

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОЕ АВТОБЕЗУМИЕ

GASLANDS

ЗАРЯЖЕН И ЗАПРАВЛЕН

в переводе Анатолия Золотухина



МАЙК ХАТЧИНСОН



OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA
E-mail: info@ospreygames.co.uk
www.ospreygames.co.uk

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

First published in Great Britain in 2019

This electronic edition published in 2019 by Bloomsbury Publishing Plc

© Mike Hutchinson 2019

Mike Hutchinson has asserted his right under the Copyright, Designs and Patents Act, 1988, to be identified as Author of this work.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage or retrieval system, without prior permission in writing from the publishers.

A catalogue record for this book is available from the British Library.

ISBN: HB 9781472838834;
eBook 9781472838872;
ePDF 9781472838865;
XML 9781472838889

Osprey Games supports the Woodland Trust, the UK's leading woodland conservation charity.

АВТОР

Майк Хатчинсон увлеченный варгеймер и моделист, который разработал свой первый варгейм в 15 лет. Сейчас проживает в деревне с непроизносимым названием в районе Олд Вивс Липс в графстве Кент вместе с женой, библиотекой игр и кучей домашних животных.

ИЛЛЮСТРАТОР

Дэвид Оден Нэш родился в Индиане, США. Закончил университет Цинцинатти и работает иллюстратором и дизайнером с 2008-го года. В основном занимается созданием игровых полей, карточек и ролевых игр, а еще книг и компьютерных игр.

ФОТОГРАФИИ

Все фотографии, представленные в книге из личной коллекции автора, если не указано иное.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Анатолий Золотухин. Красноярск 2020г.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	7	Положение и Сектор Обстрела	28
ХРОНОЛОГИЯ	7	Кубики Атаки	30
ГАЗЛЭНДС	7	ЭТАП АТАКИ	30
ЧТО ТАКОЕ ГАЗЛЭНДС?	9	Объявление Целей	30
Газлэндс за 60 секунд	9	Количество Атак	31
Что вам понадобится	11	Бросок Кубиков Атаки	33
		Бросок Кубиков Уклонения	33
		Повреждения	33
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	14	ЭТАП ВЫЛЕТА	34
ОСНОВЫ	14	Вылет	34
Правило Разгрома	14	Переворот	35
Особые Правила	14	ПРИМЕР АКТИВАЦИИ	36
Одновременные Эффекты	14		
ТЕХНИКА	15	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	38
Передача	16	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ	38
Жетоны Опасности	16	Опасные Маневры	38
Шаблоны Движения	16	Правило «Тронул-ходи»	38
РАУНД	19	Сдать назад	39
Структура Раунда	19	Принудительное движение	39
Фазы Передач	19	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДРИФТА	40
Возможность Активации	20	Простые Маневры	40
Поул-позишн	20	Переброс	40
Активации	20	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АТАКИ	42
ЭТАП ДВИЖЕНИЯ	21	Оглушение	42
Структура Этапа Движения	21	Укрытия	42
Выбор Шаблона Движения	22	Критические Попадания	42
Размещение Шаблона Движения	22	Уклонение от Особых Атак	42
Кубики Дрифта	22	ПОВРЕЖДЕНИЯ	43
Результаты Кубиков Дрифта	22	Очки Прочности	43
Конечное положение	25	Поломка	43
ОРУЖИЕ	27	Взрывы	44
Шаблоны Стрельбы	27	Металлолом	44
Дальность	28		

ПРЕПЯТСТВИЯ	45	ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ	67
Контакт с препятствием в начале хода	45		
Прерванное Движение	45	РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА	68
Прерванная Конечная Позиция	46		
Пример Прерванного Движения	47	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ	68
Игнорирование Препятствий	48	Карета скорой помощи	69
Разрушаемые Препятствия	49	Мотоциклы	69
Снос в Препятствие	50	Драгстер	70
		Вертолет или Автожир	70
СТОЛКНОВЕНИЯ	52	Фургон мороженщика	70
Окна Столкновений	52	Монстр-Трак	71
Результат Столкновения	52	Техпомощь	71
Ориентация	52	Танк	71
Реакции	53	Бронефура	71
Таран и Уходы	54		
Получение Жетонов Опасности	54	УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ	72
Столкновения с Препятствиями	54	Оружие Экипажа	76
		Сбрасываемое Оружие	77
ТАРАН	55	ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ОРУЖИЯ	80
Количество Кубиков Атаки	55	Боеприпасы	81
Разность Масс	56	Вспышка	81
Результат Тарана	56	Блиц	81
		Оружие Экипажа	81
ПРИМЕР ИГРЫ	58	Огонь	81
		Стрельба Навесом	82
ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ	61	Пятно	82
		Без Экипажа	82
СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ	61	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ТЕХНИКИ	83
ВЫБОР СЦЕНАРИЯ	61	ЛАНДШАФТ	86
Уличная Гонка	62	Поверхности	86
		Препятствия	87
СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ	63	Трамплины	87
Настройка Команды	64	ГОЛОСА АУДИТОРИИ	88
Размер Команды	64	Как получить голоса аудитории	88
Выбор Спонсора	64	Как потратить голоса аудитории	89
Создание Машин	64	Эффекты голосов аудитории	89
СОЗДАНИЕ МАШИНЫ	65		
ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ	66	СПОНСОРЫ	91
Багги	66	РЕЗЕРФОРД	91
Гоночная Машина	66	МИЯДЗАКИ	92
		МИШКИН	93

ИДРИС	94	ТЯЖЕЛОВЕС	120
СЛИМ	95	Не едет	120
УОРДЭН	96	Сносы	120
СКАРЛЕТТ	97	Вылеты	120
ДОРОЖНЫЙ ПАТРУЛЬ	98	МОЩНЫЙ ТАРАН	121
ВЕРН	98	ВАРИАНТЫ ИГРЫ	122
МАККСИН	99	СЦЕНАРИИ	122
ОРДЕН ИНФЕРНО	100	Командные Игры	123
БЕВЕРЛИ, ДЬЯВОЛ НА ШОССЕ	100	СМЕРТЕЛЬНАЯ ГОНКА	124
ГОНЩИКИ-САМОГОНЩИКИ РАСТИ	102	Ворота	124
НАВЫКИ	104	Расстановка	124
АГРЕССИЯ	104	Гонка	127
ХУЛИГАН	105	Завершение Гонки	128
СБОРКА	106	ТЕЛЕПЕРЕДАЧИ	130
ХРАБРОСТЬ	107	Арена Смерти	130
УЖАС	108	Захват Флага	131
ВОЕННЫЙ	109	Гонка за Флагами	132
ТОЧНОСТЬ	110	Субботний Прямой Эфир	133
ПРЕСЛЕДОВАНИЕ	111	ПЕРЕСТРЕЛКИ В ПУСТОШАХ	135
ДЕРЗОСТЬ	112	Автозаруба	135
СКОРОСТЬ	113	Скоростная Доставка	136
ТЕХНОЛОГИИ	114	Вечеринка Мусорщиков	139
ТЮНИНГ	114	Революция в Прямом Эфире	141
БРОНЕФУРА	116	Дави Зомби	142
СОЗДАНИЕ БРОНЕФУРЫ	116	ОСОБЫЕ ВЫПУСКИ	143
СОЧЛЕНИЕ	117	Охотник	143
Тягач и Прицеп	117	Буря в Пустыне	145
Вооружение	117	Кошки-Мышки	147
Движение	118	Танкист	150
Повороты	119	Автозавр	152
Складывание	119	КАМПАНИИ	154
		СЕРИЯ ИГР	154
		ЧЕМПИОНАТ	155
		ТЕЛЕСЕЗОНЫ	156
		Структура Сезона	156

График Выпусков	156	СЦЕНАРИЙ 3: ДОРОГА ДОМОЙ	173
Перестрелки в Пустошах	157		
Земное Подполье	158	МЫСЛИ И ЗАМЕЧАНИЯ	176
Победа в Сезоне	158		
Наем Команд	159	Организованная Игра	176
Перед Игрой	159	Шаблоны Кубики	176
После Игры	161	Шаблоны Трасс	176
		Игра Слишком Долгая?	176
ЖЕСТОКИЕ ДОРОГИ	165	Непонятные Правила?	177
		Подставки	177
ПРЕДИСТОРИЯ	165	Другие Масштабы	177
Дальнобойщики	166	Другой Антураж	178
Грабители	166		
УЛУЧШЕНИЯ БРОНЕВАГОНА	167	РАЗРАБОТЧИКИ	179
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	167		
СЦЕНАРИЙ 1: ПОБЕГ ИЗ ГОРОДА	168	КРАТКАЯ ПАМЯТКА	180
СЦЕНАРИЙ 2А: СПАСЕНИЕ	169		
СЦЕНАРИЙ 2В: ЗАСАДА	172		



ВВЕДЕНИЕ

ХРОНОЛОГИЯ

- 1969: *Апполон 11*, совершает посадку на Луну
- 1976: *Арес 1*, совершает посадку на Марс.
- 1979: *Август*. Первое поселение на Марсе
- 1982: Начинается мирное освоение Марса.
- 1991: Марс объявляет независимость.
- 1999: Марс атакует Землю и побеждает.
- 2008: Начинается телешоу Газлэндс.
- 2018: Наше время. Юбилейный 10-й сезон Газлэндс.

ГАЗЛЭНДС

2018-й год. Земля уже 19 лет оккупирована Марсом. В результате войны большая часть планеты оказалась в руинах, а большая часть населения оказалась в рабстве у марсианских корпораций и их безжалостной эффективности.

Земля это гетто. Все деньги ушли на Марс. В то время как некоторые презирают своих товарищей за то, что те предали друзей и работают на марсианские корпорации, большинство не может позволить себе идеалы.

Интернет уничтожен, но телевидение продолжает работать под полным контролем «Сети»: гнезда самых жадных и беспринципных коллаборационистов. Исполнительный продюсер и главный ведущий «Сети» Дэвид Логан отвечает за серию супер-жестоких кровавых видов спорта и бензо-прожорливых смертельных состязаний.

Бриллиант в короне «Сети» это Газлэндс: широко распространённые смертельные гонки, в которых опытные и не очень команды сражаются за право принять участие в международном финале чемпионата.

Этой весной Логан предлагает самый невероятный приз за всю 10-летнюю историю Газлэндс. Билет в один конец на Марс! Шанс сбежать с разрушенной и гибнущей Земли, чтобы начать новую жизнь в этом раю счастья и богатства.

Самые смертельные заезды! Самые отвязные перерывы! Беспрецедентное вовлечение зрителей! Во всем видно руку Дэвида Логана. Его цель проста. Это должен быть самый потрясающий сезон Газлэндс за всю историю!

Газлэндс. Каждый четверг и субботу в 21:00 по центральномарсианскому времени.



ЧТО ТАКОЕ ГАЗЛЭНДС?

В этой книге есть правила по которым вы сможете сыграть в кинематографичную пост-апокалиптическую гонку с игрушечными машинками, вам нужно будет прочитать разделы основных и дополнительных правил (см. стр 14 и 38), а потом сыграть вводный сценарий Уличная Гонка (см. стр 62). После этого вы можете изучить остальные разделы книги в любом порядке, добавляя разные дополнительные правила по своему выбору.

Газлэндс, это не только настольная игра, но и увлекательное хобби. В промежутках между играми вы, возможно, потратите много счастливых часов на доработку и покраску своих команд из игрушечных машинок, создавая модели ландшафта, и больше погружаясь в мир, в котором проходит игра. На фотографиях в книге вы найдете примеры того, что можно сделать с помощью капельки энтузиазма и вдохновения.

ГАЗЛЭНДС ЗА 60 СЕКУНД

Газлэндс это игра о сражениях, которая включает в себя игрушечные машинки, шаблоны движения и кубики. В которой вы будете ездить, буксовать и пробивать себе путь по постапокалиптической антиутопии будущего.

Вот краткое описание того, что это за игра:

Каждый ход в *Газлэндс* состоит из шести Фаз Передачи, и каждая машина может ехать на одной из шести Передач. В ходе каждого раунда вы будете отсчитывать Передачи от 1-й до 6-й, и активировать машину, которая едет на текущей или большей Передаче. Это значит, что машины, которые едут на высоких Передачах можно активировать чаще, поэтому лучше ехать быстрее.

Однако чем быстрее вы едете, тем меньше шаблонов движения, из которых вы можете выбирать. В частности, выполнить Крутой Поворот может быть очень трудно или невозможно. Ехать быстро это хорошо, потому что у вас будет больше активаций, но нужно быть осторожным, потому что вам может не хватить маневренности, чтобы уйти от столкновения с бетонной стеной, на которую вы несетесь!

ПЕДАЛЬ В ПОЛ

Когда начинается ваш ход, вы смотрите Фазу Передачи, а затем выбираете одну из машинок, которая едет на этой же или большей Передаче, и еще не была активирована. Затем вы выбираете шаблон движения. Вы можете выбрать шаблон, только если на нем есть «Текущая Передача». Так, если вы едете на второй Передаче, вы можете выбрать только шаблон, на котором есть цифра «2». Если вы взяли шаблон, вы должны его использовать. Не берите шаблон, если не собираетесь его использовать! Если вы это сделаете, кто-то другой сможет взять этот шаблон вместо вас и направить вашу машинку в стену, которую вы хотели объехать.



После того, как вы взяли шаблон, положите его перед машинкой и киньте несколько Кубиков Дрифта. Вы можете кидать Кубики Дрифта в количестве равном или меньше, чем Управляемость машины, и таким образом переключать Передачи или выполнять рискованные маневры, такие как Снос или Разворот. Вы не обязаны кидать кубики, и иногда не кидать их – это самое верное решение.

ЕЗДА СТАНОВИТСЯ ОПАСНОЙ

Самый вероятный результат броска Кубиков Дрифта, это Переключение, что позволяет вам переключать Передачи на одну вверх или вниз, но тогда вы получите Жетон Опасности. Так же вы получаете Жетон Опасности, если выполняете Опасные Маневры (обычно это крутые повороты на высоких Передачах), используете Снос или Разворот, или если во что-то врезаетесь.

Жетоны Опасности можно набрать очень быстро, поэтому следите за их количеством. Если у вас есть шесть Жетонов Опасности в конце **чьей-угодно активации**, вы Вылетаете. Есть несколько причин, по которым Вылет - это

плохо. Во-первых, он сбрасывает вашу Передачу до 1, это значит, что в этот раунд у вас больше не будет активаций, во вторых машинка теряет управление, и игрок слева от вас может развернуть её в любом направлении по своему выбору, например в препятствие или за пределы стола.

Кубики Дрифта – это способ контролировать количество Жетонов Опасности. Вы можете использовать их не только для того, чтобы переключать Передачи; так же результат Переключение позволяет отменять другие результаты на Кубиках Дрифта или убирать у машины Жетоны Опасности.

РЕЗЮМЕ

Когда начинается ваш ход в *Газлэндс*, выберите шаблон, киньте Кубики Дрифта, переместите машину в конец шаблона и выполните стрелковые атаки. Если стреляют в вас, вы можете попробовать уйти от атак. Если вы во что-то врезались, вот правила. Столкновение – это плохая новость для легкой машинки, а в случае лобового столкновения – плохая новость для всех. Набор большого количества Жетонов Опасности – Вылет. Слишком много повреждений – Поломка (а может и Взрыв). По ходу гонки вам нужно проехать через несколько Ворот в правильном направлении, в правильной последовательности и раньше соперников. Удачи!

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Чтобы играть в *Газлэндс* вам понадобится:

МАШИНКИ

Вам понадобится небольшая коллекция постапокалиптических машинок, грузовиков или багги любого масштаба. Правила рассчитаны на использование обычных металлических машинок (масштаба приблизительно 16мм или 1/64), они недорогие и широко распространены. Дорабатывать или перекрашивать их необязательно, но если вы все-таки решитесь, они будут выглядеть более впечатляюще.

КУБИКИ

Для игры в *Газлэндс* вам понадобится дюжина шестигранных кубиков.

ШАБЛОНЫ ДВИЖЕНИЯ

Для измерения расстояний и стрельбы вам понадобятся шаблоны *Газлэндс*. Вы можете скопировать их из этой книги (или скачать с Gaslands.com), наклеить на картон и вырезать. Так же на официальном сайте *Газлэндс* вы можете найти производителей, которые занимаются изготовлением наборов прочных шаблонов, чтобы играть в *Газлэндс* было удобнее.

КУБИКИ ДРИФТА

Кубики Дрифта обычные, шестигранные с определенными значками на них. Если у вас нет специальных Кубиков Дрифта, вы можете использовать обычные Д6, по таблице ниже:

ТАБЛИЦА КУБИКОВ ДРИФТА		
Д6	Значок	Результат
1		Опасность: Получите один Жетон Опасности.
2		Разворот: Поверните машину на угол до 90° в любом направлении. +1 Жетон Опасности.
3		Снос: Машину сносит туда, куда указывает Выход Сноса на вашем шаблоне движения. +1 Жетон Опасности
4–6		Переключение: Отмените другой результат или переключите Передачу на 1 позицию вверх или вниз, или удалите Жетон Опасности.

Если вы любите мастерить, возможно, вы захотите сделать свои Кубики Дрифта, например, распечатать значки и наклеить их на чистый кубик. Или вместо этого использовать заводские кубики, которые вы сможете найти на официальном сайте *Газлэндс*.

КАРТОЧКИ

Вам понадобится одна карточка для каждой машины под вашим контролем. На ней будут указаны характеристики машины, текущая Передача и количество Очков Прочности. Вы можете скопировать их из этой книги или скачать с сайта *Газлэндс*. Положите шестигранный кубик (Д6) на поле коробки передач, где так же указана Максимальная Передача, чтобы следить за текущей Передачей машины.

СТОЛ

Для игры вам понадобится плоская поверхность. Её размеры большого значения не имеют. В *Газлэндс* можно играть почти на всех видах столов.

ЛАНДШАФТ

Модели элементов ландшафта: препятствия, труднопроходимые зоны, хибары, завалы, трамплины, бочки или участки древних дорог существенно улучшают игру, но использовать их необязательно. Вы можете ездить среди солонок и перечниц.

ЖЕТОНЫ

Как минимум вам понадобится несколько жетонов, чтобы изображать Жетоны Опасности. Игровые фишки, крышки от бутылок, орехи, болты или жетоны, утащенные из других настольных игр (в стиле пост-апокалипсис!) – все сойдется.

Возможно, вам покажется удобным использовать жетоны, чтобы обозначать машины, которые уже были активированы, количество боеприпасов, игрока с Поул-Позишн и т.д., но это не обязательно. Полный набор жетонов вы найдете в конце книги.





В разделе Основных Правил описаны ключевые моменты игры. В сочетании с Дополнительными Правилами (см. стр. 38), они формируют базовые правила *Газлэндс*. Прочитайте оба раздела, и вы будете готовы сыграть первую партию в *Газлэндс*. Когда вы освоитесь с базовыми правилами из этих разделов, вы можете изучить разделы Создание Команды, Дополнительные Правила и Варианты Игры (см. стр. 63, 68 и 122).

ОСНОВЫ ПРАВИЛО РАЗГРОМА

Если какое-то правило в *Газлэндс* нельзя однозначно истолковать, принимается вариант, при использовании которого достигаются максимальные разрушения это **Правило Разгрома**.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особое правило может противоречить общим правилам. В случае такого противоречия, более специализированное правило превосходит более общее.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если возникает ситуация, при которой несколько эффектов начинают действовать одновременно, игрок, который управляет активированной машиной, сам решает, в каком порядке будут действовать эффекты.



ТЕХНИКА

Машины это звезды *Газлэндс*. У каждой машины есть следующие характеристики:

ИМЯ

Придумайте машине (и/или) водителю звучное имя, чтобы толпа знала, за кого болеть.

МАКСИМАЛЬНАЯ ПЕРЕДАЧА

У каждой машины есть Максимальная Передача, текущая Передача машины ни при каких условиях не может быть больше максимальной (стр. [21](#)).

УПРАВЛЯЕМОСТЬ

У каждой машины есть Управляемость, которая показывает, сколько Кубиков Дрифта можно кидать за эту машину (стр. [12](#)).

ЭКИПАЖ

У каждой машины есть Экипаж, который показывает, сколько атак может выполнить машина в ходе Этапа Атаки (стр. [30](#)). По умолчанию, каждый член экипажа вооружен Пистолетом.

МАССА

У каждой машины есть Масса, которая показывает насколько она прочная и тяжелая. Например, мотоциклы Легкие, машины Средней тяжести, а автобусы Тяжелые. См. разделы Столкновения (стр. 52) и Взрывы (стр. 44).

ПРОЧНОСТЬ

Прочность машины показывает, сколько повреждений она может принять, прежде чем выйдет из строя (возможно, превратившись в огненный шар). Машина начинает игру с количеством Очков Прочности, равным её Прочности. Очки Прочности теряются в результате вражеских атак и Столкновений. Когда Очки Прочности падают до нуля, машина Ломается (стр. 43).

ТЕКУЩАЯ ПЕРЕДАЧА

У каждой машины есть Текущая Передача от 1 до 6. Положите шестигранный кубик (Д6) на поле коробки передач на карточке машины вверх гранью, соответствующей Текущей Передаче. Текущая Передача машины никогда не может быть больше Максимальной Передачи.

Все машины начинают игру на Первой Передаче. Между раундами Текущие Передачи не «сбрасываются» - все машины начинают новый раунд на той Передаче, на которой закончили предыдущий.

ЖЕТОНЫ

ОПАСНОСТИ

Машины получают Жетоны Опасности при переключении Передач, Развороте, Сносе и от других эффектов. Когда машина получает Жетон Опасности, положите его на карточку машины. Как вы увидите далее, если у машины 6 или больше Жетонов Опасности в начале Этапа Вылета **любого игрока**, машина Вылетает. См. раздел Этап Вылета (стр. 34).

Жетоны Опасности можно удалить с помощью результата Переключение на Кубике Дрифта (стр. 12).

Если вы играете с правилом Голоса Аудитории, вы можете использовать Бурные Аплодисменты для удаления Жетонов Опасности (см. стр. 89).

ШАБЛОНЫ ДВИЖЕНИЯ

Есть шесть шаблонов движения, из которых игроки могут выбирать, когда будут двигать свою машину. Это Плавный Поворот (GENTLE), Поворот (TURN), Резкий Поворот (HARD), Шпилька (HAIRPIN), Уклон (VEER), Объезд (SWERVE), и три Прямых: Короткая Прямая (SHORT), Средняя Прямая (MEDIUM) и Длинная Прямая (LONG).

Шаблоны движения размещаются различными способами. Прямые нужно всегда класть стороной, на которой расположен Выход Сноса, от машины. Остальные шаблоны размещаются таким образом, чтобы любая короткая сторона касалась машины.



ДОПУСТИМЫЕ

ПЕРЕДАЧИ

На каждом шаблоне движения есть значки, на которых указаны Допустимые Передачи для этого шаблона. Допустимые Передачи – это закрашенные номера Передач на шаблоне движения.

ПРОСТЫЕ И ОПАСНЫЕ МАНЕВРЫ

Значки под Допустимыми Передачами на шаблоне показывают, является ли движение по этому шаблону на указанной Передаче Простым маневром или Опасным маневром. См. разделы Простые Маневры (стр. 40) и Опасные Маневры (стр. 48).

СНОС

Так же на каждом шаблоне есть вырез, который показывает положение Выхода Сноса (стр. 24).

РЕЗЮМЕ ШАБЛОНОВ

Вот краткая памятка о том, какая Передача допустима для какого шаблона, и на какой Передаче маневр считается Простым или Опасным:

ТАБЛИЦА ШАБЛОНОВ						
Передача	1	2	3	4	5	6
Короткая Прямая						
Средняя Прямая						
Длинная Прямая						
Плавный Поворот						
Поворот						
Резкий Поворот						
Шпилька						
Уклон						
Объезд						



РАУНД

СТРУКТУРА РАУНДА

Партия в *Газлэндс* делится на Раунды. Каждый Раунд делится на Фазы Передачи от 1 до 6. В каждую Фазу Передачи, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по-очереди активируют свои машины, пока не будут активированы все машины, которые могут быть активированы в эту Фазу Передачи.

Когда машина активируется, она сначала двигается в Этап Движения, потом, если может, атакует в Этап Атаки, а потом любая машина, у которой слишком много Жетонов Опасности Вылетает в Этап Вылета.

Если машин для активации в текущую Фазу Передачи больше не осталось, игра переходит на следующую Фазу Передачи, и все повторяется, начиная с игрока с Поул-Позишн. Последовательность действий повторяется, до тех пор, пока во все Фазы Передачи не будут активированы все машины, а потом Раунд заканчивается и начинается следующий с Фазы 1 Передачи.

Игроки продолжают играть Раунды, как было описано выше, пока игра не закончится в результате выполнения условия сценария.

ФАЗЫ ПЕРЕДАЧ

Каждый Раунд делится на шесть Фаз Передачи, следующих в порядке очереди (т.е. он начинается Фазой 1 Передачи, а заканчивается Фазой 6 Передачи).

В каждую Фазу Передачи, начиная с игрока с Поул-Позишн и по часовой стрелке, игроки активируют по одной машине, и **должны** активировать все свои машины, которые могут быть активированы.

Если наступает очередь игрока активировать машину, а под его контролем находится несколько машин, которые могут быть активированы, игрок может сам выбрать, какую из машин активировать.

Если наступает очередь игрока активировать машину, а под его контролем нет машин, которые могут быть активированы, он пропускает ход. Если игрок пропускает ход, то он не активирует машину, а очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если у игрока есть машины, которые могут быть активированы, он не может пропустить ход. Если все игроки по очереди пропускают ход, текущая Фаза Передачи заканчивается и начинается следующая.

Если вы играете с Голосами Аудитории, у вас будет возможность потратить голоса до того, как вы вынуждены будут пропустить ход, и таким образом, у вас появится возможность вернуться в игру. Подробное описание есть на стр. 88.



ВОЗМОЖНОСТЬ АКТИВАЦИИ

Чтобы активировать машину в соответствующую Фазу Передачи, её текущая Передача должна быть равна или больше, чем номер Фазы Передачи, и она не должна была быть активирована ранее в эту Фазу Передачи.

Машина, которая может быть активирована, **должна** быть активирована.

Например: машина, которая едет на 2 Передаче, активируется в первые две Фазы Передачи, но не в оставшиеся четыре (предполагается, что она не переключает передачи в ходе активации). Если мотоцикл едет на 6 Передаче, он активируется в ходе всех шести Фаз Передач.

Игрок проверяет возможность активации машины, когда у него появляется возможность её активировать (а не в начале этапа Фазы Передачи). Таким образом, переключение передачи в раннюю Фазу Передачи позволяет активировать машину позже. Соответственно, Вылет, случившийся до того как появилась возможность активировать машину, делает невозможной её активацию в последующие Фазы Передач.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Если у игрока есть Поул-Позишн, он должен первым активировать свою машину в каждую Фазу Передачи.

В условиях сценария описывается, у какого игрока есть Поул-Позишн в начале игры, и каким образом Поул-Позишн переходит от одного игрока к другому.

АКТИВАЦИИ

Когда у игрока появляется возможность активировать машину, сначала он должен объявить, какую из машин он собирается активировать и выполнить следующие действия в указанном порядке:

1. **Этап Движения:** в который игрок выбирает и размещает Шаблон Движения, кидает Кубики Дрифта и перемещает машину на Конечную Позицию.
2. **Этап Атаки:** в который игрок объявляет и выполняет атаки.
3. **Этап Вылета:** к который все игроки проверяют, есть ли под их контролем машины, накопившие 6 Жетонов Опасности, и все машины, у которых есть 6 жетонов, Вылетают.

В ходе активации машины, она обозначается как «активная машина».

ЭТАП ДВИЖЕНИЯ

В ходе Этапа Движения вы выбираете и помещаете шаблон движения. Потом у вас появляется возможность кинуть несколько Кубиков Дрифта, а затем переместить машину на Конечную Позицию, что обычно означает, что вы ставите машину на дальнюю сторону Шаблона Движения или Шаблона Сноса.

СТРУКТУРА ЭТАПА ДВИЖЕНИЯ

В ходе Этапа Движения вам нужно выполнить следующие действия:

- 1.1. **Выбрать** шаблон движения.
- 1.2. **Поместить** шаблон движения.
- 1.3. **Кинуть Кубики Дрифта**, в количестве равном или меньше, чем Управляемость машины.
- 1.4. **Применить результаты Переключения:**
 - Убрать один результат Опасность, Снос или Разворот.
 - Переключить Передачу на 1 позицию вверх или вниз, +1 Жетон Опасности.
 - Убрать у машины один Жетон Опасности.
 - Просто сбросить, без эффекта.
- 1.5. **Получить Жетоны Опасности** по оставшимся результатам Опасность, Снос или Разворот.
- 1.6. **Поместить Шаблон Сноса** если у машины остался неубранный результат Снос.
- 1.7. **Передвинуть** машину в её **Конечную Позицию**.
- 1.8. **Развернуть** машину если у неё остался неубранный результат Разворот

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

Важно! До этапа 1.7 считается, что машина «не двигается» и, таким образом, до этого этапа Столкновений быть не может.



ВЫБОР ШАБЛОНА ДВИЖЕНИЯ

В начале Этапа Движения машины игрок, который ее контролирует, должен выбрать один допустимый Шаблон Движения.

Шаблон Движения считается допустимым, если Передача, на которой едет машина, указана на шаблоне как Допустимая Передача.

Пример: если машина едет на 2,3 или 4 Передаче для неё можно выбрать шаблон Уклон. Этот шаблон нельзя использовать, если машина едет на 5 Передаче. В этом случае можно выбрать шаблоны движения: Плавный Поворот, Объезд или Длинная Прямая.

Игрок не может предварительно «прикидывать» шаблон движения в ходе своей активации или активации другого игрока.

РАЗМЕЩЕНИЕ ШАБЛОНА ДВИЖЕНИЯ

После выбора шаблона, игрок кладет его одной из коротких сторон к машине, так чтобы она располагалась параллельно и по центру переднего бампера (или что там у неё) машины. Пока не двигайте машину по шаблону. Теперь у игрока есть возможность бросить Кубики Дрифта.

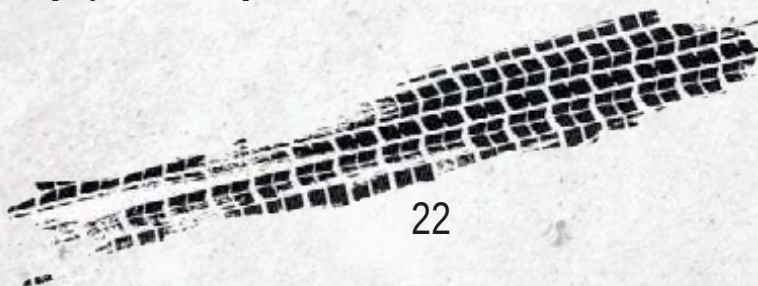
КУБИКИ ДРИФТА

После выбора и размещения шаблона движения, активный игрок объявляет количество и бросает несколько Кубиков Дрифта в количестве, равном или меньше, чем Управляемость машины. Игрок может объявить, что не будет бросать Кубики Дрифта. Все Кубики Дрифта нужно кидать одновременно.

РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДРИФТА

После того, как вы бросили Кубики Дрифта, вы должны применить результаты. Вы можете потратить результаты Переключение на различные эффекты, а результаты Разворот или Снос влияют на Конечную Позицию машины.

Чтобы отработать эффекты Кубиков Дрифта, сверьтесь с последовательностью действий описанной выше, чтобы применить результаты в правильном порядке. Сначала, используйте все результаты Переключение. Затем получите Жетоны Опасности за неотмененные результаты Опасность, Снос или Разворот. Затем поместите шаблон Сноса, если у машины остался неубранный результат Снос. А потом переместите машину в Конечную Позицию. И наконец, разверните, если у неё остался неубранный результат Разворот.



ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ

Результаты Переключение применяются в первую очередь. Каждый результат применяется один раз и может быть использован для того, чтобы вызвать любой из следующих эффектов. «Потратить» кубик, значит сбросить его, чтобы вызвать эффект.

Потратьте любое количество Переключений, чтобы отменить один результат Разворот, Снос или Опасность за каждый потраченный результат Переключение. Отмененные результаты сбрасываются.

Потратьте любое количество Переключений, чтобы немедленно убрать один Жетон Опасности за каждый потраченный результат Переключение.

Потратьте любое количество Переключений, чтобы немедленно переключить Текущую Передачу машины на одну позицию вверх или вниз за каждый результат Переключение. Каждый раз, когда вы переключаете Передачу, вы получаете один Жетон Опасности.

Неиспользованные результаты Переключение можно сбросить без каких-либо последствий.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПЕРЕДАЧИ

Если машина переключает Передачу, она немедленно получает Жетон Опасности (если не указано иное). В ходе одной активации машина может переключать Передачи сколько угодно раз, каждый раз получая Жетон Опасности. Обычно машина переключает Передачу по результату Переключение, или выполняя Простые маневры, но переключение Передачи возможно и в результате действия других эффектов.

Если вы играете с Голосами Аудитории, вы можете использовать «Сжечь Резину», чтобы переключить Передачу. Подробнее см. стр. 89.



ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ОПАСНОСТИ

После применения всех результатов Переключение, машина получает 1 Жетон Опасности за каждый неотмененный результат Опасность, Снос или Разворот.

Поскольку все результаты Переключение нужно использовать ДО того, как вы получите Жетоны Опасности, вы не сможете убрать Жетоны Опасности за результаты Снос или Разворот, если решите их применить. Вы сможете удалить их в следующий Этап Движения.

СНОС

Если у машины есть один или несколько неотмененных результатов Снос, возьмите шаблон Снос и присоедините его к Выходу Сноса на шаблоне движения. Треугольный выступ на шаблоне Снос нужно вставить в паз на шаблоне движения. Снос меняет местоположение Конечной Позиции движения. См. раздел Конечная Позиция на стр. 25.

Если у машины осталось несколько неотмененных результатов Снос, дополнительные шаблоны Сноса использовать не нужно, но на этапе 1.5 машина получает дополнительные Жетоны Опасности.

РАЗВОРОТ

Если у машины есть один или несколько неотмененных результатов Разворот, и машина не находится на Прерванной Конечной Позиции (см. Прерванное Движение стр. 45), машину можно развернуть на угол до 90° относительно центра в любом направлении.

Разворот может привести к Столкновению, если в ходе Разворота машина войдет в контакт с препятствием, с которым она не контактировала до начала Разворота (см. Столкновения стр. 52)

Если в результате Столкновения машина заканчивает движение на Прерванной Конечной Позиции (см. стр. 46), машина не выполняет Разворот, но все равно получает Жетоны Опасности.

Не запрещается выполнять Развороты на «ноль градусов», но машина все равно получает Жетоны Опасности в результате Разворота. Несколько результатов Разворот не позволяют машине поворачивать на угол более 90° , но все равно дают дополнительные Жетоны Опасности.

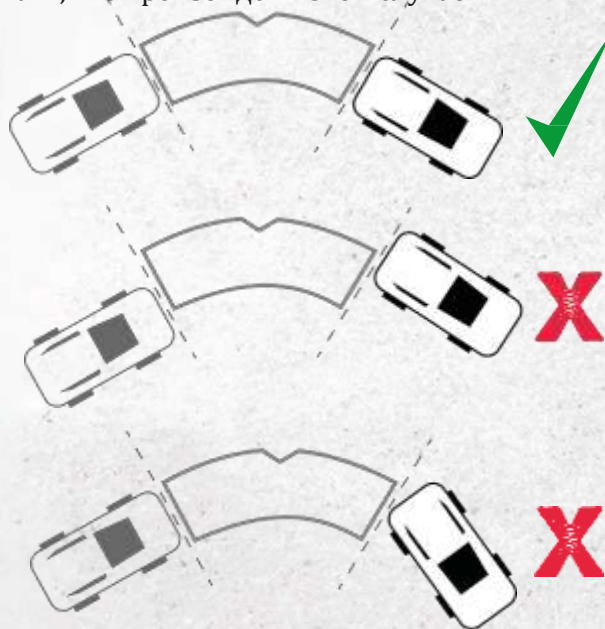
ТАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КУБИКОВ ДРИФТА

На первый взгляд, может показаться, что у Кубиков Дрифта есть «хорошие» и «плохие» результаты. Скорее всего, вы не обрадуетесь результатам Снос или Разворот, но иногда бывает, что вы сможете избежать столкновения с помощью мастерски выполненного Сноса, или занять более выгодную позицию для следующего хода или использования оружия с помощью Разворота. Используйте любые результаты Кубиков Дрифта в свою пользу и зрители будут сходить с ума от восторга.

КОНЕЧНАЯ ПОЗИЦИЯ ДВИЖЕНИЕ В КОНЕЧНУЮ ПОЗИЦИЮ

Чтобы переместить машину из начальной позиции в Конечную Позицию, возьмите машину и передвиньте её на дальний край шаблона движения так, чтобы задний бампер машины был параллелен дальнему краю шаблона и размещался по центру дальнего края шаблона.

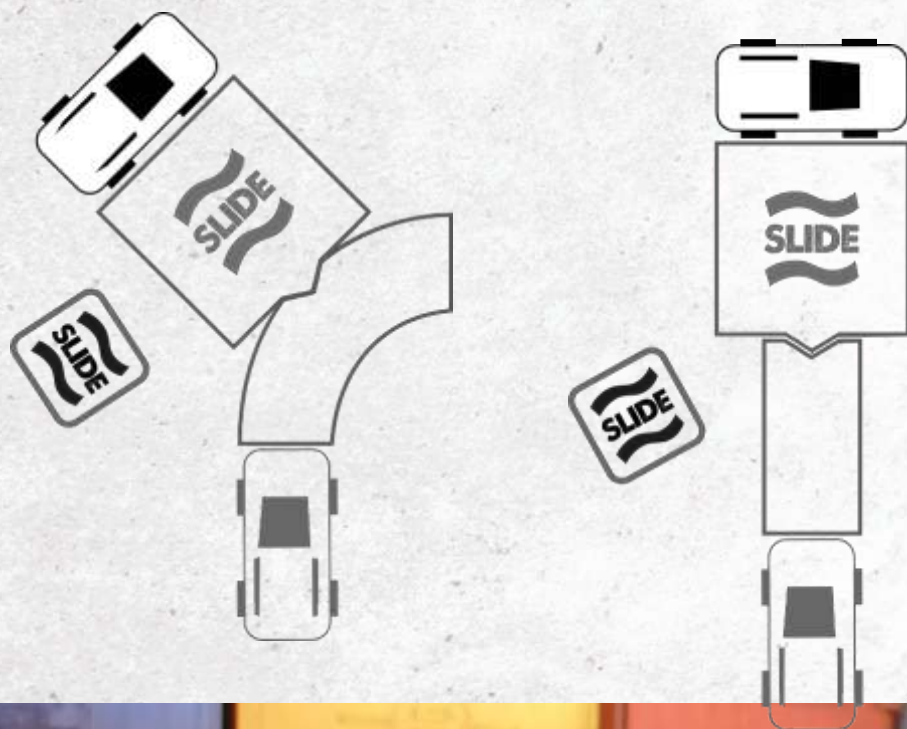
Если какой-нибудь объект попадает на шаблон движения или Конечную Позицию машины, посмотрите правила в разделе Прерванное Движение на стр.45, чтобы узнать, что произойдет в этом случае.



СНОС В КОНЕЧНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Если в ходе Этапа Движения с машиной происходит Снос, её нужно поставить так, чтобы борт машины, который находился дальше всего от шаблона Сноса, был параллелен дальней стороне шаблона сноса, и так же находился по центру шаблона сноса.

Если Снос происходит при движении машины по прямому шаблону, игрок, управляющий машиной, сам определяют, в какую сторону она будет развернута в результате Сноса.



ОРУЖИЕ

У оружия в *Газлэндс* есть следующие характеристики:

- **Дальность:** Какой шаблон используется при стрельбе для измерения расстояния.
- **Положение:** Сектор обстрела орудия.
- **Кубики Атаки:** Количество кубиков, которое кидается при стрельбе из этого вида оружия.

ШАБЛОНЫ СТРЕЛЬБЫ

Есть шесть шаблонов, используемых для стрельбы:

- Ближняя Дальность.
- Средняя Дальность.
- Большая Дальность.
- Двойная Дальность.
- Большой Взрыв.
- Малый Взрыв.

КОРОТКАЯ СРЕДНЯЯ И БОЛЬШАЯ ДАЛЬНОСТЬ

Шаблоны стрельбы на Ближнюю, Среднюю и Большую дальность аналогичны шаблонам на Короткое, Среднее, и Длинное движение по прямой соответственно. Используйте эти шаблоны и для движения и для стрельбы.

ДВОЙНАЯ ДАЛЬНОСТЬ

Шаблон для стрельбы на Двойную Дальность получается если сложить вместе короткими сторонами шаблоны Средняя Прямая и Длинная Прямая, чтобы получился один длинный шаблон, как показано ниже:



ШАБЛОНЫ ВЗРЫВОВ

Шаблоны взрывов бывают двух типов: Большой Взрыв и Маленький Взрыв. Это шаблоны специфической формы, вы можете найти их в конце книги.

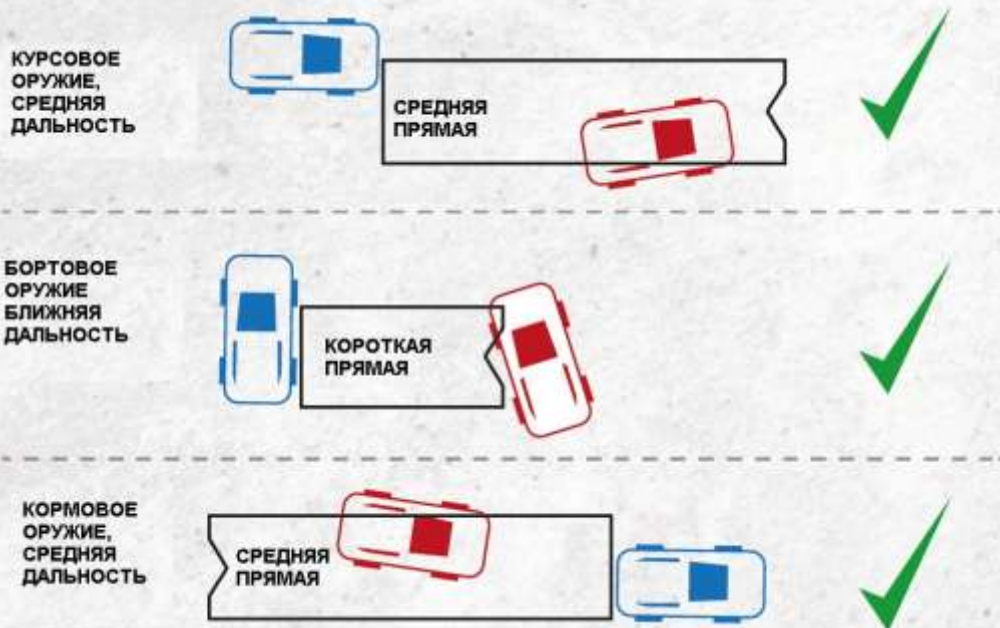


ДАЛЬНОСТЬ

Дальность стрельбы измеряется с использованием шаблонов стрельбы. Положите шаблон стрельбы в Секторе Обстрела оружия и измерьте расстояние между стрелком и целью, если какая-либо часть шаблона касается цели, её можно обстрелять.

ПОЛОЖЕНИЕ И СЕКТОР ОБСТРЕЛА

Если игрок устанавливает на машину оружие, он должен указать, где оно расположено. От положения оружия зависит Сектор Обстрела.



КУРСОВОЕ

Курсовое оружие устанавливается так, что может стрелять только вперед. Чтобы узнать, попадает ли цель в сектор обстрела, положите шаблон стрельбы, так чтобы своей короткой стороной он касался любой части переднего бампера машины, был параллелен её борту и направлен вперед. Шаблон можно класть где угодно спереди от машины, но таким образом, чтобы он касался её и был параллелен её борту.

КОРМОВОЕ

Кормовое оружие может стрелять только назад. Чтобы узнать, попадает ли цель в сектор обстрела, положите шаблон стрельбы, так чтобы своей короткой стороной он касался любой части заднего бампера машины, был параллелен её борту и направлен назад. Шаблон можно класть где угодно сзади от машины, но таким образом, чтобы он касался её и был параллелен её борту.

БОРТОВОЕ

Бортовое оружие устанавливается по бортам машины. Чтобы узнать, попадает ли цель в сектор обстрела, положите шаблон стрельбы, так чтобы своей короткой стороной он касался любого борта машины, был перпендикулярен её борту, и направлен от борта машины. Шаблон можно класть где угодно вдоль любого борта машины, таким образом, чтобы он касался борта машины и был перпендикулярен ему.

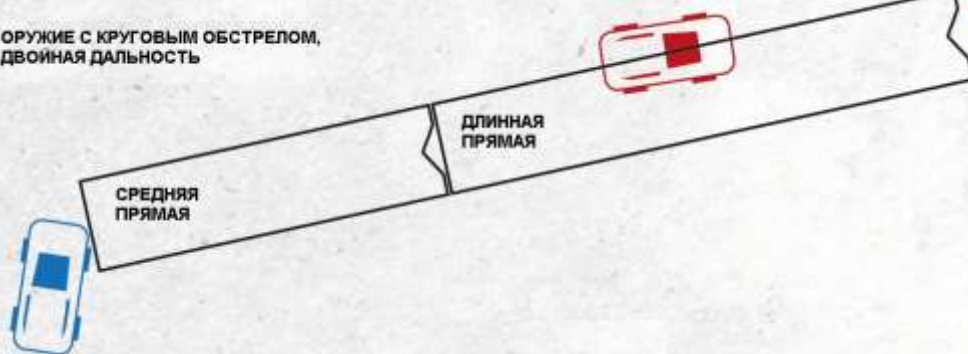


С КРУГОВЫМ ОБСТРЕЛОМ

Турели и оружие экипажа (пистолеты, гранаты, коктейли Молотова) могут стрелять в любом направлении. Другие виды оружия тоже могут стрелять в любом направлении, если это указано в его характеристиках.

При стрельбе из оружия с круговым обстрелом шаблон нужно класть так, чтобы короткой стороной он касался любой части машины, направлять его можно в любую сторону.

ОРУЖИЕ С КРУГОВЫМ ОБСТРЕЛОМ,
ДВОИНАЯ ДАЛЬНОСТЬ



КУБИКИ АТАКИ

У каждого вида оружия есть сила атаки. Она показывает количество Дб, которое кидается при атаке из этого вида оружия.

ЭТАП АТАКИ

В ходе Этапа Атаки вам нужно выполнить следующие действия:

- 2.1 Объявить цели и проверить дальность.
- 2.2 **Кинуть Кубики Атаки:** 4+ - попадание, 6 – критическое попадание (2 попадания).
- ОКНО СТОЛКНОВЕНИЯ**
- 2.3 **Уход:** каждый результат 6+ отменяет одно попадание.
- 2.4 **Повреждения:** Цель теряет Очки Прочности.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Для каждой единицы оружия игрок может объявить только одну цель. Цели должны быть в секторе обстрела и в пределах дальности стрельбы.

Стрелять можно только в другие машины, если в условиях сценария не указано обратное. Можно стрелять как во вражеские машины, так и в союзные.



Цели для разных единиц оружия объявляются независимо; машина не обязана стрелять из всего оружия по одной цели.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ

Игроки могут измерять дальность стрельбы до объявления целей.

КОЛИЧЕСТВО АТАК

В ходе Этапа Атаки машина может атаковать сколько угодно раз, по количеству Членов Экипажа в машине. Каждая единица оружия, установленная на машине, может атаковать только один раз за один Этап Атаки.

Если на машине установлено несколько единиц однотипного оружия (например, два Гатлинга), атаковать один раз может каждая единица, пока количество атак не превышает количество Членов Экипажа машины.

ПИСТОЛЕТЫ

Независимо от того, какое оружие установлено на машине, считается, что в машине есть неограниченное количество Пистолетов. Из Пистолетов стреляют Члены Экипажа, поэтому оно считается оружием С Круговым Обстрелом.



БРОСОК КУБИКОВ АТАКИ

Чтобы атаковать, киньте Д6 в количестве равном силе атаки оружия. Каждый результат броска 4+ означает, что цель получает попадание. При обстреле одиночной цели из нескольких единиц оружия все кубики атаки кидаются одновременно.

БРОСОК КУБИКОВ УКЛОНЕНИЯ

После того, как атакующий бросит все свои кубики атаки для этого Этапа Атаки против определенной цели и подсчитает общее количество попаданий, которое получила цель, цель может предпринять одну попытку Уклонения.

Чтобы выполнить Уклонение, игрок, который контролирует цель, кидает Кубики Уклонения в количестве, равном текущей Передаче машины. Если на каком-либо Кубике Уклонения выпадает 6+, значит, Уклонение удалось, и этот Кубик Уклонения отменяет одно попадание.

Вы не можете уклоняться от каждой конкретной единицы оружия. Подождите пока атакующий кинет все кубики атаки за все единицы оружия, а затем кидайте Кубики Уклонения против всех попаданий вместе.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

После Уклонения, каждое неотмененное попадание дает цели одно очко повреждений, которое удаляет 1 Очко Прочности. Запишите этот результат, указав потерю Очка Прочности на карточке машины. Когда машина теряет все Очки Прочности она Ломается. См. раздел Повреждения на стр. 43.



ЭТАП ВЫЛЕТА

Любая машина, которая накопила 6 или больше Жетонов Опасности Вылетает в ходе Этапа Вылета, независимо от того, чей это Этап Вылета.

Этап Вылета это конечный этап активации машины, но может повлиять на все машины, а не только на активированную.

Если в один и тот же Этап Вылета Вылетают более одной машины, первой Вылетает активная машина, а следом за ней машины игроков в порядке по часовой стрелке от активного игрока.

Обычно машины Вылетают потому что в начале этапа у них есть 6 или больше Жетонов Опасности, но может случиться так, что в результате Столкновений или других происшествий машина наберет 6 Жетонов Опасности в ходе Этапа Вылета, в этом случае машина так же Вылетает в этот же этап.

ВЫЛЕТ

Если машина Вылетает вам нужно последовательно выполнить следующие действия:

3.1 Проверка на Переворот: Если на кубике выпало меньше, чем текущая передача, машина получает 2 попадания и принудительно двигается на Среднюю Прямую вперед.

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

3.2 Сброс: Независимо от результата проверки на Переворот, текущая Передача машины сбрасывается до 1 и удаляются все Жетоны Опасности.

3.3 Потеря Управления: Независимо от результатов проверки на Переворот, игрок, следующий по часовой стрелке от игрока, контролирующего машину, разворачивает машину вокруг её центра в любом направлении.

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

ПРОВЕРКА НА ПЕРЕВОРОТ

Если машина Вылетает, в первую очередь она проходит проверку на Переворот, чтобы узнать перевернется она или нет.

Чтобы пройти проверку на Переворот, игрок, управляющий машиной, кидает Д6. Если результат равен или больше, чем текущая Передача машины, все нормально. Если меньше, чем текущая Передача машины: машина переворачивается.

Например, если машина едет на 5 Передаче, чтобы избежать Переворота, на кубике должно выпасть 5 или больше.

СБРОС ПЕРЕДАЧИ И ЖЕТОНОВ ОПАСНОСТИ

Независимо от результатов проверки на Переворот, машина, которая Вылетает сбрасывает Передачу до 1 и теряет все Жетоны Опасности.



ПОТЕРЯ УПРАВЛЕНИЯ

И на последнем этапе Вылета, игрок, сидящий по часовой стрелке от игрока, контролирующего машину, разворачивает машину вокруг её центра в любом направлении. Разворот может спровоцировать Столкновение, если в ходе разворота машина войдет в контакт с объектом, с которым не контактировала в начале разворота.

Вылет, это в первую очередь, крайне неприятно, но если вы играете с Голосами Аудитории, у вас будет возможность использовать «Сжечь Резину», чтобы вернуться в игру или «Бурные Аплодисменты», чтобы избежать Вылета. См. стр. 88.

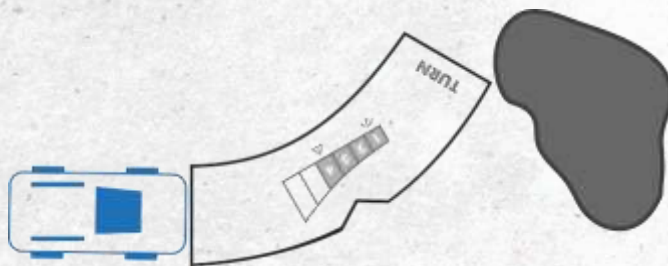
ПЕРЕВОРОТ

Если машина переворачивается, она получает 2 попадания, и выполняет принудительное движение прямо вперед по шаблону Средняя Прямая, игнорируя все препятствия, в том числе, другие машины. Это движение открывает Окно Столкновений. На повреждения от Переворота Уклонение не действует.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ

Сейчас Фаза 2 Передачи. Синяя машина едет на 2 Передаче. Машина едет прямо на валун, поэтому Синий игрок оценивает ситуацию и предполагает, что шаблона Поворот будет достаточно, чтобы избежать столкновения. Положив шаблон перед машиной, он понимает, что ошибся. Валун пересекает Конечную Позицию Синего. Игрок не хочет врезаться в валун, поэтому объявляет, что будет использовать Кубики Дрифта. Он объявляет, что будет кидать все три Кубика Дрифта, потому что управляемость машины равна 3.

На Кубиках Дрифта выпадает два Переключения и Снос. Снос – это то, что нужно игроку, чтобы избежать столкновения, поэтому он не отменяет этот результат с помощью Переключения. Вместо этого, он тратит первое Переключение, чтобы переключиться на 3 Передачу, чтобы иметь возможность активировать машину в следующую Фазу Передачи, а второе Переключение на то, чтобы убрать Жетон Опасности, который машина получила в результате переключения Передачи.



Синий игрок не может убрать Жетон Опасности за Снос, поскольку он решил использовать Снос, поэтому он кладет один Жетон Опасности на карточку машины и присоединяет шаблон Сноса к шаблону движения. Потом он берет машину и ставит её на Конечную Позицию в конце шаблона Сноса, так, чтобы машина была повернута в правильном направлении. Синий игрок не может ни в кого выстрелить, а машина не Вылетает, потому что у неё всего 1 Жетон Опасности. Ход переходит к следующему игроку.







Вы уже освоились с основными правилами *Газлэндс*; теперь вы знаете как машины Двигаются, Стреляют и Вылетают. В этом разделе есть дополнительные правила для различных ситуации, например, для Столкновений, а так же более полные правила для этапов Движения и Атаки. Основные и дополнительные правила вместе составляют базовые правила *Газлэндс*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

ОПАСНЫЕ МАНЕВРЫ

Если непосредственно под цифрой с номером допустимой Передачи на шаблоне находится значок опасности, то движение по этому шаблону на данной Передаче считается Опасным маневром.

Если игрок, управляющий машиной, выбирает Опасный Маневр, машина немедленно получает один Жетон Опасности.

Например, шаблон Уклон считается Опасным Маневром, если машина едет на 4 Передаче. Если ваша машина едет на 4 Передаче и вы выбираете шаблон Уклон, машина немедленно получает Жетон Опасности.

ПРАВИЛО «ТРОНУЛ-ХОДИ»

Если игрок дотронулся до какого-либо шаблона в ходе этапа 1.1 своего Этапа Движения, он **должен** использовать этот шаблон. Игрок не может взять шаблон, а потом положить, чтобы взять другой шаблон.

Если игрок берет шаблон, который не является допустимым, то другой

игрок, сидящий слева должен выбрать допустимый шаблон и положить его перед машиной. В этом случае машина не может использовать Кубики Дрифта, но на неё действуют эффекты Простых и Опасных маневров, указанные на шаблоне, под контролем активного игрока.

Правило «Тронул-Ходи» вводится для того, чтобы выбор шаблона игроком был окончательным и игроки без конца не примеряли несколько шаблонов, чтобы найти лучший. В конце концов, это игра про высокоскоростное автобезумие! Хотя, по взаимному согласию игроков вы можете игнорировать это правило (как и любое другое правило ГАЗЛЭНС.).

СДАТЬ НАЗАД

Если машина едет на 1 Передаче, вы можете сдать назад. Чтобы сдать назад, игрок, контролирующий машину, выбирает любой из шаблонов допустимых для 1 Передачи и использует его для движения назад. Шаблон кладется как обычно, за исключением того, что он кладется параллельно и по центру **заднего** бампера машины, а не переднего. В ходе движения задним ходом машина может кидать Кубики Дрифта, как обычно.

ДВИЖЕНИЕ В КОНЕЧНУЮ ПОЗИЦИЮ ПРИ ДВИЖЕНИИ ЗАДНИМ ХОДОМ

Если игрок решает, что активная машина должна сдать назад в ходе Этапа Движения, в Конечную Позицию машина ставится таким образом, что дальнего края шаблона движения касается передний бампер машины.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Некоторые эффекты, например, Переворот или Поломка, могут привести к тому, что машина будет вынуждена двигаться вне её Этапа Движения. Если машина должна выполнить Принудительное Движение, сначала кладется шаблон, потом, она перемещается в Конечную Позицию (см. Конечная Позиция на стр. 25) в этом случае ход игры прерывается перед тем, как вернуться к обычной последовательности.

В ходе принудительного движения Кубики Дрифта не кидаются, значки допустимых Передач на шаблоне игнорируются, и не действует правила Простых и Опасных маневров. Принудительное Движение так же открывает Окно Столкновений (см. Столкновения стр. 52).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДРИФТА

ПРОСТЫЕ МАНЕВРЫ

Если непосредственно под цифрой с номером допустимой Передачи на шаблоне находится значок Переключения, то движение по этому шаблону на данной Передаче считается Простым маневром.

Если игрок, управляющий машиной, выбирает Простой Маневр, машина получает дополнительный результат Переключение, как если бы игрок кинул Кубики Дрифта, и ему выпало Переключение.

ПЕРЕБРОС

После броска Кубиков Дрифта игрок может решить выполнить Переброс. Если игрок решает использовать Переброс, то он добавляет машине 1 Жетон Опасности, берет любое количество Кубиков Дрифта и перебрасывает.

При Перебросе игрок не обязан перебрасывать все Кубики Дрифта, он может оставить некоторые результаты и перебросить остальные.

Перебросить Кубики Дрифта в ходе Этапа Движения можно только один раз.

ВАША ПЕРВАЯ АКТИВАЦИЯ

Очень скоро вы обнаружите, что Опасность и Вылеты – это обычные явления в Газлэндс. Однако, вы наверняка не захотите Вылетать в свою первую активацию! Если это ваша первая партия в Газлэндс, для первой активации мы настоятельно рекомендуем взять шаблон Средняя Прямая и не кидать Кубики Дрифта. Средняя Прямая на 1 Передаче это Простой Маневр, поэтому вы сможете использовать Переключение, чтобы перейти на 2 Передачу (и получить Жетон Опасности). Благодаря этому у вас точно будет еще одна активация в Фазу 2 Передачи, даже если очень скоро вы во что-нибудь врежетесь.

В Фазу 2 Передачи у вас появится возможность переключиться еще раз, чтобы получить активацию в Фазу 3 Передачи. Может показаться, что кинуть Кубики Дрифта в первую активацию это хорошая идея, но лучше отложить это рискованное действие на Фазу 2 Передачи.

КУБИКИ ДРИФТА ПРИМЕР 1

Легковая машина с Управляемостью 3 едет на 2 Передаче и не имеет Жетонов опасности.

Игрок выбирает Среднюю Прямую, на 2 Передаче это Простой Маневр, кладет её и кидает 3 Кубика Дрифта. Выпадает Снос и 2 Переключения. Игрок добавляет третье

Переключение за Простой Маневр, итого 3 Переключения. Игрок использует первое, чтобы переключиться на 3 Передачу и получает Жетон Опасности. Второе Переключение он использует чтобы убрать этот жетон, а третье – чтобы отменить результат Снос. Поскольку Снос был отменен, машина не получает за него Жетон Опасности. Теперь машина едет на 3 Передаче и заканчивает движение без Жетонов Опасности

КУБИКИ ДРИФТА ПРИМЕР 2

Грузовик с Управляемостью 2 едет на 3 Передаче и имеет 4 Жетона Опасности. Игрок выбирает Резкий Поворот, который на 3 Передаче считается Опасным Маневром и грузовик немедленно получает Жетон Опасности, теперь у него их 5. Игрок решает (необдуманно) кинуть 2 Кубика Дрифта. На одном кубике выпадает Снос, а на втором – Опасность. Таким образом, грузовик может получить еще 2 Жетона Опасности, итого 7, и Вылететь. Игрок решает рискнуть и кладет шестой Жетон Опасности, чтобы использовать Переброс в надежде, что ему выпадет два Переключения.

По счастью игроку выпадает 2 Переключения. Он использует их, чтобы убрать у грузовика Жетоны Опасности. По итогу использования Кубиков Дрифта грузовик едет на 3 Передаче и у него снова 4 Жетона Опасности. Это значит, что грузовику ничего не угрожает, когда наступит Этап Вылета.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА АТАКИ ОГЛУШЕНИЕ

Если вначале Этапа Атаки активированная машина касается препятствия, считается, что экипаж Оглушен и не может стрелять из оружия или использовать сбрасываемое оружие.

УКРЫТИЕ

Если при стрельбе шаблон попадает на препятствие **до того**, как коснется цели, считается, что цель за Укрытием. При стрельбе по цели за укрытием, атакующий получает штраф -1 на попадание к результату на кубиках атаки, таким образом для попадания на кубиках должно выпасть 5+. Если на кубике выпадает немодифицированная 6, попадание все равно считается Критическим.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если на кубике атаки выпадает немодифицированная 6, попадание считается Критическим и цель дополнительно получает еще одно попадание из этого же вида оружия.

Критическое попадание считается двумя отдельными попаданиями, поэтому

Уклоняться от них тоже надо по отдельности.

УКЛОНЕНИЕ ОТ ОСОБЫХ АТАК

У некоторых видов оружия есть особые правила, например, Взрыв, которые срабатывают только при попадании в цель. При броске на Уклонение сначала отменяются попадания, у которых нет особых правил, и только потом отменяются попадания с особыми правилами, если все обычные попадания были отменены. Если есть попадания с разными особыми правилами, игрок, который контролирует машину-цель, сам решает какие попадания отменить.



ПОВРЕЖДЕНИЯ

ОЧКИ ПРОЧНОСТИ

Когда машина получает повреждения, каждое очко повреждения отнимает 1 Очко Прочности. Пишите это на карточке машины, отмечая потерянные Очки Прочности.

ПОЛОМКА

Если машина теряет все свои Очки прочности она Ломается.

Если машина Ломается, нужно последовательно выполнить следующие действия:

1 **Движение по инерции:** Принудительное движение по шаблону Короткая Прямая.

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

2 **Сброс:** Текущая Передача машины сбрасывается до 1, удаляются все Жетоны Опасности.

3 **Проверка на Взрыв:** Киньте Д6, прибавьте оставшиеся Боеприпасы, взрыв происходит, если в итоге получается 6 или больше.

4 **Металлолом:** Модель переворачивается и остается в игре в виде кучи металлолома.

В Газлэндс поломка машины не считается окончательной. Если вы играете с Голосами Аудитории, вы можете использовать их, чтобы вернуть вашу последнюю машину в игру. Более подробная информация есть на стр. 88 .

ДВИЖЕНИЕ ПО ИНЕРЦИИ

Если машина ломается, то она едет еще какое-то расстояние по инерции. Немедленно выполните движение вперед по шаблону Короткая Прямая.

СБРОС ПЕРЕДАЧИ И ЖЕТОНОВ ОПАСНОСТИ

После того, как машина проехала положенное расстояние, её Передача сбрасывается до 1, и удаляются все Жетоны Опасности.

ПРОВЕРКА НА ВЗРЫВ

После принудительного движения, сброса текущей Передачи и Жетонов Опасности, машина проходит Проверку на Взрыв, с помощью броска Д6, к результату которого добавляется количество оставшихся у машины Жетонов Боеприпасов. Если результат броска 6 или больше, происходит Взрыв (см. Стр. 44).

МЕТАЛЛОЛОМ

На последнем этапе процесса Поломки, модель машины переворачивается на крышу и становится металлоломом. Металлолом остается в игре. Как только машина Ломается, в игре она больше не участвует.

ИСКОРЕЖЕННЫЙ МЕТАЛ

Если машина Сломалась в результате Столкновения, возможно, получив повреждения от Тарана, после завершения всех этапов Поломки металлолом удаляется из игры.

Если в ходе последнего движения по Короткой Прямой машина сталкивается с чем-либо, она удаляется из игры после завершения всех этапов процесса Поломки.

Когда одна из ваших машин ломается, вы получаете Голос Аудитории. Зрителям нравятся аварии! См. Раздел Голоса Аудитории на стр. 88 .

ВЗРЫВЫ

Когда машина взрывается, выполните атаку всех машин в пределах Средней дальности от взорвавшейся машины, и удалите машину из игры. Каждая атака считается отдельной, на неё действует правило Взрыв (см. Стр. 81), а количество кубиков атаки зависит от массы взорвавшейся машины. От повреждений от Взрыва можно Уклониться.

ТАБЛИЦА ВЗРЫВОВ МАШИН	
Масса	Количество кубиков атаки
Легкая	2
Средняя	4
Тяжелая	6

ВЗРЫВ

За каждое неотмененное попадание с эффектом Взрыв, цель немедленно получает 1 Жетон Опасности.

МЕТАЛЛОЛОМ

Металлолом считается разрушаемым препятствием, масса которого равна массе машины до того, как она сломалась.

Если другая машина врезается в металлолом, он немедленно удаляется из игры, после определения результатов Столкновения.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Машины, элементы ландшафта и металлолом считаются препятствиями. Если шаблон движения или Конечная Позиция машины попадают на препятствие, скорее всего, произойдет столкновение, если только игрок не найдет способ его избежать с помощью Кубиков Дрифта.

КОНТАКТ С ПРЕПЯТСТВИЕМ В НАЧАЛЕ ХОДА

Если Этап Движения машины начинается в контакте с препятствием, машина должна игнорировать это препятствие в этот Этап Движения.

ПРЕРВАННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Если выбор шаблона движения приводит к тому, что какая-то часть шаблона движения или Конечная Позиция машины перекрывают препятствие, которое нельзя проигнорировать, движение прерывается.

Правило Прерванного Движения при первом прочтении может показаться непонятным, хотя оно достаточно очевидно. Машина движется вдоль шаблона и останавливается, если с чем-нибудь столкнется.



ПРЕРВАННАЯ КОНЕЧНАЯ ПОЗИЦИЯ

Если движение машины прерывается, нужно найти Прерванную Конечную Позицию. Прерванная Конечная Позиция отличается от обычной Конечной Позиции.

Чтобы найти Прерванную Конечную Позицию, двигайте активную машину вдоль шаблона от начального положения до Конечной Позиции, пока какая-либо часть машины не коснется препятствия, которое машина не сможет проигнорировать.

Если машину можно поставить на эту позицию, так, чтобы она не перекрывала другие препятствия (даже те, которые может проигнорировать), эта позиция становится Прерванной Конечной Позицией. Если машина находится на Прерванной Конечной Позиции, то она обязательно касается препятствия.

Как только была найдена Прерванная Конечная Позиция, отыграйте Столкновение со всеми препятствиями, которых касается машина (и не игнорирует). Если, в результате столкновения препятствие не удаляется, движение машины заканчивается на Прерванной Конечной Позиции.

Не забудьте, что если машина начинает Этап Движения в контакте с препятствием, машина должна игнорировать это препятствие в этот Этап Движения.

ПОИСК ПРЕРВАННОЙ КОНЕЧНОЙ ПОЗИЦИИ

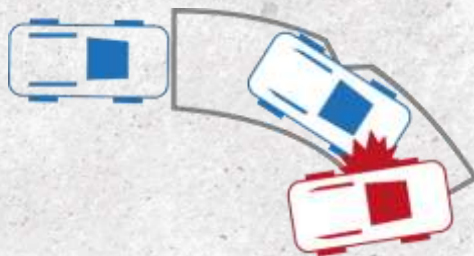
При движении машины по шаблону движения в поиске Прерванной Конечной Позиции, следите за тем, чтобы траектория движения машины совпадала с центральной линией шаблона. Так же следите за тем, чтобы машина располагалась по центру шаблона и перекрывала настолько большую часть шаблона, насколько это возможно.

НЕСКОЛКО ПРЕПЯТСТВИЙ

Если машину нельзя поставить на Прерванную Конечную Позицию потому что этому мешает другое препятствие, передвиньте машину назад по шаблону до тех пор, пока Прерванная Конечная Позиция не будет свободна от каких-либо препятствий (даже от тех, которые машина может игнорировать). Это и будет Прерванная Конечная Позиция.



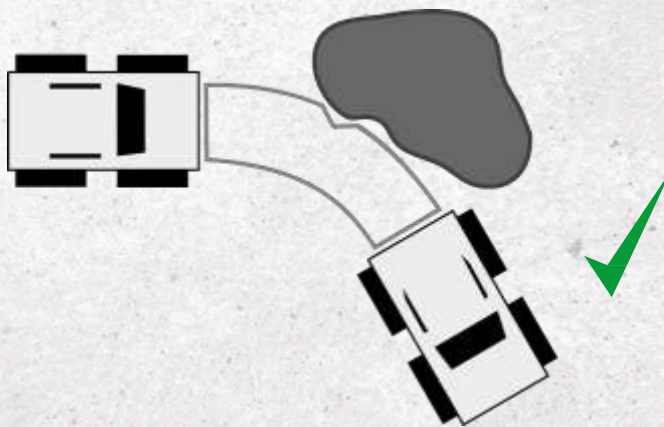
ПРИМЕР ПРЕРВАННОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



В этом примере Синяя машина выбирает и размещает шаблон, который перекрывает Красную машину. Синяя машина движется вдоль шаблона до тех пор, пока не коснется шаблона Красной. Это будет прерванная Конечная Позиция Синей машины, и здесь закончится движение Синей машины. Поскольку, после Этапа Движения 1.7 открывается Окно Столкновений, нужно немедленно определить последствия Столкновения.

ШИРОКИЕ МАШИНЫ

В некоторых случаях, когда модель машины шире, чем шаблон движения, она может «проскользнуть» мимо ближайшего препятствия, если никакая часть шаблона движения или Конечной Позиции машины не перекрывает препятствие. В других случаях, когда движение будет прервано более отдаленным препятствием, может возникнуть ситуация, что машина столкнется с более близким препятствием, мимо которого перед этим успешно «проскользнула». Чтобы разобраться в этой ситуации вам потребуется немного воображения.



ИГНОРИРОВАНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ

Если машина начинает Этап Движения в контакте с препятствием, она **должна** игнорировать препятствие с которым находится в контакте в этот Этап Движения.

Если машина игнорирует препятствие, она скорее всего с ним не столкнется, хотя возможны исключения.

Игнорирование препятствий может показаться слишком условным и нереалистичным, но все альтернативные варианты будут сильно тормозить игру.

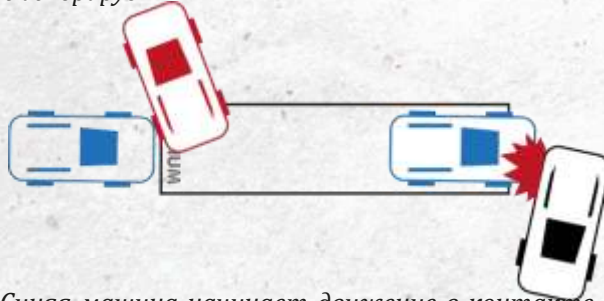
ПРИМЕРЫ ИГНОРИРОВАНИЯ ПРЕПЯТСТВИЙ

Иногда правила требуют, чтобы вы проигнорировали препятствие в ходе движения, чаще всего, в случае, если вы начинаете движение в контакте с другой машиной. В этом случае, просто поставьте машину на Конечную Позицию, даже если шаблон перекроет игнорируемое препятствие.

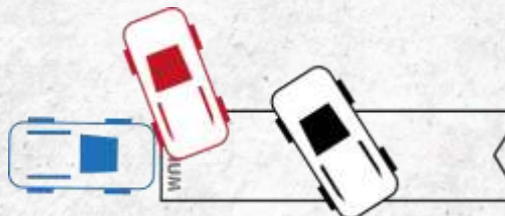


В этом примере Синяя машина начинает движение в контакте с Красной, и поэтому игнорирует Красную. Синяя машина движется на Конечную Позицию, как если бы Красной машины не было.

Разумеется, движение все равно может быть прервано другим препятствием, которое машина не игнорирует.



В этом примере Синяя машина начинает движение в контакте с Красной, поэтому игнорирует Красную. Черная машина создает препятствие на Конечной Позиции Синей машины. Синяя машина пытается доехать до Конечной Позиции, но сталкивается с Черной.



В этом примере Синяя машина начинает движение в контакте с Красной, поэтому игнорирует её. Черная машина прерывает движение Синей, но Синяя машина не может встать между Красной и Черной. По правилам множественных препятствий (см. стр. 46), Синяя машина двигается по шаблону назад, пока её Конечная Позиция не будет перекрыта другими препятствиями (даже теми, которые она игнорирует), Это означает, что Синяя машина заканчивает движение на начальной позиции! Синяя машина вообще никуда не едет. Однако, поскольку Синяя машина игнорирует Красную машину, Столкновения не происходит.

РАЗРУШАЕМЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Некоторые препятствия можно разрушить, (см. раздел Ландшафт, стр. 86). Разрушаемые препятствия удаляются после определения результатов Столкновения с ними, поэтому, после разрушения препятствия машина может ехать дальше.

Если движение машины прерывается Разрушаемым препятствием, проверьте, прервется ли движение после определения результатов Столкновения. Если по итогам Столкновения и удаления препятствия движение прервется, найдите новую Прерванную Конечную Позицию. Если после Столкновения движение не прервется, поставьте машину в её Конечную Позицию. Таким образом, движение может быть прервано несколько раз и спровоцировать несколько Столкновений.

Металлолом является разрушаемым препятствием, поэтому вы можете проехать через него в ходе Этапа Движения, разумеется, получив Жетоны Опасности и возможные повреждения в результате Столкновения.



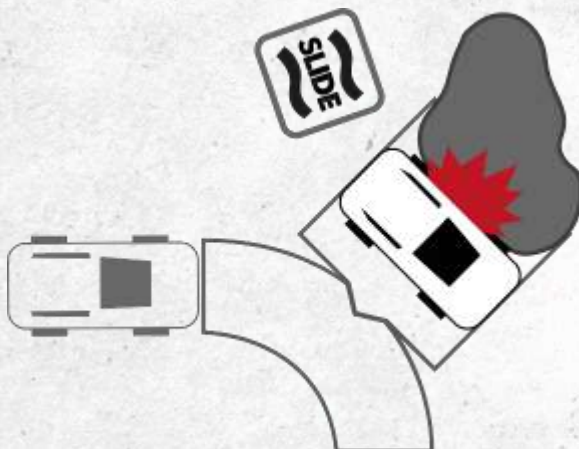
ПРИМЕР РАЗРУШАЕМОГО ПРЕПЯТСТВИЯ

В этом примере Черная машина выбирает шаблон Поворот, при его размещении становится понятно, что он перекрывает разрушаемое Легкое препятствие. Это препятствие прерывает движение, и Черная машина двигается по шаблону, пока не коснется препятствия. Эта позиция становится Прерванной Конечной Позицией. Теперь надо отыграть Столкновение, а потом удалить препятствие, потому что оно Разрушаемое.

После применения результатов Столкновения игрок проверяет возможность движения снова и, поскольку препятствие было удалено, путь для Черной машины в Конечную Позицию свободен, и она туда перемещается.

СНОС В ПРЕПЯТСТВИЕ

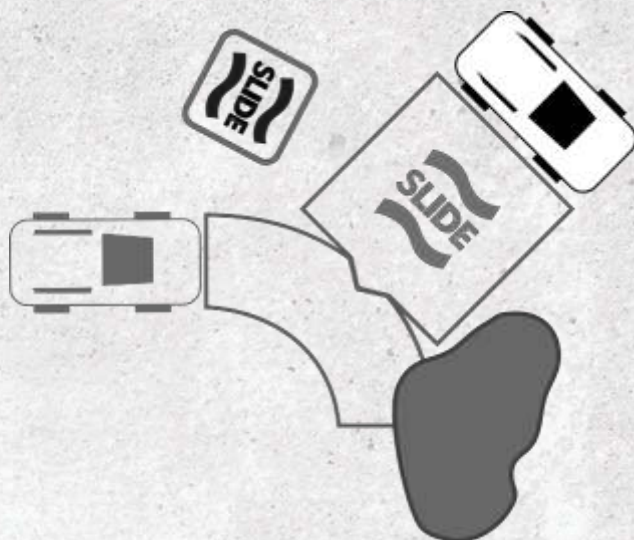
Если прерывается движение машины по шаблону Сноса, перемещайте машину по шаблону Сноса до препятствия, чтобы найти Прерванную Конечную Позицию. Если движение машины прерывается до Выхода Сноса, Прерванная Конечная Позиция определяется как обычно



Часть шаблона движения, находящаяся за Выходом Сноса игнорируется в любом случае. Шаблоном движения считается только шаблон движения до Выхода Сноса и шаблон Сноса, только эти части учитываются в качестве шаблона движения, если движение со Сносом прерывается.

Если Снос происходит во время движения по Прямой, постарайтесь развернуть машину на 90°, как только центр машины пройдет центр Выхода Сноса на шаблоне. Если, после этого, любая часть машины коснется препятствия, которое не игнорируется, движение прерывается, и текущая позиция становится Прерванной Конечной Позицией.





Поздравляю! Теперь у вас ученая степень в дисциплине «Конечная Позиция». Можете отпраздновать!

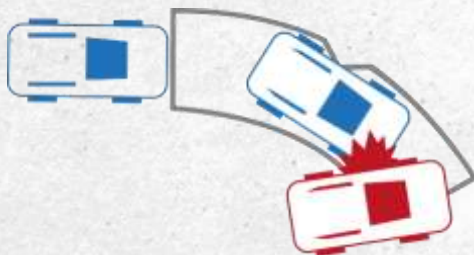


СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновение происходит, когда машина врежется в элемент ландшафта или когда сталкиваются две машины. Столкновение прерывает обычный ход игры и должно быть отыграно немедленно, как только открывается Окно Столкновения. Выясните результат Столкновения до того, как продолжить принудительное движение или активацию машины.

ОКНА СТОЛКНОВЕНИЙ

Столкновение происходит только в Окна Столкновений. Чтобы выяснить, когда может произойти Столкновение, посмотрите, где есть обозначение **ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ** при описании различных событий в правилах.



Если вы думаете, что две машины столкнулись, удостоверьтесь, что вы последовательно прошли все этапы, как описано в конце книги. Столкновение происходит только тогда, когда открывается Окно Столкновений.

РЕЗУЛЬТАТ СТОЛКНОВЕНИЯ

Чтобы отыграть столкновение, последовательно выполните следующие действия:

1. Определите ориентацию.
2. Активная машина объявляет реакцию.
3. Неактивная машина или препятствие объявляет реакцию.
4. Кидаются кубики Таранной атаки.
5. Кидаются кубики Уклонения.
6. Применяются неотмененные попадания.
7. Распределяются Жетоны Опасности.

ОРИЕНТАЦИЯ

У каждого Столкновения есть ориентация. Посмотрите на положение участников столкновения относительно друг друга, чтобы определить ориентацию.

В ЛОБ

Если точка контакта у **обеих** машин находится на передней части, Столкновение считается столкновением Лоб-в-Лоб.

В БОРТ

Если точка контакта у **какой-либо** из машин находится на боковой части, Столкновение считается столкновением В Борт.

В КОРМУ

Если точка контакта у **какой-либо** из машин находится на задней части, Столкновение считается столкновением В Корму.

Если Столкновение происходит В Корму, и если машина у которой точка контакта находится в корме (машина, которая едет «впереди») прямо сейчас едет на более высокой Передаче, чем другая машина, обе машины в качестве реакции **должны** объявить Уклонение, потому что машина, которая едет впереди, движется слишком быстро, чтобы машина, которая едет сзади могла её протаранить.

В УГОЛ

Если однозначно определить точку контакта невозможно действуют следующие правила:

- Если точка контакта у машины находится на пересечении передней и боковой сторон, считается, что точка контакта находится на передней стороне.
- Если точка контакта у машины находится на пересечении задней и боковой сторон, считается, что точка контакта находится на боковой стороне.
- Если активная машина едет задним ходом, её задняя сторона считается передней.

ПРИ ДВИЖЕНИИ ЗАДНИМ ХОДОМ

Если в эту или в предыдущую активацию машина ехала задним ходом, при определении ориентации Столкновения её передняя сторона считается задней. В этом случае работает правило «Что ты видишь – то и происходит», а еще «Правило Разгрома».

РЕАКЦИИ

Когда происходит столкновение, игроки, которые контролируют машины, участвующие в Столкновении, по очереди, начиная с машины, которая спровоцировала Столкновение, и по часовой стрелке объявляют свою реакцию на столкновение. Игрок может объявить одну из двух реакций: Таран или Уклонение.

ТАРАН И УКЛОНЕНИЕ

После того, как все игроки объявили свои реакции, каждый игрок, объявивший Таран бросает кубики атаки. См. раздел Таран на стр. 54.

Если игрок в качестве реакции объявляет Таран, он теряет возможность уклониться от любых Таранов. Соответственно, если игрок объявляет Уклонение, он может уклоняться от повреждений от других Таранов, но не сможет таранить в ответ.

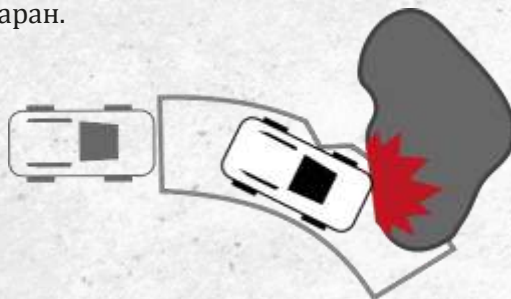
ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ОПАСНОСТИ

На последнем этапе Столкновения все машины, которые участвовали в столкновении, получают по 2 Жетона Опасности.

Если оба участника Столкновения в качестве реакции выбрали Уклонение, все машины, участвующие в Столкновении, получают по 1 Жетону Опасности.

СТОЛКНОВЕНИЯ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Если машина сталкивается с препятствием, препятствие в качестве реакции **всегда** объявляет Таран.



Когда машина сталкивается с препятствием, Столкновение всегда считается столкновением В Лоб, препятствие едет на 0 Передаче, а его масса соответствует его типу (см. Препятствия, стр. 87). Если машина сталкивается с разрушаемым препятствием, препятствие немедленно удаляется из игры после определения результатов Столкновения.

После Столкновения, его участники скорее всего останутся в контакте друг с другом, только если один или оба участника не Сломаются или позже не Вылетят. Не забудьте, что экипаж машины, контактирующей с препятствием, Оглушен и не может атаковать в Этап Атаки. Так же не забудьте, что если в начале Этапа Движения машина контактирует с препятствием, например, с другой машиной, она игнорирует это препятствие в текущий Этап Движения.

ТАРАН

Таран – это определенный тип атаки, который является частью Столкновения.

КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ АТАКИ

Количество кубиков атаки, которые кидаются при Таране, зависит от типа Столкновения и соотношения масс его участников.

Если оба участника в качестве реакции на Столкновение выбирают Таран, количество кубиков атаки рассчитывается отдельно для каждого, но ориентация для обоих участников будет одинаковой.

Если в результате расчета количество кубиков атаки для Тарана будет равно нулю или меньше, машина не кидает кубики атаки, но все равно считается, что она выполняет Таран.

КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ АТАКИ ПРИ ТАРАНЕ	
Ориентация	Количество кубиков атаки
В Лоб	Сумма Передат: Каждая машина использует значение своей текущей Передат и прибавляет к нему значение Передат другого участника.
В Борт	Текущая Передат машины.
В Корму	Разность текущих Передат: Каждая машина кидает кубики в количестве: текущая Передат быстрого участника минус текущая Передат медленного участника до минимума в 0.



РАЗНОСТЬ МАСС

При расчете количества кубиков атаки при Таране, нужно сравнить массы обоих участников Столкновения.

ТАБЛИЦА РАЗНОСТИ МАСС ПРИ ТАРАНЕ	
Разность масс	Бонус или штраф к количеству кубиков атаки
На 1 Класс Тяжелее	+2 кубика атаки
На 2 Класса Тяжелее	+4 кубика атаки
На 1 Класс Легче	-1 кубик атаки
На 2 Класса Легче	-2 кубика атаки

Если одна из машин на один класс тяжелее (т.е. Средняя против Легкой или Средняя против Тяжелой) то более тяжелая машина получает бонус +2 кубика атаки, а более легкая получает штраф -1 кубик атаки.

Если одна из машин на один класс тяжелее (Тяжелая против Легкой) то более тяжелая машина получает бонус +4 кубика атаки, а более легкая получает штраф -2 кубика атаки.

Препятствия имеют собственную массу, как и машины. Прочные, неподвижные препятствия, такие как скалы, стены или здания, считаются Тяжелыми. Менее прочные препятствия, такие как бочки, отбойники или фонарные столбы считаются Средними. Легким препятствием, вероятно, может быть лоток с фруктами или двое рабочих, несущие лист стекла.

РЕЗУЛЬТАТ ТАРАНА

БРОСОК КУБИКОВ АТАКИ

Киньте кубики атаки. Любой результат 4+ - это попадание. Каждый немоифицированный результат «6», это критическое попадание, которое ведет к тому, что цель получит два попадания, а не одно.

БРОСОК КУБИКОВ УКЛОНЕНИЯ

После определения количества попаданий, цель может предпринять одну попытку Уклониться, если в качестве реакции был выбран вариант Уклонение.

Чтобы Уклониться, игрок, который управляет машиной-целью, кидает кубики Уклонения в количестве, равном текущей Передаче машины. Каждый результат 6+ отменяет одно попадание, полученное в результате атаки. После удаления попаданий, отмененных в результате Уклонения, удалите у цели 1 Очко Прочности за каждое попадание.



ПРИМЕНЕНИЕ НЕОТМЕНЕННЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

При определении результатов Тарана в случае Столкновения, Очки Прочности отнимаются после того, как были брошены **все** кубики атаки и Уклонения. Повреждения от Тарана при Столкновении накладываются на всех участников одновременно.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ

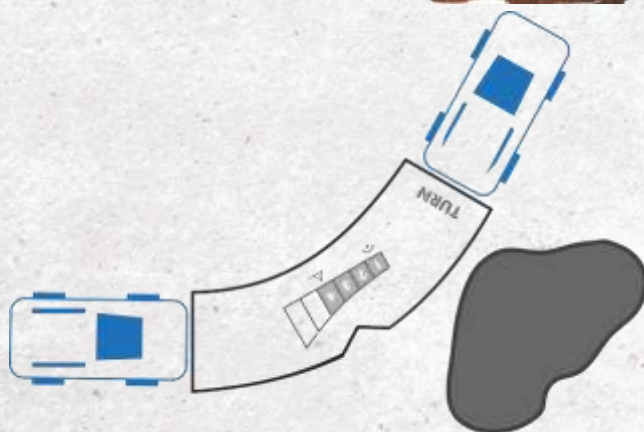
Легковая машина Средней массы активируется и едет в борт багги Легкой массы, которое едет на 2 Передаче. Передняя часть машины касается борта багги, поэтому Столкновение считается столкновением В борт.

Игрок, управляющий машиной, в качестве реакции выбирает Таран, а игрок, управляющий багги – Уклонение. Игрок, управляющий машиной, мог выбрать Уклонение, например, если бы у него уже было 4 Жетона Опасности, чтобы избежать Вылета. Игрок, управляющий багги мог выбрать Таран, но тогда у него был бы только 1 кубик атаки (2 Передача и минус 1 кубик за разность масс).

Итак, машина выбирает Атаку, а багги – Уклонение, игрок, управляющий машиной, считает количество кубиков атаки при Таране, для текущей Передачи получается 5 кубиков за Таран (В борт), плюс еще 2 кубика за то, что машина на 1 класс тяжелее. Итого 7 кубиков, нужно выбросить 4 и больше для попадания, 6 – для критического попадания. Ему выпадает 1,1,2,4,4,5 и 6, это означает 3 попадания и 1 критическое, итого 5 попаданий.

Теперь игрок, контролирующий багги, кидает кубики на Уклонение. Он кидает 2 кубика, поскольку багги едет на 2 Передаче и надеется на шестерки. Ему, почти везет, выпадает 3 и 6, одно из 5 попаданий отменяется. Он зачеркивает 4 Очка Прочности на карточке багги за 4 попадания, от которых не получилось Уклониться.

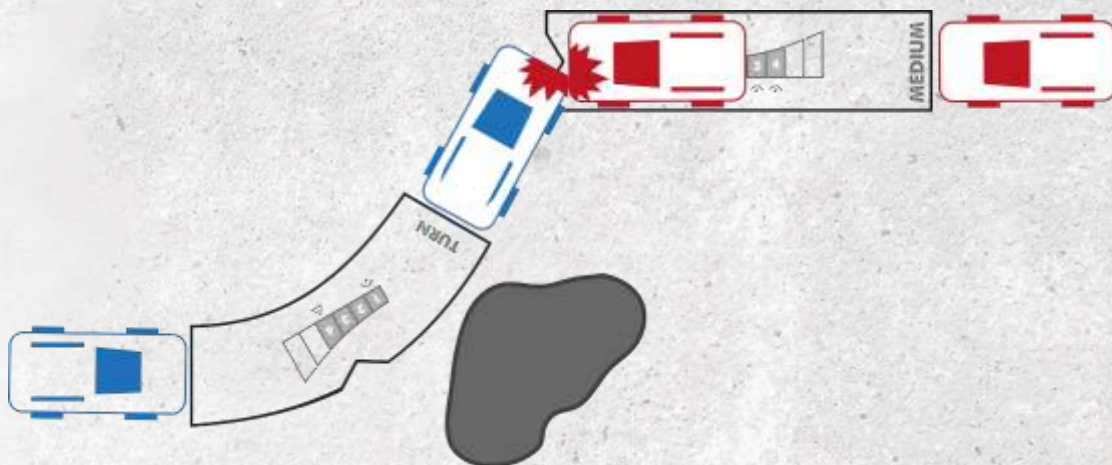
И, наконец, обе машины получают 2 Жетона Опасности каждая, которые могут стать проблемой при следующей активации. В свой Этап Атаки легковая машина не может стрелять, поскольку экипаж Оглушен.



Фаза 1 Передачи. Обе машины на 1 Передаче. У Синего игрока есть Поул-Позишн и соответственно он может активировать машину первым. Он выбирает свою Синюю машину, шаблон Поворот и кладет его перед машиной.

На 1 Передаче этот маневр считается простым, потому что на шаблоне есть маленький значок Переключение под цифрой 1. Вместо того, чтобы кидать Кубики Дрифта, игрок решает использовать бесплатное Переключение за простой маневр, меняет Передачу на 2 и получает 1 Жетон Опасности.

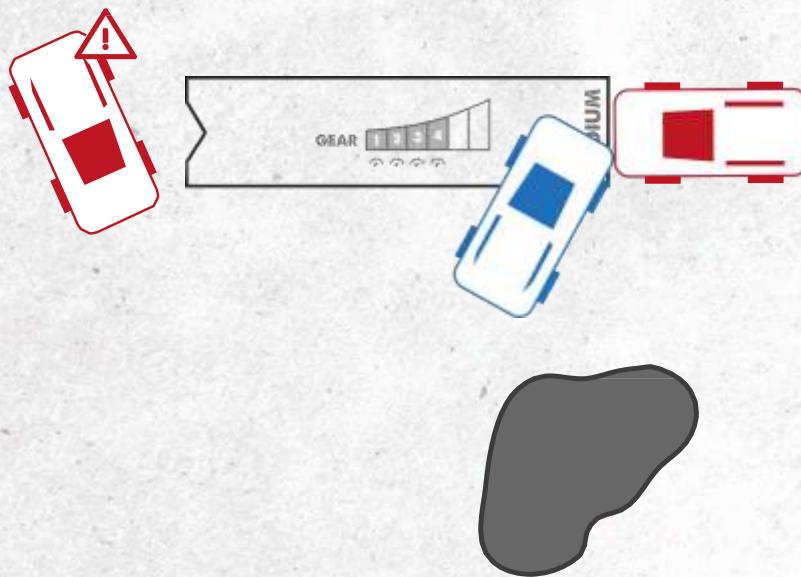
В свой Этап Атаки Синий игрок проверяет дальность, выясняет, что Красная машина оппонента находится в пределах Средней Дистанции и объявляет, что оба члена экипажа его машины будут стрелять из Пистолетов. Он кидает 2Д6, выпадает «3» и «6». «3» - это промах, но зато «6» - критическое попадание, таким образом, Красный получает 2 попадания. Красная машина едет на 1 Передаче, поэтому кидает 1 кубик Уклонения. Красному везет, выпадает 6, одно из 2 попаданий отменяется. Оставшееся попадание отнимает у Красной машины 1 Очко Прочности.



Сейчас очередь активировать машину Красного. Игрок указывает на Красную машину и выбирает Среднюю Прямую. После размещения шаблона, становится ясно, что будет Столкновение, как и было задумано. Движение по этому шаблону на 1 Передаче является простым маневром, но игрок хочет разогнаться еще больше, чтобы нанести максимум повреждений при Столкновении. Он объявляет, что будет кидать 3 Кубика Дрифта, максимум, сколько позволяет Управляемость машины 3. Выпадает 2 Переключения и Снос. Игрок использует свободное Переключение от шаблона, чтобы отменить Снос, а 2 Переключения, чтобы два раза переключить Передачу и получить 2 Жетона Опасности. Сейчас Красная машина едет на 3 Передаче.

Поскольку шаблон движения Красного или Конечная позиция попадает на препятствие (машина Синего), он двигает машину по шаблону, насколько это возможно, и отыгрывает Столкновение. Красный объявляет Таран, как и Синий. Обе машины Средней массы, соприкасаются передними частями, поэтому Столкновение происходит В Лоб.





Из-за этого, обе машины складывают значение Передач и кидают по (2+3) пять кубиков атаки в ходе Тарана. Никто не объявил Уклонение, поэтому никто не будет кидать кубики на Уклонение. Красному выпадает пять попаданий, а Синему три попадания. Оба игрока зачеркивают потерянные Очки Прочности на карточках машин и получают по 2 Жетона Опасности. Теперь у Красной машины 4 Жетона Опасности.

Поскольку больше никто не может активировать машину в Фазу 1 Передачи, начинается Фаза 2 Передачи. Так как обе машины едут на 2 Передаче (или выше), то обе могут быть активированы в эту Фазу Передачи. Поул-Позишн переходит к Красному игроку, поэтому он ходит первым.

Так как Красная машина начинает Этап Движения в контакте с Синей, то в этот этап она её игнорирует. Красный выбирает шаблон Средняя Прямая и кладет его, игнорируя Синюю машину. Яростный Красный снова решает бросить три Кубика Дрифта, в надежде, что ему выпадут Снос и Разворот, чтобы у него появилась возможность обстрелять Синего из курсовых пулеметов. Ему выпадает 2 Опасности и Разворот. Это не то, что нужно, поэтому Красный объявляет Переброс. Он добавляет машине еще один Жетон Опасности и перебрасывает 2 кубика, на которых выпала Опасность. Катастрофа! На обоих кубиках выпадает Разворот. Теперь у Синего 3 результата Разворот и только 1 Переключение от шаблона, чтобы их отменить. Он не может объявить еще один Переброс, потому что у него уже есть 5 Жетонов Опасности. Вылетать сейчас нельзя.

Чтобы уменьшить шанс на Переворот в ходе Вылета, Красный использует 1 Переключение, чтобы понизить Передачу до 2, и получает шестой Жетон Опасности. Затем получает еще 3 Жетона Опасности за 3 Разворота и двигает машину на Конечную Позицию в конце шаблона. На Конечной Позиции он выполняет бессмысленный Разворот, но это уже ничего не значит, потому что с 9 Жетонами Опасности его машина Вылетает.

В первую очередь, игрок кидает кубик на Переворот, выпадает 5, значит машина не Перевернется. Затем он сбрасывает Передачу до 1 и удаляет все Жетоны Опасности. И наконец, Синий игрок разворачивает машину Красного в максимально неудобном направлении. У Красного больше не будет возможности активировать машину в этот Раунд, поэтому ход переходит к Синему, чтобы проверить, сможет ли он реализовать свалившиеся на него преимущество.



Чтобы сыграть в Газлэндс, вам надо сначала создать несколько команд согласованной равной стоимости в Канистрах, затем выбрать (по согласию или случайно) сценарии. В условиях сценария будет описано, как создать игровое поле, расставить машины и у кого будет Поул-Позишн.

СБОР КОМАНДЫ

В Газлэндс очень простая и гибкая система сбора и настройки команд. Для первых партий рекомендуется дать каждому игроку легковую машину и багги, и поставить на каждой один курсовой пулемет. Это позволит вам быстро освоить основные механики игры. Как только вы освоитесь с правилами и захотите создать свои команды, переходите на стр. [63](#) где описаны правила создания команд.

ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

Вы можете, как сыграть сценарий Уличная Гонка, так и перейти на стр. [122](#) чтобы выбрать один из множества сценариев *Газлэндс*.



УЛИЧНАЯ ГОНКА

Уличная Гонка – это упрощенная версия сценария Смертельная Гонка, который описан на стр. 124. Этот сценарий – это введение в игру Газлэндс, он позволяет новичкам освоиться с правилами, не добавляя ничего излишнего. Как только вы освоитесь с правилами *Газлэндс*, рекомендуется перейти на сценарий Смертельная Гонка, в который добавлено несколько правил, делающих игру *Газлэндс* более захватывающей.

КОМАНДЫ

У каждого игрока есть легковая машина и багги, вооруженные одним курсовым пулеметом.

РАССТАНОВКА

Поставьте пару объектов (флажки или бочки) на расстоянии шаблона Длинная Прямая друг от друга, чтобы получилась Стартовая Линия и еще одну пару, чтобы получилась Финишная Линия. Располагать старт и финиш надо таким образом, чтобы между ними было расстояние, не меньше, чем три шаблона Длинная Прямая. Расположите на трассе несколько элементов ландшафта, чтобы путь от старта до финиша не был прямым.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Киньте кубик, чтобы определить у кого из игроков будет Поул-Позишн. Игрок с Поул-Позишн первым выставляет машину и первым активирует. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку.

СТАРТ

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют свои машины так, чтобы они касались Стартовой Прямой, но не касались других машин.

ПОБЕДА

Первая машина, которая пересекает Финишную Линию выигрывает гонку и игра заканчивается. Если остался только один игрок, у которого есть исправные машины, игра заканчивается, и он побеждает.





В предыдущих разделах «Основные Правила » и «Дополнительные Правила» есть все, что вам нужно знать, чтобы играть в *Газлэндс*. Даже если вы еще не сыграли первую партию, вы уже знаете достаточно, чтобы играть.

Все правила, приведенные ниже, не считаются обязательными, и лучше приступить к их изучению после того, как вы сыграете несколько игр и освоите базовые правила. Эти необязательные правила будут ждать вас здесь, чтобы сделать ваши партии в *Газлэндс* более захватывающими, добавив более разнообразные, глубокие и безумные способы играть в *Газлэндс*.



НАСТРОЙКА КОМАНДЫ

После нескольких партий, скорее всего, вы захотите начать создавать свои уникальные команды для Газлэндс. Поскольку вы будете тюнинговать, а возможно и перекрашивать свои машинки, в Газлэндс есть инструменты для того, чтобы представить ваши уникальные машины на игровом столе.

РАЗМЕР КОМАНДЫ

Перед каждой игрой, согласуйте максимальный размер команды с партнерами по игре. Это будет максимальное количество Канистр, которое вы можете потратить на покупку и оснащение ваших машин. Неплохой размер команды – это от 25 до 100 Канистр для каждого игрока.

Считается, что 50 Канистр это оптимальная стоимость «стандартной» команды для обычной игры. Этих Канистр вам хватит, чтобы купить и снарядить от 2 до 4 машин, но данное ограничение не считается обязательным.

ВЫБОР СПОНСОРА

Если вы играете со спонсорами (см. стр. 91), выберите спонсора для своей команды перед началом игры, который даст вам Навыки спонсора. Так же от спонсора зависит, Навыки каких классов будут вам доступны.

СОЗДАНИЕ МАШИН

Каждый игрок покупает и снаряжает технику стоимостью равной или меньше, чем согласованная максимальная стоимость команды. Для того, чтобы создать машину, нужно всего-навсего её купить, вооружить, и снарядить, по количеству доступных слотов, и персонализировать с помощью Навыков из классов, доступных от спонсора.



СОЗДАНИЕ МАШИНЫ

Чтобы создать новую машину, вам нужно выполнить следующие действия:

- Выбрать тип машины.
- Добавить оружие, используя доступные слоты и определить положение каждой единицы оружия.
- Добавить усовершенствования, используя доступные слоты.
- Добавить Навыки допустимых классов.

ЦЕНА

Канистры с бензином – это новый золотой стандарт, за них можно купить запчасти и оплатить ремонт по всей пустынной Земле. У каждой машины, оружия, усовершенствования или Навыка есть своя цена в Канистрах. Цена – это количество Канистр, которые нужно потратить, чтобы купить товар для команды.

ОРУЖЕЙНЫЕ СЛОТЫ

У каждой машины есть определенное количество Оружейных Слотов. Для установки на машину оружия или усовершенствования требуется определенное количество слотов. Как только оружие и усовершенствования заполнят все доступные слоты, на машину больше ничего нельзя будет установить.

ПОЛОЖЕНИЕ

При установке оружия на машину, игрок должен объявить положение этой единицы оружия. От положения зависит его Сектор Обстрела.

Если вы решите установить оружие или усовершенствования по бортам машины, вам не нужно указывать конкретный борт. Считается, что Бортовое оружие может стрелять и по правому и по левому борту.

НАВЫКИ

У машин могут быть только те Навыки, которые относятся к классам, указанным как допустимые у выбранного спонсора. Количество Навыков, которые могут быть у машины неограниченно. Конкретный Навык конкретной машине можно присвоить только один раз.



ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ

Это основные виды техники, под которые подпадает большинство машинок из вашей коробки. Эти виды техники не считаются жестко заданными и вы можете использовать один тип для обозначения широкого спектра производителей и моделей. Если у вас есть машинка, которая не попадает ни в один из перечисленных ниже типов, посмотрите раздел [Дополнительные виды техники](#) на стр. 68 где вы сможете найти еще больше вариантов.

ОСНОВНЫЕ ТИПЫ ТЕХНИКИ								
Тип	Масса	Прочн.	Управляем.	Макс. Перед.	Экипаж	Слоты	Особые Правила	Цена
Багги	Легкая	6	4	6	2	2	Каркас Безопасности	6
Легковушка	Средняя	10	3	5	2	2		12
Джип/Пикап*	Средняя	10	3	5	2	3		15
Гоночная машина	Средняя	8	4	6	1	2	Нарулить	15
Грузовик/Фургон	Средняя	12	2	4	3	3		15
Тяжелый грузовик	Тяжелая	14	2	3	4	5		25
Автобус	Тяжелая	16	2	3	8	3		30
Бронетранспортер*	Тяжелая	16	3	4	6	1		35
*- Эти машины не были включены в книгу правил, но есть в предыдущей редакции.								

БАГГИ

Каркас Безопасности: Если багги получает Переворот, он игнорирует 2 попадания в результате Переворота.

ГОНОЧНАЯ МАШИНА

Нарулить: Если эта машина стала целью Тарана В Борт или В Корму и в качестве реакции объявляет Уклонение, она получает внеочередную активацию после того, как закончится активация у активной машины.

Эта внеочередная активация не считается активацией машины в эту Фазу Передачи.

Если у машины есть правило **Нарулить**, то она может быть активирована два раза подряд, в одну и ту же Фазу Передачи и даже в ту Фазу Передачи, в которую она не могла быть активирована (и еще, она может переключить Передачу, чтобы появилась возможность активации в эту Фазу Передачи позже). Союзные машины так же могут провоцировать срабатывание этого правила.

ОСНОВНОЕ ОРУЖИЕ

Газлэндс не было бы суперпопулярным телешоу без оружия! Вот основные типы оружия, которое вы можете использовать в нескольких первых играх. Как только вы освоитесь с правилами стрельбы, можете переходить к Улучшенному оружию, описанному на стр. 72, где описано более мощное и смертоносное оружие.

При создании машины у оружия появляются еще два параметра, которые вам надо учитывать:

ОРУЖЕЙНЫЕ СЛОТЫ

Этот параметр определяет количество свободных оружейных слотов, которое должно быть на машине для установки этого оружия.

ЦЕНА

Этот параметр определяет стоимость оружия в Канистрах, которую нужно заплатить, чтобы вооружить установить на машину это оружие.

ТАБЛИЦА ОСНОВНОГО ОРУЖИЯ					
Название	Дальность	Кубики атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
Пистолет	Средняя	1Д6	Оружие Экипажа.	-	-
Пулемет	Двойная	2Д6		1	2
Тяжелый Пулемет	Двойная	3Д6		1	3
Гатлинг	Двойная	4Д6		1	5

Оружие Экипажа: Оружие экипажа имеет Круговой Обстрел и не требует уточнения положения.





Все правила в этом разделе не являются обязательными, но они дадут вам новые потрясающие возможности, чтобы ваши команды и ваши игры стали более зрелищными и разрушительными.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ

Основные виды техники были разработаны для того, чтобы описать основные типы игрушечных машинок. Однако, упорно перелопачивая полки супермаркета, или комиссионного магазина вы можете найти сокровища, которые не описаны в разделе Основные виды техники. Здесь вы найдете расширенный список типов техники, который позволит вам расширить спектр техники в ваших играх.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТЕХНИКИ								
Тип	Масса	Прочн.	Управляем.	Макс. Перед.	Экипаж	Слоты	Особые Правила	Цена
Драгстер	Легкая	4	4	6	1	2	Ракетный Ускоритель.	5
Мотоцикл	Легкая	4	5	6	1	1	Полный Газ. На Месте.	5
Мотоцикл с Коляской	Легкая	4	5	6	2	2	Полный Газ. На Месте.	8
Фургон Мороженщика	Средняя	10	2	4	2	2	Гребанный Звонок.	8
Автожир	Средняя	4	4	6	1	0	Вираз. Летающий.	10
Скорая Помощь	Средняя	12	2	5	3	3	Стимуляторы. Транквилизаторы.	20
Техпомощь*	Средняя	10	3	4	3	3	Ремонт	25
Монстр-Трак	Тяжелая	10	3	4	2	2	Вездеход. По Головам.	25
Вертолет	Тяжелая	8	3	4	3	4	Вираз. Летающий. Ограничение	30
Танк	Тяжелая	20	4	3	3	4	На Месте. По Головам. Вездеход. Башня. Ограничение	40
Бронефура	Тяжелая	26	2	4	5	5	См. правила Бронефур	40

*- Эта машина не была включена в книгу правил, но есть в предыдущей редакции.

Чистую карточку машины вы найдете в конце книги. Запишите в неё характеристики машины, которую вы выбрали. Полный набор карточек техники вы можете найти на сайте Газлэндс.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА ВИДЫ ТЕХНИКИ

Использование некоторых видов техники ограничено. Если вы играете со Спонсорами (см. стр. 91), Вертолеты и Танки нельзя использовать просто так. Только команды с соответствующим Навыком Спонсора могут использовать эти виды техники (см. Спонсоры, стр. 91).

Хотя при игре со Спонсорами использование Вертолетов и Танков ограничено, разумеется, вы можете игнорировать это ограничение, если захотите и играть с полным набором техники. Ваша таблица, ваши правила.

СКОРАЯ ПОМОЩЬ СТИМУЛЯТОРЫ

Если эта машина участвует в Столкновении и обе машины, участвующие в Столкновении выбрали реакцию Уклонение, обе машины должны переключить Передачу на одну позицию вверх сразу после Столкновения (и получить Жетон Опасности, как обычно). Если какая-либо из машин уже едет на максимально допустимой Передаче, она не переключает Передачу, но все равно получает Жетон Опасности.

ТРАНКВИЛИЗАТОРЫ

Если в ходе своей активации эта машина участвует в Столкновении и выбирает реакцию Таран, цель Тарана не получает Жетонов Опасности в результате Столкновения, а вместо этого сбрасывает 2 Жетона Опасности. Число Членов Экипажа у цели Тарана уменьшается на 1 до конца текущей Фазы Передачи.

МОТОЦИКЛ И МОТОЦИКЛ С КОЛЯСКОЙ ПОЛНЫЙ ГАЗ

Для этого типа техники шаблон Длинная Прямая считается допустимым на любой Передаче. Так же на любой Передаче шаблон Длинная Прямая не считается Простым или Опасным маневром.

НА МЕСТЕ

Если в начале своей активации данный тип техники едет на 1 Передаче, эта машина может развернуться на месте вокруг своей оси в любом направлении. Этот разворот не может спровоцировать Столкновение и не может быть выполнен так, чтобы в конце разворота машина касалась препятствия.

ДРАГСТЕР РАКЕТНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

Если у машины есть Ракетный Ускоритель, считается, что машина оборудована Азотным Ускорителем с неограниченными боеприпасами. Это означает, что в случае Поломки машина автоматически Взрывается. Машина с Ракетным Ускорителем должна использовать Азотный Ускоритель каждый раз, когда активируется.

ВЕРТОЛЕТ И АВТОЖИР ЛЕТАЮЩИЙ

Машина игнорирует низкие препятствия, сбрасываемое оружие и особенности ландшафта во всех случаях, кроме случаев проверки на Укрытие и стрельбы по другим машинам.

Другие машины всегда игнорируют эту машину, кроме случаев, когда они в неё стреляют в свой Этап Атаки. Эта машина не участвует в Столкновениях.

ВИРАЖ

В начале своей активации, эта машина может выполнить разворот вокруг своей оси на угол до 90 градусов, за это она получает 2 Жетона Опасности.

БОМБАРДИРОВКА

При вооружении этой машины, для установки сбрасываемого оружия слоты не требуются. Эта машина в свой Этап Атаки может использовать сбрасываемое оружие сколько угодно раз.

ФУРГОН МОРОЖЕНЩИКА ГРЕБАННЫЙ ЗВОНОК

Машины, которые выбирают Таран в качестве реакции при Столкновении с этой машиной не получают Жетонов Опасности на 6 этапе отыгрыша Столкновения.



МОНСТР-ТРАК

ВЕЗДЕХОД

Эта машина игнорирует штрафы при движении по труднопроходимому или опасному ландшафту.

ПО ГОЛОВАМ

В ходе этапа движения этой машины, после отыгрыша Столкновения с препятствием меньшей массы, эта машина может объявить, что поедет По Головам, это значит, что она игнорирует препятствие в оставшуюся часть Этапа Движения так как проезжает по нему. Это свойство не действует при столкновении с другой машиной.

ТЕХПОМОЩЬ

РЕМОНТ

Если эта машина заканчивает активацию на Средней дальности или ближе от одного или нескольких Металлоломов, она может уменьшить количество членов экипажа на любое число до конца игры, чтобы починить Металлолом и вернуть его в игру в виде машины. У Восстановленной машины будет Д6 Очков Прочности и 1 Член Экипажа за каждого Члена Экипажа, потраченного на это действие, но не больше, чем максимальная Прочность и максимальное количество Членов Экипажа, которое было у машины изначально.

ТАНК

ВЕЗДЕХОД

Эта машина игнорирует штрафы при движении по труднопроходимому или опасному ландшафту.

НА МЕСТЕ

Если в начале своей активации данный тип техники едет на 1 Передаче, эта машина может развернуться на месте вокруг своей оси в любом направлении. Этот разворот не может спровоцировать Столкновение и не может быть выполнен так, чтобы в конце разворота машина касалась препятствия.

БАШНЯ

При вооружении этой машины одна единица оружия может получить Круговой Обстрел бесплатно, поскольку устанавливается в башню.

ПО ГОЛОВАМ

В ходе этапа движения этой машины, после отыгрыша Столкновения с препятствием меньшей массы, эта машина может объявить, что поедет По Головам, это значит, что она игнорирует препятствие в оставшуюся часть Этапа Движения так как проезжает по нему. Это свойство не действует при столкновении с другой машиной.

БРОНЕФУРА

На Бронефуры действует много особых правил см. раздел Бронефуры на стр.116.

УЛУЧШЕННОЕ ОРУЖИЕ

В этом разделе вы найдете обширный арсенал орудий разрушения от просто убойных до крайне экзотических.

ТАБЛИЦА УЛУЧШЕННОГО ОРУЖИЯ					
Название	Дальность	Кубики Атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
125мм Пушка	Двойная	8Д6	Боеприпасы 3. Взрыв. Особые Правила.	3	6
Молниевая Пушка	Двойная	6Д6	Боеприпасы 1. Электро. Особые Правила.	2	6**
Гранатомет	Двойная	3Д6	Боеприпасы 3. Взрыв.	2	4
BFG	Двойная	10Д6	Боеприпасы 1. Особые Правила.	3	1
Лазер	Двойная	3Д6	Пятно. Особые Правила.	1	5
Луч Смерти	Двойная	3Д6	Боеприпасы 1. Электро. Особые Правила.	1	3
Огнемёт	Большой Взрыв	6Д6	Боеприпасы 3. Пятно. Огонь. Стрельба Навес.	2	4
Манипулятор	Короткая	3Д6	Особые Правила.	1	6
Гравипушка	Двойная	(3Д6)	Боеприпасы 1. Электро. Особые Правила.	1	2**
Гарпун	Двойная	(5Д6)	Особые Правила.	1	2
Кинетический ускоритель	Двойная	(6Д6)	Боеприпасы 1. Электро. Особые Правила.	2	6**
Магнитная глушилка	Двойная	-	Электро. Особые Правила.	-	2**
Миномет	Двойная	4Д6	Боеприпасы 3. Стрельба Навесом.	1	4
Ракеты	Двойная	6Д6	Боеприпасы 3.	2	5
Трампер	Средняя	-	Боеприпасы 1. Электро. Стрельба Навесом. Круговой Обстрел. Особые Правила.	2	4**
Мегаколонки	Средняя	-	Круговой Обстрел. Особые Правила	3	4
Металлоломомет	Двойная/ Сброс	-	Боеприпасы 3. Особые Правила.	4	4
Металлоломобол	Короткая	*	* Особые Правила.	3	2
** Доступно только командам, которые спонсирует Мишкин.					

125ММ ПУШКА

Ставить танковую пушку на обычную машину – не очень хорошая идея. Когда орудие стреляет, машина немедленно получает 2 Жетона Опасности, если это не Танк.

МОЛНИЕВАЯ ПУШКА

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Молниевая Пушка – это грозное оружие которое может последовательно поразить несколько целей. После повреждения цели, машина, вооруженная Молниевой Пушкой должна немедленно атаковать другую цель в пределах Короткой дальности от предыдущей цели (включая саму машину с Молниевой Пушкой). Эта цепная реакция продолжается пока орудие не сможет повредить следующую цель, или пока не останется доступных целей. Орудие поражает как вражеские цели, так и союзные. Это оружие не может попасть по одной и той же машине два раза за один и тот же Этап Атаки.

BFG

Когда это оружие стреляет, машина немедленно выполняет принудительное движение назад по шаблону Средняя Прямая, Передача сбрасывается до 1 и машина получает 3 Жетона Опасности. Может быть смонтировано только как Курсовое.

ЛУЧ СМЕРТИ

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Если это оружие наносит хотя бы одно неотраженное попадание по цели в ходе атаки, вместо повреждений цель немедленно выбывает из игры (считается Сломанной при учете условий сценария, получении Голосов Аудитории и т.д.)

МАНИПУЛЯТОР

Если машина, атакует Манипулятором цель такой же или меньшей массы, и добивается хотя бы одного неотраженного попадания, игрок, управляющий машиной, может переместить цель куда угодно в пределах дальности Короткого шаблона от того места, где цель находилась изначально. Цель можно развернуть в любом направлении. Перемещение цели открывает Окно Столкновений.

ГРАВИПУШКА

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Если это оружие наносит хотя бы одно неотраженное попадание по цели в ходе атаки, вместо нанесения повреждений, игрок управляющий машиной может выбрать один из двух вариантов: до конца следующей активации цели машина-цель становится на один класс легче или до конца следующей активации цели машина-цель становится на один класс тяжелее.



ГАРПУН

Попадания из этого оружия не наносят повреждений. Вместо этого, первое неотраженное попадание разворачивает цель либо от атакующей машины, либо к атакующей машине, в зависимости от того, какой разворот потребует поворота цели на меньший угол: Гарпун поразил цель и цепь натянулась. Этот разворот открывает Окно Столкновений.

Второе и последующие неотраженные попадания каждое заставляют цель выполнить принудительное движение на расстояние Короткая Прямая к атакующей машине: гарпунёр подтягивает цель.

Если цель тяжелее, чем атакующая машина, вместо цели разворачивается и подтягивается сама атакующая машина.

КИНЕТИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Кинетический ускоритель – это необычное электрическое оружие, которое придает цели дополнительное ускорение. Если цель получает попадание из Кинетического Ускорителя, она не получает повреждений, но её текущая Передача переключается вверх на 1 позицию за каждое попадание, без получения Жетонов Опасности. Кинетический Ускоритель не может переключить текущую Передачу выше максимально допустимой передачи.

МАГНИТНАЯ ГЛУШИЛКА

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Цель не может сбрасывать Жетоны Боеприпасов в ходе своей следующей активации.

ТРАМПЕР

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. При установке указывать положение этого оружия не нужно.

Трампер – это мощное звуковое устройство. Оно генерирует ударную волну, которая подбрасывает ближайшие машины в воздух. Если игрок применяет Трампер, каждая машина (союзная или вражеская) в пределах Средней дальности от атакующей машины должна немедленно пройти проверку на Переворот, в ходе которой её текущая Передача считается на 2 позиции выше, до максимума в 6.

МЕГАКОЛОНКИ

При стрельбе из этого оружия цель задавать не требуется. При использовании оно автоматически наносит одно попадание **всем** машинам в пределах Среднего радиуса. Эти попадания не наносят повреждений, от них нельзя Уклониться. За каждое неотмененное попадание выберите один из двух вариантов: цель получает 1 Жетон Опасности или цель сбрасывает 1 Жетон Опасности.

МЕТАЛЛОЛОМОМЕТ

Рано или поздно кто-то должен был изобрести пушку, которая стреляет машинами.

Катапульта: При стрельбе из Металлоломомета задавать цель не нужно. Положите маркер в пределах Двойной дальности от Металлоломомета и киньте Кубик Дрифта.

- Переключение: положите Металлолом (разбитую машину) так чтобы он касался маркера. Открывается Окно Столкновений.
- Разворот или Снос: игрок, сидящий слева от активного игрока должен положить Металлолом где угодно в пределах расстояния Короткая Прямая от маркера. Открывается Окно Столкновений.
- Опасность: игрок, сидящий слева от активного игрока должен положить Металлолом так, чтобы он касался активной машины. Открывается Окно Столкновений.

Сбор снарядов: Если машина, вооруженная Металлоломометом сталкивается с Металлоломом, она может получить один жетон Боеприпасов для Металлоломомета.

Вывалить: Машина, вооруженная Металлоломометом может использовать его как кормовое сбрасываемое оружие, а не только как Катапульти по правилам выше. В этом случае металлолом кладется так, чтобы он касался заднего края активной машины. Окно Столкновений в этом случае не открывается.



МЕТАЛЛОЛОМОБОЛ

При стрельбе из этого оружия объявлять цель не требуется. Когда игрок использует оружие, машина немедленно выполняет Столкновение В Борт со всеми машинами и разрушаемыми препятствиями в пределах радиуса Короткая Прямая от неё, в порядке, определяемом игроком, который контролирует машину.

В ходе этих Столкновений, все машины, участвующие в них, считаются не имеющими оружия или Навыков, кроме Металлоломобола и, в качестве реакции на Столкновение должны объявлять Уклонение. В ходе каждого Столкновения машина атакует 2 кубиками атаки и не получает Жетонов Опасности. На Столкновения, случившиеся в результате применения Металлоломобола не действуют эффекты от усовершенствований таких как Таран или Взрывающийся Таран.

ОРУЖИЕ ЭКИПАЖА

У безбашенных парней, которые гоняют на машинах в Газлэндс, есть в запасе куча всяких убойных штуквин.

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ ЭКИПАЖА					
Название	Дальность	Кубики Атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
Обрез двустволки	Малый Взрыв	2Д6	Оружие Экипажа. Пятно.	-	2
Газовые Гранаты	Средняя	(1Д6)	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Стрельба Навесом. Блиц. Особые Правила.	-	1
Гранаты	Средняя	1Д6	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Вспышка. Стрельба Навесом. Блиц.	-	1
Магнум	Двойная	1Д6	Оружие Экипажа. Вспышка.	-	3
Коктейли Молотова	Средняя	1Д6	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Огонь. Стрельба Навесом. Вспышка. Блиц	-	1
Дробовик	Длинная	*	Оружие Экипажа. Особые Правила.	-	4
Стальные Сети	Короткая	(3Д6)	Оружие Экип. Вспышка. Особые Правила.	-	2
Пистолет-Пулемет	Средняя	3Д6	Оружие Экипажа.	-	5

ОРУЖИЕ ЭКИПАЖА

Оружие Экипажа по умолчанию имеет Круговой Обстрел и не требует указания положения при установке.

ГАЗОВЫЕ ГРАНАТЫ

При попадании из этого оружия, вместо нанесения повреждений число Членов Экипажа цели уменьшается на 1 вплоть до 0 за каждое неотмененное попадание до конца текущей Фазы Передачи.

СТАЛЬНЫЕ СЕТИ

Это оружие не наносит повреждений. Попадания добавляют цели Жетоны Опасности по правилу Вспышка.

ДРОБОВИК

При атаке из этого оружия игрок кидает 3Д6 кубика атаки, если цель на Короткой дальности, 2Д6 кубиков атаки, если цель на Средней дальности и 1Д6, если цель на Длинной дальности.

СБРАСЫВАЕМОЕ ОРУЖИЕ

Итак, вы впереди всех. Перед вами – пустая дорога. Причин для беспокойства нет, вот вам набор инструментов, чтобы подпортить жизнь тем, кто подобрется к вам слишком близко.

ТАБЛИЦА СБРАСЫВАЕМОГО ОРУЖИЯ

Название	Дальность	Кубики Атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
Шипы	Сброс	2Д6	Боеприпасы 3. Мал. Взрыв. Особ. Правила.	1	1
Клей	Сброс	-	Боеприпасы 1. Бол. Взрыв. Особые Правила.	1	1
Мины	Сброс	4Д6	Боеприпасы 3. Малый Взрыв. Вспышка. Особые Правила.	1	1
Напалм	Сброс	4Д6	Боеприпасы 3. Малый Взрыв. Огонь. Особые Правила.	1	1
Машинное Масло	Сброс	-	Боеприпасы 3. Бол. Взрыв Особые Правила.	-	2
Радиоуправляемые бомбы	Сброс	4Д6	Боеприпасы 3. Особые Правила.	-	3
Переносная Турель	Сброс	2Д6	Боеприпасы 3. Особые Правила.	-	3
Дымовая бомба	Сброс	-	Боеприпасы 3. Бол. Взрыв. Особые Правила.	-	1



ПРАВИЛА СБРАСЫВАЕМОГО ОРУЖИЯ

Сбрасываемое оружие не может быть смонтировано как Курсовое. В ходе конкретного Этапа Атаки машина может использовать сбрасываемое оружие только один раз.

Чтобы атаковать с помощью сбрасываемого оружия поместите соответствующий шаблон в сектора обстрела оружия, и вместо того, чтобы кидать кубики атаки, оставьте его на столе, до тех пор, пока его не нужно будет убрать, согласно правилам. Считается, что шаблон атаки сбрасываемого оружия не контактирует с машиной, которая использует оружие.

Шаблон сбрасываемого оружия остается на столе, когда ход переходит к другой машине. Шаблон сбрасываемого оружия остается в игре до конца партии, если в правилах не указано иное.

Если шаблон сбрасываемого оружия контактирует с машиной, или если шаблон движения машины или её Конечна Позиция попадает на шаблон сбрасываемого оружия, примените эффект воздействия оружия на машину, когда откроется следующее Окно Столкновений. Если машина попадает под воздействие сбрасываемого оружия, она может Уклоняться от попаданий, как обычно.

Если в одном месте находятся несколько шаблонов сбрасываемого оружия один поверх другого, эффекты воздействия этого оружия накладываются поочередно от верхнего к нижнему.



ШИПЫ

Шаблон этого сбрасываемого оружия считается опасным ландшафтом, (см. раздел Ландшафт на стр. 86).

Первая машина, которая наезжает на этот шаблон, получает атаку силой 2Д6, после чего Шипы удаляются из игры.

КЛЕИ

Шаблон этого сбрасываемого оружия считается опасным ландшафтом. Любая машина, которая наезжает на этот шаблон, в конце своего Этапа Движения должна понизить текущую Передачу на 2 позиции. Машина не может попасть под воздействие одного и того же шаблона две активации подряд.

МИНЫ

Машина, которая наезжает на Мины, получает попадание с силой 4Д6 и эффектом Вспышка, после этого Мины удаляются из игры.

НАПАЛМ

Машина, которая наезжает на Напалм, получает попадание с силой 4Д6 и эффектом Огонь, после этого Напалм удаляется из игры.

МАШИННОЕ МАСЛО

Шаблон этого сбрасываемого оружия считается опасным ландшафтом, (см. раздел Ландшафт на стр. 86).

РАДИОУПРАВЛЯЕМЫЕ БОМБЫ

Эти бомбы привязаны скотчем к радиоуправляемым машинкам, которые сбрасываются с машины и направляются к цели.

Когда игрок использует это оружие, поместите Радиоуправляемую машинку (используйте совсем крошечную машинку не более 20мм в длину), так, чтобы она находилась в пределах короткой дальности от атакующей машины и была развернута в любом направлении. Размещение этой машинки открывает Окно Столкновений.

Радиоуправляемая машинка считается Легкой машиной, которая едет на 3 Передаче, имеет 1 Очко Прочности, 1 Члена Экипажа и Управляемость 0. Она может выполнять стрелковые атаки, но не может переключать Передачи. Хотя машинку контролирует игрок, который её сбросил, она не считается частью его команды, поэтому на неё не действуют правила сценария, Голоса Аудитории и Навыки Спонсора.

Если радиоуправляемая машинка с попадает в Столкновение, она получает 1 повреждение ДО того, как происходит Столкновение. Если радиоуправляемая машинка должна Сломаться, вместо этого она взрывается. Если радиоуправляемая машинка взрывается, она кидает 4Д6 кубиков атаки, как если бы она была машиной Средней массы.

Если радиоуправляемая машинка должна Вылететь, то она получает 1 повреждение ДО того, как произойдет Вылет.

ПЕРЕНОСНАЯ ТУРЕЛЬ

При использовании этого вида оружия поставьте на стол Переносную Турель так, чтобы она находилась в пределах Короткой дальности от атакующей машины.

Переносная Турель остается в игре как Легкое разрушаемое препятствие. В неё можно стрелять и у неё есть 2 Очка Прочности.

Переносная Турель автоматически атакует с силой 2Д6, обстреливая любую машину, Этап Движения которой заканчивается в пределах Средней дальности от турели, оружие турели – это оружие с Круговым Обстрелом. Цель может Уклоняться от огня турели как обычно. Переносная Турель никогда не атакует машины из команды, которая её установила.

Переносная Турель не считается частью команды игрока, который её установил, поэтому на неё не действуют правила сценария, Голоса Аудитории и Навыки.

ДЫМОВАЯ БОМБА

Шаблон этого оружия считается препятствием при определении Укрытия.

Экипаж машины, находящийся в контакте с шаблоном этого оружия считается Оглушенным.

Если какая-то часть шаблона движения или Конечной Позиции машины касается этого шаблона, машина получает 1 Жетон Опасности в конце своего Этапа Движения.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ОРУЖИЯ

АТАКИ УЛУЧШЕННЫМ ОРУЖИЕМ

Особые правила некоторых видов оружия срабатывают только тогда, когда оружие попадает в цель. Если на определенную единицу оружия действуют особые правила, при броске кубиков атаки, игрок должен указать, какие кубики атаки соответствуют конкретной единице оружия. Для определения попаданий из оружия с особыми правилами можно использовать кубики другого цвета, или кидать их в другую сторону.



БОЕПРИПАСЫ

Боеприпасы у некоторых видов оружия ограничены. Оружие или усовершенствование с этим правилом начинает игру с (х) Жетонов Боеприпасов, которое указывается в характеристиках оружия в виде Боеприпасы (х).

Перед использованием этого оружия или усовершенствования, машина должна сбросить жетон боеприпасов у оружия или усовершенствования. Если машина не может сбросить Жетон Боеприпасов, оружие или усовершенствование использовать нельзя.

Жетоны Боеприпасов считаются уникальными для каждой единицы оружия или усовершенствования. Машина не может сбросить Жетон Боеприпасов у одной единицы оружия или усовершенствования, чтобы использовать другую единицу.

Если вы играете с Голосами Аудитории, вы можете использовать Перезарядку, чтобы восполнить Жетоны Боеприпасов. Подробнее см. стр. 89.

ВСПЫШКА

За каждое неотмененное попадание из оружия с правилом Вспышка, цель немедленно получает 1 Жетон Опасности.

БЛИЦ

Считается, что эта машина вооружена количеством единиц данного типа оружия равному количеству Жетонов Боеприпасов, причем у каждой единицы есть один Жетон Боеприпасов. Это значит, что в ходе Этапа атаки, машина может атаковать этим оружием сколько угодно раз, пока количество атак не превысит количество Жетонов Боеприпасов или количество Членов Экипажа машины.

ОРУЖИЕ ЭКИПАЖА

Оружие экипажа по умолчанию считается оружием с Круговым Обстрелом и не требует указания места установки при покупке.

ОГОНЬ

Если машина получает хотя бы одно попадание из оружия с особым правилом Огонь, в дополнение к повреждениям она получает эффект Горит. На машину может быть наложен только один эффект Горит.

Горит: Каждый раз, когда начинается её активация, машина теряет 1 Очко Прочности. Таранные атаки этой машины получают особое правило Огонь. Если у этой машины нет Жетонов Опасности, пожар тушится и машина теряет свойство Горит.



СТРЕЛЬБА НАВЕСОМ

При стрельбе из этого вида оружия машина может игнорировать штрафы на попадание за ландшафт и укрытия.

ПЯТНО

Если используется оружие с особым правилом Пятно, то оно попадает по всем целям в пределах шаблона стрельбы, включая союзные машины. Атака по каждой цели этого оружия считается отдельно.

Например, на грузовике стоит Бортовой Огнемёт и он едет посередине между двумя вражескими машинами. Игрок объявляет атаку по обеим машинам. Он берет шаблон Большой Взрыв и прикладывает его к борту грузовика так, чтобы он касался борта и был перпендикулярен направлению движения. Так как Огнемёт установлен как Бортовое оружие – он атакует обе вражеские машины, выполняя две атаки – по одной против каждой машины. Обе атаки проходят с полной силой бДб каждая.

БЕЗ ЭКИПАЖА

Некоторые эффекты уменьшают количество Членов Экипажа машины. Если у машины 0 Членов Экипажа и её нужно активировать, то, в первую очередь, машина автоматически переключает Передачу на 1 позицию вниз до минимума в 1. В ходе Этапа Движения, допустимыми считаются шаблоны маневров, которые на текущей Передаче являются Опасными. Это значит, что на 1 или 2 Передаче игрок должен будет выбирать из шаблонов, которые считаются недопустимыми для данной Передачи.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ТЕХНИКИ

Не существует механика, который бы снаряжал машины для *Газлэндс* и не добавил ничего от себя.

ТАБЛИЦА УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЙ ТЕХНИКИ			
Усовершенствование	Особые Правила	Слоты	Цена
Дополнительные бронелисты	+2 Очка Прочности	1	4
Ядерный двигатель	Электро. Особые Правила.	-	5**
Экспериментальный Телепорт	Электро. Особые Правила.	-	7**
Взрывающийся таран	Боеприпасы 1. Особые Правила.	-	3
Дополнительный член экипажа	+1 Член Экипажа, вплоть до двойного количества от первоначального.	-	4
Самодельная катапульта	Особые Правила.	1	2
Азотный Ускоритель	Боеприпасы 1. Особые Правила.	-	6
Таран	Особые Правила.	1	4
Каркас Безопасности	Особые Правила.	1	4
Гусеницы	-1 Максимальная Передача. +1 Управляемость. Особые Правила.	1	4
Турель	Оружие получает Круговой Обстрел.	-	(x3)
** Доступно только командам, которые спонсирует Мишкин..			

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БРОНЕЛИСТЫ

На машину навешиваются дополнительные бронелисты. Количество Очков Прочности машины увеличивается на 2. На одну машину можно установить несколько таких усовершенствований и каждое добавит 2 Очка Прочности.

ЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. Ядерный Двигатель нельзя установить на Легкие машины. На машину можно установить только один Ядерный Двигатель.

Максимально допустимая Передача машины увеличивается на 2 (до максимума в 6). Для этой машины шаблон Длинная Прямая становится допустимым на любой Передаче. Длинная Прямая перестает считаться простым или опасным маневром.

Если машина с Ядерным Двигателем проваливает проверку на Переворот, то она сразу же Ломается и автоматически Взрывается. При взрыве машина считается Тяжелой, независимо от её массы.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ТЕЛЕПОРТ

Доступно, только если команду спонсирует Мишкин. На машину можно установить только один Экспериментальный Телепорт.

В начале активации машины игрок может решить активировать Телепорт перед (и в дополнение) обычным Этапом Движения.

Когда активируется Телепорт, машина получает 3 Жетона Опасности и кидает 1 Кубик Дрифта.

Если на Кубике Дрифта выпадает любой результат кроме Опасности, переместите машину куда угодно в пределах Средней дальности от её текущей позиции, без изменения направления движения. Это перемещение не может привести к Столкновению. Далее машина начинает Этап Движения с её новой позиции.

Если на Кубике Дрифта выпадает Опасность, игрок слева от игрока, управляющего машиной, перемещает машину куда угодно в пределах Длинной дальности от текущей позиции машины, так, чтобы машина не задела препятствий или элементов ландшафта и без изменения направления движения. Это перемещение не может привести к Столкновению.

ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ТАРАН

При установке Взрывающегося Тарана нужно указать его положение, так как он считается оружием. На машину можно установить только один Взрывающийся Таран. Взрывающийся Таран нельзя устанавливать на Легкие машины.

Первый раз, когда машина участвует в Столкновении той стороной, на которой установлен Взрывающийся Таран, в качестве реакции она обязана объявить Таран (даже если Столкновение происходит В Корму). В ходе тарана машина получает 6 дополнительных кубиков атаки. Если при таране на каком-либо из кубиков атаки выпадает 1 или 2, эта машина немедленно теряет 1 Очко Прочности за каждую выпавшую 1 или 2.

На одну и ту же сторону машины можно одновременно установить Таран и Взрывающийся Таран, в этом случае их эффекты складываются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЧЛЕН ЭКИПАЖА

Дополнительный Член Экипажа увеличивает число Членов Экипажа машины на 1. Это увеличивает количество атак машины в ходе Этапа Атаки. См. раздел Этап Атаки стр. 30.

Число дополнительных Членов Экипажа машины не может быть больше, чем изначальное число Членов Экипажа.

Например, если у грузовика число Членов Экипажа 3, он может взять еще 3 дополнительных Члена Экипажа до максимума в 6.

САМОДЕЛЬНАЯ КАТАПУЛЬТА

Эта машина может размещать шаблоны Взрыв от сбрасываемого оружия где угодно в пределах Средней дальности от машины. Самодельная Катапульта имеет Круговой Обстрел.

АЗОТНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

Один раз за активацию, в начале Этапа Движения игрок может объявить, что использует Азотный Ускоритель. Если это происходит, машина немедленно совершает принудительное движение вперед по шаблону Длинная Прямая и получает Жетоны Опасности, пока у неё не будет



5 Жетонов Опасности. Далее начинается обычный Этап Движения машины, за исключением того, что в ходе этого этапа машина не может сдавать назад. В конце Этапа Движения, в ходе которого машина использовала Азотный Ускоритель, она получает Жетоны Опасности, пока у машины не будет 5 Жетонов Опасности.

ТАРАН

Таран – это может быть таран, бульдозерный отвал, скотоотбойник, цепную пилу, ядро на цепи, пики или лезвия на осях, металлические шипы, или другие виды орудий ближнего боя, установленные на машине.

При установке этого усовершенствования вы должны обозначить место установки. На машине может быть установлен только один Таран с каждой стороны.

Если машина участвует в Столкновении стороной, на которой установлен Таран, она получает дополнительно 2 кубика атаки при Таранной атаке. Так же эта машина не получает Жетонов Опасности при Столкновении.

КАРКАС БЕЗОПАСНОСТИ

Если машина получает Переворот, она игнорирует 2 попадания в результате Переворота.

ГУСЕНИЦЫ

Если на машине установлены Гусеницы, то её колесная ходовая часть меняется на гусеничную. Это усовершенствование повышает Управляемость на 1, но уменьшает Максимальную Передаточную на 1. Машина на Гусеницах игнорирует труднопроходимый и опасный ландшафт.

Гусеницы можно установить на машину только один раз. На Танк, Вертолет и Автожир ставить Гусеницы нельзя.

ТУРЕЛЬ

При установке оружия на машину игрок может за тройную цену установить оружие в Турель. Оружие, установленное в Турели, получает Круговой Обстрел (см. Сектор Обстрела, стр. 28).

Например, Курсовой Гатлинг будет стоить 5 Канистр, а Турель с Гатлингом – 15 Канистр.

ЛАНДШАФТ

Хорошо сделанные элементы ландшафта, здания и препятствия существенно улучшат ваши партии в Газлэндс. Вот несколько эффектов, которые по своему усмотрению вы можете использовать в игре чтобы партии стали более сложными и разнообразными.

ПОВЕРХНОСТИ

Поверхности – это типы ландшафта, которые описывают состояние трассы. Поверхности не считаются препятствиями.

ДОРОГА

Если шаблон движения и Конечная позиция машины (после применения всех результатов Кубиков Дрифта) полностью находятся на Дороге, у машины можно убрать один Жетон Опасности после завершения Этапа Движения.

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Если какая-либо часть шаблона движения или Конечной позиции машины (после применения всех результатов Кубиков Дрифта) попадают на Труднопроходимый Ландшафт, машина получает 1 Жетон Опасности после завершения Этапа Движения.

ОПАСНЫЙ ЛАНДШАФТ

Если какая-либо часть шаблона движения или Конечной позиции машины (после применения всех результатов Кубиков Дрифта) попадают на Опасный Ландшафт, машина получает 2 Жетона Опасности после завершения Этапа Движения.



КРАЙ СТОЛА

Если какая-либо часть шаблона движения или Конечной позиции машины (после применения всех результатов Кубиков Дрифта) выходят за пределы стола, машина считается дисквалифицированной и выбывает из игры (если иное не указано в условиях сценария). Дисквалифицированная машина не считается Сломанной.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия имеют собственную массу, как и машины. Прочные, неподвижные препятствия, такие как скалы, стены или здания, считаются Тяжелыми. Менее прочные препятствия, такие как бочки, отбойники или фонарные столбы считаются Средними. Легким препятствием, вероятно, может быть лоток с фруктами или двое рабочих, несущие лист стекла.

ВЫСОКИЕ

Препятствия могут быть высокими. Если шаблон стрельбы попадает на Высокое Препятствие до того, как коснется цели, из этого оружия в цель стрелять нельзя. Согласуйте с партнерами по игре, какие Препятствия считаются Высокими до начала партии.

РАЗРУШАЕМЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия могут быть разрушаемыми. Согласуйте с партнерами по игре, какие Препятствия считаются Разрушаемыми до начала партии.

Если машина сталкивается с разрушаемым препятствием, удалите Препятствие из игры, после отыгрыша Столкновения.

ВЗРЫВООПАСНЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия, такие как бочки с бензином или ящики с боеприпасами могут быть Взрывоопасными. Согласуйте с партнерами по игре, какие Препятствия считаются Взрывоопасными до начала партии

Когда машина сталкивается с Взрывоопасным Препятствием, перед объявлением реакций на Столкновение киньте кубик. На 4+ Препятствие взрывается! Все машины в пределах Средней дальности от Взрывоопасного Препятствия получают попадания силой в зависимости от массы Препятствия, как если бы это были обломки машины (металлом). См. раздел Взрывы, стр. 44.

ТРАМПЛИНЫ

Согласуйте с партнерами по игре, какой элемент ландшафта считается Трамплином до начала партии. Укажите «выезд» с Трамплина, часть, Трамплина с которой вы будете прыгать.

Если какая-то часть шаблона движения или Конечной Позиции машины касается какой-либо стороны трамплина, кроме «выезда», машина останавливается у края Трамплина, а игрок кидает Д6. Если результат броска равен или меньше, чем текущая Передача машины происходит Прыжок, в противном случае - Падение.

ПРЫЖОК

Машина останавливается возле края Трамплина и немедленно выполняет принудительное движение вперед по шаблону Средняя Прямая, если её текущая Передача от 1 до 4, или по шаблону Длинная Прямая, если её текущая Передача 5 или 6, игнорируя в ходе движения все препятствия и другие машины. Это движение открывает Окно Столкновений. Машина получает 2 Жетона Опасности и 1 Голос Аудитории.

ПАДЕНИЕ

Машина останавливается возле края Трамплина и немедленно выполняет принудительное движение вперед по шаблону Короткая Прямая, игнорируя в ходе движения все препятствия и другие машины. Это движение открывает Окно Столкновений. Машина получает 4Д6 попаданий и 6 Жетонов Опасности.

Если в ходе движения в результате Прыжка или Падения Конечная Позиция машины перекрывает препятствие, переместите машину назад по шаблону движения на минимально возможное расстояние, позволяющее избежать перекрытия препятствия.

ГОЛОСА АУДИТОРИИ

Газлэндс – это телевизионный смертельный спорт, и поэтому организаторы хотят держать аудиторию в постоянном напряжении. Недавно, продюсеры начали придумывать способы, с помощью которых зрители из дома могли бы поучаствовать в кровавой мясорубке. Это Голоса Аудитории.

Как вы увидите, Голоса Аудитории используются как система преимуществ, чтобы игроки могли вернуться в игру или устроить тотальное безумие.

КАК ПОЛУЧИТЬ ГОЛОСА АУДИТОРИИ

Игроки получают Голоса Аудитории, когда выполняют некоторые условия. Голоса Аудитории получают игроки, а не конкретная машина. У игрока может быть сколько угодно Голосов Аудитории.

ТАБЛИЦА ГОЛОСОВ АУДИТОРИИ	
Условие	Голоса Аудитории
Одна из машин игрока ломается	Игрок получает 1 Голос Аудитории
В начале раунда у игрока нет активных машин	Игрок получает 2 Голоса Аудитории

У каждого Спонсора так же есть особые условия, выполняя которые команда может получить Голоса Аудитории. Спонсор награждает команду Голосами Аудитории за определенные действия, которые его фанаты хотели бы увидеть по телевизору. Голоса Аудитории так же можно получить по условиям сценария.

Для обозначения количества Голосов Аудитории у игрока можно использовать пивные пробки, фишки, жетоны или игральные кубики.

КАК ПОТРАТИТЬ ГОЛОСА АУДИТОРИИ

Когда у игрока появляется возможность активировать машину, перед тем, как он объявит, какую машину будет активировать или передать ход, игрок может заявить, что будет использовать свои Голоса Аудитории. Игрок может объявить, что будет использовать Голоса Аудитории, даже если у него вообще нет машин.

Это значит, что если наступила ваша очередь активировать машину, но у вас нет, машин, которые можно активировать у вас все равно есть единственная возможность потратить Голоса Аудитории перед тем, как предать ход, использование Голосов Аудитории может привести к тому, что машины, которые можно активировать у вас появятся.

И в дополнение, это значит, что когда начинается Фаза Передачи, даже если машин, которые можно активировать нет, у каждого игрока все равно есть единственная возможность потратить Голоса Аудитории перед тем, как передать ход.

ЭФФЕКТЫ ГОЛОСОВ АУДИТОРИИ

Когда у игрока появляется возможность потратить Голоса Аудитории, игрок может потратить любое количество Голосов Аудитории и вызвать любое количество эффектов.

СЖЕЧЬ РЕЗИНУ (1 ГОЛОС)

Выберите любую машину под вашим контролем. Эта машина немедленно переключает Передачу на 1 позицию вверх или вниз по решению игрока и получает Жетон Опасности, как обычно. С помощью этого эффекта вы можете активировать машину, которая не могла бы быть активирована в данную Фазу Передачи.

БУРНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ (1 ГОЛОС)

Выберите любую машину под вашим контролем. Немедленно удалите у этой машины Д6 Жетонов Опасности.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО (2 ГОЛОСА)

Выберите любую машину не под вашим контролем. Эта машина немедленно получает Жетоны Опасности, пока у неё не наберется 5 Жетонов.

ПЕРЕЗАРЯДКА (2 ГОЛОСА)

Выберите оружие или усовершенствование на машине под вашим контролем. Выбранное оружие или усовершенствование немедленно получает 1 Жетон Боеприпасов.



ЛОВИ МОМЕНТ (2 ГОЛОСА)

Немедленно передайте Пул-Позиш игроку по вашему выбору или отмените переход Пул-Позиш в следующий раз, когда она должна была перейти.

ВОЗРОЖДЕНИЕ (3 ГОЛОСА)

Вы можете воспользоваться этим эффектом, только если у вас нет машин в игре. Выберите машину, которую вы контролировали и которая сломалась в ходе игры и возродите её. Количество Очков Прочности возрожденной машины составляет половину от изначального количества, округление вниз. При возрождении, машина, которая осталась в игре в виде металлолома, переворачивается и снова становится машиной. При возрождении машины, которая выбыла из игры, следуйте правилам сценария.





Из-за обещания предоставить права на переезд на сияющий Марс с его роскошными куполами появилось много спонсоров, готовых поддержать новые команды. Разумеется, у каждого спонсора есть выгодные рекламные контракты.

Команда может выбрать Спонсора. Спонсор немедленно предоставляет команде право воспользоваться Навыками Спонсора. Так же от выбранного Спонсора зависит, Навыки каких классов будут доступны для этой команды.

РЕЗЕРФОРД

Грант Резерфорд, сын американского нефтяного магната-милитариста. Он агрессивен, бескомпромиссен и богат. Его лицо, покрытое кремом Стетсон (его бренд), красуется на билбордах с рекламой высококачественного и дорогого оружия марки Резерфорд. Команды, которые спонсирует Резерфорд получают различные военные штуковины: ракетные установки, танки, вертолеты и столько боеприпасов, сколько смогут унести. После победы его команды в 2016 году, он был слишком счастлив, чтобы поцеловать Землю на прощание и теперь управляет компанией из своего марсианского офиса.

- **Классы Навыков:** Хулигани Военный.

Команды, которые спонсирует Резерфорд, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Военная техника:** Эта команда может взять один Танк. Эта команда может взять один Вертолет.
- **Много Патронов:** Если на машину этой команды ставится оружие с особым правилом Боеприпасы 3, это правило меняется на Боеприпасы 4.
- **Право Силы:** Эта команда не может брать Легкие машины.
- **Теле-мясорубка:** Если машина этой команды наносит 6 или больше попаданий в один Этап Атаки до Уклонения, её владелец получает 1 Голос Аудитории

МИЯДЗАКИ

Юри Миядзак выросла среди руин Токио, пробивая путь к пьедесталу гоночной трассы невероятными смелыми подвигами и мастерством вождения. У неё есть небольшая группа лучших курьеров, которые выполняют задания самых богатых или самых отчаянных клиентов. Поговаривают, что она так же отвечает за поставки оружия для Земного Сопротивления, но никто из тех, кто распространял эти слухи, не прожил достаточно долго, чтобы слухи распространились. Водителей Миядзаки отличает непревзойденная ловкость и мастерство.

- **Классы Навыков:** Храбрость и Точность.

Команды, которые спонсирует Миядзак, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Виртуоз:** Если машина в ходе активации первый раз использует Переброс, то она не получает Жетонов Опасности.
- **Элегантность:** Команды, которые спонсирует Миядзак, не могут покупать машины, у которых Максимальная Передача 2 или меньше.
- **Артистизм:** Если к концу своей активации машина использовала минимум один результат Разворот и минимум один результат Снос и минимум один раз переключила Передачу, и не Вылетела, машина получает 1 Жетон Артистизма.

Если машина, у которой есть Жетон Артистизма, Вылетает, то она теряет Жетон.

Если к концу активации машины у всех машин игрока в игре есть Жетон Артистизма, игрок сбрасывает все Жетоны Артистизма и получает 1 Голос Аудитории за каждый сброшенный таким образом Жетон Артистизма.

В конце Фазы Передачи все Жетоны Артистизма пропадают.





МИШКИН

Андрей Мишкин совсем не спортсмен. Однако этот талантливый инженер из России в 2010 доказал, что на трассе технология это такой же веский аргумент, как ярость или мастерство. Сейчас он продолжает отправлять на Землю необычное и разрушительное оружие и стильные, высокотехнологичные машины со своего экспериментального производства на Марсе, чтобы все это испытывали команды, которые он спонсирует.

- **Классы Навыков:** Военный и Технологии.

Команды, которые спонсирует Мишкин, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Электроник-суперсоник:** Эта команда может использовать электрическое оружие и усовершенствования.
- **Генератор:** После активации в фазу 4-й, 5-й или 6-й Передачи машина может добавить +1 Жетон Боеприпасов к одной единице электрического оружия или усовершенствования, установленной на этой машине.
- **Новые Игрушки:** Когда машина из этой команды использует уникальное оружие, которое еще не использовалось никакой машиной в этой партии, её владелец получает 1 Голос Аудитории.

ИДРИС

Янди Идрис был настоящим наркоманом. С того момента, как его носа достиг горячий и сладковатый запах поющего двигателя ему не нужны были другие радости. Он говорил, что когда первый раз нажал на кнопку запуска азотного ускорителя, это было как прикосновение к лицу Бога. Мистический, иррациональный и опасный Культ Скорости распространился как лесной пожар, после феерического взлета Идриса в сезоне 2012 года. Он пересек свою последнюю финишную черту в центре огненного шара, а его тело так и не было найдено. Его фанатичные последователи рассказывают, что на скорости в 333 километра в час вы услышите звучный голос Янди в порывах встречного ветра.

- **Классы Навыков:** Точность и Скорость.

Команды, которые идут путем Янди Идриса, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Азотная Зависимость:** Эта команда может покупать усовершенствование Азотный Ускоритель за полцены.
- **Демон Скорости:** Когда машина из этой команды получает Жетоны Опасности в результате использования Азотного Ускорителя, она получает жетоны, пока у неё не наберется 3 Жетона, а не 5.
- **Культ Скорости:** Если в Фазу Передачи 1,2 или 3, машина выбирает Длинную Прямую, включая случаи использования Азотного Ускорителя, её владелец получает 1 Голос Аудитории.
- **Поцелуй Мой Асфальт:** Эта команда не может использовать Автожиры.

Не забудьте, что вы можете выбрать любой шаблон движения (и вызвать срабатывание правила Культ Скорости), но если этот шаблон не является допустимым для данной передачи право выбора шаблона для вашей машины переходит к игроку слева от вас.





СЛИМ

Слим правит безбашенным и диким городом в австралийской пустыне, известным как Анархия. Молодые люди тысячами выбираютя из-под обломков разрушенных земель, чтобы встать под её рваное знамя. Бешеные банды из Анархии с радостными воплями, под руководством приспешниц Слим – «Цыпочек» пытаются снискать славу и обожание аудитории Газлэндс.

- **Классы Навыков:** Тюнинг и Дерзость.

Команды, которые спонсирует Слим, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Пинбол:** Если в свой Этап Движения эта машина участвует в Столкновении и при столкновении точка контакта обеих машин находится на одном из бортов, а в качестве реакции машина объявляет Таран, то эта машина может немедленно выполнить еще один внеочередной Этап Движения после текущего Этапа Движения.
- **Шипастый Кулак:** Для установки усовершенствования Таран на машинах этой команды не требуются Оружейные Слоты.
- **Живи Быстро:** Если в ходе активации машины из этой команды получается так, что когда наступает Этап Вылета у машины больше Жетонов Опасности, чем Очков Прочности, её владелец получает 1 Голос Аудитории.



УОРДЕН

Уорден Кадейла рад, что живет в Сан-Паулу, сияющем центре человечества, относительно не затронутом войной. За последние десять лет Народная Пенитенциарная Администрация Сан-Паулу выпустила три из десяти лучших команд Газлэндс. Уорден продолжает давать заключенным «шанс» на досрочное освобождение, пока продюсеры Газлэндс платят отчисления. Понятно, что этот контракт не слишком выгоден для пропащих душ, которых живьем заваривают в «стальные гробы» Уордена, но альтернатива еще хуже.

- **Классы Навыков:** Агрессия и Хулиган.

Команды, которые спонсирует Уорден, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Стальной Гроб:** Машины в этой команде могут взять усовершенствование: «**Стальной Гроб**»: Стоимость машины уменьшается на 4 Канистры (до минимума в 5 Канистр). Число Очков Прочности уменьшается на 2. Это усовершенствование можно установить только на машины Средней массы. Можно установить только один раз.
- **Фейерверк:** Если машина этой команды Взрывается, её владелец получает 1 Голос Аудитории, если машина Средняя и 2 Голоса Аудитории, если Тяжелая в дополнение к Голосам Аудитории за Поломку машины. Затем удалите все Жетоны Боеприпасов из Металлолома.

СКАРЛЕТТ

Газлэндс поддерживает целую экосистему злобных и цинготных авто-пиратов, которые грабят фуры более состоятельных команд, когда те едут от одного автодрома до другого. Многие из этих самоучрежденных пиратских команд получили свою долю славы, но не одна не сравнится с дурной славой или со зрелищностью команды **Скарлетт Анни**. Скарлетт лихая и яростная пиратка, но её преданность братству скорее вызвана плодотворным сотрудничеством с авторами документального сериала «Смертельная Гонка в Долине Смерти», чем какой-то особой склонностью к авто-пиратству.

- **Классы Навыков:** Агрессия и Тюнинг.

Команды, которые бросили якорь у Скарлетт, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Каюты:** Машины из этой команды могут брать усовершенствование Дополнительный Член Экипажа за полцены.
- **На Абордаж:** В конце Этапа Атаки машина из этой команды может перманентно уменьшить число Членов Экипажа на любое количество до минимума в 0. Удалите 1 Очко Прочности у любой машины в контакте с этой за каждого удаленного Члена Экипажа.
- **Поднять Паруса:** После броска Кубиков Дрифта машина из этой команды может перманентно уменьшить число Членов Экипажа на 1 до минимума в 0, чтобы бесплатно добавить 1 результат Переключение к результатам Кубиков Дрифта.
- **На Борт или За Борт:** Когда другая машина в контакте с машиной из этой команды Ломается, машина может увеличить число Членов Экипажа на 1 или её владелец получит 2 Голоса Аудитории.



ДОРОЖНЫЙ ПАТРУЛЬ

*Среди руин и разбитых дорог, где закон – это всего лишь один из поводов для мести, а справедливость – призрачное воспоминание; кучка отчаянных все еще цепляется за мечту о порядке. Возможно, они делают это только из тщеславия. Возможно, им это нравится. Они никем не уполномочены, их ненавидят, им не платят. Единственная их сила – бронзовый значок. Единственное их оружие: сталь в 600 лошадиных сил. **Дорожный Патруль** – последний оплот закона в безумном мире.*

- **Классы Навыков:** Скорость и Преследование.

Команды, которые спонсирует Дорожный Патруль, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Погоня:** После расстановки, перед началом первой Фазы Передачи в партии, эта команда должна выбрать одну вражескую машину в качестве «нарушителя». Если машина нарушителя Ломается, выберите другую вражескую машину, чтобы она стала нарушителем.
- **Преследую Нарушителя:** Если в конце Этапа Движения этой машины нарушитель находится в зоне видимости, в зоне обстрела Курсового оружия и в пределах Двойной дальности, эта машина может немедленно выполнить еще один Этап Движения.
- **Сирена:** Если в конце Этапа Атаки этой машины, она находится в секторе обстрела Кормового оружия нарушителя (независимо от дальности), нарушитель должен уменьшить текущую Передачу на 1 позицию или получить 2 Жетона Опасности.
- **Стальное Правосудие:** Если нарушитель Вылетает, команда получает 2 Голоса Аудитории, если нарушитель Ломается – 4 Голоса Аудитории.

Команды, которые спонсирует Дорожный Патруль, могут взять следующее усовершенствование:

- **Громкая Сирена (2 Канистры):** Навык Сирена действует на любую вражескую машину, а не только на нарушителя.

ВЕРН

Многие подписали кабальный договор с Уорденом Кадейлой, но только один получил свободу. Талантливый гонщик и такой же талантливый инженер, недавно освобожденный Верн сейчас занимается постройкой невероятных машин-чудовищ Франкенштейна для каждого желающего, кто может позволить себе высококлассный тюнинг.

- **Классы Навыков:** Технологии и Сборка.

Команды, которые спонсирует Верн, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Ультралегкая Броня:** На машины из этой команды можно за 6 Канистр установить усовершенствование Ультралегкая Броня, которое увеличивает число Очков Прочности на 2 и не требует Оружейного Слота.
- **Роскошный Багажник:** Вы можете выполнить неограниченное количество атак сбрасываемым оружием за одну активацию.
- **Могильная Плита:** Если шаблон стрельбы при стрелковой атаке касается задней стороны этой машины, она получает +1 Кубик Уклонения. Во время Этапа Атаки этой машины, она может получить 2 Жетона Опасности. В этом случае, все Столкновения в которых участвует эта машина будут считаться столкновениями В Лоб до начала её следующей активации.
- **Вечеринка:** Когда шаблон Сбрасываемого оружия, примененного этой командой, удаляется из игры, команда получает 1 Голос Аудитории.

МАККСИН

Макксин это нынешнее лицо Черных Лебедей, покрытое смазкой. Хотя многие думали, что искусство – это последнее, что выживет после марсианской бомбардировки, но Черные Лебеди продолжают свой механический, гипнотизирующий аудиторию маскарад. Это балет, правда, танцоры весят около двух тонн и истекают машинным маслом.

- **Классы Навыков:** Тюнинг и Преследование.

Команды, которые спонсирует Макксин, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Головокружение:** Машины из этой команды могут использовать несколько результатов Разворот независимо, один после другого. Это позволяет разворачивать машину больше, чем на 90° в ходе Этапа Движения.
- **Максимальный Дрифт:** Если машина из этой команды использует два результата Снос в ходе одного Этапа Движения, она может использовать шаблон Средняя Прямая вместо шаблона Снос. Если машина использует три или больше результатов Снос в ходе одного Этапа Движения, она может использовать шаблон Длинная Прямая вместо шаблона Снос.
- **Великолепно!:** Если машина из этой команды выполняет Снос или Разворот, который заканчивается в пределах Средней дальности от союзной машины и не приводит к Столкновению, команда получает 1 Голос Аудитории.

ОРДЕН ИНФЕРНО

*Янди Идрис не умер, он не может умереть. Он едет в живом огне. Его голос можно услышать в шелесте шин и реве перегретого металла. Янди свободен, и мы тоже можем стать свободными. Только познав пламя, мы познаем истинную свободу. Купите книгу «Свобода в Пламени», чтобы узнать больше. Книга продается во всех киосках **Ордена Инферно**, во всех крупных торговых точках.*

- **Классы Навыков:** Ужас и Скорость.

Команды, посвященные в Орден Инферно, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Огонь идет со мной:** Если машина из этой команды получает повреждение от любого оружия с особым правилом Огонь, она может уменьшить количество повреждений от попадания на 3 единицы до минимума в 1.
- **Горящий Человек:** Если машина из этой команды Горит, она получает бонус +1 ко всем результатам бросков Кубиков Уклонения.
- **Культ Пламени:** Если в конце Фазы Передачи вражеских машин, которые Горят, больше чем союзных машин, которые Горят, или если Горят все вражеские машины, эта команда получает 1 Голос Аудитории за каждую союзную машину, которая Горит.

БЭВЕРЛИ, ДЬЯВОЛ НА ШОССЕ

*Низкий рык на старте внезапно перерос в режущий уши высокий звук. Удивительно громкий пронзительный визг задохнулся. Одинокая машина вырвалась вперед pelotona, окна как оникс, ржавый бампер. Звук изменил тембр еще раз, упав до почти неслышного от которого сдавливало грудь и трескались фары. Несмотря на пустынное солнце на стеклах появилась изморозь. **Бэверли** – это всего лишь страшная история, чтобы пугать детей. Она не настоящая.*

- **Классы Навыков:** Ужас и Сборка.

Команды, одержимые Бэверли, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Дорога на Кладбище:** В начале партии, после расстановки, все машины из этой команды кроме одной должны получить правило Призрачный Гонщик.

- **Призрачный Гонщик:** Эта машина постоянно игнорирует все остальные машины, а они игнорируют её. Эта машина не участвует в Столкновениях. Эта машина не может стрелять и в неё не могут стрелять. Эта машина не учитывается при определении победы по условиям сценария.
- **Якорь Души:** Если у этой команды в игре остались только машины с правилом Призрачный Гонщик, они все немедленно удаляются из игры.
- **На Перекрестке Миров:** Этой команде для Возрождения требуется только 1 Голос Аудитории. После Возрождения, возрожденная машина должна стать Призрачным Гонщиком.
- **Непоколебимый:** Если машина из этой команды Ломается или выбывает из игры, её можно Возродить, даже если это запрещается другими правилами.
- **Урожай Душ:** Если шаблон движения машины из этой команды соприкасается с вражеской машиной, эта машина получает 1 Жетон Души, даже если проигнорировала вражескую машину. Если шаблон движения машины у которой есть Жетоны Душ соприкасается с машиной из этой команды, у которой нет правила Призрачный Гонщик, и они не контактировали до этого, выберите одно из двух: команда получает 1 Голос Аудитории за каждый Жетон Души или у машины без правила Призрачный Гонщик восстанавливаются 2 Очка Прочности за каждый Жетон Души. Все Жетоны Душ при этом сбрасываются.

Призрачный Гонщик может получить Жетон Души и передать его союзной машине в ходе одной активации, если сначала войдет в контакт с вражеской машиной.



ГОНЩИКИ-САМОГОНЩИКИ РАСТИ

Зака Расту и его парней можно было встретить везде и всюду до того, как мир погрузился в ад. Они гнали самогон после заката, как в старые добрые времена, еще до того как атаковал красный гигант. Их аппараты иногда взрываются, их средства доставки ветхие, но они все еще гонят самогон, которым бы гордился даже дедушка. Правда сейчас никто из парней не может вспомнить, что ему нравилось. Чертов джин.

- **Классы Навыков:** Дерзость и Сборка.

Команды, спиртовозов Расту, получают следующие Навыки Спонсора:

- **Пьяная Езда:** Если в конце Этапа Атаки у этой машины больше Жетонов Опасности чем у остальных вражеских машин в пределах Средней дальности вместе взятых, её владелец получает 1 Голос Аудитории за каждую вражескую машину у которой один или больше Жетонов Опасности, если она находится в пределах Средней дальности.
- **Алкокураж:** Машины из этой команды Вылетают, когда у них накапливается 8 Жетонов Опасности, а не 6.
- **Еду Прямо, Как Получается:** Машины из этой команды не получают Жетон Опасности за Опасный маневр, если шаблон Опасного маневра это не прямая.
- **Перебрал:** Для машин из этой команды шаблоны Прямых всегда считаются недопустимыми. Шаблон Уклон (VEER), считается Простым маневром на любой Передаче.
- **Прицепы:** Эта команда может использовать Прицепы. В этой команде обязательно должна быть машина: Легкая или Средняя с Прицепом или Бронефура.
- **Буксировка:** Каждая машина из этой команды, у которой есть Прицеп и каждая Бронефура может взять одно усовершенствование Груз в Прицепе бесплатно.

ПРИЦЕПЫ

Прицеп считается усовершенствованием. К машине можно прицепить только один Прицеп. К Бронефуре цеплять Прицеп нельзя. Машина с Прицепом получает особые правила Сочленение, Тяжеловес и Мощный Таран (см. Бронефура, стр. 116)

- **Загрузка:** Средние Прицепы дают машине 1 дополнительный Оружейный Слот. Тяжелые прицепы – 3 Слота. При установке оружия на машину с прицепом игрок должен объявить куда устанавливается оружие: на прицеп или на тягач. При измерении дальности стрельбы, расстояние измеряется от тягача или от прицепа в соответствии с правилом Сочленение (см. Бронефура, стр. 118).

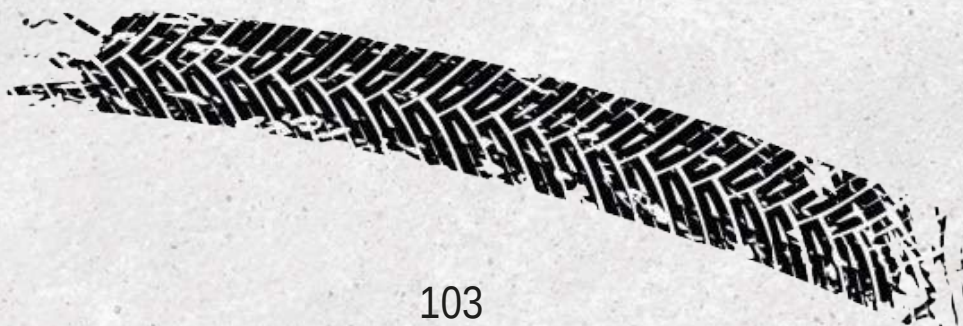
ГРУЗ В ПРИЦЕПЕ

Машина с Прицепом или Бронефура могут бесплатно взять одно из следующих усовершенствований:

- **«Тройная Перегонка»:** У этой машины Жетоны Боеприпасов для Коктейлей Молотова не заканчиваются никогда.
- **Коктейль «Шумахер»:** Если в конце Этапа Движения у этой машины 5 или больше Жетонов Опасности она должна немедленно выполнить принудительное движение вперед по шаблону Длинная Прямая. На это движение правило Перебрал не действует.
- **Настройка «Штрафная»:** В начале Этапа Атаки этой машины, даже если она Оглушена, владелец машины может взять один Жетон Опасности от каждой машины в пределах Короткой дистанции и поместить на эту машину.
- **«Дедушкин Самогон»:** Когда машина в пределах Средней дистанции от этой машины получает один или больше Жетонов Опасности, она получает один дополнительный Жетон Опасности.
- **Ликер «Бульдозер»:** В ходе Этапа Вылета эта машина может выбрать любое значение текущей Передачи, но не больше максимально допустимого. Это значение Передачи действует, в том числе и на Столкновения в ходе Этапа Вылета.

ТАБЛИЦА ПРИЦЕПОВ

Улучшение	Особые Правила	Слоты	Цена
Прицеп Легкий	Прицеп. Ограничение. Груз в Прицепе.	-	4
Прицеп Средний	Прицеп. Можно цеплять только к Средней или Тяжелой машине. Ограничение. Груз в Прицепе.	(+1)	8
Прицеп Тяжелый	Прицеп. Можно цеплять только к Тяжелой машине. Ограничение. Груз в Прицепе.	(+3)	12





Навыки это умения и опыт экипажей вашей команды, они позволяют сделать команду уникальной. Навыки делятся на Классы. Машина может брать только навыки, которые относятся к Классам Навыков Спонсора.

Ограничения на количество Навыков для одной машины нет. Каждый Навык машина может взять только один раз.

АГРЕССИЯ

С ДВУХ РУК (2 КАНИСТРЫ)

В ходе Этапа Атаки этой машины до трех единиц оружия с правилом Оружие Экипажа могут получить бонус +1 к результатам бросков кубиков атаки.

СТРЕЛКИ НА КРЫШЕ (2 КАНИСТРЫ)

Эта машина игнорирует правило Оглушение, то есть машина может стрелять в ходе Этапа Атаки даже если находится в контакте с препятствием.

МОЛОТ (4 КАНИСТРЫ)

При Таранной атаке эта машина получает дополнительно +1 кубик атаки за каждый Жетон Опасности, который у неё есть.

ЧЕРТОВ ПСИХ (5 КАНИСТР)

Если машина, контролируемая другим игроком, заканчивает Этап Движения в пределах Ближнего расстояния от этой машины, активная машина получает 1 Жетон Опасности.

МАСТЕР ПОДСТАВ (5 КАНИСТР)

Перед тем, как эта машина будет кидать кубики атаке при Таране, её владелец может решить, что цель получит 1 Жетон Опасности за каждое попадание вместо потери Очков Прочности.

ТРАКТОР-УБИЦА (5 КАНИСТР)

Эта машина может выполнять Мощный Таран, как Бронефура.

ХУЛИГАН

ПОРОХОВАЯ БОЧКА (1 КАНИСТРА)

Эта машина может добавить 1 к результату броска при проверке на Взрыв. При взрыве эта машина считается на 1 класс тяжелее. Этот бонус действует, когда срабатывает Навык Спонсора Фейерверк.

ЛЮБИМЕЦ ТОЛПЫ (1 КАНИСТРА)

Когда эта машина Вылетает, команда получает 1 Голос Аудитории.

ВОИН ДОРОГИ (2 КАНИСТРЫ)

Один раз за активацию, если эта машина добивается одного или больше попаданий по вражеской машине в любой момент активации, она может удалить один Жетон Опасности в конце Этапа Атаки.

ПРИКРОЙ МЕНЯ (2 КАНИСТРЫ)

Один раз за активацию эта машина может убрать 1 Жетон Опасности и поместить его на другую союзную машину в пределах Двойной дальности.

БЕЗУМЕЦ (3 КАНИСТРЫ)

В конце Этапа Движения этой машины, если у неё 4 или больше Жетонов Опасности, она может убрать 1 Жетон Опасности и поместить его на другую машину в пределах Средней дальности.

ВРЕМЯ ПОСТРЕЛЯТЬ (3 КАНИСТРЫ)

Если в ходе Этапа Движения эта машина использует Разворот, она может выбрать одну единицу оружия, которая будет считаться оружием с Круговым Обстрелом до конца активации.





СБОРКА

БАЛЛАСТ (2 КАНИСТРЫ)

В ходе Этапа Атаки, эта машина может получить 2 Жетона Опасности, чтобы считаться на 1 класс тяжелее (только если она не Тяжелая) до начала следующей активации.

САЛЬТО (2 КАНИСТРЫ)

Если эта машина получает Переворот, то шаблон движения можно прикладывать не только спереди, как обычно, но и к любому из бортов или сзади, перпендикулярно выбранной стороне.

КРУТОЙ (4 КАНИСТРЫ)

Если в ходе Столкновения с вражеской машиной эта машина выбирает любую реакцию, кроме Уклонения, вражеская машина немедленно получает 1 Жетон Опасности.

ОСКОЛКИ (5 КАНИСТР)

Один раз за этап, если эта машина теряет одно или больше Очков Прочности, она наносит атаку с силой 1Д6 по всем машинам в пределах Средней дальности в конце Этапа.

РАЗРУШИТЕЛЬ (7 КАНИСТР)

Эта машина получает особое правило По Головам (См. особые правила Монстр-Траков на стр. 71).

НЕ ЧУВСТВУЮ БОЛИ (8 КАНИСТР)

В ходе Этапа Атаки вражеской машины, после того, как атакующий бросит кубики атаки против этой машины, если в результате атаки машина получает 2 или меньше неотраженных попадания все попадания отменяются.

ХРАБРОСТЬ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ХРОМА (2 КАНИСТРЫ)

Эта машина может Перебрасывать Кубики Дрифта сколько угодно раз в ходе Этапа Движения, получая за каждый Переброс 1 Жетон Опасности.

СКОЛЬЗКИЙ (3 КАНИСТРЫ)

У машин, выполняющих Таранную атаку против этой машины, число кубиков атаки уменьшается на 2.

МАСТЕР РУЧНИКА (3 КАНИСТРЫ)

Если эта машина отрабатывает результат Разворот, её можно развернуть **в любом** направлении.

ХРЕН ПОПАДЕШЬ (5 КАНИСТР)

Перед броском на Уклонение эта машина может получить сколько угодно Жетонов Опасности, чтобы добавить +1 к результату броска каждого кубика Уклонения за каждый полученный Жетон Опасности. Результат броска «1» - это всегда провал Уклонения.

УПРАВЛЯЕМЫЙ ЗАНОС (5 КАНИСТР)

При Сносе, вместо шаблона Снос эта машина может использовать любой шаблон движения, кроме Длинной Прямой. Как и при п. 1.1 Этапа Движения, вы должны использовать первый шаблон, до которого дотронетесь. Этот шаблон считается шаблоном Сноса при определении Конечной Позиции.

КАСКАДЕР (7 КАНИСТР)

Этот Навык может взять только Легкая или Средняя машина, если её Управляемость 3 или больше. В ходе Этапа Движения эта машина может игнорировать любое количество Препятствий. После завершения Этапа Движения в ходе которого был использован машина игнорировала хотя бы одно Препятствие с помощью навыка Каскадер, машина получает 3 Жетона Опасности.



УЖАС

ОЧИСТИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ (1 КАНИСТРА)

Один раз за активацию, эта машина может нанести себе до 3 очков повреждений, чтобы выбрать любую союзную машину. За каждое очко повреждений, потерянное от этого эффекта восстановите 1 Очко Прочности союзной машине. Повреждения от этого правила нельзя уменьшить. Повреждения от этого правила обладают особым правилом Огонь. С помощью этого правила нельзя увеличить число Очков Прочности цели выше изначального.

ВИДЕНИЯ (1 КАНИСТРА)

Один раз за активацию эта машина может получить до 3 Жетонов Опасности, чтобы убрать у союзной машины 1 Жетон Опасности за каждый полученный Жетон.

ОБЩНОСТЬ ПРОКЛЯТЫХ (1 КАНИСТРА)

Когда эта машина выполняет Уклонение, её владелец может выбрать союзную машину в пределах Средней дальности. Для определения количества кубиков Уклонения сложите значение текущей Передатчи этой машины и выбранной союзной машины. Урон от атаки, включая дополнительные эффекты получает и эта машина и выбранная союзная машина.

ДОРОГА В АД (2 КАНИСТРЫ)

В конце Этапа Движения, если эта машина выбирает шаблон движения Прямая она может получить 2 повреждения. Повреждения от этого правила обладают особым правилом Огонь. Если в результате этого эффекта машина теряет хотя бы 1 Очко Прочности, её шаблон движения (без шаблона Сноса) остается в игре, как шаблон сбрасываемого оружия Напалм. Этот шаблон удаляется из игры в начале следующей активации этой машины. *(Возможно, вам потребуется сделать еще один комплект шаблонов движения для этого правила).*

ЭФФЕКТНОЕ ПОЯВЛЕНИЕ (3 КАНИСТРЫ)

Когда эта машина Возрождается она немедленно атакует (количество кубиков атаки зависит от веса машины) все другие машины в пределах Средней дальности от неё, как если бы она Взорвалась. У этого Взрыва есть особые правила Огонь и Вспышка.

АНГЕЛ СМЕРТИ (4 КАНИСТРЫ)

Перед атакой эта машина может нанести себе до 3 повреждений, чтобы добавить это число кубиков атаки определенной единице оружия, используемой при атаке.

ВОЕННЫЙ

СНАЙПЕР (2 КАНИСТРЫ)

В ходе Этапа Атаки эта машина получает бонус +1 к результатам бросков кубиков атаки при стрелковых атаках, если цель находится дальше Средней дальности, но ближе Двойной дальности. Чтобы попадание считалось Критическим на кубике все равно должно выпасть «6».

ЗАРЯЖАЮЩИЙ (2 КАНИСТРЫ)

В ходе Этапа Атаки эта машина может уменьшить число Членов Экипажа на 1 до конца Этапа Атаки, чтобы получить бонус +1 к результатам бросков кубиков атаки при стрельбе из определенной единицы оружия. Чтобы попадание считалось Критическим на кубике все равно должно выпасть «6».

КУЧА ПАТРОНОВ (2 КАНИСТРЫ)

Если у оружия на этой машине осталось 3 или больше Жетонов Боеприпасов перед сбросом Жетона Боеприпасов для атаки, эта единица оружия получает +1 дополнительный кубик атаки.

БЕГЛЫЙ ОГОНЬ (2 КАНИСТРЫ)

Один раз за ход, после атаки из определенной единицы оружия, эта машина может получить еще один Этап Атаки, в ходе которого может использовать только эту же единицу оружия.

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ (4 КАНИСТРЫ)

При стрелковых атаках этой машины Критические попадания наносят 3 попадания, а не 2.

ОТВЕТНЫЙ ОГОНЬ (5 КАНИСТР)

Один раз в Фазу Передачи, если эта машина была обстреляна, она может получить 2 Жетона Опасности, чтобы немедленно атаковать, как если бы наступил её Этап Атаки.



ТОЧНОСТЬ

ЖЕЛЕЗНЫЕ НЕРВЫ (2 КАНИСТРЫ)

В ходе Столкновения эта машина не может получить больше 2 Жетонов Опасности в ходе одной активации.

МОМЕНТ СЛАВЫ (2 КАНИСТРЫ)

Один раз за игру, после броска Кубиков Дрифта, перед применением результатов, эта машина может немедленно поменять результаты броска любого количества Кубиков Дрифта на любые результаты по усмотрению игрока.

ПЕРЕГАЗОВКА (2 КАНИСТРЫ)

Если эта машина должна получить Жетон Опасности в результате переключения Передачи на одну позицию **вниз**, то вместо этого она может сбросить один Жетон Опасности.

ЭКСПЕРТ (3 КАНИСТРЫ)

Управляемость этой машины увеличивается на 1.

ОТЛИЧНАЯ ЕЗДА (3 КАНИСТРЫ)

Эта машина может выбирать шаблоны движения, как если бы её текущая Передача была на одну позицию выше или одну позицию ниже.

МАСТЕР ВОЖДЕНИЯ (5 КАНИСТР)

Один раз за ход эта машина может сбросить один результат броска Кубиков Дрифта перед применением результатов.



ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

НА ХВОСТЕ (2 КАНИСТРЫ)

Если вражеская машина применяет результат Разворот или Снос, который заканчивается в пределах Короткой дальности от этой машины, вражеская машина получает дополнительно 1 Жетон Опасности.

ЗЛОРАДСТВО (2 КАНИСТРЫ)

Если другая машина Вылетает в пределах Короткой дальности от этой машины (как до так и после Переворота), удалите все Жетоны Опасности у этой машины.

НАСМЕШКА (2 КАНИСТРЫ)

В начале Этапа Атаки этой машины киньте Кубик Дрифта. Если вам выпал любой результат кроме Переключения, вы можете положить этот Кубик Дрифта на карточку машины-цели в пределах Короткой дальности. Результат броска этого Кубика Дрифта должен быть применен в ходе следующего Этапа Движения машины-цели, и не может быть переброшен.

С ДОРОГИ! (2 КАНИСТРЫ)

В начале Этапа Атаки этой машины все машины в пределах Короткой дальности от неё получают 1 Жетон Опасности, если их текущая Передача меньше, чем у этой машины.

PIТ-МАНЕВР (4 КАНИСТРЫ)

В ходе активации этой машины, если она участвует в Столкновении не В Лоб с вражеской машиной, в качестве реакции она может объявить PIТ-маневр, целью которого является вражеская машина вместо Тарана или Уклонения. Если в качестве реакции машина выбирает PIТ-маневр, она может выбрать любой шаблон движения, который считается опасным для машины-цели на её текущей Передаче. После отыгрыша Столкновения, машина-цель должна выполнить принудительное движение вперед по выбранному шаблону.

СУРОВЫЙ ВЗГЛЯД (5 КАНИСТР)

Вражеские машины в пределах Короткой дальности от этой машины не могут использовать результат Переключение на Кубиках Дрифта для удаления Жетонов Опасности.





ДЕРЗОСТЬ

АГРЕССИВНАЯ ЕЗДА (1 КАНИСТРА)

В начале активации этой машины она получает 1 Жетон Опасности.

ДИКИЙ КАБАН (2 КАНИСТРЫ)

Если эта машина участвует в Столкновении в ходе Этапа Вылета, она получает 2 дополнительных кубика Таранной атаки.

ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ (2КАНИСТРЫ)

Если в ходе активации у этой машины оказывается шесть или больше Жетонов Опасности, она может удваивать количество кубиков Таранной атаки до конца своей активации.

ВХОЖУ БЕЗ СТУКА (4 КАНИСТРЫ)

В начале активации эта машина может получить 4 Жетона Опасности. В этом случае она не может получать или терять Жетоны Опасности до начала своей следующей активации.

А У МЕНЯ БОЛЬШЕ (4 КАНИСТРЫ)

Если эта машина участвует в Столкновении, бонусы и штрафы к числу кубиков Таранной атаки за разность масс удваиваются.

БЕРСЕРК (5КАНИСТР)

Если эта машина получает повреждения не в свою активацию, количество повреждений уменьшается на 1 до минимума в 1.

СКОРОСТЬ

ГОРЯЧИЙ СТАРТ (1 КАНИСТРА)

В начале игры киньте Д6. Эта машина начинает игру на выпавшей Передаче. Если результат больше, чем максимально допустимая Передача – перебросьте кубик.

УСКОЛЬЗАНИЕ (2 КАНИСТРЫ)

Если эта машина участвует в Столкновении В Корму в ходе её активации, вы можете объявить реакцию Ускользание. Если вы объявляете эту реакцию, другая машина не может объявить реакцию. Если эта машина объявляет реакцию Ускользание, она может переключить Передачу на 1 позицию вверх или вниз и получить Жетон Опасности. В результате этого Столкновения его участники не получают Жетонов Опасности.

ПЕРЕГРУЗКА (2 КАНИСТРЫ)

При применении результатов Кубиков Дрифта в ходе Этапа Движения эта машина может бросить 1 дополнительный Кубик Дрифта. Если это происходит, она должна переключить Передачу минимум на 1 позицию вверх или получить 1 Жетон Опасности.

ИНЕРЦИЯ (3 КАНИСТРЫ)

Если в ходе Этапа Движения эта машина переключила Передачу на 1 или больше позиций вниз, в конце Этапа Движения она может выполнить принудительное движение вперед по шаблону Короткая Прямая.

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ! (3 КАНИСТРЫ)

В конце Этапа Движения в ходе которого эта машина проехала через ворота она может удалить любое количество Жетонов Опасности.

КИРДЫК КОРОБКЕ (5 КАНИСТР)

Для этой машины шаблон Длинная Прямая считается допустимым на любой Передаче. Длинная Прямая не считается простым или опасным маневром на любой Передаче.



ТЕХНОЛОГИИ

РЕАКТИВНЫЕ УСКОРИТЕЛИ (1 КАНИСТРА)

Если эта машина двигается в результате Переворота, она может использовать шаблоны Длинная Прямая? Уклон и Плавный Поворот вместо шаблона Средняя Прямая.

ПОВЕЗЛО (1 КАНИСТРА)

В начале каждой игры эта машина получает случайный Навык из класса Скорость. Этот Навык пропадает в конце игры.

ГИРОСКОП (1 КАНИСТРА)

В начале каждой игры эта машина получает случайный Навык из класса Храбрость. Этот Навык пропадает в конце игры.

СПУТНИКОВЫЙ НАВИГАТОР (2 КАНИСТРЫ)

При применении результатов бросков Кубиков Дрифта, владелец этой машины может отложить в сторону один результат Переключение. Эта машина может откладывать сколько угодно результатов Переключение. Любая машина из этой команды может использовать отложенные результаты Переключение в свой Этап Движения, как если они выпали ей на Кубиках Дрифта.

МЕХАНИК (3 КАНИСТРЫ)

Один раз за активацию, в начале Этапа Атаки, эта машина может временно уменьшить число Членов Экипажа на 1 до конца Этапа Атаки, чтобы выполнить ремонт. Если это происходит, машина восстанавливает 1 Очко Прочности. Таким образом, нельзя восстановить число Очков Прочности выше изначального количества.

ЭВРИКА! (4 КАНИСТРЫ)

Один раз за игру, в начале Этапа Атаки, владелец машины может объявить любой вид оружия, который эта машина еще не использовала в этой игре. Считается, что машина вооружена заявленным оружием, положение которого определяется по выбору игрока, на одну следующую атаку.

ТЮНИНГ

ЖЕСТЯНКА (2 КАНИСТРЫ)

Если эта машина выполняет Таранную атаку, число её кубиков атаки уменьшается на 2. Машины, которые атакуют эту машину Тараном, так же получают штраф -2 кубика атаки.

ЗАДНИЙ ПРИВОД (2 КАНИСТРЫ)

При применении результатов Разворот эта машина может поворачиваться вокруг центра передней стороны, а не геометрического центра машины.

МЯГКОЕ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ (3 КАНИСТРЫ)

Эта машина игнорирует значок Опасный маневр на шаблонах движения.

КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ (3 КАНИСТРЫ)

При применении результатов Кубиков Дрифта эта машина может отложить результат Снос или Разворот, чтобы перебросить Кубик Дрифта. Отложенные результаты Снос или Разворот применяются в обязательном порядке.

ВР-Р-У-У-М (6 КАНИСТР)

Эта машина не может получить больше 1 Жетона Опасности при применении результата Разворот за одну активацию. Эта машина не может получить больше 1 Жетона Опасности при применении результата Снос за одну активацию. Эта машина не может получить больше 1 Жетона Опасности при применении результата Опасность за одну активацию

СЛАЛОМ (6 КАНИСТР)

Если Управляемость этой машины 3 или больше, она может получить 3 Жетона Опасности в конце Этапа Движения, в этом случае другие машины обязаны игнорировать эту машину до начала её следующей активации. Если в ходе игнорирования этой машины, Конечная Позиция другой машины её перекроет, сдвиньте другую машину назад вдоль шаблона движения на минимальное расстояние, чтобы новая Конечная Позиция не перекрывала никаких препятствий.





Бронефура – это очень крупная машина, поэтому на её поведение на столе влияют некоторые дополнительные правила. Это Сочленение, Тяжеловес и Мощный Таран.

СОЗДАНИЕ БРОНЕФУРЫ

Как вы увидите далее, по правилам Бронефуры тягач и прицеп считаются в чем-то отдельными элементами.

Вследствие этого, настоятельно рекомендуется, чтобы у вашей модели Бронефуры по ходу игры прицеп можно было отцеплять и прицеплять. Вы можете использовать небольшие магниты, булавки или штифты, чтобы соединить части составной машины так, чтобы по ходу игры их можно было расцеплять.

© James Hall



СОЧЛЕНЕНИЕ

ТЯГАЧ И ПРИЦЕП

Сочлененная машина состоит из двух частей: тягач и прицеп. Та часть машины, которая находится впереди по ходу движения, считается тягачом. Та, которая находится сзади – прицепом. Тягач и прицеп соединяются сцепкой.

ВООРУЖЕНИЕ

При вооружении сочлененной машины, игрок должен указать какие единицы оружия устанавливаются на тягач, а какие – на прицеп. При измерении дальности стрельбы шаблон прикладывается так, чтобы он касался тягача или прицепа, в зависимости от того, где установлена соответствующая единица оружия.

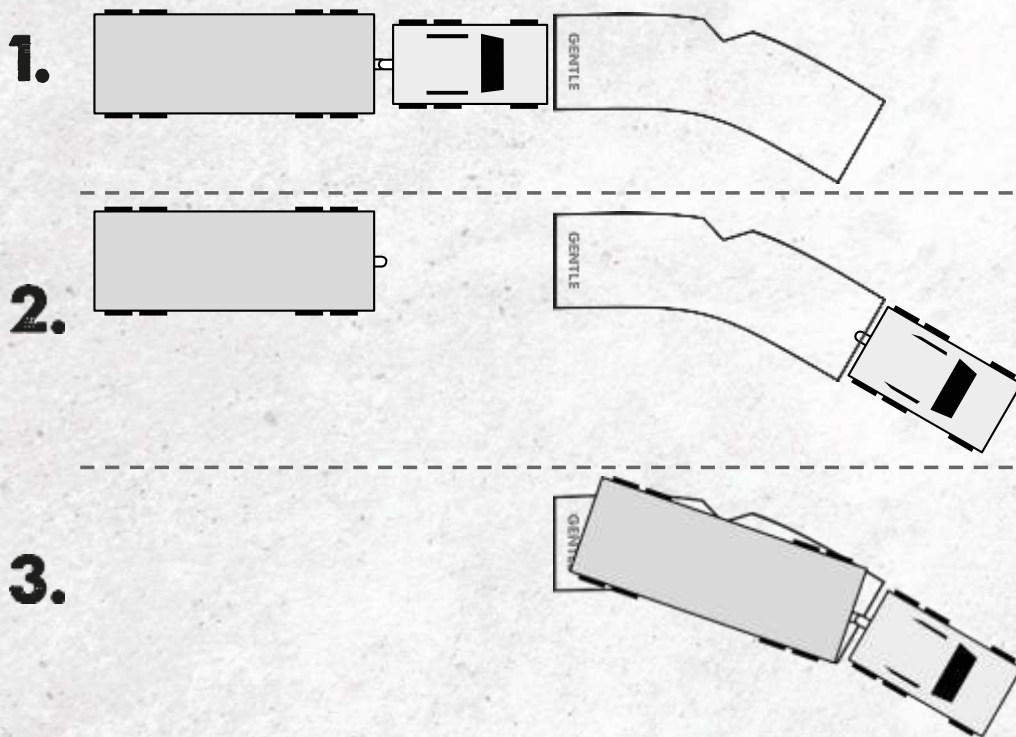


ДВИЖЕНИЕ

При движении сочлененной машины, тягач движется как обычная машина, отдельно от прицепа, а после того, как тягач будет перемещен на Конечную Позицию, к нему цепляется прицеп.

Движение сочлененной машины происходит в следующем порядке:

- Выберите шаблон движения как обычно
- Если выбран любой шаблон, кроме Прямой, машина получает 1 Жетон Опасности
- Положите шаблон движения так, чтобы он касался центра передней стороны тягача.
- Необязательно, киньте Кубики Дрифта, как обычно
- Передвиньте тягач на Конечную Позицию, игнорируя прицеп
- Передвиньте прицеп так, чтобы он был прицеплен к тягачу, и перекрывал настолько большую площадь шаблона движения, насколько это возможно.



В ходе движения прицеп должен двигаться по той же траектории, что и тягач, насколько это возможно. Это обеспечивается тем, что в конце движения прицеп должен перекрывать максимальную площадь шаблона движения, но иногда может потребоваться разумное вмешательство игрока, чтобы движение прицепа выглядело более реалистичным.

ЗАДОМ-ЗАДОМ

Если Бронефура двигается задним ходом, задняя часть прицепа считается передней частью тягача, а тягачом считается прицеп.

ПОВРОТЫ

При повороте сочлененной машины, например, при Развороте, тягач и прицеп поворачиваются вместе, как один цельный объект примерно вокруг геометрического центра.

СКЛАДЫВАНИЕ

Если сочлененной машине выпадает Переворот, она не выполняет Переворот, а происходит Складывание.

- **Занос Прицепа:** Игрок слева разворачивает прицеп в любое положение по своему усмотрению, так чтобы тягач и прицеп не расцепились и не перекрывали друг друга. Открывается Окно Столкновений.
- **Разворот Тягача:** Игрок слева разворачивает тягач в любом направлении по своему усмотрению. Открывается Окно Столкновений.
- **Хрясь:** Сочлененная машина получает 4Д6 атак по самой себе. От этих атак нельзя Уклониться.



ТЯЖЕЛОВЕС

Тяжеловесные машины непоколебимы, им сложно маневрировать, но так же их сложно столкнуть с пути, если они уже едут.

НЕ ЕДЕТ

В начале своей активации, Тяжеловесная машина может получить 1 Жетон Опасности, чтобы пропустить Этап Движения. Затем тяжелая машина может переключить Передачу на 1 позицию вверх.

СНОСЫ

Если Тяжеловесная машина применяет результат Снос, она должна игнорировать шаблон Сноса: не кладите его. Вместо этого каждый результат Снос добавляет машине 1 Жетон Опасности.

ВЫЛЕТЫ

Если Тяжеловесная машина Вылетает, игрок слева не разворачивает её в ходе последнего этапа процесса Вылета. Направление машины не меняется.

ВЫЛЕТ БРОНЕФУРЫ

Если Вылетевшая Бронефура проваливает проверку на Переворот, происходит Складывание, а не Переворот (потому что машина Сочлененная), а так же машина не разворачивается в конце процесса Вылета (потому что Тяжеловесная)

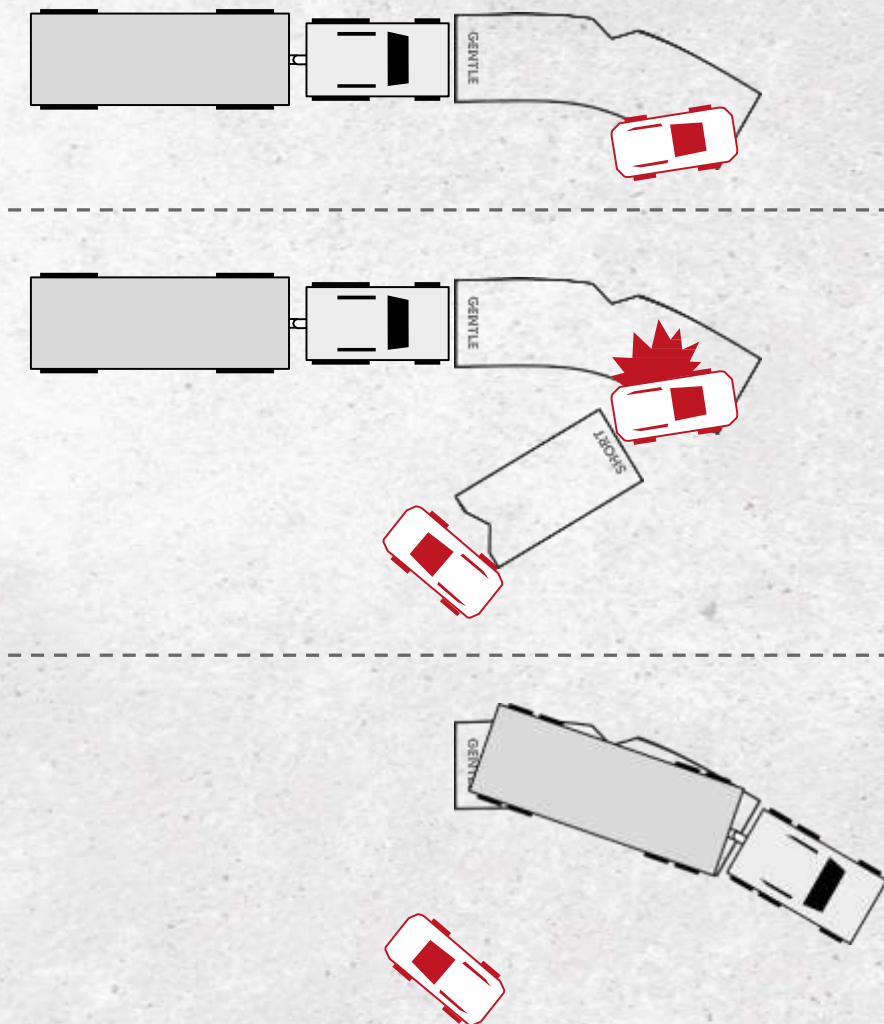


МОЩНЫЙ ТАРАН

Если в ходе Этапа Движения эта машина сталкивается с другой, машиной, которая относится к более легкому классу, эта машина может в качестве реакции объявить Мощный Таран. Мощный Таран по всем правилам считается Таранной атакой, но у него есть еще один дополнительный эффект.

Если машина стала целью Мощного Тарана, после отработки Столкновения, владелец машины, которая выполнила Мощный Таран, может переместить машину-цель в любом направлении в пределах Малой дальности от её текущего положения, а затем развернуть в любом направлении, так, чтобы она не столкнулась с активной машиной снова, после окончания Этапа Движения.

Если на Бронефуре с соответствующей стороны стоит Таран, бонус от наличия Тарана действует и на атаку Мощный Таран.





В этом разделе вы найдете несколько различных способов играть в *Газлэндс*. Первый – это Смертельная Гонка. Дальше в разделе есть несколько других сценариев, в которых описаны другие способы игры. Так же в этом разделе вы найдете правила простых кампаний, а так же правила более продвинутых кампаний, которые называются «Телесезоны». И наконец, в разделе есть сюжетная кампания, основанная на событиях вокруг Бронефуры, с помощью которой вы сможете поучаствовать в классической истории «защиты груза».

СЦЕНАРИИ

Есть очень много способов играть в *Газлэндс*. Вы можете выбрать сценарий сами или кинуть Д6 по таблицам ниже, чтобы выбрать сценарий случайно:

СЦЕНАРИИ ТЕЛЕПЕРЕДАЧ	
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА Д6	СЦЕНАРИЙ
1–2	Смертельная Гонка
3	Арена Смерти
4	Захват Флага
5	Гонка за Флагами
6	Субботний Прямой Эфир

СЦЕНАРИИ ПЕРЕСТРЕЛОК В ПУСТОШАХ	
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА Д6	СЦЕНАРИЙ
1	Автозаруба
2	Скоростная Доставка
3–4	Тусовка Мусорщиков
5	Революция в Прямом Эфире
6	Дави Зомби

СЦЕНАРИИ ОСОБЫХ ВЫПУСКОВ	
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА Д6	СЦЕНАРИЙ
1	Охотник
2	Буря в Пустыне
3–4	Кошки-Мышки
5	Танкист
6	Автозавр

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

В *Газлэндс* очень интересно играть командами. Например, *Смертельная Гонка* отлично играется, если в ней участвуют до 4 команд из двух игроков, каждый на своей машине.

Если в игре участвуют команды, в неё добавляется несколько новых правил:

- Игрок не может передать Поул-Позишн игроку, который состоит с ним в одной команде. Вместо этого он передает Поул-Позишн следующему по очереди игроку из другой команды.
- При Вылете игрок не может разворачивать машину игрока, который состоит с ним в одной команде. Вместо этого машину разворачивает следующий по очереди игрок из другой команды.
- Игрок не может «пробовать» шаблон движения для игрока, который состоит с ним в одной команде. В этом случае считается, что игрок сам дотронулся до этого шаблона.
- Если игрок хочет использовать Голоса Аудитории, все машины из одной команды считаются за машины, контролируемые одним игроком.
- В условиях победы сценария замените слово «игрок» на слово «команда».

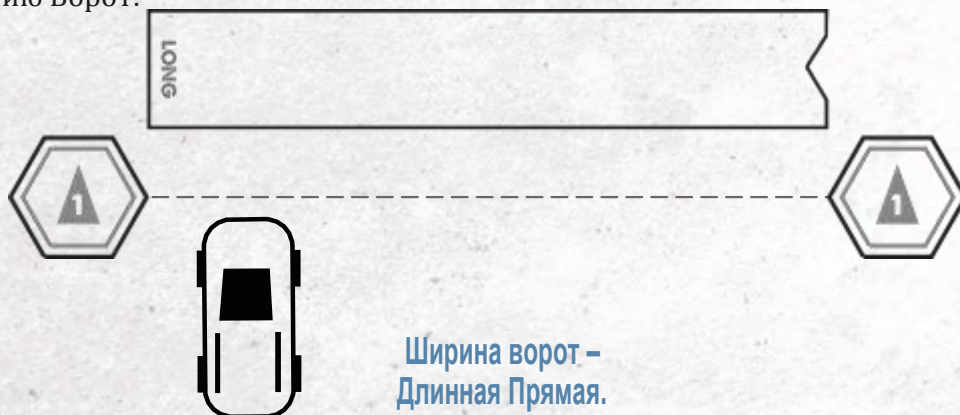
СМЕРТЕЛЬНАЯ ГОНКА

Сквозь густые испарения раскаленного асфальта мы видим хладнокровных гонщиков, выстроившихся на старте, зубы сжаты, моторы запущены. Сегодняшняя гонка крайне важна для всех команд... это последний шанс, чтобы ворваться в высшую лигу и, самое главное, важный шаг по пути на Большой Красный.

В сценарии Смертельная Гонка участники должны проехать через ворота в правильном порядке и в правильном направлении, быстрее остальных участников или получить звание тормоза.

ВОРОТА

Ворота получаются из двух небольших препятствий, расположенных на расстоянии Длинная Прямая друг от друга. У ворот есть направление, будет только один правильный способ проехать через ворота. Ворота пронумерованы. Воображаемая линия между центрами двух объектов задает линию Ворот.



Объекты, которые формируют Ворота, считаются препятствиями Средней массы, промежуток между ними считается открытой местностью. Так же, в качестве ворот вы можете использовать шаблон, такой же длины как Длинная Прямая, он будет считаться открытой местностью.

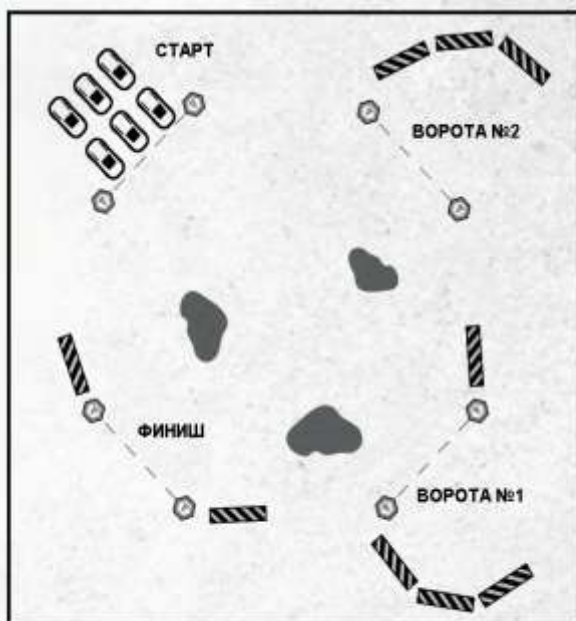
РАССТАНОВКА ГОНОЧНАЯ ТРАССА

Расставьте трое или больше Ворот на расстоянии не менее Длинной Прямой друг от друга. Необходимое направление проезда Ворот определите сами. Назначьте одни Ворота Стартом, а другие – Финишем, (или одни и те же Ворота и Стартом и Финишем, если трасса – это «петля» или «восьмерка»). Затем расставьте несколько элементов ландшафта, чтобы на столе получился пейзаж для постапокалиптической гонки.

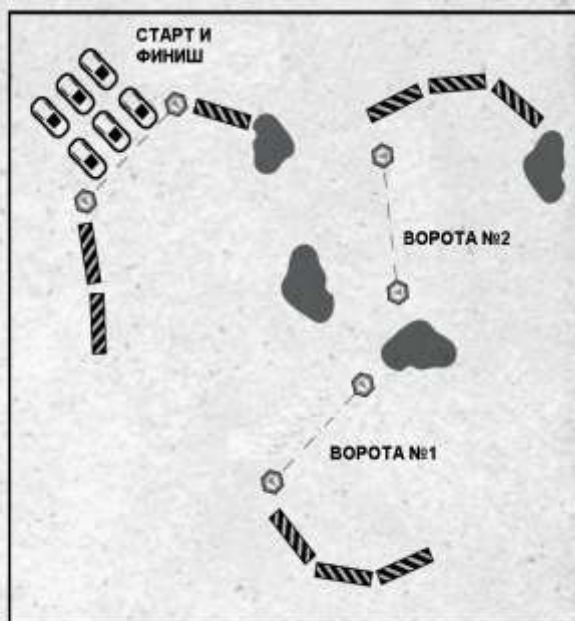
Есть огромное количество способов проложить трассу. Вот несколько рекомендаций, которые помогут вам создать трассу для интересной гонки:

- Расставляйте Ворота так, чтобы между ними оставалось расстояние не менее чем Длинная Прямая;
- Не забудьте разместить несколько препятствий на самой трассе и по её краям;
- Прокладывайте трассу таким образом, чтобы лидеры периодически сталкивались с отстающими (для этого хорошо подойдет трасса в виде «восьмерки» или «капельки»). Это позволит сохранять интригу на всем протяжении партии.
- Постарайтесь сделать так, чтобы от Старта до Ворота №1 на трассе не было препятствий и резких поворотов.

Вот пример того, как с помощью четырех Ворот создать трассу типа «восьмерка».



Вот пример того, как с помощью трех Ворот создать трассу типа «капелька».



ОГРАЖДЕНИЕ ВОРОТА КУЧА ЩЕБНЯ

ПОУЛ-ПОЗИШН

Киньте кубик, чтобы определить, у кого из игроков будет Поул-Позишн. Игрок с Поул-Позишн первым размещает машины и первым активирует их в каждую Фазу Передачи.

Если любая машина игрока с Поул-Позишн проезжает через любые ворота, кроме Старта, игрок должен немедленно передать Поул-Позишн другому игроку по своему выбору.

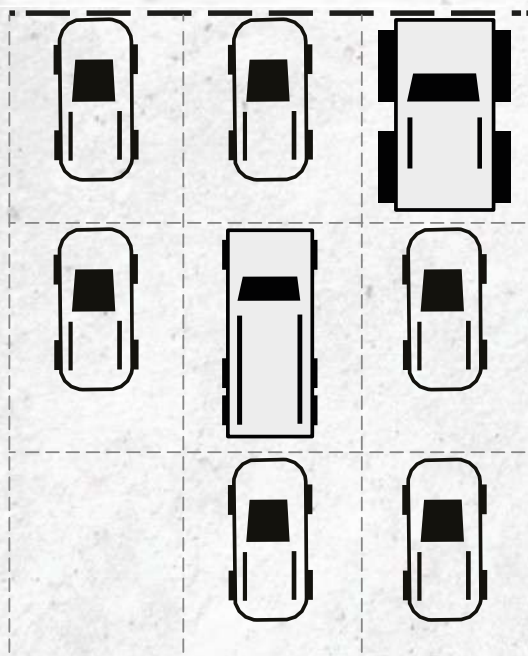


СТАРТОВАЯ РЕШЕТКА

Гонка начинается на Стартовой Решетке. Ширина Стартовой Решетки должна соответствовать количеству игроков. А глубина должна быть достаточной, чтобы на Старте могли разместиться все машины.

Начиная с игрока с Пуул-Позишн, игроки по очереди размещают свои машины на Стартовой Решетке, в любом месте в первом ряду, так, чтобы машина касалась линии Старта. Когда заполнится первый ряд, игроки начинают размещать машины во втором ряду и т.д.

ЛИНИЯ СТАРТА



На Стартовой Решетке машины надо размещать таким образом, чтобы они не касались друг друга. Между машинами со всех сторон должен быть интервал равный ширине пальца (я без понятия, какой ширины у автора пальцы, поэтому, для простоты, пусть интервал между машинами будет 15-20 мм – прим. пер.).

ГОНКА

ПРОЕЗД ЧЕРЕЗ ВОРОТА

Когда любая часть машины касается линии Ворот, и машина едет в правильном направлении, считается, что она проехала через ворота. Чтобы проехать через следующие Ворота, машина должна предварительно проехать через предыдущие. Т.е. чтобы машина могла проехать через Ворота №3, перед этим она обязательно должна проехать через Ворота №2 и т.д.

ВНИМАНИЕ! МАРШ!

Как только начинается игра, считается, что все машины проехали через линию Старта автоматически и могут немедленно ехать к Воротам №1. (Это правило позволяет избежать заторов на Старте, хотя не исключает их полностью).

ОРУЖИЕ АКТИВИРУЕТСЯ ПОСЛЕ ПРОЕЗДА ВОРОТ №1

Машины не могут использовать оружие, пока не проедут через Ворота №1. До того, как машина проедет Ворота №1 её система управления оружием не функционирует. Однако машины могут выполнять Таранные атаки в ходе Столкновений. Так же можно использовать усовершенствования. Чтобы не было затруднений, Воротами №1 считаются Ворота, идущие сразу после Линии Старта.

ГОНКА ЗА ЛИДЕРОМ

Продюсерам Газлэндс не нравится, если кто-нибудь из гонщиков побеждает с большим отрывом. Хорошее шоу так не делается. Если вы играете с Голосами Аудитории (см. стр. 88), когда машина кого-нибудь из игроков первой в игре проезжает через любые Ворота, все остальные игроки кидают Д6 и добавляют к результату количество Ворот, на которые отстает от лидера их машина, которая ближе всего к лидеру гонки. Если в результате получается 6 или больше, игрок немедленно получает Голос Аудитории.

Вот другой способ: если машина игрока отстает от лидера на одни ворота, игрок получает Голос Аудитории при результате броска 5+, на двое Ворот, при результате броска 4+ и т.д.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

В сценарии Смертельная Гонка, когда Сломанная машина Возрождается её владелец может поставить Возрожденную машину таким образом, чтобы она касалась линии Ворот, которые проехала последними до того, как Сломалась и была направлена в любую сторону.



ЗАВЕРШЕНИЕ ГОНКИ

ФИНИШНАЯ ЧЕРТА

Финишную черту можно пересечь только после пересечения предыдущих Ворот. Финишная черта может быть последними Воротами, или совпадать со Стартовой Линией, если трасса закольцована.

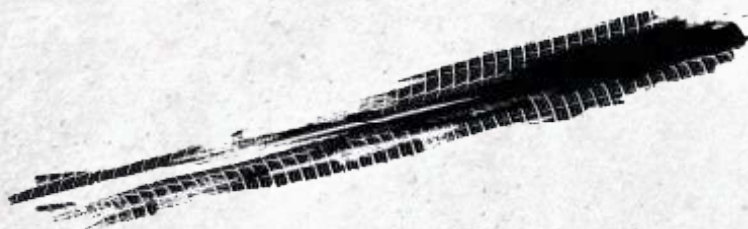
ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

В конце любой Фазы Передачи, если в игре остались машины только одного игрока, игра заканчивается и этот игрок признается победителем.

Когда первая машина, которая не является ни Вертолетом, ни Автожиром, пересекает Финишную Черту, игра заканчивается, и владелец этой машины признается победителем.

ОТСТАЮЩИЕ

Если вы хотите установить порядок, в котором следуют игроки, как только первая машина пересечет Финишную Черту, игра останавливается, и проверяются позиции всех машин. Машина, которая пересекла Финишную Черту – побеждает, ближайшая к ней машина, которая так же проехала через все ворота занимает второе место и т.д.





ТЕЛЕПЕРЕДАЧИ

АРЕНА СМЕРТИ

“Сегодняшняя игра очень простая. Вы знаете правила. Я знаю правила. Участники, черт возьми, точно знают правила. Ну...по крайней мере в общих чертах...АКТИВИРОВАТЬ ТУРЕЛИ! (Бешеные аплодисменты).”

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась арена смертельной схватки.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоинной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки).

Киньте 2Д6. Это количество турелей, которые нужно будет разместить. Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки (или команды) по очереди выставляют по одной турели, пока не будут выставлены все турели. Турель можно ставить где угодно на столе, но так, чтобы она не касалась машин или элементов ландшафта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В этой игре игроки не могут использовать Возрождение.

ТУРЕЛИ

Турели считаются Разрушаемыми препятствиями Средней массы. В них можно стрелять, у каждой турели есть 4 Очка Прочности.

Турели автоматически стреляют с силой 2Д6 по первой машине, которая закончит свой Этап Движения в пределах Средней дальности в каждую Фазу Передачи. Цель может Уклоняться от огня турелей, как обычно.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если в конце любой Фазы Передачи машины на столе остались только у одного игрока, игра заканчивается и этот игрок признается победителем.

ЗАХВАТ ФЛАГА

“Дамы и Господа на трибунах. Зрители трансляции. Фанаты. Когда два племени выходят на тропу войны, только у Премиум-Подписчиков будет трансляция с камеры на флаге.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась арена смертельной схватки.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двойной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

После расстановки, каждый игрок помещает флаг на одну машину под своим контролем. Поставьте флаг на карточку машины.

ФЛАГИ

Флаги – это легкие разрушаемые объекты. Чтобы отобразить флага на игровом столе, используйте объект диаметром максимум 30мм или меньше. Вы можете использовать фишку, жетон или модель флага.

Машина может подобрать флаг, если её шаблон движения или Конечная Позиция касается флага. Когда флаг подобран, поставьте его на карточку машины. Если машина Ломается, её владелец должен поставить флаг так, чтобы он касался металлолома от Сломанной машины.

В конце активации машины, она может сбросить флаг, который везет, в пределах Короткой дальности от себя.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, как только у одной машины оказывается два флага. Игрок, который контролирует эту машину – выигрывает.



ГОНКА ЗА ФЛАГАМИ

Выпуск в котором продюсеры тайно поменяли резиновые подставки флагов на бочки со взрывчаткой получил самые высокие рейтинги просмотров, но организаторы так и не смогли найти команды, которые бы согласились участвовать в этом еще раз.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась арена смертельной схватки.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двойной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

Каждый игрок размещает флаг в пределах Средней дальности от своей Точки Старта, и не ближе Средней дальности от любого края стола.

ФЛАГИ

Флаги – это Разрушаемые Препятствия Легкой массы. Чтобы отобразить флаг на столе, используйте небольшой предмет диаметром до 30мм или меньше. Это может быть фишка, жетон, пробка от бутылки, или модель флага.

Если машина сталкивается с флагом другой команды, владелец этой машины получает 1 Победное Очко. Поскольку флаг – это Разрушаемое препятствие, он удаляется из игры после определения результатов столкновения.

В начале каждой Фазы Передачи, если у игрока на столе нет флага, он должен снова поставить флаг, в пределах Средней дальности от своей Точки Старта и дальше Средней дальности от любого края стола.

Вместо этого вы можете сделать флаги Взрывоопасными объектами Средней массы!

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Первый игрок, который наберет 3 Победных Очка признается победителем, а игра заканчивается.

СУББОТНИЙ ПРЯМОЙ ЭФИР

Крупнейшая и самая взрывоопасная гонка недели! Команды перед вами, и они хотят впечатлить вас. Потому что именно сегодня победителя определяете ВЫ!

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась арена смертельной схватки.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двойной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Эфирное Время:** Машина может получить Победное Очко, только если находится ближе чем Двойная дальность от вражеской машины, в момент, когда должно быть начислено Победное Очко.
- **Призовые Очки:** Когда игрок получает один или несколько Голосов Аудитории, он так же получает такое же количество Победных Очков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЗЫ

В этой гонке, машины могут получать специальные призы по итогам голосования аудитории.

В начале первого раунда, и когда получен специальный приз, кидайте Д6 и добавьте к нему значение текущей Фазы Передачи и номер текущего раунда. Результат покажет условия получения специального приза. Если условия получения специального приза совпадут с предыдущими – перебрасывайте кубик, до тех пор, пока условия не изменятся. Телевизионная аудитория не может долго смотреть на одно и то же.

Когда машина или игрок выполняют текущие условия получения специального приза, он может получить специальный приз – один Голос Аудитории (и 1 Победное Очко). Затем этот игрок кидает кубик, чтобы определить следующее условие получения специального приза.

Игрок не может два или больше Голосов Аудитории за выполнение одного и того же условия получения специального приза за одну активацию.

Приложение для отслеживания условий получения специальных призов вы можете скачать на официальном сайте *Газлэндс*.

ТАБЛИЦА СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРИЗОВ	
Результат	Условия получения Специального Приза
3	Контролировать активную машину.
4	Контролировать активную машину, машина должна ехать на 3 или большей Передаче.
5	Контролировать активную машину, любая часть шаблона движения или Конечной Позиции машины должна находиться в пределах Короткой дальности от центра стола.
6	Контролировать активную машину и иметь Поул-Позишн.
7	Контролировать активную машину и убрать у неё последний Жетон Опасности без Вылета.
8	Контролировать активную машину и выбрать шаблон Опасного маневра.
9	Контролировать активную машину и объявить Таранную атаку В Борт.
10	Контролировать активную машину, когда любая машина в пределах Двойной дальности от неё потеряет одно или несколько Очков Прочности.
11	Контролировать активную машину, когда любая машина в пределах Двойной дальности от неё получит 8 или больше Жетонов Опасности.
12	Контролировать активную машину, когда любая машина в пределах Двойной дальности от неё провалит проверку на Переворот.
13	Контролировать активную машину, когда любая машина в пределах Двойной дальности от неё Сломается.
14	Контролировать активную машину, когда любая машина в пределах Двойной дальности от неё Взорвется.
15+	Контролировать активную машину, когда её текущая Передача равна Максимально допустимой Передаче.

Разумеется, что активная машина находится в пределах Двойной дальности от самой себя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который первым наберет 15 Победных Очков.

© Sven Siewert



ПЕРЕСТРЕЛКИ В ПУСТОШАХ

АВТОЗАРУБА

“Мы хватаем все, что не прибито гвоздями, а для того, что прибито, у нас есть электромагнитный гвоздодер”.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двойной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Мусорщик:** Дисквалифицированные машины считаются уничтоженными, их нельзя Возродить.
- **Электромагниты:** Если шаблон движения или Конечная Позиция машины окажется в пределах Ближней дальности от вражеской машины: активная машина получает 1 Очко Грабежа.
- **Обломки:** Один раз за этап, если машина получает повреждения, её владелец кладет на стол 1 Жетон Грабежа, не более 20мм в диаметре, так, чтобы он касался любой части задней стороны машины. Если шаблон движения или Конечная Позиция машины перекрывают Жетон Грабежа, машина получает 1 Очко Грабежа, а жетон удаляется из игры.
- **Покоренный Металл:** Если машина уничтожается, она теряет все набранные Очки Грабежа.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра продолжается 3 раунда или до тех пор, пока на столе не останутся исправные машины только одного игрока, в зависимости от того, что наступит раньше.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок, у которого к концу игры окажется больше Жетонов Грабежа, включая жетона на сломанных машинах, выигрывает.

ТРОФЕИ

Если вы играете Телесезон (см. стр. 156), в конце игры каждый игрок получает Канистры в количестве равном числу Очков Грабежа, которые он собрал.

СКОРОСТНАЯ ДОСТАВКА

“Если хочешь доставить что-то в сохранности и вовремя лучший выбор – это бензиновая сорви-голова с большим пулеметом и суицидальными наклонностями.”

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке. Если игрок, к которому перешла Поул-Позишн, является Лидером, он немедленно должен передать Поул-Позишн игроку слева от себя.



РАССТАНОВКА

Выберите сторону стола, которая станет Стороной Входа, противоположная сторона стола станет Стороной Выхода.

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) так, чтобы Точка Старта касалась Стороны Входа и располагалась дальше Средней дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Листы Доставки:** В начале игры, каждый игрок пишет своё имя на листке бумаги. Перетасуйте эти листки и раздайте игрокам случайным образом. Игрок может посмотреть Листок Доставки, который у него находится в любое время.
- **Обмен:** Если сталкиваются машины, принадлежащие разным игрокам, игроки должны немедленно обменяться Листами Доставки, после определения результатов Столкновения.
- **Скоростная Доставка:** Когда шаблон движения или Конечная Позиция машины попадает на Край Выхода, считается, что машина «ушла» с текущего стола, а её владелец получает 1 Победное Очко. За 1 стол можно получить только 1 Победное Очко.

©
James
Hall



ДОЛГАЯ ДОРОГА

Когда первая машина уходит со стола она удаляется и становится Лидером. Пометьте Лидера и все остальные машины, которые покинут стол в эту же Фазу Передачи как «1». Пометьте машины, которые ушли со стола в следующую Фазу Передачи (даже если это произошло в следующем раунде) как «2» и т.д. Пометьте место, через которое каждая машина ушла со стола (можно не убирать машину со стола или оставить на этом месте маленький кубик, чтобы указать номер). Все машины, которые остались на столе после того, как закончится Фаза Передачи с цифрой «6» – дисквалифицируются.

Когда на столе не остается машин, переставьте ландшафт на нем, оставив на месте Точки Старта. В пределах Большой дальности от Края Входа элементов ландшафта быть не должно. Это считается новым столом.

Начинайте новый раунд. Машины, помеченные как «1» выставляются в начале Фазы 1 Первой передачи, «2» - в начале Фазы 2 Передачи и т.д. При размещении машин, они появляются на столе строго напротив той точки, через которую уходили со стола. Машины едут на тех Передачах, на которых покинули предыдущий стол.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

После того, как один игрок наберет 2 Победных Очка, продолжайте игру до тех пор, пока все машины не уедут с текущего стола или не будут дисквалифицированы.

ПОБЕДА

Когда игра заканчивается, игрок, который первым набрал 2 Победных Очка признается победителем.

ТРОФЕИ

Если вы играете Телесезон (см. стр. 156), каждая машина, которая покинула последний стол, приносит игроку 1Д6 Канистр. Каждое Победное Очко приносит игроку 1Д6 канистр. Любой игрок, который заканчивает игру с 2 Победными Очками и Листом Доставки, на котором написано его имя, получает дополнительно 4Д6 Канистр.

ВЕЧЕРИНКА МУСОРЩИКОВ

Ночью песчаная буря сдула песок с заброшенной автомастерской, обнажив бочки с горючим и ящики с запчастями. Команды бросаются на захват припасов, пока их не забрал кто-то другой.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

- **Припасы:** Возьмите Д6+6 контейнеров и поместите их в воображаемый круг в центре стола, так чтобы контейнер находился максимум на Двойной дальности от центра стола. Для обозначения припасов используйте жетоны или модели, не более 30мм в диаметре.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двойной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Мусорщик:** Дисквалифицированные машины считаются уничтоженными и не могут быть Возрождены.
- **Припасы:** Если шаблон движения или Конечная Позиция машины касается Припасов, или машина касается Припасов в результате Сноса или Разворота, машина может подобрать Припасы. Положите маркер Припасов на карточку машины, чтобы показать, что машина подняла Припасы. Если машина с Припасами на борту Ломается, её владелец должен выложить жетоны Припасов так, чтобы они касались машины. Если машина дисквалифицирована, её владелец забирает себе Припасы, которые она везет и учитывает их как свои Припасы в конце партии.
- **Запчасти:** Когда машина подбирает Припасы, она получает бонусную запчасть. Киньте Д6, чтобы определить какую запчасть получит машина.

ТАБЛИЦА ЗАПЧАСТЕЙ	
Рез-т Д6	Запчасти
1	Машина получает Азотный Ускоритель с 1 Жетоном Боеприпасов
2	Машина получает сбрасываемый Контейнер с Маслом с 1 Жетоном Боеприпасов.
3	Машина получает сбрасываемый Контейнер с Напалмом с 1 Жетоном Боеприпасов.
4	Машина получает Базуку на турели с 1 Жетоном Боеприпасов.
5	Машина получает Огнемёт на турели с 1 Жетоном Боеприпасов.
6	Машина получает Ракету на турели с 1 Жетоном Боеприпасов.

Оружие и усовершенствования, полученное из Припасов не требует Слота для установки, а его Боеприпасы нельзя пополнить никаким способом. Это оружие или усовершенствование исчезает после использования, если машина Ломается или в конце игры.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один игрок соберет больше половины Припасов от имеющихся на столе или после третьего раунда. В зависимости от того, что наступит раньше.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок у которого будет больше Припасов к концу партии, включая Припасы на Сломанных машинах, признается победителем.

ТРОФЕИ

Если вы играете Телесезон (см. стр. 156), каждая команда получает Д6+1 Канистр за каждую единицу припасов, которая будет на их машинах к концу игры. До максимума в 20 Канистр.

РЕВОЛЮЦИЯ В ПРЯМОМ ЭФИРЕ

Пока большая часть населения довольствуется мечтой о богатстве и побеге, которое может принести победа в телешоу, по всей планете в барах и чуланах собираются мятежники.

Земное сопротивление мечтает ослабить хватку Марса, и сделать так, чтобы судьба Земли оказалась в руках её жителей. Они разобщены, слабы и плохо вооружены, но всегда находят способы чтобы донести свои идеи свободы и сопротивления до спящих масс.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь. Каждый игрок помечает элемент ландшафта.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Игроки размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоинной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сеанс Связи:** В начале игры и когда передается сообщение из точки связи, игрок с Поул-Позишн переносит свою метку на другой элемент ландшафта. Этот элемент ландшафта становится новой точкой связи, а игрок помечает новый элемент ландшафта. Одни раз за Фазу Передачи, если машина сталкивается с точкой связи, ее владелец получает 1 Победное Очко, и назначается новая точка связи.
- **Мятежное Радиовещание:** Если вы играете Телесезон (см. стр. 156), если игрок получает Победное Очко, вместо этого он может вместо него взять 1 Очко Сопротивления.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один игрок наберет 3 Победных очка или после третьего раунда. В зависимости от того, что наступит раньше.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- **Пропаганда:** Игрок, который наберет больше Победных Очков к концу игры, признается победителем.
- **Цензура:** Если вы играете Телесезон, игрок, который набрал любое количество Очков Соппротивления в ходе этой партии не получает за неё Очков Чепионата.

ДАВИ ЗОМБИ

Пустоши Разъединенных Штатов Америки перестали быть спокойным местом. Могилы миллионов американцев пусты, орды их мистических и радиоактивных обитателей выходят на пустые дороги.

ЛАНДШАФТ

Вам понадобятся жетоны или 15-20мм модели зомби, чтобы обозначить зомби на столе. У каждого игрока должно быть минимум 10 моделей зомби.

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь и более-менее равномерно распределите по столу модели зомби.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоиной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Зомби:** Машины не могут атаковать зомби. Зомби не считаются препятствиями. Если шаблон движения или Конечная Позиция машины касается зомби, её владелец может забрать зомби. Если машина Ломается, её владелец должен выставить 5 Зомби из тех, что он собрал, в пределах Короткой дальности от Сломанной машины.
- **Мусорщик:** Дисквалифицированные машины не считаются уничтоженными и их нельзя Возродить.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на столе останется меньше 10 зомби, или когда один игрок соберет 20 зомби, или когда на столе останутся машины только одного игрока, или после трех раундов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок, который соберет больше всех зомби, выигрывает.

ТРОФЕИ

Если вы играете Телесезон (см. стр. 156), каждая команда получает 1 Канистру за каждого зомби, который будет у неё к концу игры до максимума в 20 Канистр.

ОСОБЫЕ ВЫПУСКИ

ОХОТНИК

«Ужасные создания из отравленных пустошей! Человек против зверя сойдутся в схватке насмерть! Колесо против когтя! Бензин против плоти! У кого из гладиаторов хватит ярости, чтобы уйти живым? Голосуйте сейчас, чтобы выиграть незабываемую поездку на сафари на Радиоактивные Поля Нью-Нью-Мексико!»

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая арена смертельной схватки. Для этого сценария вам понадобятся модели радиоактивных ящеров и насекомых.

Вы можете использовать больших пластиковых насекомых и динозавров.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Игроки по очереди размещают по одной радиоактивной твари в пределах Двоиной дальности от центра стола. Игрок с Поул-Позишн дополнительно выставляет еще одну радиоактивную тварь на центр стола.

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе свои Точки Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоиной дальности от другой Точки Старта. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки).



При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОГРОМНЫЕ РАДИОАКТИВНЫЕ ТВАРИ

Каждая радиоактивная тварь считается Тяжелой машиной с 20 Очками Прочности и 1 Членом Экипажа. Они не могут кидать Кубики Дрифта и не получают Жетонов Опасности. Считается, что каждая радиоактивная тварь вооружена Огнеметом с Круговым Обстрелом и Таранами со всех сторон. Если их атакуют, они могут уклоняться как машины, едущие на 3 Передаче. При Таранной атаке они всегда объявляют реакцию Таран. При активации считается, что текущая Передача твари равна номеру текущей Фазы Передачи. Каждую тварь можно активировать несколько раз в одну и ту же Фазу Передачи.

- **В Ярости:** Немедленно после активации машины в ходе которой она атаковала тварь и нанесла твари 2 или больше повреждений, тварь активируется. Тварь активируется игроком, который спровоцировал её активацию. Если возникает ситуация при которой должны активироваться несколько тварей, игрок сам выбирает какую тварь активировать, а остальные не активируются.

- **Рев:** В начале своей активации тварь может решить развернуться. Если это происходит, тварь разворачивается в направлении машины, которая атаковала её последней.
- **Едкая Желчь:** Один раз за Этап, если тварь теряет одно или больше Очков Прочности, она выполняет атаку силой 1Д6 против всех машин, который окажутся в пределах Средней дальности от неё в конце этого этапа.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если машина убивает тварь (снимает с него все Очки Прочности, так, что тварь «Ломается»), её владелец получает 1 трофей и 2 Голоса Аудитории.

Если у какой-то команды окажется 2 или больше тварей в пределах Короткой дальности от её Точки Старта эта команда выигрывает и игра заканчивается (это чтобы игроки не поставили всех тварей возле Точки Старта одной команды – прим. пер.). Если на столе больше не осталось тварей, игра заканчивается и команда, у которой будет больше трофеев, выигрывает.

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

“Чтобы достойно отметить 20-ю годовщину героического Лондонского Сражения, в ходе которого шестьсот храбрых и преданных Родине пилотов Свободного Марса защитили марсианскую свободу и независимость, сравняв с землей более 50 квадратных километров вражеских анклавов в центре Лондона, сегодня мы покажем вам незабываемую смертельную игру”.

КОМАНДЫ

Каждый игрок собирает команду только из Вертолетов и Автожиров.

Для этого сценария правила Спонсоров не действуют, но если вы все-таки хотите играть со Спонсорами, просто игнорируйте ограничение на использование Вертолетов.

Поскольку Вертолеты дорогие, для этого сценария допускается набирать команды стоимостью до 70 Канистр.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая арена смертельной схватки.

РАССТАНОВКА

Расставьте 6 ракетных установок примерно по кругу вокруг центра стола, не дальше Двойной дальности от него.

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди ставят флаги в пределах Двойной дальности от центра стола, пока на столе не будет как минимум 6 флагов, и таким образом, чтобы каждый игрок выставил минимум по одному флагу.

Начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди размещают на столе токсичные облака площадью примерно с шаблон Большой Взрыв (но они могут быть любой формы), пока на столе не будет как минимум 6 облаков, и таким образом, чтобы каждый игрок выставил минимум по одному облаку.

Каждый игрок ставит на стол свою Точку Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоинной дальности от другой Точки Старта или флага. Затем, начиная с игрока с Пул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Ракетные установки:** Ракетные установки считаются Разрушаемыми препятствиями Средней массы с 7 Очками прочности. Их можно обстреливать. Если шаблон сбрасываемого оружия попадает на ракетную установку, он действует немедленно. В случае Поломки ракетные установки всегда Взрываются.
- **Маскировка:** Ракетные установки можно атаковать, только со Средней дальности или меньше. При Уклонении считается, что ракетная установка «едет» на 6 Передаче.
- **Разбомбил:** Если игрок уничтожает ракетную установку, он получает 2 Голоса Аудитории.
- **Самонаведение:** В начале Этапа Вылета каждой машины, каждая ракетная установка автоматически выполняет 6Дб стрелковую атаку по активной машине, если она находится в пределах Большой дальности от установки. Машина может Уклоняться как обычно.
- **Ядовитые облака:** Шаблоны радиоактивных облаков представляют токсичные облака радиоактивной пыли. На эти шаблоны не действует правило **Летающий**, то есть их нельзя игнорировать. Если шаблон стрельбы попадает на токсичное облако раньше, чем на цель – стрелять нельзя. Если машина контактирует с шаблоном токсичного облака, она считается Оглушенной. Если какая-либо часть шаблона движения или Конечной Позиции машины касается шаблона токсичного облака, машина получает 2 Жетона Опасности в конце Этапа Движения.

ФЛАГИ

Флаги – это Разрушаемые Препятствия Легкой массы. Чтобы отобразить флаг на столе, используйте небольшой предмет диаметром до 30мм или меньше. Это может быть фишка, жетон, пробка от бутылки, или модель флага.

Машина может подобрать флаг, если какая-либо часть её шаблона движения или Конечной Позиции касается флага. Если флаг подобран – поставьте его на карточку машины. Если машина, несущая флаг Ломается, её владелец должен поставить флаг так, чтобы он касался Металлолома от машины.

В конце своей активации машина может поставить любой флаг из тех, которые несет в пределах Короткой дальности от себя.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Первый игрок, у которого окажется 2 флага в пределах Короткой дальности от его Точки Старта (на столе или на машинах) выигрывает и игра заканчивается. В противном случае игра продолжается три раунда и побеждает игрок у которого будет больше флагов вблизи Короткой дальности от его точки старта и флагов на машинах.

КОШКИ-МЫШКИ

"И сегодня в игре участвует (барабанная дробь) Мисс Энни МакГарнакл! Спускайся Энни! Пристегивайся! Это твой шанс выиграть ОЧЕНЬ МНОГО ДЕНЕГ !!!"

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая арена смертельной схватки.

КОМАНДА

Игроки кидают кубик. Игрок, которому выпадет больше очков, становится Монстром. Остальные игроки становятся Мышами. Монстр может собирать команду только из Монстр-Траков. Мыши собирают команды как обычно.

ПОУЛ-ПОЗИШН

В этом сценарии Поул-Позишн всегда у Монстра.

РАССТАНОВКА

Каждый игрок-мышь размещает свою Точку Старта в виде круглого жетона не больше 20мм в диаметре, на столе в пределах Средней дальности от любого края стола и не ближе Двойной дальности от другой Точки Старта. Игрок-монстр размещает свою Точку Старта в центре стола.

Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки).

При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

После размещения машин, Монстр размещает 8 флагов по кругу через равное расстояние, так чтобы они находились примерно на Средней дальности от центра стола и не касались элементов ландшафта.

ФЛАГИ

Флаги – это Разрушаемые Препятствия Легкой массы. Чтобы отобразить флаг на столе, используйте небольшой предмет диаметром до 30мм или меньше. Это может быть фишка, жетон, пробка от бутылки, или модель флага



Машина может подобрать флаг, если её шаблон движения или Конечная Позиция касается флага. Если машина подбирает флаг, поставьте его на карточку машины. Если машина Ломается, она должна выставить флаг, который она несет, так, чтобы он контактировал с машиной. Если машина, несущая флаг соприкасается с другой машиной, она может передать ей флаг в конце своей активации.

Машины Монстра всегда игнорируют флаги.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **В Лепешку:** Если одна из машин Монстра наносит хотя бы одно повреждение Мыши в результате Таранной атаки Мышь немедленно Ломается и выбывает из игры, а Монстр получает 1 Победное Очко.
- **Шаг к Победе:** Если шаблон движения или Конечная Позиция машины, которая несет один или несколько флагов окажется в пределах Короткой дальности от Точки Старта команды, все флаги сбрасываются, а команда получает 2 Победных Очка за каждый сброшенный флаг. Затем игрок выставляет новый флаг на Большой дальности от центра стола на свободное место, которое раньше занимал флаг, так чтобы он не касался машин или элементов ландшафта.
- **Рекламная Пауза:** В начале каждого Раунда, любая машина, вышедшая из игры, может быть бесплатно Возрождена в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Если у любого игрока есть 5 или больше Победных Очков в конце любой Фазы Передачи, игра заканчивается. В противном случае игра продолжается 3 Раунда. Игрок, набравший больше всего Победных Очков, выигрывает.





ТАНКИСТ

“Вы просили большие пушки! Вы просили большие взрывы! Воля ваша. До конца недели, на платном канале, мы представляем уникальное атмосферное событие, которое будет вести наш дорогой гость: и это ни кто иной, как мистер Грант Резерфорд собственной персоной!”

“Спасибо, Чип, мне здесь очень нравится. Ух-ты, для наших зрителей на складе нашлось кое-что убойное”.

КОМАНДЫ

Каждый игрок получает команду, спонсируемую Резерфордом из двух Танков. Каждый Танк начинает игру с Курсовой 125мм пушкой.

В этом сценарии использование Спонсоров не предполагается, но если вы хотите использовать Спонсоров, просто считайте, что все команды могут использовать Танки, независимо от спонсора. Вы можете договориться о том. Что каждый игрок дополнительно получает 10 Канистр на дополнительное оружие, усовершенствования и навыки.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая арена смертельной схватки.

РАССТАНОВКА

Каждый игрок ставит на стол свою Точку Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоинной дальности от другой Точки Старта или флага. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Давайте Устроим Шоу:** У всех танков в этом сценарии бесконечное количество Жетонов Боеприпасов для 125мм пушек. Побочный эффект (желательным) этого правила в том, что все Сломанные танки автоматически Взрываются.
- **Участие Аудитории:** Игроки могут потратить Голос Аудитории, чтобы один раз изменить положение 125мм пушки с Курсового на Кормовое, на Левый Борт или на Правый Борт.
- **На Прицеле:** Игроки могут потратить Голос Аудитории, чтобы произвести дополнительный выстрел из 125мм пушки в любой момент, когда у них появляется возможность потратить Голоса Аудитории. Этот выстрел не считается атакой из пушки по правилам Этапа Атаки.
- **В Упор:** Если любая машина стреляет, и цель стрельбы находится в пределах Средней дальности, машина может один раз перебросить кубик атаки в случае промаха.
- **БУМ!** Если машина Ломает вражескую машину в результате стрелковой атаки, владелец атакующей машины получает 2 Голоса Аудитории.
- **Рекламная Пауза:** В начале каждого Раунда, любая машина, вышедшая из игры, может быть бесплатно Возрождена в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если игрок успешно выводит из строя вражеский танк, игрок получает 1 трофей. Первый игрок, который наберет 3 трофея, выигрывает.

Если партии заканчиваются слишком быстро, вы можете увеличить количество трофеев, необходимое для победы до 5, или уменьшить до 2, если в игре участвует много игроков.

АВТОЗАВР

“Ходят легенды, что где-то есть зверь, кожа которого тверда как броня, когти режут машины, как бумагу, а огненное дыхание испаряет сталь. Из глубины ваших ночных кошмаров появляется ужас, которому вы не сможете противостоять! Только на платном канале: Живой Автозавр! Зарычит из вашего телевизора во время субботнего прямого эфира, в 7 часов вечера по центральномарсиантскому времени.”

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая арена смертельной схватки.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Игроки кидают кубик, игрок, которому выпадает больше очков, получает Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит к другому игроку по часовой стрелке.

РАССТАНОВКА

Поставьте Автозавра в центр стола. Игрок с Поул-Позишн выбирает, куда он будет развернут.

Каждый игрок ставит на стол свою Точку Старта, размером не больше монеты (20мм) не менее чем на Средней дальности от любого края стола и не менее чем на Двоинной дальности от другой Точки Старта или флага. Затем, начиная с игрока с Поул-Позишн, игроки по очереди выставляют все свои машины в пределах Короткой дальности от своей Точки Старта (измеряется как дальность стрелковой атаки). При использовании Голосов Аудитории для Возрождения машина может Возродиться не дальше Короткой дальности от своей Точки Старта.

АВТОЗАВР

Автозавр это Тяжелая машина с Управляемостью 2, числом Членов Экипажа 4 и бесконечными Очками Прочности. Он не может выполнять Переброс и не получает Жетоны Опасности. У него есть особое правило На Месте, которое действует на любой Передаче. Так же у него есть особое правило По Головам (см. раздел Монстр-Трак, стр 71). Автозавр вооружен Огнеметом с Круговым Обстрелом, 125мм пушкой с Круговым Обстрелом, Гарпуном с Круговым Обстрелом и Металлоломоболом. Еще он оборудован Таранами со всех сторон и у него есть Навыки Трактор-Убийца и Стрелки на Крыше. На Автозавра не действуют эффекты оружия. У Автозавра бесконечные боеприпасы ко всему оружию.

- **Зоопарк:** Если машина объявляет Таранную атаку по Автозавру, её владелец получает 1 Голос Аудитории.
- **Автозавр Оживает:** Игрок, у которого есть активные машины в игре может потратить 3 Голоса Аудитории, чтобы активировать Автозавра, когда у него появится возможность потратить Голоса Аудитории. При активации

Автозавра считается, что он едет на той же передаче, что и номер текущей Фазы Передачи. Эта активация происходит до того, как игрок активирует свою машину (если он тратит Голоса Аудитории перед активацией машины). Автозавра можно активировать несколько раз в одну и ту же Фазу Передачи.

- **Добыча Автозавра:** Каждый раз, когда в ходе активации Автозавра уничтожается машина, игрок, который активировал Автозавра, получает 1 Победное Очко. За уничтожение своих или союзных машин каждый игрок может получить максимум 1 Победное Очко за одну активацию Автозавра.
- **В Опасной Зоне:** Если машина начинает свою активацию ближе чем на двойной дальности от Автозавра, её владелец теряет 1 Голос Аудитории.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Первая команда, которая наберет 5 Победных Очков (или 3 Очка, если играют два игрока) выигрывает и игра заканчивается. В противном случае, игра продолжается 3 Раунда, а игрок, набравший больше всего Победных Очков, выигрывает.





Несмотря на то, что в *Газлэндс* можно играть отдельные партии в пустошах или на арене смертельных состязаний, вероятно, многим игрокам понравится играть несколько последовательных партий в виде кампании.

В *Газлэндс* есть три способа сыграть серию последовательных партий. Первый – играть несколько последовательных игр с ростом и развитием команд. Второй – определение победителя по результатам нескольких игр. И третий – это подробная и увлекательная система сюжетных кампаний.

СЕРИЯ ИГР

Если вы хотите роста и развития своей команды в течение нескольких игр, вы можете сыграть Серию Игр.

В ходе Серии Игр каждая команда начинает с определенным, заранее согласованным количеством Канистр (рекомендуется 30 Канистр). Перед каждой игрой, после первой, каждая команда получает определенное количество Канистр (рекомендуется 10 Канистр), которые она может потратить на покупку Оружия, Усовершенствований, Навыков и новых машин. Таким образом, к концу Серии у игроков будут примерно равные по силе команды-ветераны.

Если игрок присоединяется к кампании через несколько игр после начала Серии, просто выделите ему количество Канистр равное тому, которое получили остальные игроки в ходе Серии. Например, если вы начали Серию с 30 Канистрами и перед каждой партией каждая команда получала по 10 Канистр, а после третьей игры к кампании захотел присоединиться еще один игрок, перед четвертой игрой выделите этому игроку $(30+10+10+10)$ 60 Канистр, чтобы он мог собрать команду и присоединиться к зарубе.

В качестве альтернативы, вы можете решить, что дополнительные Канистры разрешается тратить только на навыки или оружие, но не на новые машины. Таким образом, вы начинаете с необорудованными машинами и неумелыми водителями, но в ходе сезона машины становятся более мощными, а водители более умелыми, но структура команды не меняется.

ЧЕМПИОНАТ

Если вы хотите задать серии игр определенное направление, вы можете сыграть Чемпионат. Возможно (и желательно) чтобы Чемпионат так же был Серией Игр (то есть с использованием дополнительных Канистр).

В ходе Чемпионата игроки за победу получают Очки Чемпионата в зависимости от места, которое игрок занимает в конкретной игре:

ТАБЛИЦА ОЧКОВ ЧЕМПИОНАТА	
Место	Очки Чемпионата
1-й	5
2-й	3
3-й	1
4-й и ниже	0



ТЕЛЕСЕЗОНЫ

Если вам нужна более подробная система кампаний для *Газлэндс*, правила проведения Телесезона позволят вам сыграть полный телесезон гонок *Газлэндс*, который иногда прерывается перестрелками в пустошах, в ходе которых команды сражаются за ресурсы для следующих гонок. Для того, чтобы сыграть Телесезон *Газлэндс* нужно как минимум два игрока, которые готовы сыграть несколько последовательных игр на одних и тех же машинах, с ростом и прогрессом своих команд.

СТРУКТУРА СЕЗОНА

Каждый Телесезон состоит из Графика Выпусков, с определенным количеством выпусков и неограниченного количества Перестрелок в Пустошах.

Телевыпуски формируют «костяк» сезона, который определяет структуру кампании и её продолжительность. Так же в ходе телевыпусков игроки могут заработать Очки Чемпионата от которых будет зависеть репутация команды и порядок генерации событий.

Вне телевизионных выпусков, игроки по взаимному согласию могут играть неограниченное количество Перестрелок в Пустошах. Эти Перестрелки помогут игрокам собрать ресурсы, чтобы увеличить силу своих команд и подготовиться к следующему телевыпуску.

ГРАФИК ВЫПУСКОВ

Чтобы составить график выпусков, договоритесь, сколько выпусков будет в Телесезоне, то есть, сколько игр вы собираетесь сыграть для определения победителя, и определить сценарий, по которому будет играть каждый выпуск.

Для каждого выпуска вам нужно определить сценарий по договоренности или с помощью броска кубика по таблице:

ТАБЛИЦА ВЫПУСКОВ	
Д6	Сценарий
1-2	Смертельная Гонка
3	Арена Смерти
4	Захват Флага
5	Гонка за Флагами
6	Субботний Прямой Эфир

ПЕРЕСТРЕЛКИ В ПУСТОШАХ

Если на игру пришли больше половины игроков, которые участвуют в текущем сезоне, вы можете играть следующий выпуск Телесезона. В противном случае, по взаимному согласию игроков, вы можете сыграть Перестрелку в Пустошах. Сценарий Перестрелки определяется по договоренности или броском кубика по таблице:

ТАБЛИЦА ПЕРЕСТРЕЛОК В ПУСТОШАХ	
Д6	Сценарий
1	Автозаруба
2	Скоростная Доставка
3-4	Тусовка Мусорщиков
5	Революция в Прямом Эфире
6	Дави Зомби



ЗЕМНОЕ ПОДПОЛЬЕ

В ходе Телесезона команды могут зарабатывать Очки Сопротивления, в частности, если выступают не очень удачно. Количество Очков Сопротивления нужно держать в секрете.

Перед началом выпуска, если предыдущей игрой была не «Революция в Прямом Эфире», игрок, который еще не запускал сценарий «Революция в Прямом Эфире», может открыть свои Очки Сопротивления и если их больше, чем игроков, участвующих в кампании, следующая игра будет проходить по сценарию «Революция в Прямом Эфире». Сценарий следующего выпуска меняется на сценарий «Революция в Прямом Эфире».

ПОБЕДА В СЕЗОНЕ

После того, как будут сыграны все выпуски сезона, команда, которая наберет больше всего Очков Чемпионата, объявляется Чемпионом этого сезона *Газлэндс*.

В случае ничьей Чемпионом сезона объявляется команда, у которой будет меньше Очков Сопротивления к концу сезона.

Дополнительно, если была сыграна хотя бы одна игра «Революция в Прямом Эфире», команда с наибольшим количеством Очков Сопротивления в конце сезона объявляется Партизанами Земного Подполья.



НАЕМ КОМАНД

В начале сезона каждому игроку выделяется 30 Канистр, чтобы собрать команду.

После найма, команду нельзя изменить кроме случаев Сдачи Машин в Металлолом и по правилу Закупки (см. стр. 164). Эта команда становится командой игрока на протяжении всего сезона. Если вы хотите начать с большим или меньшим количеством Канистр, отлично подойдет любое число Канистр от 20 до 50.

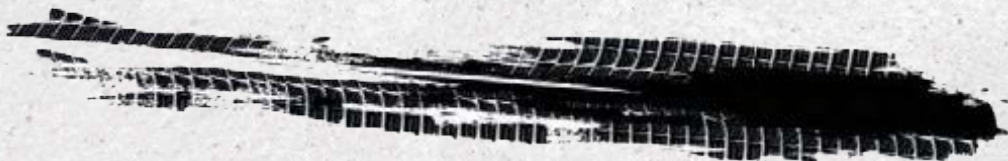
В ходе сезона в команде никогда не может быть больше 8 машин.

ПЕРЕД ИГРОЙ ГАНДИКАП

Перед началом игры, сравните количество Очков Чемпионата у каждой команды с количеством Очков Чемпионата у команды с наибольшим количеством очков. Команды, у которых окажется меньше Очков Чемпионата, могут получить дополнительные Голоса Аудитории, чтобы использовать их в ходе партии:

ТАБЛИЦА ГАНДИКАПА	
Разница в Очках Чемпионата	Дополнительные Голоса Аудитории
0-10	-
11-15	1 Голос Аудитории
16-20	2 Голоса Аудитории
21-25	3 Голоса Аудитории
26-30	4 Голоса Аудитории
31+	5 Голоса Аудитории

После окончания партии все не потраченные Голоса Аудитории пропадают.



ЖЕТОНЫ САБОТАЖА

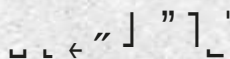
Перед каждым выпуском игрок, у которого есть 3 или больше Очков Сопротивления может тайно обменять 3 Очка Сопротивления на 1 Жетон Саботажа.

В ходе игры, игрок может открыть свои Очки Сопротивления и потратить Жетон Саботажа на один из следующих эффектов:

- **Мина на Арене:** В любой момент этот игрок может потратить Жетон Саботажа и выбрать любую точку на столе. В этой точке происходит взрыв: немедленно выполните атаку силой 4Д6 с эффектом Вспышка по всем машинам в пределах Средней дальности от указанной точки.
- **Мы Пойдем Другим Путем:** Когда у игрока появится возможность потратить Голоса Аудитории, вместо них игрок может потратить один Жетон Саботажа с таким же Эффектом, как если бы он потратил Голос Аудитории.
- **Проверь Тормоза:** Перед любым броском на Переворот этот игрок может потратить один Жетон Саботажа, чтобы машина автоматически провалила бросок на Переворот без броска кубика.
- **Партизанский Подарок:** В начале активации машины, этот игрок может потратить один Жетон Саботажа, чтобы активная машина немедленно получила оружие Гранаты с 5 Жетонами Боеприпасов.

После открытия своих Очков Сопротивления и траты первого Жетона Саботажа в игре, игрок больше не может получать или тратить Голоса Аудитории до конца партии.





После каждой игры вам нужно будет пройти следующие этапы:

- Трофеи
- Связь с Подпольем
- Поломки и Ранения
- Гараж

ТРОФЕИ

Цель сезона – это переход в высшую лигу и в идеале переезд на Марс, достижения и героизм воителей команды приносят ей славу и репутацию, благодаря которой можно заключать рекламные и спонсорские контракты.

Эти достижения принесут команде награду в конце игры. Зрелищное выступление в игре телесезона так же принесет команде Очки Чемпионата, которые понадобятся, чтобы одержать победу в сезоне. Участие в перестрелках в пустошах принесет команде Канистры, которые понадобятся на усовершенствования и ремонт.

После игры сверьтесь с таблицей и добавьте команде соответствующее количество Канистр и Очков Чемпионата:

ТАБЛИЦА ТРОФЕЕВ		
Команда	Сезон	Очки Чемпионата
1-е место в лиге		+10
2-е место в лиге		+5
3-е место в лиге		+2
4-е место в лиге		+1
За каждые ворота, которые проехала хотя бы одна машина команды в ходе Смертельной Гонки		+1
Оплата членства в лиге	D6	-
Получение 1-го места в лиге	-	+1
Получение 2-го места в лиге	-	+2
Получение 3-го места в лиге	-	+3
Получение 4-го места в лиге	-	+5
Получение 1-го места в лиге в течение сезона	-	+5
Получение 1-го места в лиге в течение сезона	-	+5

Команды могут получить Очки Чемпионата только если игра проходила в рамках Телесезона

При начислении очков «за места» Очки Чемпионата получает только половина (округление вверх) игроков. Остальные игроки Очки Чемпионата не получают

ЗНАЧКА

Все Канистры, которые вы не потратили, попадают в Значку.

СВЯЗЬ С ПОДПОЛЬЕМ

Если команда не занимает «место» в очковой зоне в ходе этой игры, команда может тайно решить выйти на связь с Земным Подпольем, чтобы получить 3 Очка Сопротивления. Полученные очки нужно сохранить в тайне.

ПОВРЕЖДЕНИЯ И РАНЕНИЯ

Если машина в ходе игры Ломается, после игры её владелец кидает Д6 и добавляет количество Вмятин на машине, чтобы узнать, что произошло. Если машина Легкая, к результату броска добавляется 1. Если машина Тяжелая, от результата броска отнимается 1φ

ТАБЛИЦА ПОЛОМОК

16+ Ca Yt e .	~x E~t
0-1	с.ch~. Нпм Ca Yt e~ δo a e a x a~ лu
2-3	o~. 'o ye t H~t~
4	.h .o coa Y~BM Ca Yt e~.
5	t~. 'o m E~t~ 'e~t h Y to ch~. 'e eo m X~' eo oh x'~. 'x mo~ h 'e m t o~e . 'BM Ca Yt e~φ
6	o h~' 'e~. o h o~' Y~' 'e~t h Y t m X~' eo och~' 'e e~. 'BM Ca Yt e~
7	o h~' 'e~. x'o~' Y~' m'o~' 'e o~' c~' a~' e . x a e E~' t m Y e~ m δo a e a x a~. m u B h Ca Yt e .
8	o h~' 'e~. m~. 'o H~a e t o~ Y BM~toe c~' m e o m t~ch~. t o~e o~e . 'B h Ca Yt e .
9	~o~. a . c x~'~. Y h~. H~a~' 'e~. m a~. t m Y t~. 'e~. 'e a~. 'e eo t h Y t o p~o m~' s x~. t o h~. δo a e a x a~. лu B p~. o~' a c o e~t~' B o Ca Yt e . φ
10+	~' 'e~x e~. t o~' e~' φ o~' t~' E c o~' φ

Потерянное Оружие и Навыки можно купить заново за Канистры.

МАШИНА УНИЧТОЖЕНА, ВОДИТЕЛЬ ПОГИБ

Если машине выпадает результат «Машина уничтожена. Водитель погиб», вы должны немедленно удалить эту машину из команды. Все Оружие, Усовершенствования и Навыки пропадают вместе с машинойφ

ВМЯТИНЫ

Большинство результатов поломки дают машине определенное количество Вмятин. Запишите текущее количество Вмятин на карточке машины. Вмятины не влияют на машину в ходе игры, но могут повлиять на результат Поломки после игры. Так же Вмятины можно «поменять» на Раненияφ

РАНЕНИЯ

Вмятины на машине можно использовать, чтобы выбрать дополнительный Навык из списка Ранений. Это можно сделать перед игрой, после игры или сразу после броска кубика по Таблице Поломок (см. стр. 162). Эти Навыки не всегда положительно влияют на машину, но замена Вмятин на Ранения помогает машине дольше продержаться в игре.

У машины может быть неограниченное количество Ранений, но машина не может взять одно и то же ранение дважды. После выбора Ранения уберите у машины указанное количество Вмятин

- **Суицидальные Наклонности (-1 Вмятина):** Эта машина не может переключать Передачу на меньшую.
- **Не телегеничная (-1 Вмятина):** Возрождение этой машины обойдется на 1 Голос Аудитории дороже, чем обычно.
- **Псих (-2 Вмятины):** Эта машина не может использовать результат Переключение, чтобы отменить результат Снос или Разворот.
- **Трус (-2 Вмятины):** Если эта машина участвует в Столкновении, она всегда должна объявлять реакцию Уклонение. Эта машина не может объявить Таранную атаку.
- **Старая Рана (-3 Вмятины):** В начале игры киньте Д6. Если выпадает 1, эта машина не может принять участие в этой игре.
- **Тремор (-3 Вмятины):** Эта машина вылетает, когда набирает 5 Жетонов Опасности, а не 6.
- **Нервный Тик (-4 Вмятины):** В начале игры вы должны сообщить оппонентам, у кого из ваших водителей есть Нервный Тик. Один раз за игру, когда этот водитель кидает Кубики Дрифта, любой оппонент может объявить: «Тик». Этот оппонент будет кидать Кубики Дрифта вместо вас и сам выбирать результаты. Кубики, брошенные в результате Нервного Тика нельзя перебросить. Тик может произойти один раз за игру.
- **Скованные Ржавчиной (-5 Вмятин):** После игры при броске кубика по Таблице Поломок (см. стр. 162), примените первый выпавший результат, потом киньте кубик еще раз и примените второй результат.
- **Хулиган (-6 Вмятин):** Эта машина может немедленно выбрать и получить один из навыков класса Хулиган, даже если водитель не может брать Навыки класса Хулиган.
- **Живая Легенда (-11 Вмятин):** После игры при броске кубика по Таблице Поломок (см. стр. 162), любой результат считается результатом 1, и удаляет любое Ранение по вашему выбору.

СДАТЬ В МЕТАЛЛОЛОМ

Вы можете продать за полцены любые машины, усовершенствования и оружие за полцены. За продажу Навыков вы ничего не получите!

ЗАКУПКИ

Вы можете потратить Канистры на улучшение своей команды, а именно:

- Купить новые машины.
- Купить оружие или усовершенствования.
- Купить новые Навыки.

Трофеи, полученные в результате игры можно потратить на любую машину в команде или отложить про запас на будущее.

Вы можете купить что угодно из того, что есть в листах машин, оружия, усовершенствований и навыков, если ваша команда могла это закупить при сборе команды.

В игре ГАЗЛЭНДС, экипаж и Навыки неразрывно связаны с машиной. Навык нельзя

передать от одной машины к другой. Если вы продаете машину, все её Навыки теряются. Если вы покупаете новую машину, у неё Навыков нет.





Бронефура команды – крепость команды. Это передвижной гараж, мастерская, склад, студия, оружейная, комната отдыха, гримерка и дом. Она украшается логотипами команды и спонсоров и в ней хранится почти все, что дорого в этом разрушенном мире.

Командам приходится преодолевать большие расстояния от одной гонки до другой. Поездки продолжительны и опасны, к сожалению, перемещения команд транслируются в прямом эфире. Банды воров, налетчиков, разбойников и пиратов только и ждут момента, чтобы атаковать такую «вкусную» цель, а команде нужно быть готовой оторваться или отстреляться от этих бандитов, если она хочет просуществовать достаточно долго, чтобы попасть в более высокую лигу.

Продюсеры Газлэндс получают бесконечные запросы о том, что охрану команд во время перемещений нужно усилить, но эти запросы постоянно отклоняются из-за, якобы нехватки средств. Хотя на вертолет со съемочной группой, который появляется, чтобы заснять налет средства находятся всегда.

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

Жесткие Дороги это кампания из трех партий в *Газлэндс*, соединенных общим сюжетом для двух или больше игроков. Один игрок играет за **Дальнобойщиков**, а оставшиеся – за **Бандитов**. Эту кампанию можно сыграть как в отдельно, так и в качестве связующего звена между двумя телевыпусками.

В отличие от обычных сценариев, *Газлэндс* для которых не требуется стола строго определенного размера, *Жесткие Дороги* были разработаны для игры на столе приблизительно 4х4 фута.

Кампания всегда начинается со **Сценария 1: Побег из города**.



© Jeffrey Kelly

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

У **Дальнобойщиков** есть Бронефура и 20 Канистр на которые они могут закупить оружие и усовершенствования для неё. У Бронефуры не может быть никаких Навыков, на неё нельзя установить Азотный Ускоритель или электрическое оружие и усовершенствования.

Так же Дальнобойщики получают 60 Канистр для того, чтобы снарядить остальную команду. На эти Канистры так же можно усовершенствовать Бронефуру. У Дальнобойщиков не может быть больше одной Бронефуры.

БАНДИТЫ

Бандиты получают 120 Канистр в сумме, разделенных поровну между всеми игроками-бандитами, чтобы они могли собрать свои команды. Каждый игрок выбирает Спонсора независимо. У Бандитов не может быть Бронефуры.

Если за Бандитов играет несколько игроков, не забудьте использовать правила Командных Игр на стр. [123](#).

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ БРОНЕФУРЫ

В ходе кампании Бронефура Дальнобойщиков может получать и терять уникальные усовершенствования. Количество этих усовершенствований не ограничено. Эти усовершенствования не требуют оружейных слотов. Усовершенствование одного типа может быть только одно. В ходе одной активации Бронефура может потерять только одно усовершенствование.

- **Площадки:** число Членов Экипажа Бронефуры увеличивается на 4. Если Бронефура участвует в 2-х или большем количестве столкновений за одну активацию, это усовершенствование удаляется, потому что площадки отваливаются вместе с теми, кто на них находился.
- **Дикость:** Один раз за раунд Бронефура может потерять 1 Очко Прочности, чтобы сбросить все Жетоны Опасности. Если в Бронефуру стреляли два раза за одну Фазу Передачи, и она при этом не находилась в укрытии, это усовершенствование удаляется, потому что снайперы сработали на отлично.
- **Дополнительный Бак:** Один раз в каждую Фазу Передачи Бронефура может сбросить или перебросить 1 Кубик Дрифта. Если вражеская машина объявляет Таранную Атаку В Корму Бронефуры, это усовершенствование удаляется потому что налетчики перерезают топливопровод.
- **Бортмеханик:** Один раз в каждую Фазу Передачи, если Бронефура успешно уклоняется от стрелковой атаки, она восстанавливает 1, потерянное ранее Очко Прочности. Если Бронефура получает Жетон Опасности в результате действия правила Вспышка, усовершенствование удаляется потому что механика выбрасывает за борт взрывной волной.
- **Скотоотбойник:** Один раз за раунд Бронефура может объявить любой элемент ландшафта разрушаемым препятствием на время её активации. Если Бронефура участвует в Столкновении В Лоб с машиной Бандитов, это усовершенствование пропадает.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила действуют в ходе всей кампании.

- **Вечная Езда:** После каждой партии все Сломанные в ней машины восстанавливаются, перед следующей партией, но их Прочность уменьшается на 2, что означает, что в следующей игре кампании у этой машины будет на 2 Очка Прочности меньше.
- **Невероятная Прочность:** Бронефура не может Сломаться пока у неё есть хотя бы одно уникальное усовершенствование, даже если она потеряла все свои Очки Прочности. Если у Бронефуры нет уникальных усовершенствований и Очков Прочности, то она немедленно Ломается.
- **Неубиваемость:** На Бронефуру Дальнобойщиков не действует Луч Смерти.

СЦЕНАРИЙ 1: ПОБЕГ ИЗ ГОРОДА

“Неприятности начались еще до того, как мы выехали из города. Кругом валялись ржавые кузова и кучи мусора, сначала мы думали, что это просто завалы, но потом заметили, что оттуда смотрят безумные глаза налетчиков. Насрать: мы не собираемся замедляться из-за каких-то клоунов”.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

РАССТАНОВКА

Дальнобойщики выбирают и устанавливают на Бронефуру одно уникальное усовершенствование. Дальнобойщики ставят Бронефуру так, чтобы она касалась одного из краев стола, этот край стола становится их краем. Затем они выставляют остальные свои машины, так чтобы они касались этого же края стола.

Бандиты выставляют свои команды в порядке, который они сами определяют. Бандиты выставляют свои машины у края стола, противоположного краю стола Дальнобойщиков. Этот край стола становится краем стола Бандитов. Каждый Бандит выставляет первую машину из своей банды так, чтобы она касалась края стола Бандитов, а затем расставляет остальные машины в пределах Средней дальности от первой, так чтобы они касались края стола Бандитов.

- **Возрождение:** При использовании Голосов Аудитории для Возрождения, машина должна Возрождаться так, чтобы она касалась края стола её команды.
- **Завалы:** После того, как будут расставлены все машины, Бандиты могут выставить на стол два элемента ландшафта не шире Средней дальности и не длиннее Короткой дальности, где угодно, но не ближе Большой дальности от Бронефуры.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Бандиты выбирают игрока из Бандитов, которыйи начинает игру с Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит от Дальнобойщиков к Бандитам и наоборот.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- Если Бронефура Дальнобойщиков касается края стола Бандитов, она уходит со стола и игра заканчивается. Игра так же заканчивается, если Бронефура Ломается или дисквалифицирована.
- Если Бронефура уходит со стола - Дальнобойщики выигрывают. В противном случае выигрывают Бандиты.



© James Hall

Если выигрывают Бандиты, уникальное усовершенствование Бронефуры пропадает навсегда и не может быть выбрано снова в ходе этой кампании. В этом случае следующим играется **Сценарий 2А: Спасение** (см. стр. 169).

Если выигрывают Дальнбойщики, уникальное усовершенствование Бронефуры автоматически восстанавливается в каждом последующем сценарии этой кампании. В этом случае следующим играется **Сценарий 2В: Засада** (см. стр. 172)

СЦЕНАРИЙ 2А: СПАСЕНИЕ

“Налетчики взяли все, что могли унести и выставили охрану, пока они мотаются в укрытие с первой партией добычи. Разразилась песчаная буря, и это наш шанс спасти драгоценный трейлер”.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

Бандиты выбирают и устанавливают на Бронефуру одно уникальное усовершенствование, которое не устанавливалось на неё ранее в этой кампании.

РАССТАНОВКА

Сначала **Дальнобойщики** выставляют Бронефуру в центр любого края стола. Затем они выставляют остальные свои машины, так чтобы они касались противоположного края стола. Этот край стола становится краем стола Дальнобойщиков.

Бандиты выставляют свои команды в любом, заранее согласованном порядке. Каждый Бандит выставляет первую машину из своей банды так, чтобы она касалась любого края стола, на котором нет машин Дальнобойщиков, а затем расставляет остальные машины в пределах Средней дальности от первой, так чтобы они касались того же края стола.

- **Возрождение:** При использовании Голосов Аудитории для Возрождения, машина должна Возрождаться так, чтобы она касалась края стола её команды.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале партии Бронефура Дальнобойщиков Сломана, но её нельзя удалить из игры. Если любая другая машина Дальнобойщиков подъедет на Короткую дальность к Бронефуре – она Возрождается и с этого момента может быть активирована как обычно (как будто кто-то запрыгнул в тягач и завел мотор)

- **Песчаная Буря:** В конце первого хода Бандиты могут развернуть Бронефуру в любом направлении на угол до 90 градусов (открывается Окно Столкновений), поскольку водитель Бронефуры закашлялся из-за песка.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Бандиты выбирают игрока из Бандитов, который начинает игру с Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит от Дальнобойщиков к Бандитам и наоборот.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если Бронефура касается края стола Дальнобойщиков, она уходит со стола и игра заканчивается. Игра так же заканчивается, если Бронефура Ломается или дисквалифицирована.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если Бронефура уходит – Дальнобойщики выигрывают. В противном случае выигрывают Бандиты.

Если выигрывают Бандиты, уникальное усовершенствование Бронефуры, выбранное в ходе расстановки пропадает навсегда и не может быть выбрано снова в ходе этой кампании. Следующим играется **Сценарий 3: Дорога Домой**.

Если выигрывают Дальнобойщики, уникальное усовершенствование Бронефуры, выбранное в ходе расстановки автоматически восстанавливается в каждом последующем сценарии этой кампании. Следующим играется **Сценарий 3: Дорога Домой**.



СЦЕНАРИЙ 2В: ЗАСАДА

“Эти жалкие баррикады нас не остановили, но жажда наживы у налетчиков не ослабла. Как только стало темнеть, мы направились в опасную зону хранилищ радиоактивных отходов, чтобы стряхнуть бандитов с хвоста”.

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе несколько элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь.

Дальнобойщики выбирают и устанавливают на Бронефуру одно уникальное усовершенствование, которое не устанавливалось на неё ранее в этой кампании.

- **Болота:** Дальнобойщики могут разместить где угодно на столе три участка опасного ландшафта не больше, чем Средняя дальность в диаметре. Это могут быть болота, зыбучие пески, заполненные водой ямы или участки наста (в зависимости от тематики игрового стола).

РАССТАНОВКА

Дальнобойщики выставляют Бронефуру в центр стола. Бронефура должна быть развернута на один из краев стола. Этот край стола становится краем стола Дальнобойщиков.

Бандиты выставляют свои команды в любом, заранее согласованном порядке. Каждый Бандит выставляет первую машину из своей банды так, чтобы она касалась любого края стола, перпендикулярного краю стола Дальнобойщиков, эти края стола считаются краями стола Бандитов, а затем расставляет остальные машины в пределах Средней дальности от первой, так чтобы они касались того же края стола.

- **Возрождение:** При использовании Голосов Аудитории для Возрождения, машина должна Возрождаться так, чтобы она касалась края стола её команды.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Бандиты выбирают игрока из Бандитов, который начинает игру с Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит от Дальнобойщиков к Бандитам и наоборот.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если Бронефура касается любого края стола Бандитов, она уходит со стола и игра заканчивается. Игра так же заканчивается, если Бронефура Ломается или дисквалифицирована

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если Бронефура уходит – Дальнбойщики выигрывают. В противном случае выигрывают Бандиты.

Если выигрывают Бандиты, уникальное усовершенствование Бронефуры, выбранное в ходе расстановки пропадает навсегда и не может быть выбрано снова в ходе этой кампании. Следующим играется **Сценарий 3: Дорога Домой**.

Если выигрывают Дальнбойщики, уникальное усовершенствование Бронефуры, выбранное в ходе расстановки автоматически восстанавливается в каждом последующем сценарии этой кампании. Следующим играется **Сценарий 3: Дорога Домой**.

СЦЕНАРИЙ 3: ДОРОГА ДОМОЙ

“Поскольку цель нашего путешествия стремительно приближалась, наши преследователи вложили все силы в последнюю попытку нас прикончить. Длинная, разбитая дорога пролегла между нами и относительно безопасной следующей ареной. Нам просто нужно продержаться достаточно долго, чтобы добраться до сверкающих огней города.”

ЛАНДШАФТ

Расположите на столе немного элементов ландшафта, так чтобы получилась постапокалиптическая пустошь. По желанию через середину стола вы можете пустить дорогу.

Дальнбойщики выбирают и устанавливают на Бронефуру три дополнительных уникальных усовершенствования, в дополнение к тем, которые есть на Бронефуре за победы в предыдущих сценариях.

Дальнбойщики выбирают любой край стола, который становится Краем Входа. Противоположный край стола становится Краем Выхода.

РАССТАНОВКА

Дальнбойщики ставят Бронефуру в центре Края Входа, а остальные машины размещают в пределах Средней дальности от Бронефуры.

Бандиты выставляют свои команды в любом, заранее согласованном порядке.

Каждый Бандит выставляет первую машину из своей банды так, чтобы она касалась Края Входа, а затем расставляет остальные машины в пределах Средней дальности от первой, так чтобы они тоже касались Края Входа. Ни одна из машин Бандитов не может располагаться ближе Двойной дальности от Бронефуры.

Возрождение: При использовании Голосов Аудитории для Возрождения, машина должна Возрождаться так, чтобы она касалась Края Входа.

ПОУЛ-ПОЗИШН

Бандиты выбирают игрока из Бандитов, который начинает игру с Поул-Позишн. В конце каждой Фазы Передачи Поул-Позишн переходит от Дальнобойщиков к Бандитам и наоборот.

ДОЛГАЯ ДОРОГА

Когда Бронефура касается Края Выхода Дальнобойщики получают 1 Победное Очко, а Бронефура временно выходит из игры. Пометьте Бронефуру и все остальные машины, которые покинут стол в эту же Фазу Передачи как «1». Пометьте машины, которые ушли со стола в следующую Фазу Передачи (даже если это произошло в следующем раунде) как «2» и т.д. Пометьте место, через которое каждая машина ушла со стола (можно не убирать машину со стола или оставить на этом месте маленький кубик, чтобы указать номер). Все машины, которые остались на столе после того, как закончится Фаза Передачи с цифрой «6» – дисквалифицируются.

Когда на столе не остается машин, переставьте ландшафт на нем, оставив на месте Точки Старта. В пределах Большой дальности от Края Входа элементов ландшафта быть не должно. Это считается новым столом.

Начинайте новый раунд. Машины, помеченные как «1» выставляются в начале Фазы 1 Первой передачи, «2» - в начале Фазы 2 Передачи и т.д. При размещении машин, они появляются на столе строго напротив той точки, через которую уходили со стола. Машины едут на тех Передачах, на которых покинули предыдущий стол.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Армия на Колесах:** Бандиты могут Возрождать свои машины, даже если у них есть другие машины в игре. Если у Дальнобойщиков 0 Победных Очков, Возрождение машины для Бандитов стоит 1 Голос Аудитории. Если у Дальнобойщиков 1 Победное Очко, Возрождение машины для Бандитов стоит 2 Голоса Аудитории. Если у Дальнобойщиков 2 Победных Очка, Бандиты не могут Возрождать свои машины
- **Отчаянный Полет:** Дальнобойщики не могут использовать правило «Не Едет» в ходе этого сценария.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у Дальнобойщиков будет 3 Победных очка или когда в начале любой Фазы Передачи Бронефура будет Сломана или Дисквалифицирована.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если Дальнобойщики набирают 3 Победных Очка – они выигрывают. В противном случае – выигрывают Бандиты. **Победитель в этом сценарии считается победителем всей кампании.**

- **Победа Дальнобойщиков:** Пулеметные гнезда освещают остатки бандитского воинства, увлеченные и низкооплачиваемые, пулеметчики очень стараются, чтобы их показали по телевизору. Покрытая вмятинами и пробоинами Бронефура гордо выкатывается в центр арены. Толпа приветствует её громовыми аплодисментами.
- **Победа Бандитов:** Бронефура – это просто клад с боеприпасами, оборудованием запчастями и ароматным бензином. Бронефуру разбирают до рамы, а остатки бросают, как скелет стального чудовища жариться под солнцем пустошей. С таким уловом вы точно перейдете в высшую лигу.





Правила и рекомендации для организации игры в Газлэндс вы можете найти на сайте Gaslands.com. Нам нравится, когда игроки собираются вместе на мероприятия, поэтому не забудьте сообщить нам, чтобы мы могли поделиться с другими.

ШАБЛОНЫ И КУБИКИ

Вы можете заказать отличные шаблоны, кубики и модели ландшафта для Газлэндс у группы Друзей Газлэндс по всему миру. Все это вы найдете в магазине по адресу Gaslands.com/store.

ШАБЛОНЫ ТРАСС

Игры по сценарию Смертельная Гонка могут существенно отличаться по продолжительности и напряженности партии в зависимости от трассы. Посетите Gaslands.com чтобы посмотреть на шаблоны трасс других игроков и поделиться своими.

ИГРА СЛИШКОМ ДЛИННАЯ?

Если вы считаете, что партии в Газлэндс слишком длинные, особенно если играют много игроков, попробуйте следующие рекомендации: уменьшите количество Канистр до 25 на каждого игрока, ограничьте количество машин у каждого игрока одной или двумя, игнорируйте правило «Тронул-Ходи», если игроки слишком долго выбирают шаблон движения. В сценарии Смертельная Гонка – уменьшите расстояние между воротами.

НЕПОНЯТНЫЕ ПРАВИЛА?

Если вам сложно понять определенное правило *Газлэндс*, внимательно прочитайте его еще раз. Если это не помогло – посмотрите другие правила, связанные с этим правилом, чтобы понять концепцию. Если и это не помогло, используйте Правило Разгрома, чтобы доиграть партию, а затем посмотрите официальный список Вопросов и Ответов, который можно скачать на сайте *Газлэндс*.

Если все это не помогло – задайте вопрос на форуме сайта Газлэндс, на сайте BoardGameGeek, или в группе Газлэндс в «Фэйсбуке». И, наконец: если вы видели толкование определенного правила в клубе или на YouTube, это не значит, что вы должны толковать правило так же! Доверьтесь своему пониманию текста книги.

ПОДСТАВКИ

Хотя использование подставок и не рекомендуется, окончательное решение остается за вами. Обычно производители выпускают игрушечные машинки примерно одного размера, поэтому затруднений возникнуть не должно, только если вы не переделали машинку во что-то уж совсем невообразимое. Если вы не используете подставки, все измерения в игре делаются от корпуса машинки.

Если вы используете подставки – все измерения делаются от края подставки.

Если вы решили использовать подставки – вот таблица с рекомендуемыми размерами:

РАЗМЕРЫ ПОСДСТАВОК В ГАЗЛЭНДС	
Машина	Минимальный размер подставки
Мотоциклы	20мм x 30мм
Обычная машина	30мм x 60мм
Тяжелая машина	40мм x 80мм
Автобус	40мм x 100мм
Бронефура	ТЯГАЧ: 50мм x 80мм ПРИЦЕП: 50мм x 150мм

ИЗМЕНЕНИЕ МАСШТАБА

Поскольку при использовании шаблонов масштабировать можно все, правила *Газлэндс* подойдут для игры моделями машин любого масштаба. Чтобы играть в *Газлэндс* моделями масштаба 28мм, просто увеличьте шаблоны движения до 130% (т.е. с A4 до A3), плюс вам понадобится игровой стол большего размера (*скорее всего, это будет уже «игровой пол» – прим. пер.*). Чтобы играть в Газлэндс машинками масштаба 10мм, 15мм или «микро» машинками, уменьшите шаблоны движения до 70% (т.е. с A4 до A5).

ИЗМЕНЕНИЕ АНТУРАЖА

Правила Газлэндс отлично подходят для игр по различным тематикам, а не только по постапокалипсису, который описан в книге.

Вы можете использовать эти правила, чтобы играть в игры на основе «сериалов про полицейских» 1970-х годов, мультсериала «Сумасшедшие Гонки» (Wacky Races), гонок картов из «Звездных Войн», гонок багги космических орков, голливудских фильмов, NASCAR, Формулы 1, доисторических гонок, гонок катеров, гонок роботов, обеденных гонок радиоуправляемых машинок, гонок на скейтбордах или хOVERбордах, лыжных гонок, велогонок, гонок космических кораблей или астронавтов на джетпаках, гонок на выживание, гонок монстр-траков, и (возможно), гонок на колесницах.

Правила Газлэндс отлично подходят для всех видов транспорта и всех видов гонок, где вам нужно воспроизвести ситуацию в которой игроку приходится выбирать между скоростью и управляемостью.

Узнайте больше на Gaslands.com



РАЗРАБОТЧИКИ

PLANET SMASHER GAMES

Газлэндс – это игра студии «Planet Smasher game». Больше игр вы можете найти на: PlanetSmasherGames.com

ПРОЕКТ

Майк Хатчинсон

РАЗРАБОТКА

Гленн Форд

Джон Бриндли

ГЕРОИ ТЕСТИРОВАНИЯ

Джо Вуд
Фил Хаутин
Джей Ньюуэлл
Дэвид Бренан

Брайан Фрэйтас
Кайл Грэйнер
Энтони Амато мл..
Доминик Паркер

ТЕСТИРОВАНИЕ

Спасибо всем, кто принимал участие в бета-тесте игры перед выходом и тем, кто помог доработать и расширить дополненную версию. В процессе принимали участие слишком много замечательных людей, чтобы привести здесь полный список, но он есть по адресу Gaslands.com/playtesters.

ФОТОГРАФИИ

Майк Хатчинсон, Джейк Зеттлмайер, Джеймс Халл, Джефри Келли и Свен Сьюверт

БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо Джону Бриндли за оригинальную концепцию, Глену Форду за его великодушную поддержку в ходе разработки и промоушн, Гэву Торпу, который выслал мне свою копию Dark Future, и всем участникам сообщества Gaslands на Фэйсбук (мое любимое место в Интернете). Так же спасибо Ramshackle Games, S&S Models, and TTCombat за модели ландшафта и конверсии машинок, которые вы видели на страницах этой книги.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Анатолий Золотухин

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ПОЛНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раунд состоит из Фаз Передач от 1 до 6. В каждую Фазу Передачи активируются машины, которые едут на этой же или более высокой Передаче, начиная с игрока с Пул-Позишн и далее по часовой стрелке.

Когда у игрока появляется возможность активировать машину, он выполняет следующие действия:

- Использует Голоса Аудитории (необязательно)
- Выбирает допустимую машину или пропускает ход
- Активирует выбранную машину:
 1. Этап Движения
 2. Этап Атаки
 3. Этап Вылета

ЭТАП ДВИЖЕНИЯ

1.1 Выбрать шаблон движения.

1.2 Поместить шаблон движения.

1.3 Кинуть Кубики Дрифта, в количестве равном или меньше, чем Управляемость машины.

1.4 Применить результаты Переключения:

Убрать один результат Опасность, Снос или Разворот.

Переключить Передачу на 1 позицию вверх или вниз, +1 Жетон Опасности.

Убрать у машины один Жетон Опасности.

Просто сбросить, без эффекта.

1.5 Получить Жетоны Опасности по оставшимся результатам Опасность, Снос или Разворот.

1.6 Поместить Шаблон Сноса если у машины остался неубранный результат Снос.

1.7 Передвинуть машину в её Конечную Позицию.

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

1.8 Развернуть машину если у неё остался неубранный результат Разворот

ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ

ЭТАП АТАКИ

- 2.1 Объявить цели, проверить дальность и укрытия.
- 2.2 **Кинуть Кубики Атаки:** 4+ - попадание, 6 – критическое попадание (2 попадания).
- ОКНО СТОЛКНОВЕНИЯ**
- 2.3 **Уход:** каждый результат 6+ отменяет одно попадание.
- 2.4 **Повреждения:** Цель теряет Очки Прочности.

ЭТАП ВЫЛЕТА

- 3.4 **Проверка на Переворот:** Если меньше, чем текущая передача, машина получает 2 попадания и принудительно двигается на Среднюю Прямую вперед.
- ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ**
- 3.5 **Сброс:** Независимо от результата проверки на Переворот, текущая Передача машины сбрасывается до 1 и удаляются все Жетоны Опасности.
- 3.6 **Потеря Управления:** Независимо от результатов проверки на Переворот, игрок, следующий по часовой стрелке от игрока, контролирующего машину, разворачивает машину вокруг её центра в любом направлении.
- ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ**

СТОЛКНОВЕНИЯ

1. Определение типа столкновения.
2. Активная машина объявляет реакцию.
3. Неактивная машина или препятствие объявляет реакцию.
4. Кидаются кубики атаки.
5. Кидаются кубики уклонения.
6. Применяются неотмененные попадания .

Если все участники объявили уклонение, они получают по 1 Жетону Опасности, в противном случае – по 2 Жетона Опасности.

ТАБЛИЦА СТОЛКНОВЕНИЙ	
Тип Столкновения	Количество кубиков Таранной Атаки
В Лоб	Сумма Передач: Текущая Передача активной машины прибавляется к текущей Передаче неактивной машины плюс Передачи прочих участников
В Борт	Текущая Передача активной машины
В Корму	Разность Передач: Передача машины, которая едет быстрее минус передача машины, которая едет медленнее до минимума в 0

ТАБЛИЦА РАЗНОСТИ МАСС	
Разность Масс	Кубики Таранной Атаки
На 1 Класс Тяжелее	+2 кубика атаки
На 2 Класса Тяжелее	+4 кубика атаки
На 1 Класс Легче	-1 кубик атаки
На 2 Класса Легче	-2 кубика атаки

ПОЛОМКА

- 1 Движение по инерции:** Принудительное движение по шаблону Короткая Прямая.
ОКНО СТОЛКНОВЕНИЙ
- 2 Сброс:** Текущая Передача машины сбрасывается до 1, удаляются все Жетоны Опасности.
- 3 Проверка на Взрыв:** Киньте Д6+ оставшиеся боеприпасы, взрыв на 6+.
- 4 Металлолом:** Модель переворачивается и остается в игре в виде кучи металлолома.

ВЗРЫВЫ

ТАБЛИЦА ВЗРЫВОВ	
Масса	Кубки Атаки при Взрыве
Легкая	2д6
Средняя	4д6
Тяжелая	6д6

ГОЛОСА АУДИТОРИИ

- 1 Голос :** СЖЕЧЬ РЕЗИНУ: Переключить Передачу. БУРНЫЕ АПЛОДИСМЕНТЫ: Удалите у машины Д6 Жетонов Опасности.
- 2 Голоса:** ВМЕШАТЕЛЬСТВО: Вражеская машина получает 5 Жетонов Опасности. ПЕРЕЗАРЯДКА: +1 Жетон Боеприпасов. ЛОВИ МОМЕНТ: Взять/Отдать Поул-Позишн, или оставить у себя в следующий ход.
- 3 Голоса:** ВОЗРОЖДЕНИЕ: Если у вас нет в игре активных машин, возродите одну машину с половиной от изначальных Очков Прочности, округление вверх.

ТЕХНИКА

Тип	Масса	Прочность	Управляе- мость	Максимальная Передача	Экипаж	Оружейные Слоты	Особые Правила	Цена
Драгстер	Легкая	4	4	6	1	2	Ракетный Ускоритель.	5
Мотоцикл	Легкая	4	5	6	1	1	Полный Газ. На Месте.	5
Багги	Легкая	6	4	6	2	2	Каркас Безопасности.	6
Мотоцикл с коляской	Легкая	4	5	6	2	2	Полный Газ. На Месте.	8
Фургон Мороженщика	Средняя	10	2	4	2	2	Гребаный Звонок.	8
Легковушка	Средняя	10	3	5	2	2		12
Джип/Пикап*		10	3	5	2	3		15
Гоночная машина	Средняя	8	4	6	1	2	Нарулить.	15
Грузовик/Фургон	Средняя	12	2	4	3	3		15
Автожир	Средняя	4	4	6	1	0	Вираз. Летающий	10
Скорая Помощь	Средняя	12	2	5	3	3	Стимуляторы. Транквилизаторы	20
Техпомощь*	Средняя	10	3	4	3	3	Ремонт	25
Монстр-Трак	Тяжелая	10	3	4	2	2	Вездеход. По Головам.	25
Тяжелый Грузовик	Тяжелая	14	2	3	4	5		25
Автобус	Тяжелая	16	2	3	8	3		30
Бронетранспортер	Тяжелая	16	3	4	6	1		30
Вертолет	Тяжелая	8	3	4	3	4	Вираз. Летающий. Ограничение	35
Танк	Тяжелая	20	4	3	3	4	На Месте. По Головам. Вездеход. Башня. Ограничение	40
Бронефура	Тяжелая	26	2	4	5	5	См. правила Бронефур	40
*- Эти машины не были включены в книгу правил, но есть в предыдущей редакции.								

ОРУЖИЕ

Название	Дальность	Кубики Атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
125мм Пушка	Двойная	8д6	Боеприпасы 3. Вспышка. См. Особые Правила стр. 72.	3	6
Молниевая Пушка	Двойная	6д6	Боеприпасы 1. Элеткро. См. Особые Правила стр. 73.	2	6**
Гранатомет	Двойная	3д6	Боеприпасы 3 Вспышка.	2	4
BFG	Двойная	10д6	Боеприпасы 1. См. Особые Правила стр. 73.	3	1
Обрез Двустволки	Малый Взрыв	2д6	Оружие Экипажа. Пятно.	-	2
Шипы	Сброс	2д6	Боеприпасы 3. Мал. Взрыв. См. Особые Правила стр. 79.	1	1
Лазер	Двойная	3д6	Пятно. См. Особые Правила.	1	5
Луч Смерти	Двойная	3д6	Боеприпасы 1. Элеткро. См. Особые Правила стр. 73.	1	3
Огнемет	Большой Взрыв	6д6	Боеприпасы 3. Пятно. Огонь. Стрельба Навесом.	2	4
Газовые Гранаты	Средняя	(1д6)	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Навес. Блиц. См. Особые Правила стр. 76.	-	1
Клей	Сброс	-	Боеприпасы 1. См. Особые Правила стр. 79.	1	1
Манипулятор	Короткая	3д6	См. Особые Правила.	1	6
Гравипушка	Двойная	(3д6)	Боеприпасы 1. Элеткро. См. Особые Правила стр. 73.	1	2**
Гранаты	Средняя	1д6	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Вспышка. Стрельба Навесом. Блиц.	-	1
Пистолет	Средняя	1д6	Оружие Экипажа.	-	-
Гарпун	Двойная	(5д6)	См. Особые Правила стр. 74.	1	2
Тяжелый Пулемет	Двойная	3д6		1	3
Кинетический Ускоритель	Двойная	(6д6)	Боеприпасы 1. Элеткро. См. Особые Правила стр. 74.	2	6**
Пулемет	Двойная	2д6		1	2
Магнитная Глушилка	Двойная	-	Элеткро. См. Особые Правила стр. 74.	-	2**
Магнум	Двойная	1д6	Оружие Экипажа. Вспышка.	-	3
Мины	Сброс	4д6	Боеприпасы 3. Малый Взрыв. Вспышка. См. Особые Правила стр. 79.	1	1
Гатлинг	Двойная	4д6		1	5
Коктейль Молотова	Средняя	1д6	Боеприпасы 5. Оружие Экипажа. Огонь. Стрельба Навесом. Блиц.	-	1
Миномет	Двойная	4д6	Боеприпасы 3. Стрельба Навесом.	1	4
Напалм	Сброс	4д6	Боеприпасы 3. Малый Взрыв. Огонь. См. Особые Правила стр. 79.	1	1
Машинное Масло	Сброс	-	Боеприпасы 3. См. Особые Правила стр. 79.	-	2
Радиоуправляемые Бомбы	Сброс	4д6	Боеприпасы 3. См. Особые Правила стр. 79.	-	3

ОРУЖИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Название	Дальность	Кубики Атаки	Особые Правила	Слоты	Цена
Ракеты	Двойная	6Дб	Боеприпасы 3.	2	5
Переносная Турель	Сброс	2Дб	Боеприпасы 3. См. Особые Правила стр. 80.	-	3
Дробовик	Длинная	*	Оружие Экипажа. См. Особые Правила стр. 77.	-	4
Дымовая Бомба	Сброс	-	Боеприпасы 3. См. Особые Правила стр. 80.	-	1
Стальные Сети	Короткая	(3Дб)	Оружие Экипажа. Вспышка. См. Особые Правила стр. 77.	-	2
Пистолет-Пулемет	Средняя	3Дб	Оружие Экипажа.	-	5
Трампер	Средняя	-	Боеприпасы 1. Электро. Стрельба Навесом. Круговой Обстрел. См. Особые Правила стр. 74.	2	4**
Мегаколонки	Средняя	-	Круговой Обстрел. См. Особые Правила стр. 74.	3	4
Металлоломомет	Двойная / Сброс	-	Боеприпасы 3. См. Особые Правила стр. 75.	4	4
Металлоломобол	Короткая	*	* См. Особые Правила стр. 76.	3	2

** Доступно только командам, которые спонсирует Мишкин.

УЛУЧШЕНИЯ

Усовершенствование	Особые Правила	Слоты	Цена
Дополнительные бронелисты	+2 Очка Прочности.	1	4
Ядерный двигатель	Электро. См. Особые Правила стр. 83.	-	5**
Экспериментальный Телепорт	Электро. См. Особые Правила стр. 83.	-	7**
Взрывающийся таран	Боеприпасы 1. См. Особые Правила стр. 84.	-	3
Дополнительный член экипажа	+1 Член Экипажа, вплоть до двойного количества от первоначального.	-	4
Самодельная катапульта	См. Особые Правила стр. 84.	1	2
Азотный Ускоритель	Боеприпасы 1. См. Особые Правила стр. 84.	-	6
Таран	См. Особые Правила стр. 85.	1	4
Каркас Безопасности	См. Особые Правила стр. 85.	1	4
Гусеницы	-1 Максимальная Передача. +1 Управляемость. См. Особые Правила стр. 85.	1	4
Турель	Оружие получает Круговой Обстрел.	-	(x3)

** Доступно только командам, которые спонсирует Мишкин.

МОТОЦИКЛ

ЛЕГКАЯ

ПРОЧН. 

ПОЛНЫЙ ГАЗ, НА МЕСТЕ

МАКС. ПЕР

6

УПРАВЛ.: 5 ЭКИПАЖ: 1 ЦЕНА: _____

БАГГИ

ЛЕГКАЯ

ПРОЧН. 

КАРКАС БЕЗОПАСНОСТИ

МАКС. ПЕР

6

УПРАВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ЛЕГКОВУШКА

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. 

МАКС. ПЕР

5

УПРАВЛ.: 3 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ГОНОЧНЫЙ АВТОМОБИЛЬ

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. 

НАРУЛИТЬ

МАКС. ПЕР

6

УПРАВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 1 ЦЕНА: _____

ГРУЗОВИК

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. 

МАКС. ПЕР

4

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 3 ЦЕНА: _____

МОНСТР-ТРАК

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН. 

ВЕЗДЕХОД ПО ГОЛОВАМ

МАКС. ПЕР

4

УПРАВЛ.: 3 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ТЯЖЕЛЫЙ ГРУЗОВИК

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН. 

МАКС. ПЕР

3

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 4 ЦЕНА: _____

АВТОБУС

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН. 

МАКС. ПЕР

3

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 8 ЦЕНА: _____

МОТОЦИКЛ С КОЛЯСКОЙ

ЛЕГКАЯ

ПРОЧН.



ПОЛНЫЙ ГАЗ, НА МЕСТЕ

МАКС. ПЕР

6

УПАРВЛ.: 5 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ДРАГСТЕР

ЛЕГКАЯ

ПРОЧН.



РАКЕТНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ

МАКС. ПЕР

6

УПАРВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 1 ЦЕНА: _____

АВТОЖИР

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН.



ЛЕТАЮЩИЙ, БИРАЖ

МАКС. ПЕР

6

УПАРВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 1 ЦЕНА: _____

ФУРГОН МОРОЖЕНЩИКА

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН.



ГРЕБАННЫЙ ЗВОНОК

МАКС. ПЕР

4

УПАРВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

СКОРАЯ ПОМОЩЬ

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН.



СТИМУЛЯТОРЫ, ТРАНКВИЛИЗАТОРЫ

МАКС. ПЕР

5

УПАРВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 3 ЦЕНА: _____

ВЕРТОЛЕТ

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН.



ЛЕТАЮЩИЙ, БИРАЖ

МАКС. ПЕР

4

УПАРВЛ.: 3 ЭКИПАЖ: 3 ЦЕНА: _____

ТАНК

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН.



НА МЕСТЕ, ВЕЗДЕХОД, ПО ГОЛОВАМ

МАКС. ПЕР

3

УПАРВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 3 ЦЕНА: _____

БРОНЕФУРА

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН.

СОЧЛЕНЕНИЕ ТЯЖЕЛОВЕС,
МОЩНЫЙ ТАРАН

МАКС. ПЕР

4

УПАРВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 5 ЦЕНА: _____

БАГГИ

ЛЕГКАЯ

ПРОЧН. ☐☐☐
☐☐☐

КАРКАС БЕЗОПАСНОСТИ

МАКС. ПЕР

6

УПРАВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ЛЕГКОВУШКА

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

5

УПРАВЛ.: 3 ЭКИПАЖ: 2 ЦЕНА: _____

ГРУЗОВИК

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

4

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 3 ЦЕНА: _____

ГОНОЧНЫЙ АВТОМОБИЛЬ

СРЕДНЯЯ

ПРОЧН. ☐☐☐
☐☐☐

НАРУЛИТЬ

МАКС. ПЕР

6

УПРАВЛ.: 4 ЭКИПАЖ: 1 ЦЕНА: _____

ТЯЖЕЛЫЙ ГРУЗОВИК

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

3

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 4 ЦЕНА: _____

АВТОБУС

ТЯЖЕЛАЯ

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

3

УПРАВЛ.: 2 ЭКИПАЖ: 8 ЦЕНА: _____

ТИП: _____ МАССА: _____

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

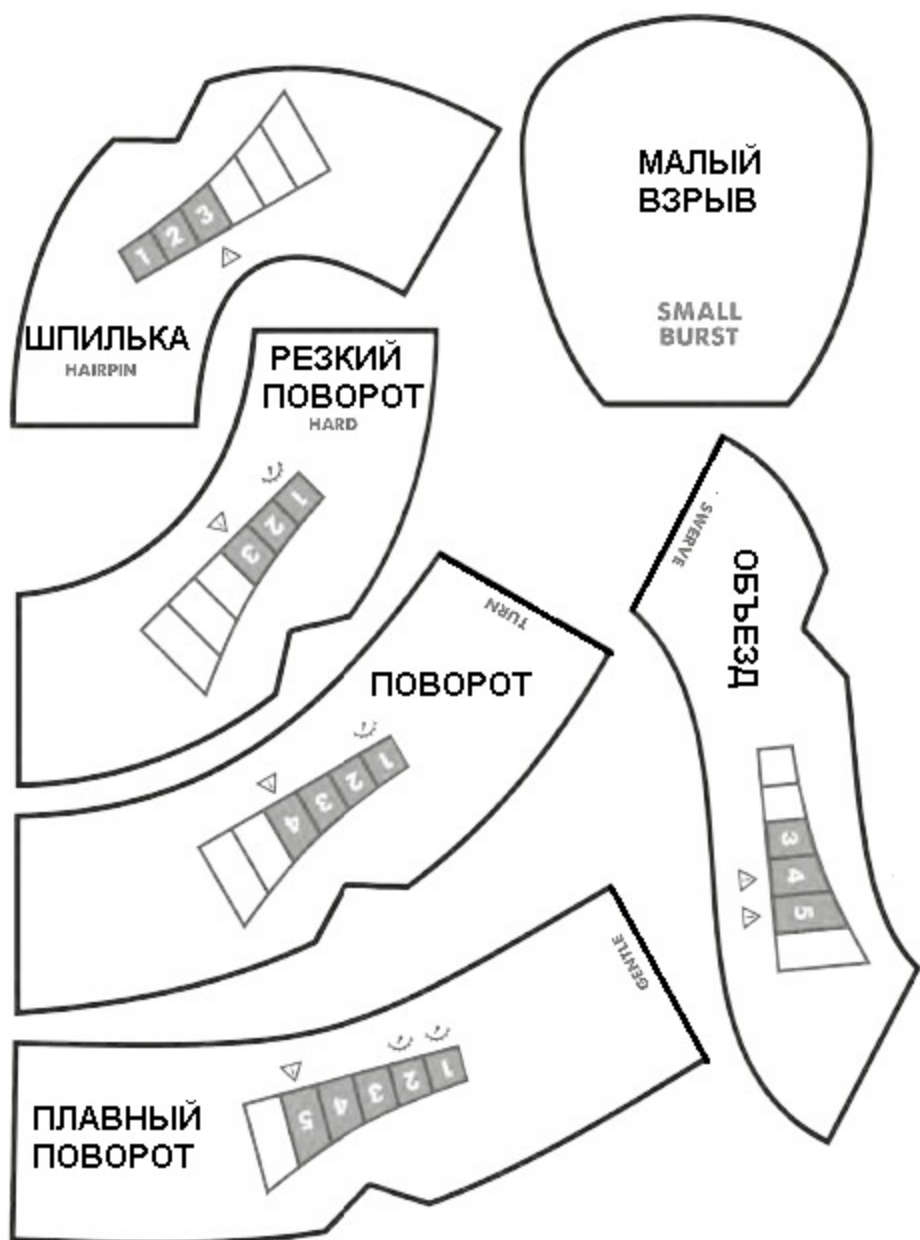
УПРАВЛ.: __ ЭКИПАЖ: __ ЦЕНА: _____

ТИП: _____ МАССА: _____

ПРОЧН. ☐☐☐☐
☐☐☐☐

МАКС. ПЕР

УПРАВЛ.: __ ЭКИПАЖ: __ ЦЕНА: _____



ДЛИННАЯ
ПРЯМАЯ

LONG

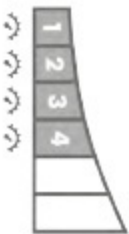
GEAR



СРЕДНЯЯ
ПРЯМАЯ

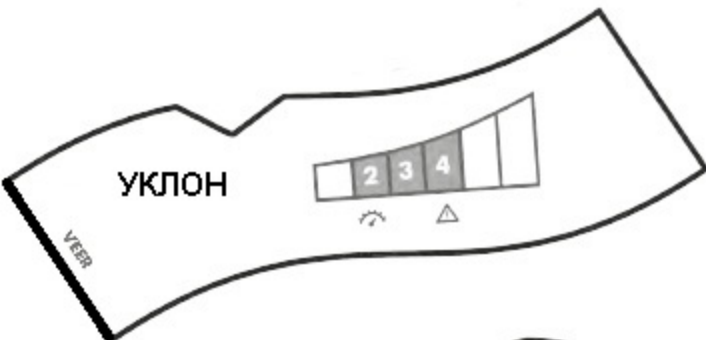
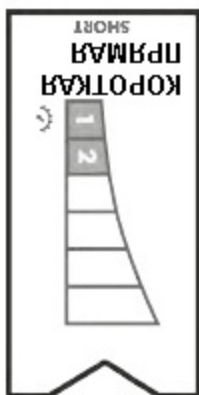
MEDIUM

GEAR



CHOC
SLIDE

ЖЕТОН ПОЛУ-ПОЗИШН



ЖЕТОНЫ
ОПАСНОСТИ



ЖЕТОНЫ
БОЕПРИПАСОВ



ГОЛОСА
АУДИТОРИ

