

1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Броски кубов

Все проверки в игре делаются с помощью броска куба д20. Бросок всегда происходит против определённой сложности (число от 1 до 20). Для успешного прохождения проверки нужно выбросить число, меньше или равно сложности.

Вы можете получать модификаторы к броску (именно к броску, а не характеристике). Например, если вы выкинули 17 на кубе и у вас модификатор -1 к броску, итоговый результат - 16.

Вы также можете получить благословения и проклятия к броску. За каждый из этих эффектов вы кидаете дополнительный куб д6.

Благословения вычитаются из броска, проклятия - прибавляются к броску. Благословения и проклятия взаимоуничтожаются перед броском (например, если у вас 3 благословения и 1 одно проклятие, вы должны будете кидать только 2 благословения).

Округляйте всегда вниз.

Хоумрул

Если вы получили больше одного благословения/ проклятия на бросок, примените только наибольший результат д6. Например, если вы выкинули 10 на д20, 2 и 5 на благословениях, итоговый результат = $10 - 5 = 5$.

2. ПЕРСОНАЖИ

Создание персонажа

Вместо классов в игре присутствует ряд архетипов, основанных на типах агентов, которых можно найти в команде энфорсеров. Чтобы создать персонажа, выберите архетип и или наложите характеристики для вашего персонажа, или просто запишите характеристики по умолчанию для этого архетипа.

Каждый архетип также идёт с набором экипировки по умолчанию и одним или двумя перками. Вы также можете или взять те, что есть, или заменить на свои. Около заголовка экипировки и перков вы увидите число. Для экипировки это число очков реквизиции, которые персонаж может потратить на получение экипировки. Для перков это количество перков, которое вам доступно. Поэтому при кастомном создании персонажа учитывайте только сколько перков может иметь архетип, а также сколько реквизиции он может потратить на экипировку.

Первичные характеристики

Каждая из характеристик - число от 1 до 20

1. Здоровье (HL)
2. Ближний бой (WS)
3. Стрельба (BS)
4. Ловкость (DX)
5. Стойкость (TN)
6. Воля (WL)
7. Интеллект (IT)
8. Внимательность (PR)
9. Лидерство (LD)

Вторичные характеристики

Шанс крита Каждая первичная характеристика имеет шанс крита. Изначально, он равен 2, но по ходу развития персонажа шанс крита может расти. Эта характеристика влияет, насколько сложно вашему персонажу получить критический успех при броске. Например, если ваш критический шанс для Стрельбы равен 4, вы получите критический успех при выпадении на кубе 1,2,3 и 4.

Скорость передвижения Ловкость = насколько ваш персонаж ходит (в сантиметрах)

Здоровье (HP) и броня (AP). Максимальное количество здоровья равно хар-ке HL. Текущее здоровье уменьшается, когда персонаж получает урон (оно может падать ниже 0), и увеличивается, когда персонаж лечится (оно не может стать выше хар-ки HL) Броня действует аналогично здоровью (броню можно чинить прямо во время боя), но максимальное кол-во брони зависит от типа брони персонажа. Сначала входящий в персонажа урон идёт по броне, и только если брони не осталось, начинает уменьшаться здоровье персонажа.

Грузоподъёмность - сколько вещей ваш персонаж может нести. Равна половине от Стойкости. Вы можете носить количество вещей больше вашей Грузоподъёмности, но за каждую вещь выше предела вы получаете -2см к движению и должны пройти тест Ловкости, чтобы переместиться через труднопроходимый террейн.

Очки реквизиции Все архетипы имеют трейт REQ. Это цена в очках реквизиции, которые надо потратить, чтобы нанять его. Изначально каждый архетип имеет цену в 20. Вы мо-

жете поднять значение каждой характеристики архетипа на 1, но это поднимет цену на 10. Например если вы хотите нанять персонажа с +3 ко всем характеристикам, вам надо будет заплатить 50 REQ.

Однако, возле заголовка с Экипировкой каждого архетипа вы увидите число. Это число REQ, которые они сами могут потратить на закупку экипировки. Так что если вы хотите

персонажа, который придёт со своей экипировкой, вы должны будете заплатить половину от его REQ стоимости (округляя вверх). Тогда вы получите персонажа и все его REQ. По сути, вы покупаете экипировку персонажа за полцены.

Например, если вы хотите нанять Apprentice энфорсера со всей его экипировкой, а также поднять его характеристики на 1, вы должны будете заплатить 50 REQ.

3. ХОДЫ

Порядок хода

Система использует Попкорн-инициативу. После начала сценария, игроки выбирают, кто из них ходит первый (исключением являются моменты, когда ДМ приготовил специальный сценарий по типу Засады). Когда выбранный игрок заканчивает ход, он выбирает, кто из игровых персонажей или НПЦ ходит следующим. Это продолжается по тому же принципу: игрок или НПЦ по завершению своего хода выбирает, кто ходит следующим. Когда последняя модель на столе завершила свою активацию, раунд заканчивается. Персонаж игрока, который ходил последним в этом раунде, выбирает, кто будет ходить первым в следующем (он может выбрать в том числе и себя).

Когда вы выбираете следующую модель для активации, главное правило – нельзя выбирать модель, которая уже поактивировалась в этом раунде.

Действия

Каждую свою активацию, персонаж может совершить 2 действия. Персонаж может пропустить 1 или 2 действия за активацию, но не может сделать больше 2 действий за ход (не считая перков).

Спрятать/достать оружие.

Технически это не совсем действие, но это реализация одной из игровых механик. Один раз за ход персонаж может спрятать или достать оружие без траты действий. Также персонаж может сменить оружие без траты действий. Вы можете использовать оружие только если оно не спрятано.

Сражаться см. ближний бой

Стрелять см. стрельба

Движение

Переместите модель на расстояние, которое равно или меньше Ловкости бойца. Труднопроходимый террейн ополовинивает движение.

Прыжки

Персонаж может прыгать горизонтально на дистанцию, равную половине его Ловкости и вертикально на дистанцию, равную четверти его Ловкости. Прыжок может быть выполнен в ходе обычного движения при условии, что суммарная дистанция движения не превышает дистанцию прыжка.

Слушать

Потратить действие, чтобы пройти проверку Внимательности и при успехе раскрыть всех вражеских бойцов в пределах дальности, равной хар-ке Внимательности.

Прицеливание

Потратить действие, чтобы прицелиться в определённый объект (можно прицеливаться в зону не больше 5СМ в диаметре). Получить благословение к следующей проверке стрельбы против цели. Бонусы от прицеливания суммируются, но как только боец подвигался, они пропадают. Если боец атакован стрелковой атакой, он должен пройти тест воли(в противном случае боец теряет прицеливание).

Перезарядка

Если у вас есть сменный магазин, вы можете потратить действие и перезарядить своё

оружие.

Предупреждающий огонь.

Персонаж незамедлительно заканчивает свою активацию, но стреляет по первому противнику в зоне видимости, который ходит, стреляет или дерётся в ближнем бою. Это считается обычной стрелковой атакой.

Подавляющий огонь

Выберите в качестве цели объект (можно прицеливаться в зону не больше 5СМ в диаметре) для подавления. Любой боец, являющийся целью или любой боец между стрелком и целью получает статус «Залёг». Подавляющий огонь не наносит урона и тратит половину боеприпасов оружия (это значит, что для заявления этого действия боец должен держать оружие, у которого осталось хотя бы половина боеприпасов).

Залечь в укрытие

Персонаж заканчивает свой ход и занимает защищённую позицию. Враги, атакующие персонажа, получают Проклятие на проверки стрельбы и персонаж получает иммунитет к критам.

Использовать пси-силу см. пси-силы

Медицинская помощь

Оказать медицинскую помощь себе или другому персонажу. Требуется мед.кит и проверка НЛ. Варианты использования:

- Чтобы восполнить НР: Удачная проверка НЛ восстанавливает 6 НР, неудачная – 2
- Чтобы восстановить тяжелораненную цель: Успех восстанавливает цель и поднимает её НР до 1. Провал – цель остаётся тяжелораненной, но восстанавливает 2 НР, до максимума в 0 НР
- Чтобы стабилизировать умирающую цель: Успех стабилизирует цель, даёт ей статус тяжелоранена и поднимает её НР до 0. Провал не оказывает эффекта.

При любом из выбранных вариантов вы также можете снять любой эффект с бойца (вне зависимости от результата проверки).

Молитва

Если у персонажа есть перк Prayer, он может заявить действие Молитва. Данное действие можно совершать только 1 раз за раунд. Каждое действие направлено только на одного бойца.

Молитва	Длительность	Дальность	Описание
Помазание	Мгновенная	Касание	Цель может пройти проверку НЛ. При успехе, она может излечить 1 НР или избавиться от одного статуса
Благословение	1 Раунд	Линия видимости	Увеличивает все шансы на крит цели на 2
Заступничество	2 Раунда	Линия видимости	Цель может перебрасывать 1 проверку за раунд
Последние почести	Мгновенная	Касание	Душа цели отправляется к Императору. Применимо к умирающим.

4. БОЙ

Стрельба

При действии стрельбы вам нужно бросить д20. Если результат выше вашего показателя стрельбы, действие провалено, в противном случае оно успешно.

При успехе цель получает урон, равный урону вашего оружия.

Модификаторы стрельбы:

Описание	Благословение	Проклятие
Цель в частичном укрытии		1
Цель в полном укрытии		2
Цель на дальней дистанции		1
Цель на средней дистанции	-	-
Цель на ближней дистанции	1	
Прицеливание	1	
Цель двигалась дважды в предыдущем ходу		1
Стрелок стоит выше чем цель (минимум 5 СМ разницы)	1	
Очередь выстрелов	1	
Автоматический огонь	2	
Атака вне арки видимости цели	1	

Атака вне арки видимости цели

Вы получаете благословение, если атаковали извне арки видимости цели. Арка видимости цели - 180 градусов перед моделью.

Шальные выстрелы

Любой персонаж, который находится в пределах 2 СМ от линии между стрелком и целью, имеет шанс получить шальной выстрел. Если стрелок проваливает проверку стрельбы и кидает 18-20, выстрел попадает в ближайшую от стрелка цель, которая находилась на линии огня.

Метательное оружие

Метательное оружие (гранаты и ножи) может быть брошено персонажем на дистанцию, равную $1.5 * \text{Стойкость}$. Вы также как и при обычной стрельбе кидаете проверку стрельбы. Но при провале вы кидаете на смещение. Бросьте 2д6. При дубле, атака попала в цель, как будто вы успешно прошли проверку стрельбы. Иначе, проведите невидимую линию между брошенными кубами, от куба с меньшим значением до куба с большим значением. Дистанция смещения равна удвоенному большему значению.

Ближний бой

Ближний бой похож на дальний, но используемая характеристика - не стрельба, а ближний бой.

Модификаторы ближнего боя:

Описание	Благословение	Проклятие
Атакующий находится на возвышенности	1	
Защищающийся оглушён	1	
Атака вне арки видимости цели	1	
Нападение	1	
За каждую единицу Дальности, на которую ваше оружие превосходит оружие противника	1	
За каждую единицу Дальности, на которую оружие оппонента превосходит ваше	1	1
Парирование и блок		*
Контр-атака		1

Дальность оружия.

Дальность оружия обозначает количество СМ, на которое может бить оружие. Разница в дальности даёт вам или вашему оппоненту Благословения или Проклятия

Возвышенность.

Нужно иметь позицию как минимум на 1 СМ выше чем оппонент.

Нападение

Если персонаж в ходе движения в пределах дальности оружия оппонента, он может инициировать схватку и провести проверку Ближнего боя в рамках своей активации. При этом он получает бесплатное Благословение.

Однако если персонаж уже был в пределах дальности оппонента (и дальность вашего оружия меньше), то вы не можете получить Благословение.

Парирование и блок.

Обороняющийся персонаж не стоит на месте, а пытается защищаться. Вы получаете штраф к своей проверке Ближнего боя за каждые 5 единиц в характеристике Ближнего боя оппонента (+2 если Ближний бой оппонента равен 10). Заметка: вы не получаете этот штраф, если противник Оглушён или вы атакуете оппонента из вне арки видимости.

Контр-атака.

Если атакующий проваливает проверку ближнего боя, то защищающийся может немедленно атаковать в ответ. Это не затрагивает количество действий защищающегося. 1 боец может проводить только 1 контр-атаку в ход. Боец может контр-атаковать, только если он в пределах дистанции противника. Если он стоит спиной к атакующему, он автоматически поворачивается лицом к оппоненту. Контр-атака даёт Проклятие.

5. УРОН

Получение урона

Если не учитывать спец. правила, сначала весь урон вычитается из АР (очков брони) бойца, и только затем из его НР.

Если боец упал до 0 здоровья, он получает статус тяжелоранен. Если здоровье меньше нуля и при этом число больше чем половина макс. здоровья (-3 для 6 ХП), он получает статус Умирает.

Если статус Умирает длится 3 хода, или здоровье бойца меньше нуля и число превысило максимальное количество здоровья, боец мёртв.

Здоровье и броню можно восстановить с помощью соответствующих действий, но они не могут превышать максимального значения.

Свойства оружия

Множество оружия имеет свойства, которые накладывают вторичные состояния на бойцов. Если в бойца успешно попало оружие с таким свойством, пройдите тест Стойкости. Статус накладывается на бойца только при провале этого теста.

Урон от падения

Боец может упасть на дистанцию вплоть до половины своей хар-ки Ловкости не получая урона (например, 5см для хар-ки 10). Если высота превышает допустимую, боец получает 1 урон за каждый см. При этом он должен пройти тест на стойкость чтобы не получить статус Оглушён.

Травмы

Персонаж, здоровье которого в ходе сце-

нария упало до половины макс. НР или ниже, может получить травму. Персонажи не могут участвовать в сценариях, пока они ранены.

После окончания сценария, персонажи, который в любой момент сценария имели половину от макс. НР или меньше, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают лёгкую травму.

Персонажи, которые в любой момент сценария имели статус Тяжелоранен, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают среднюю травму.

Персонажи, которые в любой момент сценария имели статус При смерти, должны пройти тест на Стойкость. При провале, они получают критическую травму.

При получении травмы персонажи должны пропустить определённый срок, прежде чем вновь смогут участвовать в сценариях.

Лёгкая травма - $6d6$ дней.

Средняя травма - $2d6$ дней.

Критическая травма - $3d6$ дней.

Если персонаж получил критическую травму, выберите одну случайную хар-ку и понизьте её значение на 1: HL, WS, BS, Dx, T

Если во время проверки на стойкость бросок был 1 или 20, Will бойца понижается на 1.

Повреждённая броня

Если на конец сценария, АР бойца понизились до 0, его броня больше не может быть использована. В конце сценария, любой персонаж в команде может пройти тест на интеллект, что-

бы починить броню до след. сценария. Эта проверка получает +1 за каждое AP, которое броня имела при покупке. За один раз персонаж может попытаться починить только 1 элемент брони.

При успехе броска, броня восстановлена. При провале, она непригодна для использования на следующие 2d6 дней.

6. СТАТУСЫ

Страх

В определённой ситуации ГМ может сказать игроку пройти проверку Will, чтобы сопротивляться страху. Вместо своей хар-ки Will персонаж может использовать хар-ку Leadership дружелюбного персонажа в пределах зоны видимости.

К таким ситуациям можно отнести:

- Когда боец теряет HP
- Когда боец получает статус Горит
- Когда боец получает попадание от психосилы
- Когда дружелюбный боец погибает

Окончательное решение, когда проходить проверку на страх, выносит ГМ.

Когда персонаж находится в статусе Страх, он может совершать только 1 действие за активацию, и ему доступны только следующие действия:

- **Сражаться** совершить стрелковую атаку против ближайшего видимого противника
- **Убегать** убегать к ближайшему укрытию (если уже в укрытии, убегать как можно дальше от ближайшего противника)
- **Замереть** совершить действие Залечь в укрытие

Как только персонаж получает статус Страх, он незамедлительно совершает одно из этих действий. Случайно определите.

При последующих активациях, пройдите повторную проверку Will. При успехе, статус снимается. При провале, случайно определите, какое из 3-ёх доступных действий совершает персонаж.

Кровотечение

Персонаж с этим статусом теряет 2 HP в конце каждой своей активации (вне зависимости от оставшихся AP). Данный статус можно убрать с помощью действия Медицинская помощь.

Отравление

Персонаж с этим статусом теряет 1 HP в конце каждой своей активации (вне зависимости от оставшихся AP). При этом он получает -2 см к своей скорости. В конце каждой своей активации, до получения урона, боец должен пройти тест стойкости. При успехе, он снимает с себя состояние Отравлен.

Горит

Горение длится 3 хода, и наносит 2 урона каждый ход. Боец с этим свойством ополовинивает свою скорость, и каждый ход он должен проходить тест Will, чтобы сопротивляться страху. Данное состояние может быть снято Медицинской помощью или починкой брони, а также водой и другими подходящими средствами.

Оглушён

Оглушённый боец теряет одно действие в ходе текущей или следующей активации. Данное состояние может накапливаться (например, дважды оглушённый боец пропустит активацию целиком).

Дезориентирован

Статус длится 2 хода и пока боец находится в этом статусе, он получает проклятие к BS, WS и проверкам наблюдательности. В дополнении, боец не может совершать ни одно из следующих действий: прицеливание, предупреждающий огонь, подавляющий огонь, пси-сила, медицинская помощь, починка брони.

Прижат огнём (Pinned)

Причиной данного состояния является подавляющий огонь. Персонаж с этим статусом получает проклятие к BS и не может совершать действие прицеливание. В дополнение, движе-

ние или стрельба подавленного огнём персонажа вызывает незамедлительную стрелковую атаку от того, кто производит огонь на подавление.

Тяжелоранен

Состояние накладывается, когда НР бойца падают до 0. Боец считается имеющим статус Оглушён (т.е. он пропускает все свои действия), пока с него не будет снят статус Тяжелоранен.

При смерти

Боец считается имеющим статус Оглушён (т.е. он пропускает все свои действия), пока с него не будет снят статус При смерти.

БРОНЯ

Название	AP	Трейты	REQ
Kevlar Vest	2		2
Chameleon Skin	2	Проклятие на проверки PR против вас, встроенные фото-очки	12
Firesuit	4	Иммунитет к огню	5
Hazmat	4	Иммунитет к яду	6
Sanctified	4	Проклятие на проверки сотворения Психосил для оппонента	6
Police Riot Gear	4	Уменьшает урон от Kinetic оружия на 4	9
Psi Skin	4	Благословение на сотворение Психосил	9
Spider Suit	4	Игнорирует сложный террейн при передвижении	12
Enforcer Gear	6		4
Military Carapace	8		7
Hero Exosuit	12	Иммунитет к яду, +2 к ТН, -2 DX, кулак является Punching оружием	17
Olympian Exosuit	16	Иммунитет к яду, оглушению, +3 к ТН, -3 DX, кулак получает свойство Punching, 2Н оружие считается как 1Н	24
Titan Exosuit	20	Иммунитет к яду, оглушению, дезориентации, горению, +3 к ТН, -3 DX, кулак получает свойство Punching, 2Н оружие считается как 1Н	30