты в игре измеряются в условных единицах, где 1 — это средний рост обычного человека. На игровом столе это 35мм

или примерно 1,4". С точки зрения механики, модели представляют собой цилиндры, образованные границами подставки, и высотой модели. По объёму этого цилиндра и производятся все вычисления и проверки во время боя.

В правилах и карточках персонажей часто упоминается о принадлежности моделей. Все модели вашего отряда считаются союзными. Если вы берете под контроль вражескую модель, то она также становится союзной до тех пор, пока находится под вашим контролем. Вражескими моделями считаются фигуры, контролируемые противником. Нейтральные модели - фигуры, не являющиеся ни союзными, ни вражескими, но следует помнить, что в отношении любых атакующих действий нейтральные модели считаются вражескими.

КУБИКИ И БРОСКИ

Для игры используются шестигранные игральные кубики, иначе d6. Если написано «бросьте d6» — это значит, что вам необходимо бросить один шестигранный кубик, если написано «бросьте 2d6», то необходимо бросить 2 шестигранных кубика и сложить выпавшие значения, и так далее. Запись вида $2d6 + 1$ означает, что нужно выполнить бросок 2d6 и к результату прибавить единицу.

Правила также могут потребовать от вас сделать бросок d3. Это значит, что необходимо бросить d6 и полученный результат разделить на два, с округлением вверх. Проще говоря результат 1,2 равен одному, 3,4 - двум, 5,6 - трём.

В течение игры порой приходится выполнять действие деления, но количество бросаемых кубиков или их значение не может быть дробным.

В «Гидрофилии» все округления производятся до большего значения. (Например $5/2=2,5$, что округляется до 3).

СТОЛ И ЛАНДШАФТ

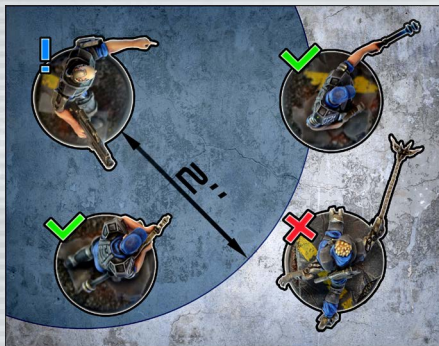
Для игры необходимо квадратное поле со сторонами от 36" до 48" (от 90 до 120 см). Допустимы отклонения в большую или меньшую сторону с внесением пропорциональных поправок на зоны расстановки моделей и элементов заданий. Модели не могут выходить за пределы стола.

Перед боем на столе располагаются различные неподвижные объекты в виде зданий, сооружений и других конструкций, позволяющих добиться более глубокого погружения в игру и

разнообразить тактический рисунок боя. Сражения проходят в городской черте. Обычно это промзоны, многоквартирные районы или трущобы, выросшие на руинах полуразрушенных городов. Ландшафт должен занимать от 20 до 30 процентов игровой площади. Слишком густая застройка не позволит нормально маневрировать, а слишком редкая превратит партию в хаотичную перестрелку. Расстановка ландшафта не должна давать явных преимуществ одной из сторон, но не стоит делать их симметричными. Следует заранее оговорить свойства всех элементов окружения. Их основную высоту, проходимость, простреливаемость.

ИЗМЕРЕНИЯ И МОДИФИКАТОРЫ

Во время боя можно и нужно регулярно проводить замеры расстояний на столе, чтобы определить дистанцию стрельбы, расстояние для перемещения или просто оценить положение вещей. **Все расстояния указаны в дюймах ("") и считаются от края подставок моделей.**



Патрульные отмеченные как ✓ считаются находящимися в пределах 2" от капитана Дэвиса, в то время как Охотник оказался за пределами дистанции.

Броски и измерения могут менять свои значения. Это могут быть штрафы к передвижению, бонусы к уклонению и т.д. В правилах все эти изменения называются модификаторами. **Первыми применяются модификаторы из книги правил, затем наложенные эффекты, затем модификаторы из карточек персонажей (пассивные способности, потом умения), в последнюю очередь действуют усилители.**

Если подставки моделей касаются друг друга, ландшафта или маркеров, то такое состояние называется контактом (или базовым контактом).

В отличие от действий над кубами, значения расстояний не округляются, даже если в ре-

зультате применения модификатора получается дробное число.

ХОД, АКТИВАЦИЯ, ДЕЙСТВИЕ

Каждая модель в игре способна выполнять различные действия, но чтобы сделать это, она должна потратить очки действия (ОД).

Изначально у всех моделей 2 ОД, каждое из которых можно потратить на совершение какого-либо действия (см. «Боевое взаимодействие»). Действие начинается, когда игрок заявляет о нём противнику и заканчивается, когда выполнены все указанные для него условия.

Прежде чем начать выполнять действия моделью, игрок должен заявить её активацию. Как только все возможные действия завершены, активация модели заканчивается.

Ход начинается, когда активируется первая модель и заканчивается, когда последняя модель на столе прекращает активацию. (см. «Ход»).

Если в действии персонажа указано, что оно «активно до следующего действия», но персонаж погиб, то маркеры его умений удаляются со стола вместе с фигурой. Если же в действии персонажа указано, что оно «активно до следующей активации», но персонаж погиб, то маркеры его умений удаляются в конце хода.

КАРТОЧКИ МОДЕЛЕЙ

Для удобства все дополнительные правила для моделей собраны в карточках. Помимо названия, карточка содержит в себе всю необходимую информацию о параметрах и умениях модели. **Правила, описанные в карточке всегда являются приоритетными, даже если они противоречат книге правил.**

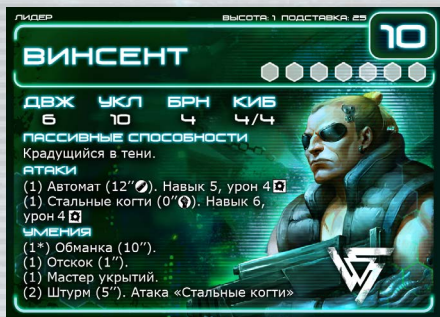
На обратной стороне карточек размещены подробные описания доступных действий (если они требуются).

ОЧКИ СТОИМОСТИ

Параметр, показывающий сколько очков необходимо потратить на модель при наборе отряда.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Когда враг успешно атакует модель, она получает раны. Когда количество полученных ран станет равно количеству ОЗ, фигура считается убитой и убирается со стола.



ДВИЖЕНИЕ

Движение (ДВЖ) — параметр, который показывает сколько дюймов может пройти персонаж потратив 1 ОД.

УКЛОНЕНИЕ

Уклонение (УКЛ) — параметр, показывающий насколько тяжело попасть в модель (см. «Расчет попадания»).

БРОНЯ

Броня (БРН) — параметр, который показывает насколько трудно нанести физический урон модели (см. «Расчет урона»).

КИБЕРНЕТИЗАЦИЯ

Кибернетизация (КИБ) — параметр, показывающий насколько персонаж состоит из неживой материи и служит для определения особых видов урона (см. «Расчет урона»).

Записывается в виде дроби, например 5/3. Некоторые способности персонажей воздействуют только на модели с определенной степенью кибернетизации, например, «Взять под контроль модель с КИБ не менее 5/х», в таких случаях величина обозначенная как «х» не влияет на условие.

РЕДКОСТЬ

Редкость — показывает сколько одинаковых фигур можно выставить на стол в рамках выбранного количества очков отряда (см. «Набор отряда»). Она указана в карточке как дробь или как целое число. Дробь 1/12, например, означает, что на каждые 12 очков размера отряда можно выставить одну такую фигуру. Если стоит целое число, то значит количество таких моделей не может превышать указанного значения, независимо от размера отряда. В отряде должно быть одна и только одна модель с отметкой лидер.

РАЗМЕРЫ

Габариты модели на столе определяются двумя величинами: высотой и подставкой. Высота измеряется в условных единицах, равных среднему человеческому росту (см. «Видимость»).

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

В этой графе выведен список способностей, являющихся природной особенностью модели. Они не требуют затрат ОД и работают непрерывно в каждый момент игры, если выполняются условия, указанные в них.

АТАКИ

Все действия из этого списка считаются атаками и подчиняются соответствующим правилам. (см. «Атака»).

УМЕНИЯ

Список доступных персонажу умений. Некоторые из умений срабатывают автоматически после их заявления, некоторые требуют выполнения действий как при атаках (см. «Атака»). Если в описании умения указан параметр «Навык», то такое умение требует броска на попадание (см. «Расчет попадания»).

ФРАКЦИЯ

На карточке размещён логотип фракции, к которой принадлежит модель. В вашем отряде могут быть бойцы только из одной фракции.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

Когда игроки определились с конфигурацией стола, один из игроков бросает кубик, чтобы определить зоны расстановки (см. «Расстановка»).

Другой игрок бросает шестигранный кубик и определяет миссию, либо противники просто выбирают ее из списка доступных (см. «Задания»). Миссия определяет задачи, которые должны будут выполнить игроки, для победы в игре. Если к цели задания нет доступа из-за ландшафта, то его следует передвинуть.

Затем определяется длительность партии, для этого необходимо сделать бросок d3 и прибавить к выпавшему результату пять (от шести до восьми ходов). Количество ходов окончательно и не может меняться в течение игры.

Далее игроки делают бросок на инициативу. Выбросивший больше решает кто будет выби-

рать сторону, а кто получит право начать первые два хода.

НАБОР ОТРЯДА

Прежде чем начать битву, необходимо собрать отряд. Сначала игроки выбирают фракцию, за которую они собираются сразаться и размер отряда, то есть максимальное количество очков стоимости, на которые будет набираться армия. Если решено играть на 30 очков, то суммарная стоимость моделей и усилителей не должна превышать это значение.

Первым начинает расставлять модели игрок получивший право первого хода. Игроки выставляют по очереди по одной модели, начиная с самой дорогой в их армиях и далее в порядке убывания стоимости. В случае равной стоимости моделей, игрок выбирает какую из них выставлять первой. Выставляемые модели не должны выступать за пределы зоны расстановки. (см. «Расстановка»).

При наборе отряда нужно помнить о принадлежности к фракции и редкости моделей.

Игроки не обязаны до начала боя говорить противнику, какие именно модели будут выставлены на стол, но лучше заранее продумать для себя несколько вариантов сборок для разных миссий и ситуаций.

Когда модели заканчиваются, игрок выбирает усилители (если остались свободные очки) в порядке их стоимости, начиная с самых дорогих (см. «Усилители»). Если один игрок потратил все доступные для набора отряда очки, а у другого еще остались свободные, то последний выставляет все оставшиеся модели и раздает усилители, пока у него не закончатся доступные очки.

ХОД

После того как игроки закончили расстановку, начинается первый ход партии.

Первый игрок выбирает любую свою модель и заявляет её активацию. Далее модель выполняет доступные ей действия и прекращает активацию. До конца хода активного участия в игре эта фигура больше не принимает. Следующим модель для активации выбирает второй игрок, и так далее по очереди. Если у одного игрока закончились неактивированные модели, а второй еще имеет таковые, то последний продолжает активировать своих персонажей одного за другим. Когда у обоих игроков закончились

неактивированные модели, ход заканчивается.

Одна и та же фигура не может активироваться два раза подряд, если есть возможность пойти другой. Например, игрок, начинающий ход, не может пойти персонажем, активацией которого он закончил предыдущий ход, кроме случаев, когда это последняя модель или когда другие модели не могут в данный момент начать активацию.

В начале каждого хода, начиная с третьего, игроки делают бросок на инициативу. Игрок который ходил вторым в предыдущем ходу, получает +1 к результату своего броска. Если игрок два раза подряд ходит вторым, то он получает +2 к результату своего броска и так далее, до максимума в +5.

Игрок, выигравший бросок на инициативу, выбирает, кто начнёт ход.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Для получения победных очков необходимо выполнять условия задания (см. «Задания»).

Важно не забывать отмечать количество сыгранных ходов и суммарный счёт в тех миссиях, где победные очки начисляются в конце каждого хода.

В конце последнего хода определяется победитель, то есть игрок, набравший больше победных очков. Если оба противника видят, что исход партии очевиден и согласны с результатом, имеет смысл завершить бой досрочно.

БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ВИДИМОСТЬ

Подавляющее большинство взаимодействий на столе требуют проверки визуального контакта между моделями противников. Считается, что все модели в игре видят на 360° вокруг себя на бесконечное расстояние, но ландшафт может перекрывать обзор. Проверить наличие видимости можно проведя прямые линии между объемами двух фигур.

Если из хотя бы одной точки объема атакующей модели можно провести прямую линию в любую точку верхней плоскости объема целевой модели, то считается, что цель находится в полной видимости.

Если из хотя бы одной точки объема атакующей модели можно провести хотя бы одну прямую

к верхней плоскости объема целевой модели (но при этом не выполняются условия полной видимости), то считается, что цель находится в ограниченной видимости. **Модель в ограниченной видимости получает +3 к уклонению.**

Если между объемами двух фигур невозможно провести ни одной прямой, то видимости нет.

Если модель находится за объектом (ландшафтом или другой моделью) равной или большей высоты в пределах 1" от него, то считается, что такой объект перекрывает видимость, даже если атакующая модель имеет достаточную высоту, чтобы провести линию видимости к верхней образующей объема целевой модели.

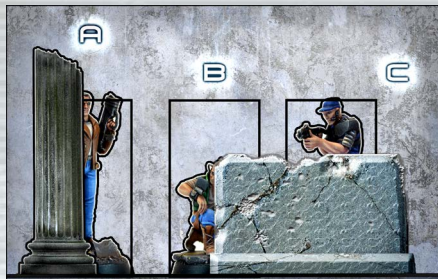
Стоит учитывать, что модели имея формально одинаковую высоту, на столе могут выглядеть по-разному, поэтому, если нет полной уверенности в том, видит ли одна модель другую, следует разместить вместо них ростовые шаблоны.

Если в умениях или атаках модели указано, что она «игнорирует видимость», значит что отсутствие видимости не может быть препятствием для совершения атаки.

УКРЫТИЯ

В игре существуют два вида укрытий - обычное (далее просто укрытие) и специальное.

Укрытие получает модель, которая находится за ландшафтом или союзной фигурой высотой не менее половины ее роста (разумеется при этом они не могут иметь высоту равную или большую роста модели, так как в этом случае они полно-



Когда модели равного роста находятся на одной высоте, определить видимость довольно просто.

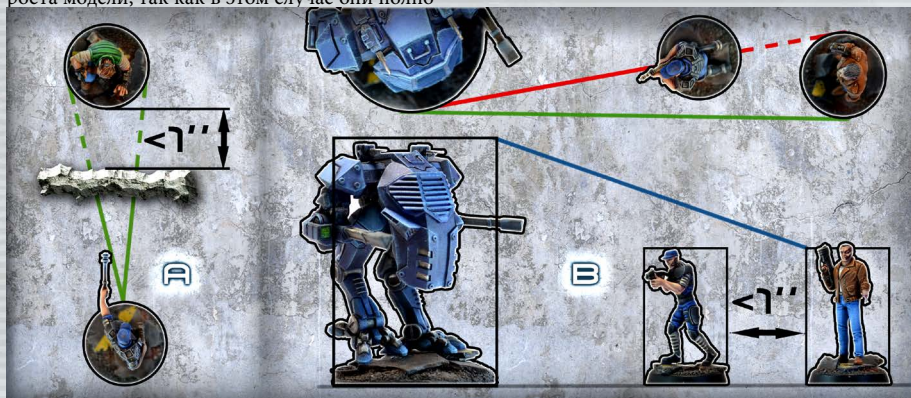
А) Ограниченная видимость. Репликант скрыт за препятствием высотой равной или большей его собственного роста, и атакующий видит часть его подставки.

В) Полная видимость. Хакер стоит за препятствием ниже его роста, и атакующий видит часть его подставки.

С) Укрытие. Патрульный стоит за препятствием (в пределах 1" от него) высотой равной или большей половины его роста, и атакующий не видит его подставку.

стью перекрывают линию видимости). Модель должна находиться не далее 1" от ландшафта или фигуры формирующих укрытие. Подставка модели должна полностью перекрываться ландшафтом или моделью формирующими укрытие при проверке на виде сверху. **Модель находящаяся в укрытии получает +4 к уклонению.**

Специальное укрытие получают модели, находящиеся за специализированными, обязатель-



Пример А: Хакер находится в укрытии по отношению к патрульному, так как располагается в пределах 1" от препятствия и не выходит своими габаритами за его пределы.

Пример В: Фемида видит репликанта благодаря большим габаритам, однако патрульный является перекрывающей моделью для репликанта, так как находится в пределах 1" от него, и своими габаритами формирует ограниченную видимость.

но заранее оговоренными игроками, элементами ландшафта высотой равной или более роста модели (это могут быть доты или иные точки для стрельбы, главное, чтобы игроки перед боем четко определили, какие из укрытий будут специальными). Модель должна находиться не далее 1" от такого ландшафта, иначе специальное укрытие считается обычной, не простреливаемой с обеих сторон стеной. Подставка модели должна полностью перекрываться ландшафтом формирующим специальное укрытие при проверке видимости по подставке. Если подставка модели частично выступает за границы специального укрытия, то модель считается в ограниченной видимости по отношению к атакующему. **Модель находящаяся в специальном укрытии получает +5 к уклонению.**

Бонусы укрытий не складываются с бонусами ограниченной видимости. Если модель находится одновременно и в укрытии и в ограниченной видимости, то игрок, контролирующий такую модель должен сообщить, какой из бонусов будет применяться перед тем как противник заявит атаку.

ПЕРЕКРЫВАЮЩИЕ МОДЕЛИ

Если при определении видимости какая либо из моделей (или нескольких моделей) формирует ограниченную видимость или укрытие для целевой модели, то такая модель называется перекрывающей. Любая стрелковая атака или умение, требующее броска на попадание, сначала отрабатывается по перекрывающим моделям в порядке их удаления от атакующего. **Все перекрывающие модели получают бонус к уклонению +2**, так как они не являются целями атаки. Если ни в одну из перекрывающих моделей не попали, то атака наносится по целевой модели, которая получает бонусы к уклонению согласно общим правилам.

ДЕЙСТВИЯ

Модели способны выполнять четыре вида действий:

- движение
- выполнение доступных атак
- применение доступных умений
- установка маркеров (см. «Задания»)

Порядок действий игрок выбирает сам. Перед каждым действием в круглых скобках указано сколько ОД придётся потратить на выполнение. Если же число ОД отмечено звездочкой, то выполнять такое действие можно лишь один раз

за активацию.

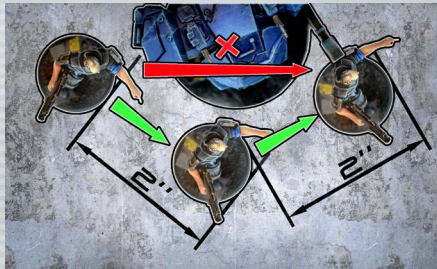
ДВИЖЕНИЕ

На передвижение модели тратится 1ОД. Чтобы выполнить действие передвижения достаточно переместить фигуру на расстояние, указанное в карточке. Не обязательно ходить по прямой, можно разделить путь на несколько отрезков. Главное чтобы общая длина пути не превышала указанное значение. Двигаться можно и на меньшее расстояние, но действие всё равно будет завершено.

Если в течение одного хода модель движется несколько раз, дистанция каждого следующего перемещения уменьшается вдвое. Таким образом, если модель имеет 3 ОД, а ее базовый показатель движения равен 6, то первый раз она может переместиться максимум на 6", второй раз на 3", третий - на 1,5" и так далее). Движение также уменьшается вдвое, если в этой активации модель уже применила любую атаку.

Если на пути движения модели встречается препятствие высотой не более половины ее роста и шириной менее чем размер ее подставки (заборы, проёмы окон и пр.), то считается, что модель просто минует такие преграды получая штраф -1" к движению. Если ширина такого препятствия больше размера подставки, то модель взбирается на него, так же получая -1" к движению. Если модель за одно действие движения не может взобраться на такое препятствие или полностью миновать его, то она должна остановиться непосредственно перед ним (другими словами, нельзя чтобы край подставки модели висел в воздухе).

Модели не могут двигаться через другие фигуры и препятствия выше половины их роста.



АТАКИ

Одной из наиболее важных способностей персонажей является возможность атаковать другие модели. Все атаки в игре подразделя-

ются на три вида: стрелковые, рукопашные и площадные.

В карточке персонажа для атаки указаны следующие обозначения слева направо:

- Количество ОД, необходимое для совершения атаки (указано в круглых скобках)
- Название атаки
- Эффективная дальность применения в дюймах и/или тип атаки (указаны в круглых скобках после названия)
- Навык владения оружием
- Урон, который наносит атака (пиктограмма обозначает тип урона)

Если в течение одной активации модель применяет несколько атак (не обязательно одинаковых), то каждая следующая после первой атака выполняется со штрафом -2 к навыку.

СТРЕЛКОВЫЕ АТАКИ

Для того чтобы произвести дистанционную атаку, необходимо выполнить следующие действия в указанной последовательности:

- Выбрать модель противника, проверить наличие видимости к цели.
- Заявить атаку из списка доступных, которую будет применять модель.
- Проверить находится ли цель в пределах эффективной дальности атаки. Если условие не выполняется, то необходимо выбрать другую цель, либо другую атаку.
- Сделать бросок на попадание (см. «Расчет попадания»).
- Если модель попала в цель, то необходимо сделать бросок на повреждение (см. «Расчет урона»).

Если целью стрелковой атаки является модель, связанная в рукопашной (см. «Рукопашная»), то попадание может прийти к любой из связанных моделей, даже если к этой модели изначально нельзя было провести линию видимости от атакующего, и она находилась за пределами эффективной дальности стрельбы. Для того, чтобы определить, кто стал жертвой атаки, игроки бросают d6 за каждую из своих моделей, связанных в рукопашной схватке. Если в описании атаки указано, что она действует только на вражеские/союзные модели, то бросок выполняется только за них. Самая ближняя к атакующему модель не дает бонусов к такому броску.

При броске за следующую по дальности фигуру, игрок получает бонус +1. Третья по удалению модель дает бонус +2 к такому броску и так далее до результата +5. Наименьший конечный результат определяет модель, в которую пришлась атака. При расчете попадания по модели связанной в рукопашной используется уклонение конечной жертвы атаки, а наличие видимости и укрытия проверяется по изначальной цели. **Данное правило НЕ применяется к площадным атакам.**

ПЛОЩАДНЫЕ АТАКИ

В стартовом наборе площадные атаки представлены взрывами, которые поражают область стола и могут нанести урон нескольким целям. Действие взрыва распространяется как на вражеские так и на союзные модели. Если не указан обратного.

В первую очередь нужно определить эпицентр взрыва. Если указано «Расположить», то метка эпицентра располагается по желанию атакующего. Нельзя располагать центр метки на препятствиях, подставках фигур, за пределами видимости или указанной в карточке дальности. При определении видимости, считается что метка имеет высоту 1.

Если указан навык, то определение эпицентра взрыва проходит в 2 этапа:

- Располагается метка в пределах указанной дальности (при размещении игнорируются препятствия высотой до трех ростов атакующей фигуры, но не горизонтальные перекрытия зданий).
- Выполняется бросок 2d6. Если сумма броска и навыка больше или равна 12, то метка остается на месте. Если меньше, то метка смещается по прямой в сторону атакующего на недостающее до 12 число дюймов. Если атакующая модель не видит метку, то она получает штраф -2 к навыку.

Например, Чарли-весельчак бросает гранату в выбранную точку. Его навык равен 6, и в сумме на двух кубах он выкидывает 4. В результате $6+4=10$, что меньше 12 на 2 единицы, а значит метка смещается к Чарли на 2".

Если метка смещается на препятствие, на котором ее невозможно разместить, то ее необходимо перенести в ближайшую к атакующему точку, где метка может быть размещена.

Радиус поражения взрывов равен 3" если не указано иного. Все модели, находящиеся в

пределах радиуса поражения, получают стрелковую атаку с навыком 7, ее источником считается эпицентр взрыва (следует помнить, что метка эпицентра имеет высоту 1). К этой атаке применимы все правила определения видимости и укрытий, однако она игнорирует перекрывающие модели и все бонусы маскировки.

Урон от взрыва записывается через дробь. Первая цифра — урон, который наносится фигурам, оказавшимся в момент взрыва не далее 0,5" от эпицентра. Второе значение — урон, который наносится моделям, НЕ оказавшимся в 0,5" от эпицентра, но находящимся в радиусе поражения.

РУКОПАШНАЯ

Если происходит контакт фигур-противников возникает рукопашная схватка. Цепочка бойцов, касающихся подставками один другого считается одной схваткой, несмотря на то, что начало и конец цепочки могут располагаться на значительном расстоянии друг от друга.

Нужно учитывать, что рукопашная схватка накладывает ряд различных тактических ограничений и особых правил:

- Нельзя применять умения, требующие затраты более 1 ОД.
- Нельзя ставить или удалять маркеры задний или удерживать позиции.

Находясь в контакте можно использовать только атаки отмеченные как рукопашные . В остальном же порядок действий такой же как и при стрелковых атаках (см. «Стрелковые атаки»).

Если модель пытается покинуть схватку, она получает мгновенную рукопашную атаку от противника со штрафом -2 к его навыку. Если противников в контакте несколько, то все они наносят атаки в очерёдности, выбранной контролирующим их игроком. Если хотя бы одна атака нанесла раны, то передвижение прерывается, но ОД списывается и считается, что фигура выполнила действие передвижения. Модель, сбежавшая из схватки не может использовать умения, атаковать, или захватывать точки до конца активации. Если у моделей противника нет возможности наносить рукопашные атаки, схватку можно покидать беспрепятственно.

ШТУРМ

У большинства моделей в карточке есть тактическое действие «штурм». Фигура полу-

чает возможность переместиться в пределах указанного расстояния и провести две атаки подряд, без штрафов за атаку после атаки.

Ограничения штурма:

- Сближение с противником должно проходить только по прямой линии до контакта модели, выполняющей штурм и целевой модели. Если продвижение на указанную дистанцию не приводит к контакту, штурм невозможно заявить.
- Нельзя применять штурм, если линия сближения проходит через труднопроходимый или опасный ландшафт, а также при подъёме на уступ любой высоты или спуске с уступов высотой в 1 рост атакующей модели и выше.
- Нельзя применять штурм против моделей, уже связанных в рукопашной.
- Нельзя разделить атаки по двум разным целям, отказаться атаковать второй атакой, или обменять её на другое действие, даже если противник умер в результате первой.

На дистанцию штурма влияют штрафы за использование движения после движения, а следовательно если фигура уже двигалась в этом ходу, дистанция штурма уменьшится вдвое.

РАСЧЕТ ПОПАДАНИЯ

Для того чтобы узнать попала ли атака или умение в цель, необходимо выполнить бросок на попадание. Игрок, контролирующий атакующую модель бросает 2d6 и прибавляет к выпавшему значению показатель навыка владения оружием. Полученный результат сравнивается с показателем уклонения цели. Если результат больше или равен значению уклонения цели, то считается, что атака успешна и попала в цель. Если меньше — атака провалена. ОД на атаку тратятся в любом случае.

В процессе игры вы поймете, что попасть в модель, стоящую в чистом поле не составляет большой сложности, поэтому в игре существует множество модификаторов к уклонению цели, это могут быть бонусы за укрытие или ограниченную видимость, бонусы указанные в пассивных способностях цели, штрафы, накладываемые атакующим и другие. Модификаторы также могут применяться и к навыку владения оружием или результату броска на попадание. В любом случае следует помнить, что сначала необходимо применить все модификаторы, а лишь затем сравнивать сумму броска на

попадание и навыка владения оружием с показателем уклонения цели.

РАСЧЕТ УРОНА

После того как атака попала в цель, необходимо выполнить расчет урона. Урон в игре бывает трех типов:

Физический  — это всевозможные огнестрельные атаки, атаки холодным оружием, взрывы, атаки огнемётом и так далее.

Ментальный  — псионические и другие атаки, воздействующие на сознание и органику.

Электромагнитный  — ЭМ-атаки направленные на уничтожение электроники.

Расчет урона производится следующим образом. Игрок, контролирующий атакующую модель делает бросок на повреждение. Количество кубиков при таком броске равно показателю «Урон» атаки.

Далее необходимо сравнить выпавшие значения на каждом кубе со одним из параметров цели:

- Если урон физический, то значение выпавшее на каждом из кубиков сравнивается с параметром «Броня» цели.
- Если урон ментальный, то результаты броска на повреждение сравниваются с первой цифрой дроби параметра «Кибернетизация» цели.
- Если урон электромагнитный, то значение выпавшее на каждом из кубиков сравнивается со второй цифрой дроби параметра «Кибернетизация» цели.

Каждое значение, выпавшее на кубиках в результате броска на повреждение, которое оказалось больше или равно применяемому параметру защиты цели, наносит одну рану. Также как и в случае с попаданием, нужно помнить, что сначала необходимо применить модификаторы, а лишь затем выполнять бросок.

УСИЛИТЕЛИ

Усилители можно отдать перед боем любой самостоятельной модели, в открытую после выставления всех фигур также в порядке стоимости препаратов от самого дорогого к самому дешевому. Одна фигура не может получить более одного усилителя. Он приписан к персонажу до конца игры и аннулируется либо при его использовании, либо при смерти

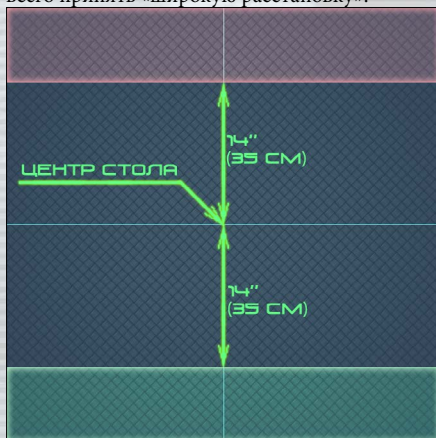
персонажа. Забрать усилитель с трупа нельзя.

Усилители действуют с разной скоростью: иногда придётся пожертвовать ОД, чтобы дождаться его действия, а иногда стимулятор можно включить даже вне своей активации (такое обозначается как «!» внутри скобок перед количеством ОД).

Все действия усилителей подчиняются основным правилам игры (то есть если стимулятор даёт возможность сделать передвижение, то к нему применяются все штрафы так, если бы оно просто было очередным действием). Бонусы и штрафы усилителей, изменяющих какие либо показатели, вроде дистанции стрельбы, атаки или передвижения, применяются после применения остальных модификаторов.

РАССТАНОВКА

Для первых игр вместо броска кубика удобнее всего принять «широкую расстановку».



Во время расстановки моделей нужно помнить, что до начала первого хода ни одна из них не должна заступать подставкой за границы зон расстановки.

Другие виды расстановок вы можете найти в полной версии правил игры.

ЗАДАНИЯ

Перед началом партии игроки выбирают задание, условия которого они будут выполнять, чтобы получить победные очки. Задание можно определить перед игрой броском d3, либо заранее договориться о том, какой сценарий будет отыгрываться.

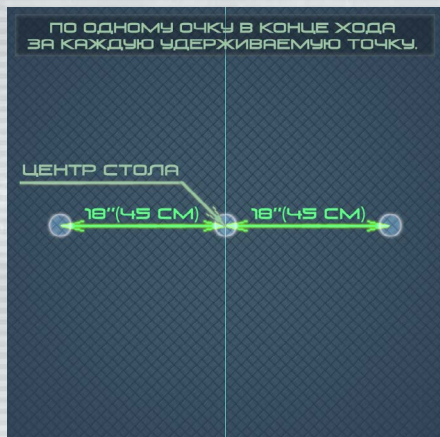
В ряде миссий необходимо устанавливать маркеры (жетоны) своего цвета. Размещать марке-

ры могут любые модели, находящиеся в контакте с точкой задания, если иное не указано в их карточках. Для установки требуется потратить 1 ОД.

СКАЧИВАНИЕ

На центральной линии размещены 3 точки доступа. Необходимо установить жетон (маркер) своего цвета на точку доступа. Установка своего маркера автоматически удаляет с точки вражеский. Точки можно перезахватывать неограниченное количество раз. Подсчёт очков в конце каждого хода. Каждая точка доступа, на конец хода окрашенная в цвет игрока даёт 1 победное очко. В конце матча считается сумма всех набранных очков.

В случае смерти всех моделей, противник мгновенно переключает все точки в свой цвет и получает за них очки до конца игры.



УДЕРЖАНИЕ

Пять точек задания. Для удержания необходимо иметь свои модели в радиусе 3" от точки и не иметь чужих при тех же условиях. Маркеры ставить не нужно. Подсчёт в конце каждого раунда. Каждая удержанная точка даёт 1 победное очко.

В случае смерти всех моделей, противник мгновенно захватывает столько точек, сколько имеет фигур, способных удерживать точки. Он получает очки за удерживаемые точки до конца игры.



ВТОРЖЕНИЕ

Необходимо иметь свои модели на вражеской стороне в 14" от центра. Нельзя находиться дальше 14" от центра на своей стороне стола. Подсчёт в конце каждого раунда. Свои модели, касающиеся вражеской зоны в конце раунда дают по 1 победному очку за каждое очко стоимости моделей (с учётом усилителей, даже если они уже были истрачены). Свои модели, не покинувшие собственную зону в конце хода добавляют противнику по 3 победных очка за каждую модель.

В случае смерти всех моделей, противник мгновенно перемещает все свои модели в зачётную зону и получает за них очки до конца партии.



СПАСИБО:

Сергею Гудкову и Валерию Панову за поддержку в дни основания проекта.

Клубу "Играющий дракон" за то, что он такой родной и близкий.

Веронике Козловой за терпение и великолепное оформление игры.

Сергею Аленичеву, Андрею Гончарову и Евгению Тимину за конструктивную критику и неоценимый вклад в разработку механики.

Сообществу "Наши игры", а также Сергею Дубинину и Алексею Игнатову из творческого объединения "Дневники старого нуба", за то, что нашли проект и показали обществу.

Вадиму Петрову и Тамаре Персиковой за помощь в оформлении кампании на "Boomstarter".

Коллективам "Robot FM" и "Maniac Lover" за любезно предоставленные звуковые дорожки.

Владу Войнову (хобби-центр "Настолье"), Юрию Хмелевскому (клуб "Мантикора"), Дмитрию Бойцову (клуб "Штандарт"), Артёму Новикову (клуб "Hammer Of Wrath"), Никите Старцеву (сообщество "Disey Lair" и "Настолкомания"), Павлу Бунтману (хобби-центр "Geek Wars") за предоставленную возможность провести демонстрацию проекта и информационную поддержку.

Дмитрию Еремину ("Блог Зомбовски"), Дмитрию Ефимову (группа "Shadowrun"), Александру Анохину ("Geekster"), Ахмету Кг (группа "Код доступа: Рай"), Павлу Лестеру (группа "Киберпланета"), Евгению Кудасу (группа "Киберпанк 2.0"), Дмитрию Зиновьеву (группа "Вместо лиц противогазы"), Максиму Шевченко ("Архивы Империиума"), Ивану Смолкину (и всей команде "The Station FFH"),

Алексею Зуйкову ("Два в кубе") за информационную поддержку.

И всем кто участвовал в разработке и обсуждении проекта и всячески помогал нам!

СПОНСОРЫ "BOOMSTARTER"

Абрамович Никита	Евдокимов Алексей	Петушенко Сергей
Агафонов Антон	Еремин Дмитрий	Плахотин Александр
Александров Юрий	Есиналин Артур	Поляков Константин
Андронов Михаил	Зенов Евгений	Попов Дмитрий
Бабин Вадим	Казак Антон	Приходько Вадим
Балобанов Вячеслав	Каздоба Станислав	Ронжин Виталий
Барабашов Михаил	Казнин Виталий	Русинов Константин
Баринов Денис	Картавцев Александр	Сафронов Евгений
Белавин Ярослав	Кашин Александр	Семененко Николай
Беляков Артём	Климов Дмитрий	Семенов Сергей
Беляков Павел	Климочкин Павел	Сергеев Александр
Бичев Павел	Ковтун Сергей	Сесюнин Андрей
Бондаренко Антон	Конов Филипп	Симонов Константин
Бровин Даниил	Коровкин Александр	Смирнов Александр
Булатов Данил	Косицын Дмитрий	Титов Павел
Бураков Константин	Кравцов Игорь	Ткачев Николай
Быковченко Ярослав	Кулешов Денис	Ткачук Александр
Васильев Сергей	Лебедев Игорь	Толмачев Валерий
Вахрушев Павел	Лихачев Николай	Тупиков Петр
Воробьев Сергей	Майский Андрей	Угольник Андрей
Воронин Денис	Максимов Константин	Фролов Дмитрий
Воронков Всеволод	Мальцев Александр	Хавдей Александр
Гольдштейн Аркадий	Некрасов Игорь	Хмелевской Юрий
Григоренко Николай	Нуриев Ренат	Чернецкий Роман
Гриц Павел	Олейник Александр	Чертova Ольга
Губанов Михаил	Онищенко Владимир	Чиков Павел
Гукасов Эдуард	Орлов Владимир	Шамайко Александр
Дауренов Руслан	Осипов Александр	Шевченко Максим
Джевелик Артур	Осипов Михаил	Шлыков Дмитрий
Дзантиев Эрвин	Павлов Михаил	Щитов Иван
Дыгин Дмитрий	Парра-Мойа Евгений	Эсмонт Сергей
Дюжев Алексей	Пастухов Иван	Яковлев Евгений