

# **БАЗОВАЯ СИСТЕМА ПРАВИЛ ДЛЯ НАСТОЛЬНОГО ВАРГЕЙМА**

# **"SKIRMISH"**

## **ВЕРСИЯ 0.1**



Универсальные опциональные правила для симулирования военно-тактического боя (настольного варгейма).

Игра предназначена для проведения быстрой и динамичной партии, не требующей специальной подготовки новичков. А также для опытных игроков, тех кому надоели долгие, не всегда логичные просчеты, толстые книги правил с кучей условностей, и подготовительных сложностей. Для игры достаточно иметь минимум миниатюр (на крайний случай можно обойтись и без них, и использовать что угодно), и свободного места на столе, или на полу. Или вообще играть на листке бумаги в клеточку, с нарисованными на нем локациями, в место ландшафта. А в место миниатюр рисовать символы. Но в этом случае будет удобнее использовать в место ручки, карандаш и ластик стерку. И в качестве измерения перемещений и расстояния, использовать клетки.



## Компоненты

Для обыгрывания представленных ниже правил необходимо иметь как минимум 2 противоборствующих отряда из 4 юнитов в каждом, 1 тактическую линейку или мерную ленту(рулетку), по 2 типа круглых маркера поражения разного диаметра (1 побольше, 1 поменьше) для каждого отряда, 4 маркера самих отрядов, 4 маленьких маркера (в засаде), 3 маркера(флагов) задания, 1 маркер(взрывчатка), 1 маркер (бомблейст), 2 а лучше 3 шестигранных игровых кубика(d6), таблицу параметров, и сами правила.

Религия игры такова что, все взаимодействия происходят бросанием двух костей (отмечаются как 2d6), и никаких лишних бросков, и никаких лишних подсчетов...

В качестве генератора случайных чисел используется шестигранная игровая кость d6. Для данной игры их нужно как минимум две, для генерирования в пределах 12 чисел. Но иногда требуется получить значения в пределах меньше, или больше 12 чисел, и для этого используется таблица “конверсия значения”.

### Юниты:

Юнит, или просто игровая миниатюра представляется как игровая единица. (а не как полк, взвод, или батарея)., Каждый пехотинец имеет специализацию (См. Расширенная система правил версии 0.2), и боевое оснащение. (Экипировка, и вооружение) ...

Для более интересной динамичной игры на каждую сторону предполагается по четыре юнита с разным оснащением. (Командир, снайпер, пулеметчик, и штурмовик), желательно штурмовиков иметь троє. (То есть 1 командир, 1 снайпер, 1 пулеметчик, и 3 штурмовика).

**По умолчанию каждый юнит имеет базовые характеристики отмеченные в таблице параметров символами: \$, D, B, Sd, Sb, V, X.**

**\$ = Стоимость, измеряется в кредитах отмечается символом (\$)**

**D = Скорость, измеряется в очках действия(ОД) отмечается символом (D)**

**B = Броня, измеряется в очках скилла отмечается символом (B)**

**Sd = Дальняя атака, измеряется в очках силы отмечается символом (Sd)**

**Sb = Ближняя атака, измеряется в очках силы отмечается символом (Sb)**

**V = Дальность видимости, измеряется в очках дальности отмечается символом (V)**

**X = Количество жизни, измеряется в количестве (хитов) отмечается символом (X)**

**Но за счет боевого оснащения (экипировки и вооружения), базовые характеристики могут меняться как в +, так и в -.(См. таблицу параметров).**

**Характеристики отряда:**

**Командир — специализация инженер (Починка, и выведения из строя техники). Стоимость экипировки (\$)= 250...**

**Скорость (D)= 5. Вооружение — автомат (Sd) + 1. Подготовка рукопашного боя(Sb) + 1.**

**Экипировка — средняя броня (B) = 7. Дальность видимости стандарт (V)= 10.**

**Снайпер — специализация разведчик (Разведка и диверсия). Стоимость экипировки (\$)= 400...**

**Скорость (D)= 5. Вооружение — снайперская винтовка (Sd) +2/3.**

**Подготовка рукопашного боя (Sb) + 0.**

**Экипировка — средняя броня (B)= 7. Дальность видимости увеличенная (V)= 15.**

**Прицельная стрельба, если юнит не тратил ни одного ОД(D) в свой ход, (Sd)+1.**

**Пулеметчик — специализация поддержка (Снабжение боеприпасами).**

**Стоимость экипировки (\$)= 350...**

**Скорость (D)= 4. Вооружение — пулемет (Sd)+ 0 \* 3. Подготовка рукопашного боя(Sb)+ 0.**

**Экипировка — тяжелая броня (B)= 8.**

**Дальность видимости стандарт (V)= 10. Стрельба очередью, три броска 2d6 без модификаторов. Можно атаковать три раза одного, или до трех вражеских юнитов единовременно если их миниатюры соприкасаются друг, друга.**

**Штурмовик — специализация боец (Снабжение медикаментами).**

**Стоимость экипировки (\$)= 100...**

**Скорость (D)= 6. Вооружение — легкий автомат (Sd)+ 0. Подготовка рукопашного боя(Sb) + 1/2. Экипировка — легкая броня (B)= 6.**

**Дальность видимости стандарт (V)= 10. Скрытый(стелс) удар, если юнит не тратил ни одного ОД(D) в свой ход, (Sb)+1.**

**Жизни у всех юнитов одна (X)= 1... Если в игре используется какая-либо боевая техника, допустим танк. То его количество (X) обговариваются заранее.**

## Таблица параметров "Skirmish"

	<b>Юнит</b>	\$	D	V	Sd	Sb	V	X
1	Командир	250	5	7	1	1	10	1
2	Снайпер	400	5	7	2/3	0	10+5	1
3	Пулеметчик	350	4	8	3=0	0	10	1
4	Штурмовик	100	6	6	0	1/2	10	1

### Укрытие, свойство и влияние местности

1	В засаде	30%	V + 1	V > 5	Рельеф, окно, ящик, забор, D < 1 закрытая дверь	D - 1
2	За укрытием	50%	V + 2	V = 1	Водная местность	D - 2
3	Свой тип укрытия	70%	V + 3	V = 1	Лестница, веревка, D > 1	D = V
4	Погодные условия	?	V + ?	V = ?	Местность ?	D - ?

### Конверсия значения на 2d6

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	

**Дубли на 2d6**

1/1  
Заклинило оружие

6/6  
Хедшот

Действует независимо от нанесенного урона.

### Генератор миссий

1	Минирование (с таймером, можно без. Обязательно с активацией)	Aктивация и деактивация на 2d6 на четное, не четное число	Действие метательного оружия
2	Захват флага (от одного, до трех с активацией, с таймером)	Максимальное расстояние броска V = 6. Расчет броска на 2d6 и конверсии значения.	
3	Конвой (с таймером, или без. С активацией, или без)	Поражающий эффект осколочной гранаты S = 10. Действие дымовой шашки = 1 ход.	
4	Защита укрепления (с активацией или без)	Если дальность броска V < 2, произошла детонация.	
5	Собирание артефактов (от одного, до пяти с таймером)	Если на пути траектории броска гранаты оказалось препятствие выше 2 шагов(V), то граната считается детонированной об это препятствие. Если по каким то причинам маркер не может лечь, между двух препятствий - то граната считается не детонирована (дала осечку) и не нанесла должного эффекта!...	
6	Схватка (свободный бой с счетчиком возрождения или без)	Юниты находившиеся в зоне поражения дымовой гранаты не способны в свой ход не передвигаться, не атаковать! Абсолютно любые действия запрещены. И атаковать находящихся в этой зоне, и входить в эту зону нельзя! Эффект гранат действует на всех юнитов без исключения, находящихся не менее 30% в зоне поражения.	

#### Ход игры:

- 1.Подготовка ландшафта и расстановка игровых декораций.
- 2.Генерирование миссии.
- 3.Проверка инициативы(А,и Б по броску 1d6).
- 4.Начало первого хода (первым ходит игрок-А, потом игрок -Б).

#### Управления юнитами:

- 1.Движение, перемещение юнита в зависимости от очков (D).
- 2.Смена позиции (в засаде), обозначается маркером.
- 3.Атака в дальнем (Sb), и близнем бою (Sd).
- 4.Метание гранат (осколочная или дымовая ).
- 5.Миссии и активация, деактивация задания.
- 6.Использование, и перемещение мобильных предметов.

---

**Командир** - \$=250, D=5, B=7, Sd+1, Sb+1, V=10, X=1.  
**Снайпер** - \$=400, D=5, B=7, Sd+2/3, Sb+0, V=15, X=1.  
**Пулеметчик** - \$=350, D=4, B=8, Sd+0\*3, Sb+0, V=10, X=1.  
**Штурмовик** - \$=100, D=6, B=6, Sd+0, Sb+1/2, V=10, X=1.

---

В таблице параметров есть дополнительные нюансы. Которые не обязательны в применении в игре.

Такие как Дубли 2d6: При проведении дальней атаки и выпадение дублей на 2d6 - 1/1 будет означать перегрев, или поломку оружия. Невозможность использовать в этом ходу. Действует в основном на пулеметчика (поскольку только за него можно производить три броска за одну атаку).

И 6/6 - хэшшот(попадание в голову), где не зависимо от применимых модификаторов (В засаде), и за укрытием. Неминуемая смерть. Бросание гранаты на дистанцию меньше 2(V)- детонация в руках.

## Подготовка к игре

**Набор отряда:**

Набор юнитов в отряд может быть, как симметричным, где по обе стороны находятся одинаковое количество юнитов, с одинаковыми параметрами характеристик. Так и асимметричным, где в отряд юниты набираются по стоимости. Набор в отряд либо равноправно, либо по стоимости для правильного баланса игры. Базовая стоимость на отряд \$ 1300 кредитов.

**Ход игры:**

1. Подготовка ландшафта, локаций и расстановка игровых декораций.

2. Генерирование миссии, (каждый игрок бросает по 1d6, далее складывают результат двух кубиков по конвертеру значения 2d6 См. Таблица параметров), по с конвертированному результату смотрят какая им выпала миссия.

3. Проверка инициативы (выбор первого и второго игрока А, и Б по броску 1d6, у кого больше выпало на том и инициатива. Тот игрок и ходит первым.

4. Начало первого хода (первым ходит игрок - А, потом игрок - Б, и так по очереди), если партия разыгрывается по миссии, то первым активирует задание игрок А. (то есть минирует, удерживает заложников, и в схватке держит укрепление), соответственно игрок - Б должен произвести де активацию. (Разминирование, спасение заложников, штурм укрепления).

## **Управление юнитом:**

В свой ход игрок может активизировать юнитов, либо частично, либо всех, либо никого (на выбор) ...

Активизация юнитов происходит свободно по очереди один раз за ход игрока (повторно использовать юнита нельзя!) ...

Все возможные действия активного юнита состоят из движения, смены позиции (в засаде), дальней(Sd) и ближней атаки (Sb), метание гранат, перемещения мобильных предметов, преодоление препятствий и активации, деактивации задания...

Все эти действия могут производится в любой последовательности, в пределах допустимых в ОД(D)- очках действия, маркируются как - D См. Таблица параметров...

1 ОД(D) равен 1 действию. Например: 1 шагу, 1 атаке, 1 попытки активации и де активации миссии, 1 взятию предмета, и 1 смене позиции) ...

Количество действий за максимальное ОД(D) ограничено только в применение атак, не более 2 на юнита в ходу! То есть:

Активированный юнит расходуя свои ОД(D) может произвести две не дублированных атаки. (Два раза стрелять, вступать в рукопашный бой, или метать две гранаты запрещено!!!) ...

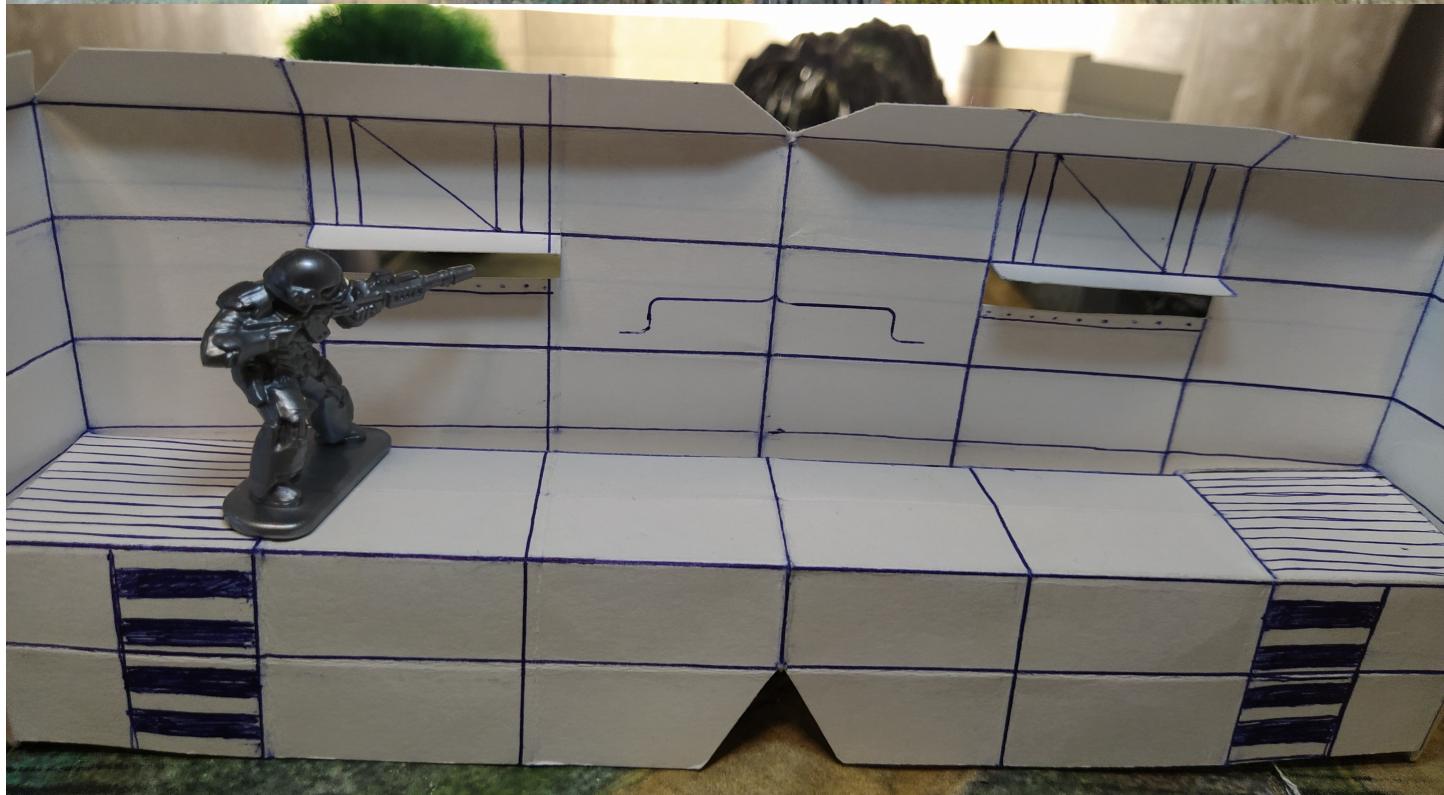
Измерения расстояния — важная часть игровой системы. С помощью тактической линейки, или рулетки определяется на какое расстояние передвигается юнит, и находится ли цель в пределах дальности действия атаки. Дальность видимости определяется символом - (V). Для максимального удобства можно заранее разметить линейку на области дистанции видимости для разного типа юнитов. Или в место измерения линейкой, для более быстрой динамичной игры использовать размеченное на гексы, клетки, ландшафт или игровое поле.



## Движение:

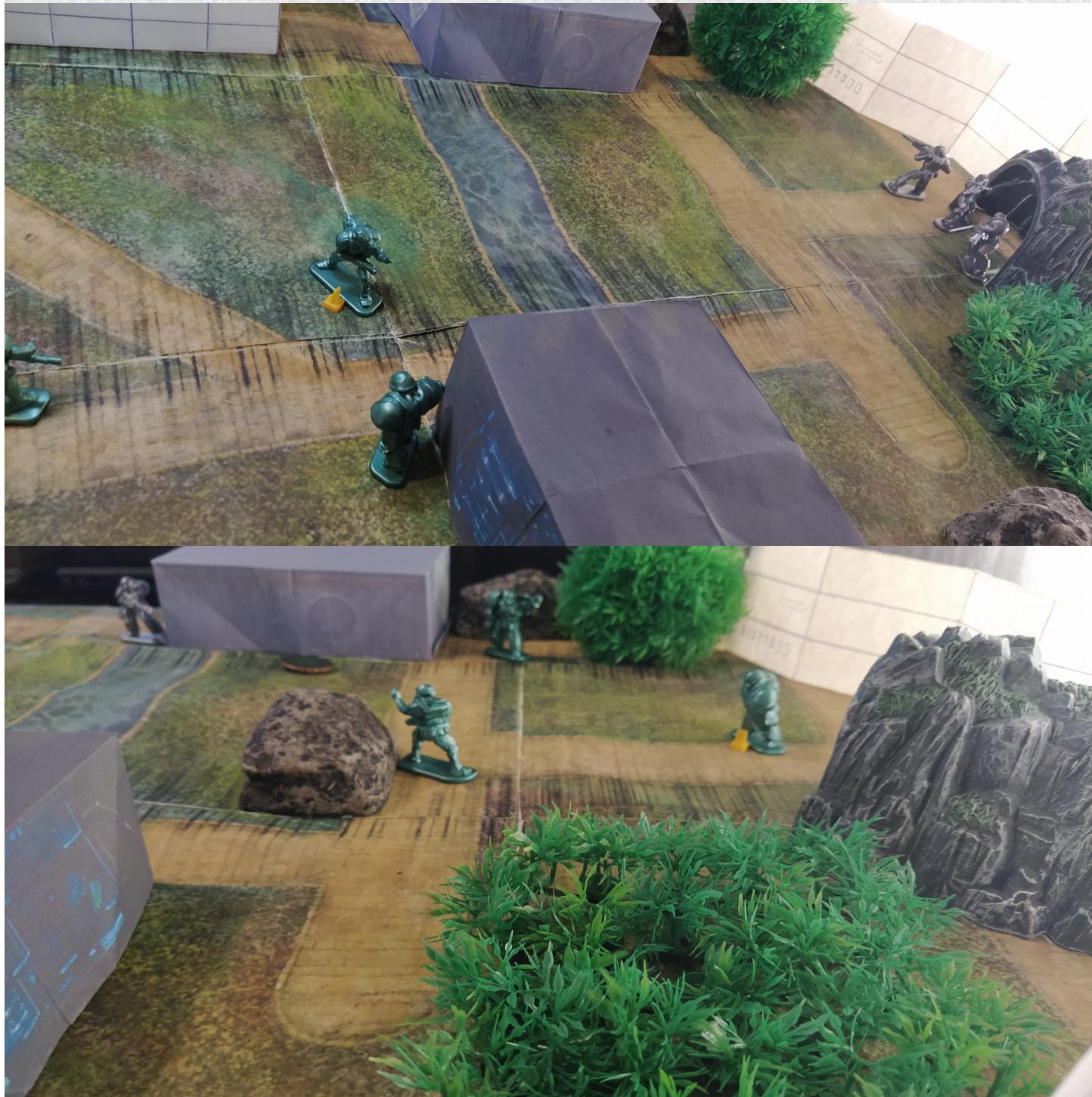
Движение юнита напрямую зависит от ОД(D), и ограничено только проходимой местностью. См. влияние местности. Каждый шаг равен 1 ОД(D), и измеряется средним ростом миниатюры, примерно 5см, или 2 дюйма. (Но учтите, что вам нужно экономить ОД(D) для смены позиции (в засаде), проведения атаки, и активации или деактивации задания) ...

Так же юнит способен преодолевать препятствия, забор, окно — при учете что оно будет не выше 1 шага, то есть самого юнита. Иначе придется использовать мобильные предметы, или напарника юнита. На данное действие тратится 1ОД(D)... Юнит может забраться и выше — если есть лестница, ящики, веревка, но потратит ОД(D) равное высоте дальности видимости(V) в шагах.



## Смена позиции(в засаде):

Это может быть маркер рядом с миниатурой обозначающий то что юнит находится в положении сидя, или лежа. Или на крайний случай фигурку можно просто положить :) что так же влияет на ОД(D), снимает одно очко действия, но дает модификатор +1 к броне(B), и считается как легкое укрытие 30% степенью защиты, но действует только при условии, что вражеский атакующий юнит находится не ближе 5 шагов дальности видимости (V). Так же, для того что бы переместить юнита, находящегося в позиции (в засаде), не обязательно повторно его поднимать (на что согласно правилам, вам придется потратить ОД(D)). А можно просто, не убирая маркер позиции, при этом потратив всего 1(D), переместить в нужном направлении, оставаясь в позиции (в засаде).



## **Дальняя атака:**

**Дальняя атака** (стрельба(Sd)), возможна только в пределах видимости(V) юнита, и ограничена влиянием местности (деревья, укрытия, дымовая завеса) См. Таблица параметров...

Активизированный юнит стрелять может один раз, за исключением дополнительных модификаторов к оружию. Сама атака производится броском 2d6, к результату которого прибавляется модификатор атакующего за вооружение к силе (Sd), и сравнивается с броней(В) по таблице. Плюс с модификаторами за укрытия, и маркером (в засаде) если они конечно же есть, вражеского юнита. Если итоговое значение больше (не равно!) значения атакуемого - значит засчитывается попадание(хит), и поражение юнита.

## **Ближняя атака:**

**Ближняя атака** (рукопашный бой(Sb)), возможна только при соприкосновении враждующих юнитов. Затрачивая 1(D). В остальном производятся все те-же действия что и при дальней атаке, за исключением модификаторов за укрытия которые соответственно не учитываются. Более одного раза активизированным юнитам проводит ближнюю атаку так же запрещено!



## Метание гранат:

На каждую сторону дается по два тактических маркера эффекта поражения гранат. Один меньшего диаметра для боевой осколочной гранаты, и один большего диаметра для дымовой шашки. Кинуть гранату можно один раз, одним юнитом, затрачивая при этом 1(D). Сама атака производится броском 2d6, по результату которого при помощи тактической линейки, от центра атакующего юнита и приложенным к нему тактической линейки. Определяется дальность броска гранаты, и зона поражения. Маркер ложится в конечной точке и больше не используется до следующего хода игрока. При учете того что маркеров поражения на отряд всего два. Соответственно за ход активного игрока, можно использовать только одну осколочную, и одну дымовую шашку.

Эффект гранаты действует на всех, кто находится не менее 30% в зоне поражения, и наносит 10 очков урона. По сколько у юнитов выше 8 очков брони (В) не бывает, спасти их может только соответствующие модификаторы за укрытия и позиция (в засаде). Гранату можно кинуть не дальше 6 шагов. Если граната полетела на дистанцию до 2 шагов дальности видимости(V), значит юниту не повезло, граната с детонировала в руках.

Если на пути траектории броска гранаты оказалось препятствие выше 2 шагов, то граната считается детонированной об это препятствие, и маркер ложится перед препятствием. Но если по каким-то причинам маркер не может лечь, допустим между двух препятствий- то граната считается не детонирована (дала осечку) и не нанесла должного эффекта!

А также, если произошел промах. И в зону поражения попали дружественные юниты. Урон наносится и им! Урон наносится всем, кто по каким-либо причинам попал в область поражения гранаты. Дымовая шашка действует по тем же законам что и осколочная граната, за исключением того, что она не наносит урона. Дает в некоторых ситуациях тактическое преимущество. Ее результат шокирующий, и производит эффект весь следующий ход на противника. То есть все вражеские юниты, находившиеся не менее 30% в зоне поражения дымовой гранаты- не способны в свой ход не передвигаться, не атаковать! Абсолютно любые действия запрещены. А также не войти, и не выйти, не пройти сквозь. И атаковать находящихся в этой зоне, и из этой зоны запрещено!

## Пример метательного оружия



**Маркер эффекта поражения дымовой гранаты, не позволит пулеметчику и штурмовику вести огонь в свой ход. Снайпер так же не может атаковать через дымовую завесу.**



**Маркер эффекта поражения осколочной гранаты, не долетел до неприятеля. И не нанес должного поражающего эффекта.**

## Перемещение предметов:

В игре в свой ход можно передвигать обговоренные заранее предметы, и использовать их в качестве мобильного укрытия, или для преодоления высоких преград. Допустим вам нужно забраться в окно, или перелезть через забор. Данное действие отнимет 1(D), но можно создать свою собственную систему штрафов в зависимости от веса, и габаритов.



## Миссии и активация, и деактивация задания:

При выполнении миссий, необходим контакт или соприкосновение юнита с объектом задания, после чего кидается  $2d6$ , на четное, и не четное число. Где четное это положительный, а не четное отрицательный результат. Данное действие тратит 1(D). То есть кидаете пока не добьетесь положительного результата, или пока не закончается ОД(S) активного юнита... Если по иронии судьбы с объектом активации контактируют обе противоборствующие стороны - активация в данном случае не возможна!

Так же есть миссии где используются маркеры отрядов. Для маркирования захваченных зон, или флагов и дополнительные маркеры артефактов.



## Укрытия:

Для более интересной партии, в игре используются укрытия трех основных типов, с 30%, 50%, и 70% степенью защиты.



Первый тип, с 30%. Дает +1 к броне(В). Это даже не укрытия, а позиция сидя, лежа (в засаде), при условии, что расстояние не менее 5 шагов (V) дальности видимости от атакующего юнита. Смена позиции считается как действие, и отнимает 1(D) у активного юнита. Это в принципе единственный тип укрытия, при активации которого затрачиваются ОД(D).

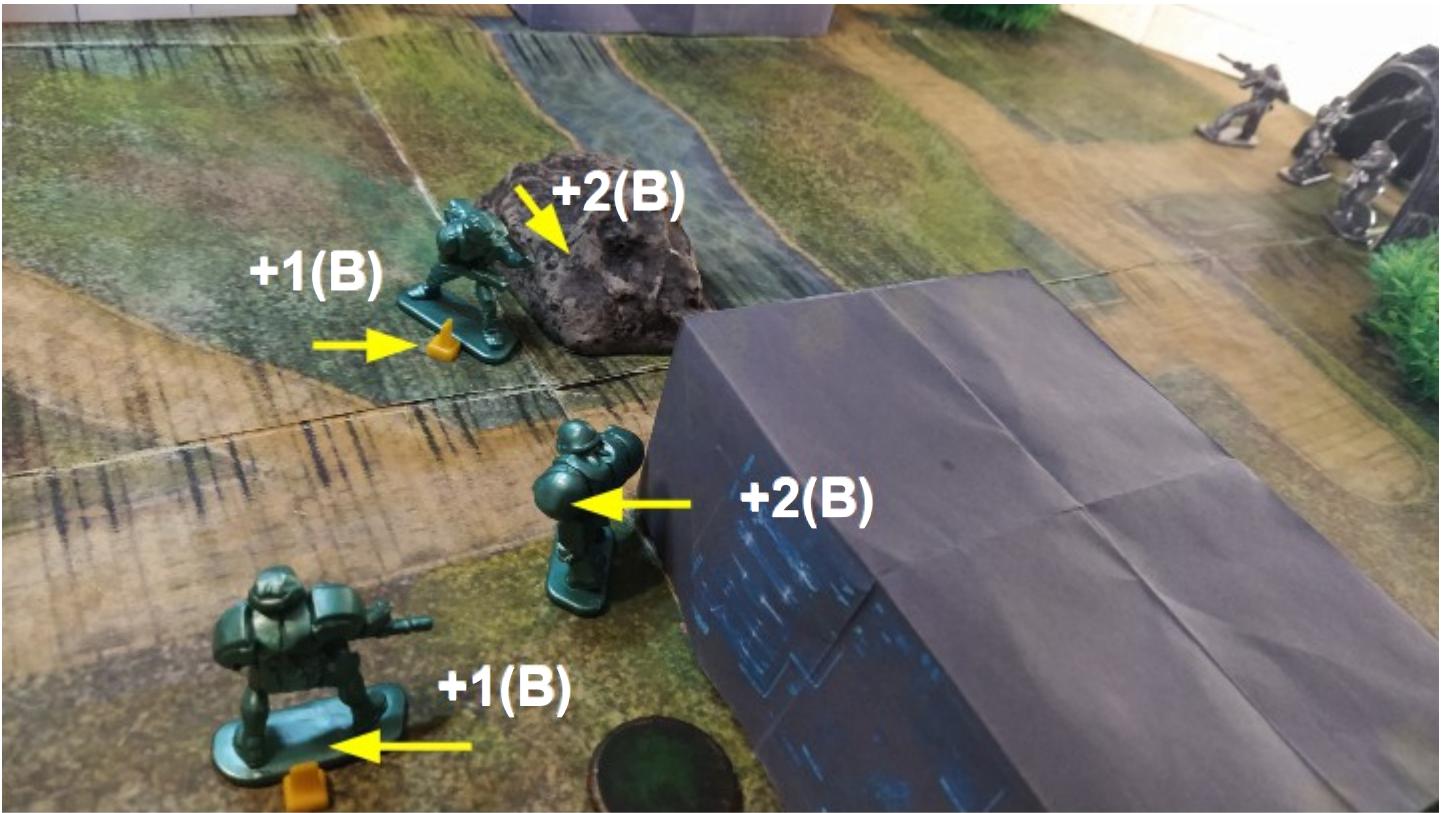
Второй тип, с 50%. Дает +2 к броне(В). Это укрытие, когда часть юнита перекрыта на 50%. Допустим из-за угла какого ни будь построения, или из-за дерева, или, когда перекрыта нижняя часть миниатюры. Допустим из-за забора, или окна, или над живой изгородью.

А также можно использовать погибших юнитов как укрытие. При учете что миниатюра юнита остается в лежачем положении. Фигура активного юнита стоит за ней с маркером засады. И того +2 к броне за укрытие, и + 1 за маркер засады. Без маркера засады, использовать погибшего юнита соответственно нельзя!

Ну я думаю это логично)))

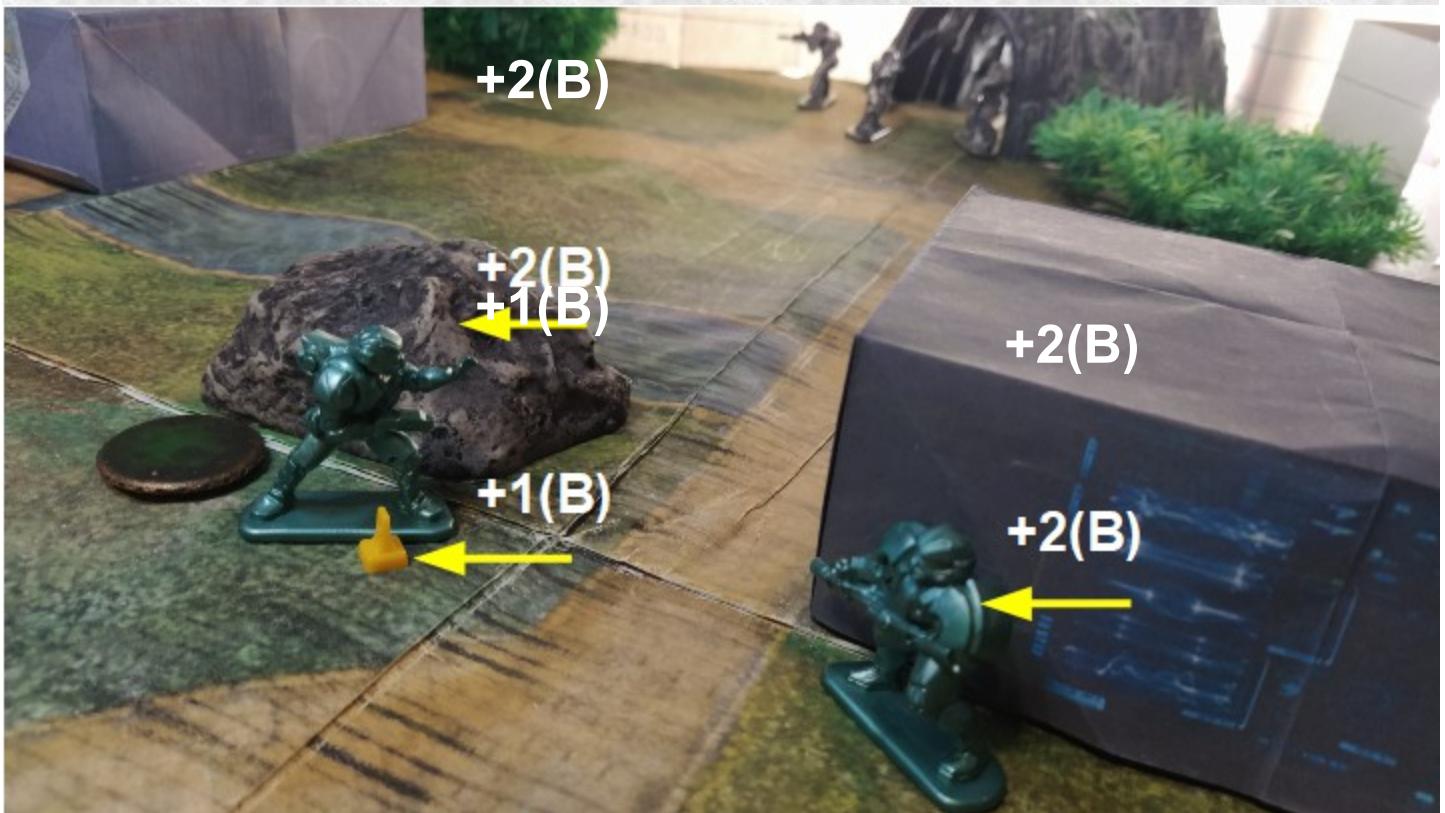
Третий тип, с 70%. Дает +3 к броне(В). Это когда перекрыта большая часть миниатюры. Допустим это может быть какой ни будь высокий ящик, из-за которого видно только голову юнита...

В игре можно комбинировать типы укрытия. Допустим позиция (в засаде), и из-за угла. Или позиция (в засаде), и за погившим юнитом.



Соответственно в этом случае прибавляется +1, и +2 к броне(В), и в итоге аж +3 к броне(В)... Это можно использовать как тактическое преимущество...

В основном, для более динамичной игры я советую использовать первые два типа укрытия., Потому что они более лаконичные, и менее спорные.



## **Миссии:**

**Все миссии, в которых обговорено было заранее и происходит активация, для обратного результата обязательно должна произойти де активация. Наличие таймера в таких миссиях обговаривается игроками по желанию.**

**В базовом варианте игры, миссий всего шесть.**

- 1.Минирование (с таймером, можно без. Обязательно с активацией)**
  - 2.Захват флага (от одного, до трех с активацией, с таймером)**
  - 3.Конвой (с таймером, или без. С активацией, или без)**
  - 4.Защита укрепления (с активацией или без)**
  - 5.Собирание артефактов (от одного, до пяти с таймером)**
  - 6.Схватка (свободный бой с счетчиком возрождения или без)**
- 

### **Миссия минирование:(1)**

**Заложить, установить взрывчатку. В начале игры игроки договариваются о месте расположения точки установки взрывчатки. Это может быть какое-то место в середине карты, или какое-то сооружение, укрепление, или даже просто место под каким ни будь деревом. И это место в дальнейшем будет называться, и маркироваться как бомблейст.**

**В начале раунда на жребий, один из игроков, у кого выпало большее число, берет маркер взрывчатки, и кладет рядом с любым на свой выбор юнитом. Это будет значит, что взрывчатка у юнита в руках. В ходе игры можно передавать маркер между юнитами. Но для этого нужно чтобы юниты касались подставками друг, друга. При этом затратив 1(D), на это действие.**

**Тот активный юнит, у кого находится маркер может установить взрывчатку на заранее подготовленное, отмеченное место на карте (бомблейс). Но для этого нужно ее предварительно активировать. Активация происходит по принципу четное, не четное число на 2d6(две кости). То есть, в зависимости сколько у активного юнита осталось свободных (D), ровно столько можно совершить попыток выкинуть четное число (делимое на два, без плавающей точки, то есть дроби), где выпавшее четное значение, означает успешную активацию взрывчатки. После того как юнит активировал взрывчатку, ставится таймер куб. То есть, 1d6(одна кость) ложится шестеркой в верх. Теперь каждый игрок, по очереди, в начале своего хода, перекладывает куб на понижающую по числовому значению сторону. Как только число дойдет до нуля, считай взрывчатка и с детонировала, и закончился раунд в пользу того отряда, чей юнит активировал взрывчатку. На игровом кубе число ноль не существует. Соответственно на кубе число один свидетельствует о последнем возможном ходу до детонации взрывчатки. Что бы де активировать взрывчатку.**

**Тому противоборствующему отряду, что выпала честь разминировать взрывчатку. В свою очередь нужно успеть де активировать взрывчатку. До того момента как на кубе таймера число дойдет до нуля.**

**Для этого нужно подойти в плотную к маркеру взрывчатки, чтобы подставка юнита соприкасалась с маркером взрывчатки. Сделать броски 2d6(две кости) на четное, не четное число. Где четное число будет означать успешное де активирование, то есть разминирование взрывчатки.**

**Если отряду удалось произвести разминирование взрывчатки. Значит раунд закончился в пользу отряда, чей юнит де активировал взрывчатку.**

#### **Захват флага:(2)**

**На игровой поле размещаются от одного, до трех маркеров флагов. По договорённости и правильного баланса игры. Нужно их разместить на одинаковом расстоянии от обоих противоборствующих отрядов. Задача добраться до каждого флага и активировать. После активации ставиться маркер отряда. И после того как не активированных флагов больше не осталось. Начнется счет таймера. Один кубик 1d6, ложится шестёркой вверх. Теперь каждый игрок, по очереди, в начале своего хода, перекладывает куб на понижающую по числовому значению сторону. Отряд активирующий большее число флагов. По завершению счета таймера побеждает.**

#### **Конвой:(3)**

**Задача выбранный заранее обговорённый предмет доставить, добраться с ним до противоположного края игровой карты. Противоборствующему отряду задача не дать этого сделать.**

#### **Защита укрепления:(4)**

**Это может быть какое-нибудь сооружение. В которое нужно проникнуть. Можно играть с активацией или без по договоренности.**

#### **Собирание артефактов:(5)**

**Предварительно на игровой карте случайным образом разбрасываются от трех до пяти маркеров артефактов. После того как соберутся все. У какого отряда маркеров в итоге будет больше, тот отряд и победил. Можно играть с таймером или без.**

#### **Схватка:(6)**

**Свободный бой на смерть. Можно играть с возрождением с места(респауна), отмеченной на карте/игровом поле. В таком случае на каждый отряд дается счетчик возрождения. В виде одного 1d6. Кубик ложится символом шесть вверх. Что дает шесть попыток возрождения. Возродиться может только погибший юнит. И возрождать не обязательно всех. У первого отряда, которого счетчик дойдет до нуля. Тот и проиграл бой.**

## Пример миссии минирования



Командир несет взрывчатку к бомблейсту.



Снайпер уничтожил командира и смог деактивировать взрывчатку.  
Выкинув четное число на 2d6.

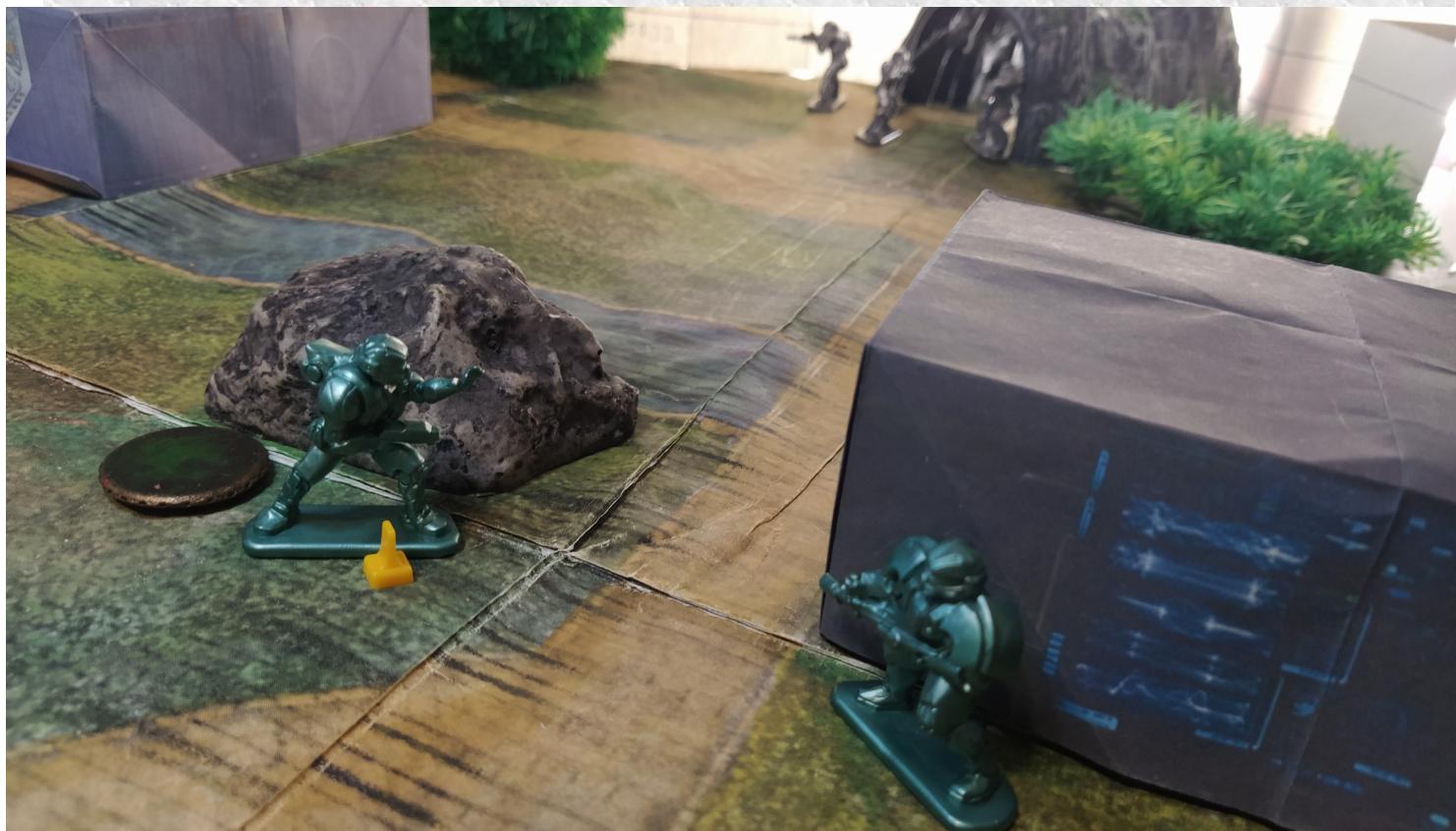
## Пример миссии минирования



**Снайпер стережет активированную ранее взрывчатку. Счетчик начал свой отсчет с числа шесть на 1d6.**

**По тому же принципу работают все остальные миссии в игре. То есть, захват флага, конвой, защита укрепления, собирание артефактов, свободный бой.**

**Все миссии в которых обговорено было заранее и происходит активация, для обратного результата обязательно должна произойти деактивация. Наличие таймера в таких миссиях обговаривается игроками по желанию.**



**Можно совмещать миссии. Допустим минирование и спасение заложников. Где нужно успеть спасти заложников, или деактивировать взрывчатку. Возможно придумать свои миссии, проще говоря сценарии боя. Допустим такие как, каждый сам за себя типа Deathmatch- Смертельный бой. С возрождением юнита после смерти с места респауна (точки возрождения), или миссии с сопровождением VIP персоны, порталы перемещения, королевская битва и т.д. и т.п.**

**Места для творчества и простора достаточно. Механика игры позволяет делать что угодно, и обыграть практически любой сценарий.**

**Так же в этих правилах были исключены многие тактические аспекты настольного варгейма. Такие как реакция, контратака (ответный ход), спасброски, командование и раздача приказов, типы вооружения, обвес оружия, экипировка, боевая поддержка, боевой дух, экономика, энергия, магия и волшебство.)**

**Все это можно достроить по своему усмотрению. А также есть хардкорная редакция этих же правил версии 0.2.**

**Данный вид базовых правил рассчитан на максимально быструю, динамичную игру. Где на партию из шести юнитов в каждом отряде с учетом использования миссии, уходит в среднем 1,5 часа.**

**Удачи в бою!**



**Клуб авторских игр 2d6**