

®

# DYSTOPIAN WARS.



## THE RULES

™

DYSTOPIAN AGE



**WARCRADLE**  
STUDIOS

**THIRD EDITION LEAD:** Stuart Mackaness

**MANAGING DIRECTOR:** Richard Lawford

**ART DIRECTION:** Roberto Cirillo

**BACKGROUND &  
SETTING:**

Chris Pond  
Stuart Mackaness

**ART & DESIGN:**

Jon Cartwright  
James Ginn  
Jack Moik

**DEVELOPMENT TEAM:**

Chris Pond  
Jim Radford  
Matthew Parker

**ADDITIONAL CONTRIBUTIONS BY** Matthew Alexander, Simon Andrews, Sam Berridge, Koen Cambré, Łukasz Cieluba, Radomír Cita, Gary Connell, Phil Davies, James Alexander Gardner, Matt Gonzalez, Tim Gordon, Christian Grill, Stephen Hallowich, Darren Hay, Philippe-Michel Hély, Joseph Hillen-Keene, Andrew Kirk, Michał Kościelak, Nikita Nefedov, Toby Scarisbrick, Andrew Shore, David Shoulder, Paweł Siebyła, Calvin Sillman, Simon Spicer, Paweł Szczygielski, Andy Thompson, Lee Trayler, Scott Webster, Ruslan Zakirov

**SPECIAL THANKS:** Neil Fawcett, Josh Le Cheminant and Derek Sinclair.  
Tim Baker, Sam Bevan-Searing, Molly Crouchman, Eduard Reed  
and all the team at Warcradle Manufacturing.

Warcradle Studios is a trading name of Wayland Games Limited. Dystopian Wars and the Dystopian Wars logo are trademarks of Wayland Games Limited. Illustrations and Designs are copyright © 2022 Wayland Games Limited.

This book is printed under the copyright laws of the United Kingdom and retains all of the protections thereof. All Rights Reserved. All trademarks herein including, but not limited to Dystopian Wars, Imperium, Commonwealth, Crown, Enlightened, Empire, Union, Sultanate & Alliance, character names and all associated logos are property of Wayland Games Ltd. This book is a work of fiction. Any resemblance to actual people, places, or events are purely coincidental. No part of this publication may be reproduced or stored in any retrieval system or transmitted in any form, except as permitted by the UK Copyright, Designs and Patents Act 1988, without prior written permission from Warcradle Studios. Duplicating any portion of the materials herein, unless specifically addressed within the work or by written permission from Warcradle Studios, is strictly prohibited. In the event that permissions are granted, such duplications shall be intended solely for personal, noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserved all marks associated thereof. Product information is subject to change.

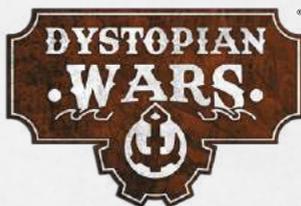
Warcradle Studios also publishes books electronically; content may differ between electronic and printed formats

First Printed December 2020 in the United Kingdom, Version 3.03 Printed August 2022.

Registered Office: 17-19 Eldon Way, Hockley, Essex, SS5 4AD, United Kingdom

For more information on Dystopian Wars & Warcradle Studios visit:

[www.dystopianwars.co.uk](http://www.dystopianwars.co.uk) | [www.warcradle.com](http://www.warcradle.com)



## Что такое Dystopian Wars?

Dystopian Wars — это настольный варгейм о морских сражениях, использующий высокодетализированные миниатюры для отображения гигантских машин разрушения над, под и на поверхности морей. В альтернативном конце XIX века, именуемом Эрой Дистопии, вооруженные сверх развитой наукой нации борются за ресурсы и могущество. Выбери Фракцию и сражайся за господство над морями и небесами при помощи невообразимых машин войны, приводимых в движение невероятными технологиями — жутких чудес Эры Дистопии.

## Содержание

<b>ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ</b> .....	<b>1</b>	<b>ЭТАП СРЕЛЬБЫ</b> .....	<b>19</b>
<b>ИГРАЛЬНЫЕ КУБЫ</b> .....	<b>3</b>	<b>РЕЗУЛЬТАТ СРЕЛЬБЫ</b> .....	<b>20</b>
<b>ВОЕННЫЕ СОЕДИНЕНИЯ, ФЛОТЫ, ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ</b> .....	<b>4</b>	<b>КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ</b> .....	<b>21</b>
<b>СТРУКТУРА КАРТЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ</b> .....	<b>5</b>	<b>ЗАЩИТА</b> .....	<b>23</b>
<b>ПАРАМЕТРЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ</b> .....	<b>6</b>	<b>ЭТАП АБОРДАЖА</b> .....	<b>24</b>
<b>ПРАВИЛА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ</b> .....	<b>8</b>	<b>ЭТАП РЕМОНТА</b> .....	<b>25</b>
<b>ВООРУЖЕНИЕ</b> .....	<b>9</b>	<b>ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА</b> .....	<b>26</b>
<b>ФОРМИРОВАНИЕ ВОЕННЫХ СОЕДИНЕНИЙ</b> .....	<b>11</b>	<b>УРОВЕНЬ ДЕЗОРГАНИЗАЦИИ</b> .....	<b>28</b>
<b>КАРТЫ ПОБЕДЫ И ДОБЛЕСТИ</b> .....	<b>12</b>	<b>СТОЛКНОВЕНИЯ И ТАРАНЫ</b> .....	<b>29</b>
<b>СРАЖЕНИЯ ПО СТАНДАРТНОМУ СЦЕНАРИЮ</b> .....	<b>13</b>	<b>ЭСКАДРИЛИИ БЛИЖНЕГО БОЯ</b> .....	<b>30</b>
<b>ИГРОВОЙ РАУНД</b> .....	<b>14</b>	<b>ЭСКОРТ</b> .....	<b>32</b>
<b>ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ</b> .....	<b>15</b>	<b>ИГРОВОЕ ПОЛЕ</b> .....	<b>33</b>
<b>ФАЗА АКТИВАЦИИ</b> .....	<b>16</b>	<b>СВОЙСТВА НАБОРА КУБОВ</b> .....	<b>36</b>
<b>ЭТАП ДЕЙСТВИЙ</b> .....	<b>16</b>	<b>СТАНДАРТНЫЕ СЦЕНАРИИ</b> .....	<b>38</b>
<b>ЭТАП ДВИЖЕНИЯ</b> .....	<b>18</b>	<b>ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> .....	<b>41</b>



# ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Следующие пояснения определяют некоторые общие правила и терминологию в Dystopian Wars. Если общее правило когда-либо противоречит Специальному правилу (Special Rule), то это Специальное правило имеет приоритет.

**МОДЕЛЬ (Model):** Модель — это одна миниатюра, используемая в игре. Если миниатюра установлена на подставке, то следует исходить из того, что любая ссылка на модель также относится к ее подставке.

**ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ (Unit):** Обычно подразделение состоит из одной модели. Однако некоторые Подразделения могут содержать несколько моделей. Во многом они ведут себя точно так же, как Подразделения из одной модели, но есть некоторые важные дополнительные правила. Ссылки на Подразделение всегда применяются ко всему Подразделению, а не к одной модели.

**ОСОБЕННОСТИ (Traits):** Это важные ключевые слова, которые связаны с конкретным Подразделением. В качестве примеров можно привести фракцию, класс, нацию и т.д.

**ОСОБЕННОСТИ РАСПОЛОЖЕНИЯ (Position Traits):** Эти особенности определяют, как Подразделение взаимодействует с игровым полем. От простого плавания на воде, до движения по земле, в воздухе или в погружении. Например, правило, применяемое к Подводному Подразделению, будет применяться ко всем Подразделениям с Особенностью Подводные. Особенности расположения, следующие:

- **Надводное Подразделение (Surface Unit):** Большинство подразделений в Dystopian Wars являются водными кораблями. Такие модели не могут перемещаться по местности с типом Земля, и будут подвергаться Столкновению, если вступят с ней в контакт.
- **Наземная (Ground Unit):** Такие модели не могут перемещаться, если в Сценарии не указано иное.

- **Воздушное подразделение (Aerial Unit):** Такие модели не могут Столкнуться с другими моделями. После завершения их перемещения такие модели не должны касаться других моделей, но могут касаться элементов ландшафта.

Иногда модель, у которой отсутствует Особенность Воздушное Подразделение, временно оказывается под моделью, у которой есть характеристика Воздушное подразделение. В этих редких случаях можно временно удалить воздушную модель для удобства игры, завершить движение другой модели, а затем, как только она достигнет своего Финального положения, вернуть на место Воздушное подразделение. См. «Размещение и Перемещение» (стр. 2).

Модели с этим правилом обычно считаются находящимися на один шаг дистанции дальше, когда они являются Начальной Целью Атаки. Таким образом, Цель находящаяся в Ближней дистанции считается как находящаяся в Средней дистанции, а Цель находящаяся в Средней дистанции рассматривается как на Дальней дистанции. Атаки по Воздушной Цели на Дальней дистанции по прежнему считаются Атаками по Цели на Дальней дистанции. Атаки воздушных Подразделений игнорируют это правило.

- **Подводное подразделение (Submerged Unit):** Такие модели не могут сталкиваться с другими моделями. После завершения перемещения такие модели не должны касаться других моделей или элементов рельефа. Погружные подразделения считаются Скрытыми.



• **Парящие подразделения** (*Skimming Unit*): Такие модели могут перемещаются над любой местности или и другими моделям, не вызывая столкновения. После завершения перемещения такие модели не должны касаться других моделей, но могут быть размещены поверх элементов ландшафта.

**ИГРОВОЕ ПОЛЕ** (*Play area*): Dystopian Wars обычно играют на плоской поверхности 48" x 72". Каждый квадрат 24" x 24", которой содержит элементы ландшафта суммарной Массой не менее 7. См. «Масса» (стр.7).

Часто игроки могут использовать игровой покрытие или играть на специально разработанном игровом столе, чтобы их битвы могли происходить в области, которая соответствует внешнему виду их миниатюр. Опытные игроки могут экспериментировать с различными размерами Игрового поля независимо от Сценария игры.

**ИЗМЕРЕНИЯ** (*Measuring*): В Dystopian Wars измерения производятся в дюймах ("). Игрокам разрешается измерять любое расстояние на игровом поле в любое время. Измерение всегда выполняется между ближайшими точками моделей, подразделений или маркеров. Подставка модели, если она есть, считается частью Модели при измерении расстояний. Вы всегда можете измерить, как далеко может стрелять ваши орудия и орудия противника, расстояние до элементов ландшафта, и линию видимости.

**СЦЕНАРИЙ** (*Encounter*): Сценарий - это совокупность правил начальной расстановки, целей игры и сопроводительного художественного текста, определяющих параметры партии. Сценарий случайным образом генерируется игроками в начале каждой игры или определяется организатором турнира.

Сценарий включает в себя условия победы, описание начальной расстановки и размещения участков ландшафта. Если иное не указано в Сценарии, игра длится пять раундов. См. «Обычные сценарии» (стр. 38).

### ОКРУГЛЕНИЕ В БОЛЬШУЮ СТОРНУ:

Иногда игрокам может потребоваться выполнить действие с половиной заданного значения, например, половина Военных Сил, половина Подразделения или половина Единицы Движения. Если требуется использовать половину значения, всегда округляйте вверх до ближайшего целого числа.

### РАЗМЕЩЕНИЕ (*Placed*) И ЗАМЕНА

(*Replaced*): Иногда модели или маркеры Размещаются или Заменяются на Игровом поле в результате правила или другого взаимодействия. Размещение или Замена модели не считается движением и не обязательно приводит в ее Финальную позицию. Для модели (и ее подставки, если она есть) должно быть место на Поле, в котором может быть размещена модель. Модель не может быть размещена на непроходимой местности, за пределами Игрового поля или на расстоянии Дрейфа от края Игрового поля. Модель не может быть размещена если любой своей частью, перекрывает часть другой модели. По возможности при размещении необходимо сохранять Согласованное построение. При Замена модели ориентация и центр новой модели должны совпадать с ориентацией и центром Замененной модели. Необходимо изменить положение Замененной модели на минимальное расстояние, чтобы избежать касания другой модели или элемента рельефа, если модель, которую она заменяет, также не контактировала с другой моделью или элементом рельефа. См. «Финальная позиция» (стр. 18)



# ИГРОВЫЕ КУБЫ

Dystopian Wars играется с использованием специальных шестисторонних кубов, которые называются Боевые кубы (Action Dice) и Кубы Критических Повреждений (Critical Damage Dice). На каждой из их сторон изображен символ, соответствующий результату броска. Если у вас под рукой нет таких кубов, вы можете использовать обычные. Соответствие чисел от 1 до 6 результатам броска приведено в таблице:

## БОЕВЫЕ КУБЫ

- 1  **Взрывное попадание**
- 2  **Тяжёлое попадание**
- 3  **Попадание**
- 4  **Мощное отражение**
- 5  **Отражение**
- 6 **Без результата**

## КУБЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОВРЕЖДЕНИЙ

- 1  **Разрушение систем защиты**
- 2  **Возгорание Стургениума**
- 3  **Заклинило рули**
- 4  **Утечка в реакторе**
- 5  **Подрыв боекомплекта**
- 6  **Отключение генератора**

**Набор Кубов (Dice Pool):** Это термин, определяет количество кубов, которые игрок бросает при выполнении действия. Модификаторы к Набору Кубов применяются до броска Взрывных Кубов, и, таким образом, любые дополнительные кубы не затрагиваются модификаторами Набора Кубов.

**Попадание (Hit):** При выполнении атаки каждый результат Попадание добавляет одно Попадание к результату атаки.

**Тяжёлое Попадание (Heavy Hit):** При выполнении атаки каждый результат Тяжёлое Попадание добавляет два Попадание к результату атаки.

**Взрывное Попадание (Exploding Hit):** При выполнении атаки каждый результат Взрывное Попадание добавляет два Попадание к результату атаки. Кроме того дополнительный (Взрывной) Боевой куб добавляется в Набор. Этот новый куб может так же дать дополнительный куб, если на

нем выпадет Взрывное Попадание. Так происходит до тех пор, пока на Взрывных Кубах выпадают Взрывные попадания. Результат броска Взрывное Попадание не добавляет дополнительных кубов при бросках Защиты.

**Отражение (Counter):** При броске Защиты каждый результат Отражение, обычно, удаляет одно Попадание из результата Атаки.

**Мощное Отражение (Heavy Counter):** При броске на Защиту каждый результат Мощное Отражение равен двум Поглощениям, и по этому, обычно, удаляет два Попадания из результата Атаки.

**Переброс кубов (re-roll):** Некоторые правила дают вам возможность Перебросить один или несколько кубов. Обычно это означает, что вы можете снова бросить один или несколько кубов. Некоторые Перебросы принудительно применяются к Набору кубов, и они всегда должны быть сделаны в первую очередь.



После этого, по желанию игроков, могут применяться любые дополнительные Перебросы, начиная с Игрока с Инициативой. Однако, ни один куб не может быть Переброшен более одного раза, независимо от причины. Как и все модификаторы для Боевых Кубов, перебросы происходят перед броском по результатам Взрывного попадания. По этой причине любые добавленные дополнительные кубы не могут быть Переброшены.

**Отмененный результат (Cancelled):** Некоторые правила требуют отмены определенных результатов бросков куба.

Это означает, что эти кубы немедленно удаляются из Набора Кубов, прежде чем на них могут повлиять любые другие правила. Отмененные кубы никогда не могут быть повторно брошены, и любые их результаты игнорируются.

**Критические повреждения (Critical Damage):** Когда Модель получает Попадание в свою Цитадель, она получает Критические повреждения. Выполняется бросок Куба Критических повреждений, и результат остается рядом с моделью в качестве маркера Критических повреждений. См. «Критические повреждения» (стр. 21).



## ВОЕННЫЕ СОЕДИНЕНИЯ, ФЛОТЫ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В *Dystopian Wars* **Военные Соединения (Force)** состоят из одного или нескольких **Флотов (Battlefleet)**. Все **Подразделения (Unit)**, включенные в Военные Соединения, должны быть частью определенного Флота. Состав каждого Флота, доступного вашему Военному Соединению, описан в **Боевом Расписании (ORBAT)** вашей Фракции.

Флот обычно состоит из ведущего Подразделения, которое будет иметь характеристику «**Флагман (Flagship)**», и ряда других Подразделений. Большинство Игроков обнаружат, что стандартный флот Фракции позволяет им включать широкий спектр Подразделений в своё Военное Соединение, хотя Специализированный Флот может позволить большее количество конкретных Подразделений или предоставить доступ к специальным правилам. См. «*Формирование Военных Соединений*» (стр. 11)



# СТРУКТУРА КАРТЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Все модели в Dystopian Wars имеют свои правила, обобщенные на карточке Подразделения. Каждое Подразделение может находится в одном из двух состояний: **Боеготовое (Battle-Ready)** или **Поврежденное (Crippled)**.

**HMS UNREMARKABLE** v3.03

**A** 

**B** CROWN, BRITISH, CRUISER, ALBION  
CLASS, SURFACE UNIT, UNIQUE

Fire Arc	Point Blank	Cloaking	Line
F	(-)	(-)	(-)
F/P/S	6(3)	9(4)	6(3)
A/P/S	6(3)	9(4)	6(3)
P & S	6(3)	3(2)	(-)
F	7(2)	7(5)	6(4)

**D** PROW RAM RAMMING & PIERCING  
HEAVY GUN BATTERY GUNNERY  
HEAVY GUN BATTERY GUNNERY  
BROADSIDE FUSILLADE  
TORPEDO SALVO SUBMERGED, TORPEDO, EXT. RNG.

**C SPECIAL RULES**  
**JONHEARTED CREW** Crippled Models with this rule still use the Battle Ready value of their weapons and may not Blank results when making or the Initial Target of an Assault. This rule cannot be used if the Model has the Emergency or Chaos and Disorder Condition.  
**ROYAL ENGINEERS** This Unit counts Blank results as a Counter when making Repair Rolls. Furthermore Heavy Gun Batteries and Gun Batteries gain +1 to their Lead Action Dice value when two or more weapons Support their Action Dice Pool.

**A** 

**БОЕСПОСОБНОЕ:** Модели могут выдержать определенный ущерб, и быть недостаточно поврежденными, чтобы это повлияло на их внутренние функции или боеготовность. После того как модель получила повреждение, равное ее атрибуту прочности Корпуса, она меняет свой статус на Поврежденный. Это показывается переворачиванием карты Подразделения на другую сторону.

**HMS UNREMARKABLE** v3.03

**A** 

**B** CROWN, BRITISH, CRUISER, ALBION  
CLASS, SURFACE UNIT, UNIQUE

Fire Arc	Point Blank	Cloaking	Line
F	(-)	(-)	(-)
F/P/S	4(1)	6(3)	4(1)
A/P/S	4(1)	6(3)	4(1)
P & S	4(2)	2(1)	(-)
F	5(-)	5(3)	4(3)

**D** PROW RAM RAMMING & PIERCING  
HEAVY GUN BATTERY GUNNERY  
HEAVY GUN BATTERY GUNNERY  
BROADSIDE FUSILLADE  
TORPEDO SALVO SUBMERGED, TORPEDO, EXT. RNG.

**C SPECIAL RULES**  
**JONHEARTED CREW** Crippled Models with this rule still use the Battle Ready value of their weapons and may not Blank results when making or the Initial Target of an Assault. This rule cannot be used if the Model has the Emergency or Chaos and Disorder Condition.  
**ROYAL ENGINEERS** This Unit counts Blank results as a Counter when making Repair Rolls. Furthermore Heavy Gun Batteries and Gun Batteries gain +1 to their Lead Action Dice value when two or more weapons Support their Action Dice Pool.

**A** 

**ПОВРЕЖДЕННОЕ:** У Моделей, которые получили значительный ущерб, снижаются их общие возможности. Это снижение выражается в форме сокращения Параметров и характеристик оружия, а специальные правила изменяются или даже отменяются для такой модели. Для удобства использования, все изменения Параметров и характеристик оружия по сравнению с состоянием модели Боеготовой, показаны в тексте **КРАСНЫМ** на стороне Поврежденное карты Подразделения.



**А) Символ фракции и изображение корабля:** на каждой Карте Подразделения присутствует изображение, чтобы игроку было проще идентифицировать нужную Модель. Изображение на стороне Поврежденное залито красным.

**В) Особенности:** это важные ключевые слова, наделяющие Подразделение определенными Особенности. См. «Основные термины» (стр. 1)

**С) Специальные правила:** в этом разделе перечислены все Специальные правила, действующие на это Подразделение, например, правило «Скрытое Подразделение», затрудняющее Попадание по Подразделению.

**Д) Вооружение:** это различное орудия, которым оснащено Подразделение. См. «Вооружение» (стр. 9)

## ПАРАМЕТРЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

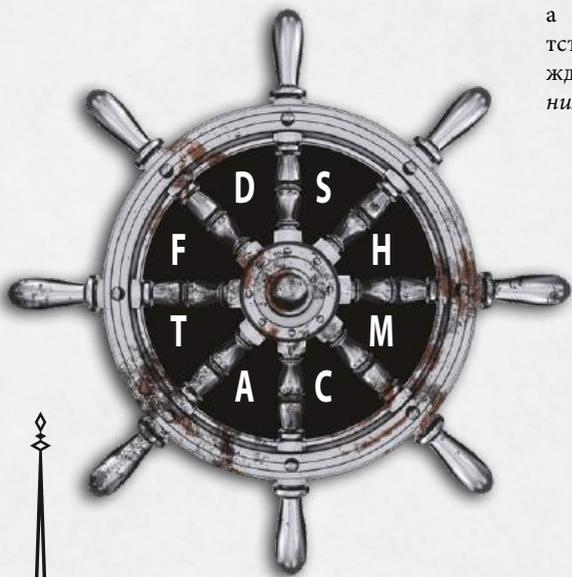
В таблице в виде штурвала содержатся значения различных **Параметров (Attributes)** каждой Модели Подразделения:

**Броня (Armour, A):** если во время Атаки на Модель сумма Очков Попадания достигает или превышает это значение, этой Модели наносится 1 повреждение. Если сумма Очков Попадания превышает значение Брони в несколько раз, эта Атака наносит столько повреждений, во сколько раз (с округлением вниз) превышено значение Брони.

**Цитадель (Citadel, C):** основа каждой Модели, Цитадель содержит склады боеприпасов, жизненно важные машины и системы управления ими. Если Модель Массой 1 подвергается Атаке с суммой Очков Попадания, равной или превышающей этот Параметр, она немедленно уничтожается из-за повреждения Цитадели.

Модель Массой 2 или больше вместо гибели получает Критическое повреждение. При этом атакующий игрок бросает Куб Критического Повреждения, а атакованная Модель получает соответствующий Маркер Критического Повреждения. См. «Критические повреждения» (стр. 21).

Если сумма Очков Попадания равна или превышает удвоенный Параметр Цитадели атакованной Модели, вдобавок происходит Катастрофический Взрыв: Модель получает 2 дополнительных повреждения и один Уровень Дезорганизации. См. «Уровень Дезорганизации» (стр. 28)





**Защита (Defence, D):** характеризует способность Модели отражать вражеские Воздушные и Подводные Атаки. В зависимости от происхождения Атаки используются контрмеры одного из двух типов:

- **Противовоздушная защита (Aerial Defence, ADV):** верхнее значение в таблице. Используется против нападений Воздушных Подразделений и Атак с Качеством “Воздушная”.
- **Подводная Защита (Submerged Defence, SDV):** нижнее значение в таблице. Используется против нападений Подводных Подразделений и Атак Атак с Качеством “Подводная”.

**Абордаж (Fray, F):** используется при Абордаже и олицетворяет атакующие с воздуха отряды бойцов с реактивными ранцами, могучие удары кулаков гигантских машин, подводных диверсантов и зловещие механические щупальца, поднимающиеся из глубин.

**Корпус (Hull, H):** показывает, сколько повреждений может выдержать Боеспособная Модель, прежде чем стать Поврежденной (или сколько повреждений требуется, чтобы уничтожить Поврежденную). При изменении состояния Модели

все повреждения, превышавшие ее Показатель Корпуса, переносятся на нее в ее новом состоянии. Модели Массой 1 и Поврежденные Модели, которым наносится урон, равный или превышающий их Показатель Корпуса, уничтожаются.

**Масса (Mass, M):** у каждой Модели в игре есть Показатель Массы. Модели можно расположить по возрастанию, начиная с Моделей Массой 1. Обычно элементы ландшафта имеют Массу 4, исключение составляют песчаные острова и льдины, чаще всего имеющие Массу 2. Любые изменения Массы ландшафта должны быть согласованы игроками перед партией.

**Скорость (Speed, S):** максимальная дистанция в дюймах, которую Модель может пройти в дополнение к обязательной дистанции движения вперед — Дрейфу (Drift), равному Массе Модели. Модель не обязана двигаться после Дрейфа. Обычно Модель не может поворачивать во время Дрейфа, однако некоторые специальные правила это разрешают.

**Лимит поворотов (Turn Limit, T):** максимальное число поворотов, которые может сделать во время Этапа Движения своей Активации. См. «Повороты» (стр. 18).





## ПРАВИЛА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

**Центральная точка (Center Point):** Центральная точка Модели — это ее центр, насколько его возможно определить на глаз. Если провести воображаемые линии от Носа к Корме и от Левого борта к Правому так, чтобы каждая делила Модель примерно поровну, то на их пересечении будет находиться Центральная точка.



**Активация (Activation):** при Активации все Модели Единицы должны завершить один и тот же Этап, прежде чем переходить к следующему Этапу или Фазе.

**Действия Подразделения:** действие одной Модели Подразделения должно быть полностью выполнено, прежде чем вы начнете выполнять действие другой Моделью.

**Согласованное построение (Coherency):** каждая Модель Подразделения должна находиться не дальше, чем в 4" от любой другой Модели этого Подразделения. Таким образом, все Модели Подразделения образуют единую цепь, в которой каждая Модель находится хотя бы в 4" от другой. Модель, в конце Этапа Движения находящаяся вне Согласованного построения, получает Уровень Дезорганизации. В течение своей следующей Активации она должна использовать всю свою Скорость, чтобы попытаться вернуться в Согласованное Построение. Если Единица остается вне Построения два своих Этапа Движения подряд, все Модели получают Уровень Дезорганизации, пока не восстановят Построение. См. «Движение» (стр. 18), «Согласованное Построение» на стр. 28).

**Стрельба по Подразделению (Shooting at a Unit):** если Модель Подразделения объявляется Начальной Целью Атаки, как только она уничтожена, любые оставшиеся объявленные Атаки, которые должны были быть направлены на эту Модель, могут быть немедленно перенаправлены на другую Модель этого Подразделения, если она находится на Линии Видимости атакующей Модели и в пределах 5" от Начальной Цели. См. «Линия Видимости» (стр. 10)

**Победные Очки (Victory Point):** Победные Очки за перевод в Поврежденное состояние или уничтожение Единицы начисляются, только когда последняя Модель Единицы уничтожена или Повреждена (см. «Обычный Сценарий» на стр. 38).

**Последний выживший (Sole Survivor):** часто Подразделение, в начале Сценария состоявшая из нескольких Моделей, оказывается уменьшена, так что в ней остается одна Модель. В этом случае Подразделение действует как состоящая из одной Модели и не может оказаться вне Согласованного построения. См. «Уровень Дезорганизации» (стр. 28).

**Бонус убийцы эскадр (Squadron Killer Bonus):** уничтожение Подразделения из нескольких Моделей стратегически более ценно, чем уничтожение Подразделения из одиночной Модели. Из-за этого вы получаете одно +1 Победное Очко за каждое уничтоженное вами вражеское Подразделение из нескольких Моделей. См. «Стандартные сценарии» (стр. 38).



**Базовый контакт (Base Contact):** базовый контакт означает, что Модель физически касается чего-то своим краем (обычно шаблона или Токена SRS). Если у миниатюры есть подставка, она находится в базовом контакте, если касается чего-то своей подставкой.

**В пределах (Within):** если правило ссылается на Модель «в пределах» определенной дистанции или точки в Игровом Пространстве, то таковой считается Модель, часть (в т.ч. часть подставки) которой находится не дальше указанной дистанции. Пример: в пределах 3" значит, что часть Модели, включая подставку, должна быть хотя бы в 3" от цели.

## ВООРУЖЕНИЕ

В характеристиках каждого орудия сказано, в каком направлении относительно самой Модели оно может стрелять. Эти направления называются Секторы Стрельбы (Fire Arcs). Каждый Сектор Стрельбы имеет градусную меру 90° и вершину в Центральной точке, как показано на диаграмме справа.

ных на Карте Подразделения, в пределах обозначенных Секторов Стрельбы.

В редких случаях Начальная Цель может оказаться в двух Секторах Стрельбы атакующей Модели. Объясните, какой Сектор Стрельбы будет использовать каждая Модель атакующего Подразделения при стрельбе по такой Модели.

Точное расположение орудий на миниатюре не имеет значения, считается, что, независимо от внешнего вида, Единица может вести огонь из орудий, перечислен-



### ВИДЫ СЕКТОРОВ СТРЕЛЬБЫ

<b>360°</b>	Это орудие может стрелять в любом направлении.
<b>P &amp; S</b>	Эти Сектора стрельбы обычно используется при стрельбе Бортовых Батарей. Эти вид Сектора - нестандартный, поскольку позволяют Модели выстрелить дважды за Активацию: один раз по Левому борту и один раз по Правому.
<b>F/P/S or A/P/S</b>	Это наиболее распространенный Угол стрельбы, встречающийся у орудий, приспособленных для стрельбы в направлении Носа (или Кормы), по Правому борту или по Левому борту. Обычно такое орудие может выстрелить только один раз за Активацию в пределах одного из Углов стрельбы.
<b>F or A</b>	В редких случаях мощное орудие может быть ограничено ведением огня в пределах одного единственного Угла стрельбы (обычно в направлении Носа). Обычно оно может выстрелить только раз за Активацию.



**Категории дистанции (Measuring Range):** количество используемых орудием Боевых Кубов зависит от дистанции до цели. Если ближайшая точка цели лежит точно на границе двух дистанций (например, ровно в 10"), считается, что она находится на ближайшей из двух дистанций. Дистанция до цели принадлежит к одной из трех Категорий дистанций:

- **Ближняя (Point Blank), 0" — 10"**
- **Средняя (Closing), 10" — 20"**
- **Дальняя (Long), 20" — 30"**

При стрельбе из орудия по цели, находящейся на определенной дистанции, используется одно из двух значений количества бросаемых Боевых Кубов: первое учитывается, когда орудие атакует как Ведущее Орудие, а второе (дано в скобках) — когда орудие поддерживает в Атаке Ведущее Орудие.

Дистанция всегда измеряется от ближайшей точки Атакующей Модели до ближайшей точки цели (включая подставку, если она есть).

**Первоначальная Цель (Initial target):** когда Модель совершает Атаку против Подразделения, должна быть объявлена Первоначальная Цель. Первоначальная Цель — это Модель в атакованном Подразделении, против которой предполагается проводить Атаку.

**Линия Видимости (Line of Sight, LOS):** Линия Видимости всегда проводится от Центра Модели до любой части Начальной Цели, включая базу. Проверить наличие Линии Видимости можно в любое время.

Если Линия Видимости до Центра Начальной Цели заблокирована другой Моделью или элементом ландшафта равной или большей Массы, чем Масса Начальной Цели, но Линия Видимости все еще может быть проведена до другой части Начальной Цели, Начальная Цель считается Скрытой на время этой Атаки. См. «Скрытый» (стр. 10).

Воздушные Подразделения никогда не блокируют Линию Видимости. Линию Видимости Воздушных Единиц может блокировать только Воздушный Террейн. При Атаке по Воздушному Подразделению Линия Видимости блокируется только Воздушным Террейном.

Подводные Подразделения блокируют Линию Видимости только до и от других Подводных Подразделений. Линию Видимости Подводных Подразделений блокируют все элементы террейны, кроме Воздушного.

**Важно:** Если линия видимости до вражеской Модели полностью заблокирована Моделью или террейном с Массой, равной или превышающей Массу вражеской Модели, то эта Модель не может быть Начальной Целью атаки.



**Скрытый (Obscured):** Взрывные Попадания при Атаке по Скрытой Модели не генерируют дополнительные кубы.

**Дополнительные правила орудий:** большинство орудий в игре имеет одно или несколько Свойств, позволяющих отличать друг от друга разные типы снарядов, при использовании которых бросаются одни и те же кубы. См. «Свойства Набора Кубов» (стр. 36)





# ФОРМИРОВАНИЕ ВОЕННЫХ СОЕДИНЕНИЙ

Одним из источников удовольствия от игры в *Dystopian Wars* является создание новых поразительных расписок, с помощью которых вы собираетесь потопить вашего оппонента в будущих партиях. Формирование Военных Соединений в *Dystopian Wars* совсем не трудно и позволяет Вам творчески подойти к выбору миниатюр из своей коллекции.

## ФОРМИРОВАНИЕ ВОЕННЫХ СОЕДИНЕНИЙ

1. Договоритесь о лимите Очков
2. Выберите Фракцию
3. Выберите Флот
4. По желанию добавьте Подразделения и/или улучшения к вашему Флоту.
5. Повторяйте шаги 3 и 4, пока у вас не закончатся Очки.

**Лимит Очков (*Point Limit*):** оба игрока договариваются о максимальном количестве Очков для предстоящей игры. Пока вы используете Обычные Сценарии из этой книги правил, у вас и вашего оппонента будет одинаковый лимит Очков, но при игре по другим Сценариям это не всегда так.

**Выбор Фракции:** игроки должны выбрать Фракцию для своего Военного Соединения. Этой Фракцией будет один из восьми великих геополитических блоков, борющихся за господство в *Dystopian Age*. Любые Флоты, входящие в ваши Военное Соединение, должны содержать Особенность соответствующей Фракции.

**ORBAT:** Подразделения доступные вашей Военному Соединению вы можете найти в ORBAT. ORBAT каждой Фракции можно скачать с вебсайта *Dystopian Wars* вместе с Картами Подразделений.

**Флоты (*Battlefleets*):** каждое Военное Соединение обязательно включает один или несколько Флотов. Флот — это группа Подразделений, ведомая Флагманом. Каждой Фракции доступны несколько Флотов, каждый

из них основан на теме, такой как Нация или любая другая отличительная особенность.

Самый простой Флот имеет название своей Фракции, например, Флот Союза. Другие, не столь обычные Флоты содержат дополнительные ограничения на то, какие Подразделения могут быть в него включены, но формирование таких тематических Сил вознаграждается бонусами и дополнительными способностями.

Если не указано иного, каждый Флот формируется со следующими ограничениями:

- Он не может включать два и более одинаковых Подразделения.
- Он не может включать более одного Подразделения с Особенностью «Флагман».
- Помимо флагмана, Флот может включать еще не более одного Воздушного Подразделения.
- Помимо флагмана, Флот может включать еще не более одного Подводного Подразделения.
- Любые Объединенные Подразделения (*Attached Units*) должны состоять из Подразделений одного и того же Флота.

**Уникальные (*Unique*):** каждое Подразделение с Особенностью «Уникальное» может быть представлена в вашем Военном Соединении только в одном экземпляре.

**Флагманы (*Flagships*):** Каждый ваш Поврежденный или уничтоженный Флагман в конце партии приносит Победное очко вашему оппоненту.

**Улучшения Подразделений:** многим Подразделениям доступны фракционные Улучшения в ORBAT их фракции, позволяющие игрокам добавить различные орудийные системы, улучшенные машины, усиленные носы и многое другое. Цена каждого улучшения — это цена для одной Модели. Особые правила и стоимость Улучшений смотрите в ORBAT вашей фракции.



## КАРТЫ ПОБЕДЫ И ДОБЛЕСТИ

Эти карты (*Victory & Valour cards*) могут быть использованы двумя способами и должны держаться в секрете, пока вы их не разыграете. Они могут быть разыграны для получения одного из двух эффектов: условия Победы или эффекта Доблести, но не обоих сразу. После первого использования карта сбрасывается. У каждого игрока своя колода Карт Победы и Доблести. Разумное использование эффектов Карт Победы и Доблести часто настолько же важно, насколько выполнение основной цели.

**Условия Победы (*Victory Conditions*):** определенные условия Победы могут потребовать от вас Повредить все Модели Подразделения для получения победных очков. Вы получаете эти очки, только когда все оставшиеся в Единице Модели будут Повреждены (конечно, некоторые ее Модели к этому времени уже могут быть уничтожены). Условия Победы выполняются немедленно, как только происходят. Так, в том же примере, если атака Повреждает, а затем уничтожает Подразделение, вы получаете победные очки, как только Подразделение было повреждено. Если впоследствии Подразделение будет отремонтирована или каким-либо образом возвращена в игру, эффект Победы и победные очки все равно сохранятся, как и возможность получить победные очки от других карт и эффектов Победы при будущих атаках. Игрок может сыграть любое количество карт, как только обозначенная на них цель будет достигнута. После этого игрок немедленно получает указанные на картах победные очки. Хотя размер награды невелик, эти очки накапливаются по мере достижения новых Побед. Несмотря на то что основная цель Сценария обычно приносит швиную долю заработанных за время партии Победных очков, вполне возможно, что игрок, сосредоточившийся на этих малых Победах, все же выигрывает Схватку.

**Эффекты Доблести (*Valour Effects*):** на другом конце карты расположен эффект Доблести. Бонус Доблести срабатывает немедленно и стоит игроку упущенных Победных очков, которые он мог бы получить за Победу. Игрок может использовать столько Эффектов Доблести за активацию, сколько хочет, но не более одного на каждое действие (Движение, Стрельба, Абордаж и т.д.). Эффекты Доблести часто дают бонус к одному из Параметров, а иногда даже изменяют результат броска Боевых Кубов во время Атаки. Некоторые правила позволяют Подразделениям выполнять действия в качестве Эффектов Доблести. Это значит, что игрок играет карту с руки, как обычно, но Эффект Доблести, описанный карте, заменяется на предусмотренный правилом. Эффекты Доблести могут быть отменены, как описано ниже. См. *“Перекладина над Т”* (стр. 19).

**Отмена Эффектов Доблести (*Cancel Valour Effects*):** некоторые специальные правила позволяют игроку Отменить Эффект Доблести. Если не указано иного, для этого вы должны сбросить карты с руки, так чтобы их суммарное значение Инициативы превосходило значение Инициативы отменяемой карты. Отменная карта сбрасывается, а ее эффект игнорируется. Обратите внимание, что вы не можете Отменять Эффекты Доблести, если то или иное правило не наделяет вас такой возможностью.





# СРАЖЕНИЯ ПО СТАНДАРТНОМУ СЦЕНАРИЮ

## COMMON ENCOUNTERS

Если игроки не проходят кампанию и не состязаются на турнире, они обычно играют по одному из Стандартных Сценариев, которые вы найдете дальше в этой книге. Эти правила определяют расстановку и условия победы в партии. Если вы участвуете в турнире, организатор скорее всего заранее выберет Сценарий и подготовит столы для игроков. См. *Стандартные Сценарии* (стр. 38).

**Определите масштаб партии:** игроки должны решить, партию какого масштаба они хотят сыграть. Партии от 1500 до 2000 очков рекомендуется играть на поле 48"×72". Для партий с лимитом Очков до 1000 очков подойдет пространство 48"×48". Для более масштабных игр игроки могут захотеть пропорционально увеличить Игровое пространство.

Выберите свои Военные Соединения: игроки должны сформировать свои Военные соединения из одного или нескольких Флотов в соответствии с правилами из раздела «Формирование Военных Соединений».

**Совершите бросок на Сценарий:** игроки решают, по какой таблице Сценариев делать бросок. Стандартные Сценарии перечислены далее в этой книге, а будущие расширения добавляют новые типы Сценариев. Когда вы договорились о типе, киньте Боевой Куб и используйте Сценарий, соответствующий результату броска. Если игроки хотят, вместо случайной генерации они могут сами выбрать Сценарий.

**Подготовьте стол:** выбранный Сценарий определит, поле какого размера будет использоваться для игры. Стандартные партии проходят на столе 48"×48". Затем игроки по принципу взаимного согласия выставляют элементы террейна, не забывая убедиться, что ни одна сторона поля не дает одному из игроков несправедливое преимущество. См. «Игровое поле» (стр. 33).

- 1  **Туман войны**
- 2  **Удержать любой ценой**
- 3  **Права на трофеи**
- 4  **Нефтяные месторождения**
- 5  **Правь волнами!**
- 6 **Буря**

**Расстановка:** оба игрока перемешивают свои колоды Победы и Доблести и открывают верхнюю карту. Игрок, вытянувший карту с наибольшим значением в левом верхнем углу, определяет, кто будет Игроком А, а кто — игроком Б.

Игрок А сохраняет свою карту до конца расстановки, Игрок Б сбрасывает карту, формируя свою стопку сброса.

Сценарий описывает зоны расстановки, обычно это будут противоположные стороны Игрового поля. Подводные Подразделения всегда выставляются последними.

Начиная с Игрока А, игроки по очереди выставляют Воздушные Подразделения в своих зонах расстановки, пока все они не будут выставлены. Затем, начиная с Игрока Б, игроки по очереди выставляют оставшиеся Подразделения, кроме Подводных.



Когда останутся только Подводные Подразделения, начиная с Игрока А, игроки выставляют их. Наконец, любые Подразделения со Специальным правилом «Авангард» могут по очереди, начиная с Игрока Б, выполнить действие движения.

**Резервы (Reserves):** При расстановке Военного Соединения игрок может решить придержать до половины всех своих Подразделений в качестве Резервов. Вместо выставления на поле в свою очередь Подразделение может быть помещена в резерв. Некоторые Подразделения обязаны быть помещены в Резерв. Они всегда получают к описанным здесь ограничениям. Если не указано иного, в резерв не может быть помещена Подразделение, содержащее Модели со Скоростью 0. Подразделения в Резерве входят в игру Действием Специальных Операций. См. «Этап Операций» (стр. 16).

**Победные очки (Victory Points):** Сценарий определяет, каким способом игроки могут заработать Победные очки. Кроме того, игроки всегда могут получить Победные очки при помощи Карт Победы и Доблести, а также Бонусов Убийцы Эскадр (стр. 8) и Бонусов Флагмана (стр. 11). Обратите внимание, что за уничтожение Подразделения вы можете получить или бонус убийцы эскадр, или бонус Флагмана, но не оба сразу.

Начиная с третьего раунда, если в конце Этапа Проверки на Победу Заключительной Фазы у одного игрока больше нет Моделей в Игровом пространстве, его оппонент получает 5 Победных очков, и игра немедленно заканчивается. См. «Заключительная Фаза» (стр. 26).

## ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый раунд в *Dystopian Wars* делится на три Фазы:

ФАЗА	ДЕЙСТВИЯ
<b>1: Инициативы (Initiative)</b>	Определите Инициативу, Возьмите Карты Победы и Доблести
<b>2: Активации (Activation)</b>	<b>Операции (Operations):</b> Запуск Токенов SRS, Специальные Операции, Резервы
	<b>Движение (Movement)</b>
	<b>Стрельба (Shooting):</b> Объявление Цели, Проведение Стрельбы
	<b>Абордаж (Assault):</b> Начало Абордажа, Проведение Абордажа
	<b>Починка (Repair)</b>
<b>3: Заключительная (End)</b>	Проведение действий SRS, Ремонт "на ходу", Проверка на Победу, Техобслуживание



Игроки по очереди делают ходы, активируя Подразделения, таким образом, что Подразделение поризводит все действия текущей Фазы, до того как перейти к следующей Фазе.

**Активный игрок (Active Player):** игрок, выполняющий действия, и есть Активный игрок.

**Готовое подразделение (Ready Unit):** каждая Единица, которая еще не была активирована в эту Фазу, называется Подготовленной Единицей.

**Начало игры (Beginning a Game):** Если в Сценарии не сказано иного, Игрок А получает Инициативу в первом раунде игры.

Однако, если Игрок Б первым закончил расстановку Подразделений, он может решить вытянуть новую Карту Победы и Доблести и сравнить число в ее верхнем левом углу с числом на карте, которую Игрок А сохранял в течение расстановки. Если число на карте Игрока Б больше, он может выбрать перехватить Инициативу в первом раунде.

Независимо от исхода оба игрока сбрасывают Карты Победы и Доблести, образуя или пополняя свои стопки сброса. Теперь игроки готовы начать Фазу Инициативу первого раунда игры.

## ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

- Определите Инициативу
- Возьмите Карты Победы и Доблести

**Определите Инициативу:** в начале каждого раунда после первого оба игрока выбирают по одной Карте Победы и Доблести, кладут выбранные карты на стол закрытую, а затем одновременно открывают их. Игрок с наибольшим значением в левом верхнем углу карты получает Инициативу на этот раунд.

Затем обе показанные карты сбрасываются.

Если у игрока нет Карт Победы и Доблести или он решает оставить все карты в руке, считается, что он сыграл карту со значением 0. В этом случае он обязан сообщить об этом до раскрытия карт, а его оппонент имеет право заменить выложенную, но не раскрытую карту на другую с руки.



В случае ничьей Инициативу получает игрок, не имевший Инициативы в прошлом раунде.

**Возьмите Карты Победы и Доблести:** после определения Инициативы на текущий раунд оба игрока добирают количество Карт Победы и Доблести до лимита, который, в Стандартных Сценариях, зависит от согласованного лимита Очков. В таблице ниже представлена зависимость максимального количества карт в руке от лимита Очков. В начале раунда оба игрока добирают карты на руку до этого максимума:

ЛИМИТ ОЧКОВ	РАЗМЕР РУКИ
749 и меньше	4
От 750 до 1499	5
От 1500 до 1999	6
За каждую следующую 1000	+1



**Тактическое выжидание (Holding your Nerve):** когда игрок с Инициативой впервые за раунд должен активировать Единицу, вместо этого он может решить Сохранить Самообладание, взять Карту Победы и Доблести и позволить оппоненту первым активировать Единицу.

Только игрок с Инициативой может Сохранить Самообладание. Взяв таким образом карту, вы можете превысить размер руки.



## ФАЗА АКТИВАЦИЙ



Во время этой Фазы игроки по очереди активируют Подразделения и производят с ними действия.

Активный Игрок сначала выбирает Подготовленное Подразделение, которое также называют Подразделение в Игре. Такое Подразделение считается Активированным, и Активный Игрок последовательно проходит каждый из перечисленных ниже Этапов Активации с каждой Моделью этого Подразделения, прежде чем переходить к следующему Этапу, пока все Этапы не будут пройдены.

Активный Игрок также может разыграть сколько угодно карт Победы и Доблести, пока они есть у него на руке. После того как Активный Игрок выполнил все Действия Операций, Движения, Стрельбы и Абордажа Подразделения, его оппонент становится Активным Игроком и должен активировать своё Подразделение. Если у игрока нет Подготовленных Подразделений, другой игрок может активировать свои Подготовленные Подразделения, пока все они не будут Активированы. После этого игроки переходят к Заключительной Фазе.

## ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Во время Этапа действий каждое Подразделение может выполнить несколько видов действий. Как правило, Подразделение запускают истребители и бомбардировщики, Подводные Подразделения используют рули глубины, чтобы уйти глубоко под воду, а Воздушные Подразделения стремительно взмывают, чтобы подняться в облака.

Этап Действий состоит из следующих Действий, которые Подразделение в Игре может пройти в указанном порядке:

1. Запуск Токенов SRS
2. Специальные Операции
3. Резервы

**Запуск Токенов SRS:** во время этого этапа Подразделение может запустить количество Токенов SRS, равное значению ee Специального правила «Вместимость SRS». Любое количество доступных токенов может быть помещено в базовом контакте с дружественной или вражеской Моделью в пределах 40" от этого Подразделения. Активный Игрок может разбить токены на сколько угодно групп и поместить их по отдельности. См. «Эскадрилья малой дальности» (Стр. 30).



**Специальные операции:** Подразделения могут выполнить любые Действия Специальных Операций, доступные по условиям Сценария, такие как поиск затонувших сокровищ или спасение выброшенных на берег гражданских. Другие Действия Специальных Операций могут быть обусловлены Специальными правилами. См. «Специальные правила» (стр. 6).

**«Полный назад!»:** еще одно Действие Специальных Операций позволяет Единице двигаться назад.

До конца Активации Дрейф такого Подразделения равен 0, оно может двигаться на дистанцию до половины скорости в направлении, противоположном тому, в котором оно двигалась бы по обычным правилам. При этом считается, что у Модели Массой 3 и более Лимит Поворотов равен 1, у Модели Массой 2 — 2, а Модели Массой 1 не получают ограничения на Повороты. Подразделения, выполняющие Действие «Полный назад!», немедленно получают Уровень дезорганизации. См. «Дрейф» (стр. 18), «Уровень дезорганизации» (стр. 28).

**Резервы:** Подразделения, оставленные в Резерве, должны быть Активированы каждый раунд, как обычные, но только после того как у Активного Игрока не останется Подготовленных Подразделений. Подразделения, прибывающие из Резерва, не могут запускать Токены SRS и выполнять Специальные Операции, но могут продолжить Активацию, как обычно.

Чтобы выставить Подразделение из Резерва, бросьте Боевой Куб. В зависимости от результата происходит что-то из следующего:

В первом раунде любые результаты, кроме Взрывного попадания, заставляют Подразделение немедленно завершить Активацию и остаться в Резерве. Если выпало Взрывное попадание, Подразделение немедленно выставляется. Задняя часть каждой Модели Подразделения должна касаться любого края Игрового поля, кроме края, противоположного зоне расстановки Активного Игрока.

Начиная со второго раунда при выпадении Пустой грани, Отражения или Мощного отражения Подразделение немедленно заканчивает Активацию и остается в Резерве. При выпадении любого Попадания Подразделение немедленно выставляется так, чтобы задняя часть каждой Модели касалась края Игрового поля. Выпадение Попадания или Тяжелого попадания позволяет Активному Игроку выставить Подразделение так, чтобы каждая ее Модель касалась любого края Игрового поля, кроме противоположного зоне расстановки Активного Игрока, а Взрывное попадание — любого, включая край, противоположный зоне расстановки Активного Игрока.





## ЭТАП ДВИЖЕНИЯ

Во время Этапа Движения все Модели Активируемого Подразделения двигаются на дистанцию, не превышающую их Параметр Скорость. Модели Подразделения могут двигаться на разные дистанции и совершать повороты независимо друг от друга, пока они сохраняют Согласованное Построение.

**Дрейф (Draft):** в начале Этапа Движения Подразделения каждая его Модель должна продвинуться вперед на количество дюймов, равное ее Показателю Массы, если в Специальных правилах Подразделения не сказано иного.

**Скорость (Speed):** когда Подразделение завершила Дрейф, каждая ее Модель может пройти дистанцию в дюймах, не превышающую ее Показатель Скорости. Это должно быть движение вперед по прямой, если только Модель не поворачивает.

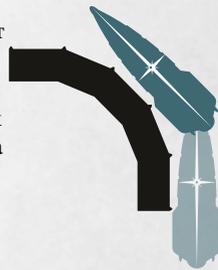
**Вытеснение (Withdewing):** если только этого не позволяют особые Условия Победы, когда любая часть Модели покидает Игровое поле, эта Модель считается вытесненной и уничтоженной ближайшей вражеской Единицей, если это имеет значение для получения Победных Очков.

**Повороты (Turning):** обычно повороты возможны только во время Этапа Движения после прохождения Моделью дистанции Дрейфа. Большинство подвижных Подразделений используют для поворотов Шаблон Поворотов. Небольшие отметки на краю Шаблона Поворотов называются Навигационными Точками и расположены на расстоянии 1" друг от друга.

Шаблон Поворотов помещается у наиболее близкого к Центральной Точке, также именуемой Точкой Поворота, края Модели. Навигационная Точка располагается на одной линии с Точкой Поворота. Модель движется на 1" вокруг Шаблона, так что Точка Поворота совмещается со следую-

щей Навигационной Точкой. Каждое такое продвижение на одно деление уменьшает оставшуюся Скорость Модели на 1". Модель может повернуться на угол меньше, чем между двумя Навигационными Точками, но ее скорость все равно уменьшится на 1".

На изображении крейсер Альянса отмеряет Точку Поворота от второй Навигационной Точки. После двух шагов Точка Поворота оказывается напротив четвертой Навигационной Точки, а оставшаяся Скорость Модели уменьшается на 2".



**Важное замечание:** Когда Модель Подразделения завершает свое движение, ее новая позиция становится окончательной и не может быть возвращена на исходную позицию из-за тесного расположения или угрозы столкновения следующих за ней Моделей. *Dystopian Wars* — игра в равной степени про стратегическое позиционирование и огневую мощь.

**Финальная Позиция (Final Position):** по завершении Движения Модель не должна быть в контакте с элементами ландшафта и другими Моделями. Если это произошло, смотрите правилам Столкновений ниже. Если произошло Столкновение, Модель в Игре должна быть сдвинута на минимальную дистанцию, так чтобы она не касалась элементов ландшафта и других Моделей. Эта Модель получает Уровень Дезорганизации. См. «Столкновения и Тараны» (стр. 29), *Уровень Дезорганизации* (стр. 28).

**Обратите внимание:** когда Модель заняла Финальную Позицию, не забудьте переместить к ней любые маркеры и токены, которые относятся к ней. Это касается и Токенов SRS.



## ЭТАП СРЕЛЬБЫ

Во время Этапа Стрельбы Активный Игрок сперва должен объявить, какие Подразделения будет атаковать Подразделения противника и какие орудия они будут использовать. Когда каждое орудие нацелено, производится Стрельба.

**Объявление Начальной Цели:** объявите, куда нацелено каждое орудие Активируемого Подразделения. Целевая Модель во вражеском Подразделении называется Начальной Целью. Также на этом этапе Активный Игрок должен объявить, будут ли другие орудия этой или других Моделей в этом Подразделении использоваться как Поддерживающие Атаку или выбранное орудие будет стрелять в одиночку.

Орудие, выбранное для Атаки, называется Ведущим Орудием, а все орудия, добавляющие свою огневую мощь к этой Атаке, являются Поддерживающими Орудиями.

Каждое орудие может быть использовано только один раз за Активацию или как Ведущее Орудие, или как Поддерживающее. Впрочем, существует довольно часто встречающееся исключение: Бортовые Батареи могут быть использованы сразу в двух Углах Стрельбы, в каждом из которых могут быть как Ведущим, так и Поддерживающим Орудием (но не и тем, и другим одновременно в одном и том же Углу Стрельбы).

**Поддерживающие Орудия:** чтобы участвовать в Атаке в качестве Поддерживающего Орудия, орудие должно быть расположено на той же самой Модели, что и Ведущее Орудие, или на другой Модели этого же Подразделения. Модели Поддержки должны быть на дистанции Атаки и иметь Линию Видимости до цели. Сокрытие и другие эффекты, основанные на Линии Видимости, определяются по Линии Видимости Модели с Ведущим Орудием.

*Важно:* только орудия с точно такими же Свойствами, как у Ведущего Орудия, могут быть Поддерживающими Орудиями. Если орудие имеет одно или несколько отличий в наборе Свойств от Ведущего Орудия, оно не может быть Поддерживающим.

*Пример:* Средняя Артиллерийская Батарея может быть использована как Поддерживающее Орудие при Ведущем Орудии Тяжелой Артиллерийской Батарее, потому что они оба имеют только Качество «Артиллерийское». Она не может быть Поддерживающим Орудием при Ведущем Орудии Тяжелой Ракетной Батарее, потому что Тяжелая Ракетная Батарея имеет Качество «Воздушное».

*Важно:* если Линия Видимости до вражеской Модели полностью заблокирована Моделью или ландшафтом с Массой, равной или превышающей ее Массу, эта Модель не может быть Начальной Целью Атаки.

**Перекладина над Т (Crossing the T):** любая Надводное или Парящее Подразделение может выполнить это действие в качестве Эффекта Доблести. В Атаках, где Ведущее орудие имеет Качество «Бортовое», а Атакующая Модель находится в Носу или в Корме Начальной Цели, Атакующее Подразделение может Поддержать Атаку орудиями с Качеством «Артиллерийское». В этом случае игнорируйте все Качества участвующих в Атаке орудий, Набор Кубов получает Качество «Непрерывное».





## РЕЗУЛЬТАТ СТРЕЛБЫ

Атака каждого орудия совместно с Поддерживающими должна быть полностью завершена, прежде чем вы перейдете к следующей. Порядок проведения Атак определяется Атакующим. Каждая Атака осуществляется в следующем порядке:

1. Определите количество Боевых Кубов, при стрельбе из Ведущего Орудия.
2. Добавьте Боевые Кубы за Поддерживающие Орудия.
3. Противник объявляет, будет ли использована Оборона.
4. Бросьте Боевые Кубы для Атаки, и определите сумму Очков Попаданий.
5. Бросьте Кубы защиты, определите количество Отражений и отнимите их от суммы Очков Попадания.
6. Сравните сумму Очков Попаданий и Показатель Брони Начальной Цели.
7. Проверьте, равна или превышает ли сумма Очков Попаданий Показатель Цитадели Начальной Цели.

**Боевые Кубы и Попадания:** в характеристике орудия указано количество Боевых Кубов и для категорий дистанции, на которой находится Начальная Цель относительно Подразделения.

Атаки не одновременны. Подразделение может проводить Стрелковые Атаки в любом желаемом порядке, но после первого броска Кубов и начала проведения Атаки нельзя изменить Начальную Цель и Поддерживающие Орудия. Это позволяет добиться оптимальной неопределенности при Стрельбе. Особенно это важно при Стрельбе из орудий с Качествами «Воздушное» или «Подводное», поскольку цель может попытаться отразить Атаку при помощи систем Защиты. См. «Защита» (стр. 23).

Совокупность кубов, бросаемых при Атаке, называется Набором Боевых Кубов. Чтобы рассчитать количество кубов в Наборе Боевых Кубов, к количеству Боевых Кубов Ведущего Орудия для данного класса дистанций прибавьте число, указанное в скобках, для каждого Поддерживающего Орудия. Сумма равна количеству кубов в Наборе Боевых Кубов.

**Попадания, Тяжелые и Взрывные:** чтобы узнать, нанесен ли цели урон, сосчитайте выпавшие Попадания. Тяжелые и Взрывные попадания считаются за два Попадания, а Взрывные еще и Взрываются. См. «Кубы» (стр. 3). Определенные Специальные правила могут заставить вас игнорировать определенные результаты броска.

**Повреждения:** сумма Очков Попаданий сравнивается с Показателем Брони Начальной Цели. Если эта сумма больше или равна этому Показателю, Начальная Цель получает 1 повреждение. Если сумма Очков Попадания в несколько раз превышает Показатель Брони цели, цель получает количество повреждений, равное отношению суммы Очков Попадания к Показателю Брони.

Как только сумма повреждений Модели достигает или начинает превышать ее Показатель Корпуса, она изменяет состояние:

Боеспособные Модели становятся Поврежденными, избыток повреждений переносится на них и в новом состоянии.

Поврежденные Модели и Боеспособные Модели Массой 1 – уничтожены и убираются из игры.

**Обратите внимание:** Критическое повреждение происходит независимо от того, достаточно ли нанесенных Атакой повреждений для уничтожения Модели.



# КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

В дополнение к уже описанным повреждениям, если при Атаке по Модели Массой 2 или больше сумма Очков Попаданий равна или превышает ее Параметр Цитадели, она считается получившей Критическое Повреждение. Атакующий кидает Куб Критических Повреждений и кладет Маркер Критического Повреждения рядом с атакованной Моделью. Считайте дублирующиеся Маркеры Критического Повреждения Катастрофическим Взрывом. Независимо от источника, если Модель должна получить Маркер Критического Повреждения, который у нее уже есть, вместо этого происходит Катастрофический Взрыв.

**Модели Массой 1:** Модели Массой 1 немедленно уничтожаются, если Атака по ним наносит число попаданий, превышающее их Параметр Цитадели.

**Катастрофический Взрыв:** если сумма Очков Попаданий вдвое или больше превышает Параметр Цитадели цели, в дополнение к Критическому Повреждению происходит Катастрофический Взрыв. Модель, переносящая Катастрофический Взрыв, получает два дополнительных повреждения и Уровень дезорганизации. Модель может перенести несколько Катастрофических Взрывов за Атаку, поскольку дублирующиеся Маркеры Критических Повреждений также могут вызвать Катастрофический Взрыв. См. «Уровень дезорганизации» (стр. 28).

**Длительные эффекты:** игроки могут попытаться устранить Критические Повреждения, проходя Тест на Ремонт во время Фазы Активации. Модель, начинающая раунд с Маркерами Критических Повреждений, увеличивает свой риск получить дублирующий Маркер Критического Повреждения при Атаке.

## КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

- 1  **Разрушение Систем Защиты**
- 2  **Возгорание Стургениума**
- 3  **Заклинило рули**
- 4  **Утечка реактора**
- 5  **Подрыв боекомплекта**
- 6  **Отключение генератора**

### Разрушение Систем Защиты:



Модель получает Маркер Разрушение Систем Защиты.

Пока у Модели есть этот Маркер, ее параметр Обороны (как Противовоздушной, так и Подводной) считается равным 0. Показатель Обороны не может быть принимать другие значения, кроме 0, пока Модель имеет этот Маркер.

### Возгорание Стургениума:



Модель получает Маркер Возгорание Стургениума.

Проведите все Столкновения перед продолжением Активации. Эта Модель получает 1 повреждение и продвигается вперед на расстояние (в дюймах), равное ее Массе. Все Токены в базовом контакте с Моделью перемещаются, чтобы оставаться в базовом контакте с ней. Это неожиданное движение может вывести Модели за пределы углов стрельбы заявленных орудий и заставить их автоматически промахнуться. См. «Столкновения и Тараны» (Стр. 29).



### Заклинило рули:



Модель получает Маркер Заклинило рули.

Пока у Модели есть этот Маркер, ее Показатель Лимита поворотов считается равным 0. И, во время Этапа Движения, не может совершать повороты.

### Утечка реактора:



Модель получает Маркер Утечка реактора и Уровень Дезорганизации.

Пока у Модели есть этот Маркер, она получает -2 к Показателям Цитадели и Скорости.

### Подрыв боекомплекта:



эта Модель и все остальные в пределах 4" получают 1 повреждение. Эта Модель получает Маркер Подрыв боекомплекта.

### Отключение генератора:



Модель получает Маркер Отключение генератора и Уровень Дезорганизации.

Пока у Модели есть этот Маркер, все эффекты от ее Генераторов игнорируются. Если у Модели нет Генераторов, она получает дополнительный уровень Беспорядка. См. «Генераторы» в ORBAT вашей фракции.





## ЗАЩИТА

Подразделения оснащены такими системами защиты, как генераторы, батареи противовоздушной обороны, глубинные бомбы и многое другое.

Есть два типа защитных систем, на Картах Подразделения они представлены двумя значениями Параметра Защиты:

- **Противовоздушная Защита (ADV):** первое значение используется против орудий с Качеством «Воздушное» и Абордажа со стороны Воздушных Подразделений.
- **Подводная Защита (SDV):** второе значение используется против орудий с Качеством «Подводное» и Штурма со стороны Подводных подразделений.

При Атаке, перед тем как будут брошены Боевые Кубы, Начальная Цель может объявить, что она будет использовать свои защитные системы. Проводимая Атака должна иметь Качество «Воздушная» для применения Противовоздушной Защиты или «Подводная» для применения Подводной Обороны. Если Атака не имеет ни одного из этих Качеств, использовать системы обороны нельзя.

**Набор Боевых Кубов Обороны:** при использовании систем обороны каждая Модель атакованного Подразделения со значением Обороны хотя бы 1 в 4<sup>й</sup> от Начальной Цели добавляет к Оборонительному Набору Боевых Кубов +1 куб. Это не мешает этим Моделям самим использовать системы обороны в эту же Активацию. Начальная Цель может сбросить один или несколько дружественных Токенов SRS в базовом контакте с собой, чтобы добавить +1 куб в Набор Боевых Кубов за каждый сброшенный Token. См. «Действия SRS» (стр. 31).

**Мощное отражения и Отражения:** каждое Отражение, выпавшее при броске Защиты, отнимает 1 Очко Попадания



от суммы Очков Попаданий. Каждое Мощное отражение считается за 2 Отражения и отнимает от суммы Очков Попаданий 2 Очка. Важно, чтобы при подсчете Очков Попаданий игроки учитывали правила, которые влияют на Отражения.

*Пример:* Подразделение Крейсер собирается Атаковать Тяжелыми Ракетными Батареями. Девять Боевых Кубов от Ведущего Орудия и еще двенадцать от Поддерживающих Орудий — всего двадцать один куб в Наборе Боевых Кубов.

Владелец Начальной Цели объявляет, что будет использовать свою Противовоздушную Обороны, чтобы попытаться отбить Атаку Тяжелой Ракетной Батареи.

После удаления всех Пустых граней и Отражений из Набора Боевых Кубов атакующего в нем остается четыре Тяжелых попадания, пять Попаданий и два Взрывных попадания.

После броска двух Взрывных кубов с результатом Пустая грань и Тяжелое попадание сумма Очков Попадания составляет 19 Очков: пять за пять Попаданий, четыре за два Взрывных попадания и десять за пять Тяжелых попаданий.

Начальная Цель бросает семь Боевых Кубов, что равно ее Показателю Противовоздушной Защиты. Выпадают Тяжелое отражение и три Отражения — суммарно они отнимают 5 Очков Попадания.

Теперь сумма Очков Попаданий равна 14. Чтобы рассчитать урон, нужно знать, что Показатель Брони цели равен 6. 14 Очков Попадания, таким образом, наносят 2 повреждения. Кроме того, Показатель Цитадели равен 9, так что Модель получает Критическое Повреждение. При броске на него выпадает Утечка реактора.



## ЭТАП АБОРДАЖА

Когда Модель подбирается к врагу достаточно близко, она может предпринять Абордаж обычно неприступной Цитадели, сердца судна. В *Dystopian Wars* Абордажи представляют собой всевозможные Атаки ближнего боя, которые осуществляют специально подготовленная морская пехота, боевые автоматы, а также механические щупальца или что похуже, сцепляющееся с целью и пытающееся прорвать стоическую оборону и подвергнуть внутренние системы опустошению.

**Начало Абордажа:** любое Подразделение, начинающая Этап Абордажа своей Активации имея хотя бы одну из своих Моделей в 4" от вражеской Модели, может начать Абордаж этой вражеской Модели. Выбранная вражеская Модель — это Начальная Цель Абордажа. Модель, осуществляющая Абордаж, называется Штурмующей Моделью. Модель может проводить Абордаж только раз за Активацию; если она проводит Абордаж, она не может Поддерживать другой Абордаж в эту Активацию.

Все Модели, участвующие в Абордаже, должны иметь совпадающие Особенности Разположения; из этого правила есть следующие исключения: Подводные Подразделения могут осуществлять Абордаж Надводных Подразделений; Парящие Подразделения также могут осуществлять Штурм Надводных и Наземных Подразделений; Воздушные Подразделения могут осуществлять Штурм любых Подразделений, кроме Подводных.

В бой: владелец Штурмующей Модели добавляет к своему Набору Боевых Кубов количество кубов, равное своему Показателю Абордажа. Штурмующая Модель может сбросить сколько угодно дружественных SRS-токенов в базовом контакте с собой, чтобы добавить +1 куб к Набору за каждый сброшенный Токен.

Кроме того, вместо того чтобы позволить самостоятельно проводить Абордаж, любая

Модель этого же Подразделения в пределах 4" от Начальной Цели может поддержать уже идущий Абордаж, добавив 2 куба к Набору Боевых Кубов. Таким образом Модель может поддержать Абордаж только один раз за Активацию. См. «SRS» (стр. 30).

Бросьте все эти кубы. Как обычно, Попадания — это просто Попадания, Тяжелые попадания считаются за 2 Попадания, а Взрывные попадания — за 2 Попадания и Взрыв (см. «Кубы» на стр. 3).

**Оборона Цитадели:** владелец Начальной Цели формирует Набор Боевых Кубов из ее Показателя Цитадели и большего из двух Показателей Защиты. Если Штурмующая Модель Воздушная или Подводная, необходимо использовать соответствующее значение защиты, даже если оно не является более высоким значением.

Начальная Цель может сбросить любое число Токенов SRS в базовом контакте с собой, чтобы добавить к Набору кубов +3 куба за каждый сброшенный Токен. Каждый Токен Эскорта добавляет Сопровождаемой Модели +1 Боевой Куб, когда она защищается от Абордажа. См. «Эскорты» (стр. 32), «SRS» (стр. 30).

После броска каждое Отражение считается за Отражение, каждое Мощное отражение — за 2 Отражения.

**Проведение Абордажа:** владелец Штурмующей Модели складывает все свои Попадания, а защитник — Отражения, не забывая учитывать Взрывные и Тяжелые попадания, а также Мощные Отражения. Затем отнимите от большего значения меньшее и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать результат Абордажа.



## ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ АБОРДАЖА

РЕЗУЛЬТАТ	ПОСЛЕДСТВИЯ АБОРДАЖА
3+ Отражений	<b>Контрудар:</b> Штурмующая Модель получает 1 повреждение и Уровень Дезорганизации
1 - 2 Отражения Ничья	<b>Штурм отбит:</b> обе Модели получают Уровень Дезорганизации
1 - 3 Попаданий	<b>Опустошение:</b> цель получает 1 повреждение и Уровень Дезорганизации
4 - 5 Попаданий	<b>Жестокий удар:</b> цель получает Критическое Повреждение, 1 повреждение и Уровень Дезорганизации
6 - 7 Попаданий	<b>Катастрофические повреждения:</b> цель получает Критическое Повреждение и Катастрофический Взрыв.
8+ Попаданий	<b>Резня:</b> цель получает Критическое Повреждение и два Катастрофических Взрыва

## ЭТАП РЕМОНТА

Ремонт выполняется в конце Активации каждого Подразделения. Игроки могут попытаться починить Критические Повреждения или справиться с Дезорганизацией, которые воздействуют на их Модели, путем прохождения **Проверки на Ремонт (Repair Test)**. Чтобы пройти ремонтную проверку, для каждой Модели, у которой есть Критические Повреждения

или Уровень Дезорганизации, бросьте количество Боевых Кубов, равное ее Массе. За каждое Отражение или Мощное отражение игрок может починить Критическое Повреждение или понизить Уровень Дезорганизации на 1. Таким образом игрок может в первую очередь решать проблемы, наиболее критичные для его Моделей.





## ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Во время этой фазы игроки будут совершать попытки ремонта, отзываться свои истребители и делать оценку ситуации, чтобы понять, одержали ли они победу. Игроки по очереди проходят следующие этапы, на каждом этапе первым действует игрок с инициативой.

### Результат действий SRS (*SRS Resolution*):

на этом этапе игрок выполняет действия со своими Подразделениями, в базовом контакте с хотя бы одной Моделью которых есть вражеские Токены SRS. Каждая такая модель называется Целью Налета.

**Новые цели:** может так случиться, что предполагаемая цель некоторых Токенов SRS окажется уничтожена в течение раунда, так что эти Токены SRS останутся бесцельно болтаться. Начиная с игрока с Инициативой, игроки могут поместить любые Токены SRS, которые больше не находятся в базовом контакте с Моделями, в базовый контакт с другими Моделями в пределах 5" от их текущей позиции. Если в базовом контакте с новой целью уже есть дружественные Токены SRS, новые Токены добавляются к их стопке, как обычно. Любые Токены SRS, которые не могут быть помещены в базовый контакт, немедленно убираются из Игрового пространства.

**Прикрытие (Scramble):** дружественные Токены SRS в базовом контакте с любой дружественной Моделью в пределах 5" от любой Цели Налета могут переместиться в базовый контакт с ней. Они не могут этого сделать, если Модель, с которой они находятся в базовом контакте, сама является Целью Налета. Сформируйте стопки SRS, как обычно.

**Перехват (*Interception*):** пока атакующие SRS-токены готовятся совершить Налет, Цель Налета может использовать свои средства ПВО, чтобы отогнать или сбить атакующих. Создайте Набор Кубов Перехвата, используя значение ADV плюс все бонусы, которые обычно применяются к Набору Кубов Обороны, такие как дружественные Модели в 4", Эскорты и т.д.

Каждый SRS-токен, защищающий Цель Налета, может добавить 3 куба к Набору Кубов Перехвата.

Это разновидность броска Обороны. Бросьте кубы и за каждые 3 Отражения уберите атакующий SRS-токен из базового контакта с Целью Налета. После этого уберите все дружественные SRS-токены в базовом контакте с Целью Налета.

**Налет (*Attack Run*):** каждый атакующий Токен SRS в базовом контакте с Целью Налета добавляет к Набору Боевых Кубов 3 куба. Атака имеет Особенность "Бронебойная". Бросьте кубы и примените Попадания, как обычно, сравнивая их с Параметрами Корпуса и Цитадели. Сбросьте все SRS-токены, участвовавшие в Налете.

### Поддавливающий огонь (*Weight Of Fire*):

если количество участвующих в Налете SRS-токенов вдвое или больше превосходит Массу Цели, вы можете перебрасывать пустые грани при броске Атаки.

**Торпедная атака:** все SRS-токены, участвующие в Налете, могут решить осуществить особую атаку - Торпедную. Она проводится так же, как обычный Налет, с тем исключением, что получает Особенность "Бронебойная", "Торпедная" и "Подводная". Цель Налета считается находящейся более чем в 5", как этого требует особенность "Торпедная". Цель может использовать против Торпедной атаки SDV.



**Ремонт "на ходу" (*Jury-Rigged Repair*):** в порядке Инициативы Игроки могут предпринять Ремонт "на ходу". Это позволяет чинить Модели во всех Подразделениях. Каждый игрок бросает куб за каждый Маркер Критического Повреждения или уровень Дезорганизации, который он хочет убрать. При выпадении пустой грани Модель получает 1 повреждение и сохраняет маркер или уровень. При выпадении Взрывного попадания Маркер или уровень убирается и Модель не получает повреждений. При любом ином исходе Маркер или уровень убирается, а Модель получает повреждение. Ремонт "на ходу" каждого Критического Повреждения и уровня Беспорядка может быть предпринят один раз за раунд. Если урон от Ремонт "на ходу" делает Модель поврежденной или уничтожает ее, для вопросов, связанных с Победными очками, считается, что это повреждение нанесла ближайшая вражеская Модель.

**Проверка условий Победы (*Check for Victory*):** Сценарий оговаривает главные пути получения Победных Очков для победы в игре. После пяти раундов партия завершается и игрок, набравший наибольшее количество Победных Очков, побеждает. Кроме того, начиная с третьего раунда,

если у одного игрока не осталось Моделей в игре на этом этапе Заключительной фазы, его оппонент получает 5 Победных Очков, а партия немедленно заканчивается.

Игроки также могут зарабатывать Победные Очки во время игры, выполняя задания их карт Победы и Доблести. Игроки должны постоянно вести подсчет своих Победных Очков по мере их получения. Проще прибавлять набранные Победные Очки к общей сумме в ходе игры, чем в конце пересчитывать их с самого начала. См. «Карты Победы и Доблести» (стр. 12).

**Поддержка (*Maintenance*):** начиная с игрока с Инициативой, каждый игрок может сбросить сколько угодно карт Победы и Доблести лицом вниз.

### Начало нового раунда

Если это не конец пятого раунда и ни один игрок не потерял все свои Модели, начинается Фаза Инициативы нового раунда.





# УРОВЕНЬ ДЕЗОРГАНИЗАЦИИ

Есть три уровня Деорганизации, каждый следующий хуже предыдущего, которые могут воздействовать на Подразделения/Модели в течение сражения и которым соответствуют три разных Статуса. По умолчанию Статусы Деорганизации остаются в игре. Вот эти три уровня:



1. **Опасность**  
(*Hazard*)



2. **Авария**  
(*Emergency*)



3. **Хаос и Смятение**  
(*Chaos & Disarray*)

За раз Модель может быть под воздействием только одного Статуса. Когда Модель должна получить Уровень Деорганизации, ее владелец может выбрать одно из двух:

**Повысить уровень Деорганизации на 1**

или

**Получить одно повреждение и сохранить текущий уровень Деорганизации.**

Если Модель уже под воздействием Хаоса и Смятения, выбора нет — она получает повреждение.

**Удаление маркеров Деорганизации (*Removing Disorder Condition Markers*):** в течение Этапа Ремонта игрок бросает количество кубов, равное Показателю Массы Модели. За каждое Отражение или Мощное отражение он может убрать маркер Критического Повреждения или маркер Деорганизации, в последнем случае понизив уровень Деорганизации Модели на 1. Модель, понижающая уровень Деорганизации до 0, считается не имеющей уровня Деорганизации. См. «Критические Повреждения» (стр. 21), «Ремонт» (стр. 26).

## Статусы Деорганизации

1) **Опасность:** на судне локальное возгорание или другая изолированная неисправность, которая пока не влияет на функционирование Модели и не имеет других игровых эффектов, помимо того, что считается 1 уровнем Беспорядка.

2) **Авария:** пока на Модель действует этот Статус, она не может пойти на Таран, а также Поддерживать Атаки других Моделей или получать от них Поддержку при Атаке.

Модель может временно игнорировать эффект Статуса «Авария», чтобы пойти на Таран, но в этом случае она автоматически повысит свой уровень Деорганизации до Хаоса и Смятения сразу по завершении Тарана.

3) **Хаос и Смятение:** эта Модель не может выполнять никакие действия на Этапе Операций, не может идти на Таран, начинать Штурм, Поддерживать чужие и даже свои орудия в Атаке, а также получать Поддержку других Моделей, когда Атакует сама. Модель может временно игнорировать эффект Хаоса и Смятения, чтобы пойти на Таран. В этом случае она немедленно получает повреждение по завершении Тарана.



# СТОЛКНАВЕНИЯ И ТАРАНЫ

Ключевое различие между Столкновением и Тараном в том, что второй происходит намеренно, а первое нет. Редкий капитан рискнет целостностью судна и пойдет на добровольное столкновение с другим судном, не говоря уже о том чтобы врезаться в айсберг, песчаный остров или скалу.

Когда речь идет о Столкновении или Таране, Модель, которая движется, называется Движущейся Моделью. Модель или элемент ландшафта, с которой сталкивается Движущаяся Модель, называется Точкой Удара.

**Столкновения (Collisions):** случайные происшествия этого типа происходят на Этапе Движения, когда Модель в Активируемого Подразделения сталкивается с другой Моделью или элементом ландшафта. Это даже может быть Модель того же Подразделения.

Из-за риска повредить корабли Капитаны будут делать все возможное, чтобы избежать столкновения, совершая резкие повороты и опасные маневры. Такие усилия на короткое время могут погрузить корабль в хаос и смятение.

Обычно Подразделение может столкнуться или быть Точкой Удара для подразделения с теми же Особенностью Расположения, что и у нее самой. Подводные, Воздушные Подразделения и Подразделения без совпадающих Особенностей Расположения проходят друг через друга невредимыми, но не могут занять Финальную Позицию в базовом контакте с другими Моделями. См. «Финальная Позиция» (стр. 18).

В Столкновении Движущаяся Модель получает Уровень Дезорганизации. Если Точка Удара — элемент ландшафта, она также получает повреждение. Если Точка Удара — Модель, имеющая равную или меньшую Массу, чем у Движущейся Модели, эта тоже Модель получает Уровень Дезорганизации.

**Таран (Ramming):** любая Модель может Протаранить другую Модель. Некоторые корабли специально устроены так, чтобы нанести максимальный урон при Таранах, часто с применением ужасных орудий ближнего боя или усиленной носовой брони.

Подразделение может таранить или подвергаться Тарану со стороны другого Подразделения, только если у них есть совпадающие Особенности Расположения, если иное не оговорено Специальным Правилем.

Обычно Движущаяся Модель может Таранить Модель только в Носовом Секторе Стрельбы и должна пройти за Активацию хотя бы 3", считая повороты. В противном случае это считается Столкновением, а Тарана не происходит.

Движущаяся Модель, идущая на Таран, получает Набор Боевых Кубов Тарана, равный ее немодифицированному Параметру Корпуса. За каждый пройденный перед Тараном дюйм к Набору добавляется +1 куб, но не более +5. Бросок совершается, как обычно. Модель, которую Таранят, получает Уровень Дезорганизации.

Если у Модели есть орудие с Особенность «Таранящее», к Набору Кубов добавляется количество кубов, равное значению этой Особенности.

После Тарана владелец Движущейся Модели бросает Боевой Куб. Если выпало Попадание или Тяжелое Попадание, Движущаяся Модель получает повреждение. Если выпало Взрывное Попадание, Движущаяся Модель получает два повреждения и Уровень Дезорганизации.

Если у Модели Массой 1, таранящий Модель Массой 2 и больше, нет Орудий с Особенностью «Таранящее», такая модель считается уничтоженной при любом результате броска, кроме пустой грани.



Модель может идти на Таран только раз за Активацию, если иное не оговорено ее Специальными Правилами.

**Уклонение (*Disengaging*):** после Столкновения или Тарана, если у Движущейся Модели еще остается неистраченная Скорость, она должна немедленно попытаться уклониться. Модель может повернуться не более чем на 90° за 1" Скорости, потому что удар может изменить ее положение без помощи рулевых

систем. После этого поворота она может продолжить Движение, как обычно (1", потраченный на поворот, отнимается).

Если Уклоняющаяся Модель не может избежать контакта с другой Моделью, происходит новое столкновение. Модель вполне может столкнуться с несколькими Моделями, если она способна двигаться.

## ЭСКАДРИЛЬИ МАЛОЙ ДАЛЬНОСТИ (SRS)

Хотя на полях морских и воздушных сражений правят бал могучие суда, малая авиация играет важную роль на театрах войны. Большинство Эскадрилий Малой дальности (SRS) — это группы маленьких летательных аппаратов. Они весьма разнообразны: от одноместных и беспилотных истребителей до тяжелых бомбардировщиков, несущих авиабомбы или торпеды.

**Другие Токены:** некоторые Модели имеют правила, позволяющие им выпускать определенные виды Токенов, которые в некоторых случаях могут вести себя так же, как SRS-Токены, например, совершать Налеты. Это не SRS-Токены, и все правила, касающиеся их, рассматриваются в ORBAT их Фракций. Важно помнить, что это не специальные SRS-Токены. Они могут вести себя, как SRS, только в случаях, специально оговоренных их правилами. Ничего, что относится к SRS-Токенам, не относится к другим видам Токенов, если их правила не говорят об обратном.

**Вместимость:** Модели со Специальным правилом «Вместимость SRS» могут на Этапе Операций своей Активации запускать Токены SRS в количестве, равном значению Вместимости.

Есть два значения Вместимости SRS, отражающие количество SRS, которое Модель способна выпустить в Боеспособном и в Поврежденном состоянии. Когда такая Модель получает урон, она начинает испытывать трудности с обеспечением непрерывного запуска Эскадрилий Малой дальности. В результате у Моделей часто уменьшается или исчезает Вместимость SRS. Игроки должны быть очень внимательны к ее изменениям у Поврежденных Моделей. Это никак не влияет на уже запущенные Токены SRS.

**Запуск Токенов SRS:** любое число доступных Токенов SRS может быть помещено в стопку в базовом контакте с дружественной или вражеской Моделью в пределах 40" от Модели, которая их запускает. Вы можете разделить Токены на сколько угодно стопок и поместить их в базовый контакт с любым числом Моделей, но на одну Модель должна приходиться только одна ваша стопка.

Стопка Токенов всегда остается в базовом контакте с целью. Если цель переместилась, просто поместите все ее стопки SRS в базовый контакт с ней, как только она заняла Финальную Позицию.



Если в базовом контакте с Моделью уже есть Токены SRS того же типа, просто добавьте вновь запущенные к их стопке, чтобы сформировать атакующее или оборонительное скопление. Не смешивайте ваши и вражеские Токены SRS в одной стопке!

Считается, что Цель Налета находится в 5” от Токенов SRS, как этого требует Особенность “Торпедная”. Против Торпедной Атаки Цель может использовать SDV.

### Действия SRS

В зависимости от цели Токенов SRS отличаются их Действия на Этапе Действий SRS Заключительной Фазы. Такие как Налет или Перехват.

SRS-Токены, выполняющие Атаку, считаются смесью истребителей, штурмовиков и бомбардировщиков, несущих торпеды для ударов по Подводным Моделям. Каждый атакующий SRS-Токен добавляет 3 куба к Набору Боевых Кубов. Атака имеет Особенность “Бронебойная”. См. “Проведение действий SRS” (стр. 26).

**Торпедная атака:** все Токены SRS, выполняющие Налет, могут выполнить особый вид Налета - Торпедную атаку. Она проводится так же, обычный Налет, с тем исключением, что Атака имеет Особенности “Бронебойная”, “Торпедная”, “Подводная”.

**Подавляющий огонь (*Weight of Fire*):** если количество Токенов SRS, совершающих Налет, вдвое или больше превосходит Массу Цели, вы можете перебрасывать пустые грани при броске.

Иногда Токены SRS помещаются в базовый контакт с дружественными Моделями, символизируя истребители и авиацию поддержки на дежурстве. Игрок в любое время может сбросить один из этих Токенов, чтобы получить один из следующих бонусов:

- +3 куба к Набору Кубов Обороны;
- +1 куб к Набору Кубов Абордажа.





## ЭСКОРТ

Военные Соединения часто отправляют в бой вместе с большими кораблями защитное сопровождение, обычно называемое **Эскортом (Escorts)**. Эти маленькие суда созданы, чтобы обеспечить дополнительную защиту, соответствующую повышенному вниманию, которые противник обычно уделяет большим кораблям. От заградительных воздушных шаров до роев защитных вертолетов, судов на воздушной подушке и патрульных лодок - как правило, могучие боевые машины Эры Дистопии надежно защищены от враждебных рейдов.

**Токены Эскорта:** определенные Подразделения из ORBAT вашей Фракции могут за дополнительные Очки взять несколько Токенов Эскорта самых разных форм и размеров. Фракции даже могут иметь доступ к специальным Токенам Эскорта, правила которых приведены в ORBAT. Подразделения с одним или несколькими Токенами Эскорта называется Сопровождаемым Подразделением. Когда Сопровождаемое Подразделение перемещается, вы можете поместить Токены Эскорта в 3<sup>ю</sup> от любой Модели Сопровождаемого Подразделения. Это нужно для наглядности, а не для Построения, потому что Эскорт - это Токены, а не Модели. Эскорт не блокирует Линию Видимости, с ним нельзя Сталкиваться и их нельзя Таранить. Токены Эскорта не могут быть отделены от Подразделения, в качестве Улучшения для которого они были взяты.

Подразделения с одним или более Токенами Эскорта получают следующие бонусы:

- Один из Наборов Боевых Кубов Атаки Сопровождаемого Подразделения по Начальной Цели на Ближней дистанции увеличивается на +1 куб за каждый Токен Эскорта, сопровождающий Подразделение;
- Набор Кубов Обороны Сопровождаемого Подразделения увеличивается на +1 куб за каждый Токен Эскорта;
- Набор Боевых Кубов Абордажа одной из

Моделей Сопровождаемого Подразделения получает +1 куб за каждый Токен Эскорта. **Удаление Эскорта:** каждый раз, когда Сопровождаемое Подразделение переносит Катастрофический Взрыв, в дополнение к наносимым им повреждениям уберите один Токен Эскорта. Каждый раз, когда Токены SRS совершают Налет с Подвляющим Огнем, также убирайте один Токен Эскорта. Если Сопровождаемое Подразделение уничтожено, уберите все ее Токены Эскорта.

### ОБЕДИНЕННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

У определенных Подразделений может быть правило, позволяющее им становиться Прикрепленными к другому Подразделению, называемой Основным Подразделением. Решение об объединении принимается на этапе формирования Военного соединения. В свою Фазу Активации эти два Подразделения могут образовать Объединенное Подразделение. См. "Формирование Военных Соединений" (стр.11).

Когда Прикрепленное Подразделение начинает Активацию в Построении со своим Основным Подразделением, они могут активироваться одновременно в качестве Объединенного Подразделения. Это возможно, только если Основное Подразделение еще не активировалась в этом Раунде. У Объединенных Единиц есть следующие дополнительные правила:

- Прикрепленное Подразделение должна быть прикреплена к Основному на этапе Формирования Военных соединений. Обычно оба Подразделения имеют одинаковые Особенности Расположения, хотя Подводные Подразделения могут быть Прикреплены к Надводным Подразделениям. Они считаются Объединенным Подразделением во время расстановки, но считаются отдельными Подразделениями до своей Активации.
- Прикрепленное и Основное Подразделение получают +1 Куб к Набору Боевых Кубов Обороны, когда находятся в Построении, независимо от того, являются ли они Объединенным Подразделением в этот момент.



- Все Модели Объединенного Подразделения во время их совместной Активации считаются Моделями одного Подразделения. Если у Прикрепленного и Основного Подразделения есть различающиеся Специальные Правила, действующие на Атаку, применяются Правила Подразделения, к которому принадлежит Ведущее Орудие.

- Каждая Модель Объединенного Подразделения сохраняет собственные правила, Особенности, орудия, параметры и т.д. Они считаются единым целым лишь настолько, насколько это необходимо для совместного прохождения этапов Активации. Модели Подразделения должны пытаться сохранять Согласованное Построение во время Активации,

как если бы они были частями одного Подразделения.

- Если после Активации Модели Подразделения не находятся в Согласованном Построении, они больше не считаются Объединенным Подразделением. В начале Раунда, если Прикрепленное Подразделение в Согласованном Построении с Основным, они могут снова образовать Объединенное Подразделение.

- За рамками их Активации оба Подразделения не считаются Объединенными независимо от того, находятся ли они в Согласованном Построении. Для получения Победных Очков они всегда считаются двумя разными Подразделениями.

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Столкновения в *Dystopian Wars* проходят в разнообразном окружении. От холодной Балтики с опасными айсбергами до беспокойного Карибского моря со смертельными штормами и отмелями. Игровое пространство подразделяется на четыре категории: **Открытое Море** (*Open Water*), **Опасные Воды** (*Treacherous Water*), **Препятствия** (*Obstacle*) и **Суша** (*Land*). Поскольку коллекция элементов террейна каждого игрока может отличаться, игроки должны перед началом партии договориться, к какому типу будет относиться каждый элемент террейна и какую Массу иметь. Террейн Массой 1 обычно бывает размером с маленький корабль, такой как фрегат или эсминец, в то время как террейн Массой 3 может быть длинным, как линкор, или высоким, как колосс. Самое главное - это согласие обоих игроков.

Любой участок 24"×24" должен содержать элементы террейна суммарной Массой как минимум 7. В то же время не стоит размещать террейн в зонах расстановки, если иного не требует Сценарий. Все остальное пространство по умолчанию считается Открытым Морем.

**Непроходимый** (*Impassable*): некоторые части Игрового поля имеют террейн, который лучше обойти. Если какой-то элемент террейна считается Непроходимым для Моделей с какой-либо Особенностью, то при контакте с ним эта Модель немедленно совершает Столкновение. См. «Столкновения и Тараны» (стр. 29).

Некоторые зоны (или даже Препятствия) могут быть Непроходимыми для всех Моделей, независимо от Особенностей. Такие зоны должны быть обозначены и согласованы до начала партии.

**Открытое Море:** любые открытые плоские места Игрового поля считаются Открытым Морем и вообще не влияют на движение. Большая часть Игрового поля будет таким, если это не особенно сложный Сценарий. Открытое Море Непроходимо для Наземных Подразделений, если у них нет Специального правила «Амфибия».

**Опасные Воды:** некоторые участки Игрового поля, такие как гавани, отмели, коралловые рифы или даже затонувшие обломки, считаются Опасными Водами. Модели с Особенностями «Подводная» или «Надводная» тратят на передвижение по Опасным Водам вдвое больше Скорости



(то есть каждый 1" считается за 2"). Если Модель часть Движения прошла по Открытому Морю, а часть — по Опасным Водам, Движение по Открытому Морю считается, как обычно, и только Движение по Опасным Водам происходит в два раза медленнее. Если только часть Моделей Подразделения идет в Опасных Водах, то эти Модели рекомендуется двигать первыми, чтобы было проще сохранять Согласованное Построение. Опасные Воды Непроходимы для Наземных Подразделений, если только у них нет Специального правила «Амфибия». Любая Модель может решить двигаться через Опасные Воды, как через Открытое море, то есть не снижая Скорость. В этом случае по завершении Движения она кидает Боевой Куб и получает повреждение за каждое выпавшее Попадание (Тяжелое или Взрывное Попадание считается за два Попадания).

**Суша:** это пространство обычно имеет Массу как минимум 5 и Непроходимо для Моделей с Особенностями “Подводная” и “Надводная”. Типичные примеры Суши — острова, берега и пляжи.

**Разрушение террейна:** обычно в Dystopian Wars нельзя уничтожить террейн. Хотя батареи орудий (а тем более залпы мортир и взрывы плазмы) взобьют почву и вызовут серьезные разрушения, ландшафт в основном никуда не денется. Если Сценарий позволяет уничтожать террейн, в нем будет подробно описано, как это можно сделать.

**Препятствия (Obstacles):** это объекты, находящиеся в воде, которые представляют угрозу Моделям, вступающим с ними в контакт. Обычно Препятствия воздействуют на все Модели, кроме Воздушных. Если Препятствие воздействует только на Модели с определенными Особенностями, это будет отражено в его названии.

Модели, вступающие в контакт с Препятствиями, получают существенный урон. Такая Модель немедленно кидает количество Боевых Кубов, равное своему значению Корпуса, и получает по повреждению за каждое Попадание (Тяжелые и Взрывные считаются за два). Модель продолжает Движение. Если Масса Препятствия меньше или равна Массе Модели, Препятствие убирается из игры, если больше, происходит Столкновение, Препятствие при этом остается в игре.

Как и у Моделей, у Препятствий есть Масса. При создании элементов ландшафта для отображения Препятствий мы рекомендуем руководствоваться шаблонами Массы Препятствий. Как и всегда, Масса Препятствий согласуется игроками. Обычные примеры Препятствий — это обломки, песчаные косы и айсберги.

**Минные поля (Minefields):** это взрывные устройства, размещенные для защиты ключевых объектов, таких как гавани, зоны высадки, морские платформы или уязвимые фланги флотов. Минное поле обозначается круглым Маркером Минного поля диаметром 2". Первая Модель, движущаяся в пределах 2" от Минного поля, получает Атаку с Особенностью “Магнитная” и Набором Кубов, равным ее Массе, умноженной на 10. После проведения этой Атаки Маркер убирается. Минные поля не могут быть активированы и воздействовать на Воздушные и Наземные подразделения, если только Специальное правило (такое как “Укладчик противоздушных мин” или “Укладчик наземных мин”) не позволяет выставлять специально предназначенные для этого типы минных полей. В последнем случае они воздействуют только на Подразделения с соответствующей Особенностью размещения.





## СВОЙСТВА НАБОРА КУБОВ

В *Dystopian Wars* у вас есть огромный выбор разнообразного вооружения. Скорость его разработки увеличилась многократно благодаря научному прогрессу и влиянию внеземных технологий. Оружейный Профиль описывает все Свойства, которые будет иметь Набор Кубов, используемый Орудием.

**Помните:** орудие может быть использовано для Поддержки, только если оно имеет точно такие же Свойства, как и Ведущее орудие.

**Воздушное (Aerial):** Атаки с этим Свойством обычно не могут быть выполнены по Подводной Начальной Цели, если только это орудие вдобавок не имеет Свойство «Подводное». Начальная Цель может использовать против этой Атаки Противовоздушную Оборону.

**Дуговое (Arc):** при Атаке игнорирует Генератор Щита. Если наносит Начальной Цели Критическое Повреждение, цель получает Уровень Дезорганизации в дополнение ко всем другим эффектам.

**Взрыв (Blast):** эта Атака использует круглый Шаблон Взрыва. Центр Шаблона должен быть размещен в любой точке Начальной Цели. Проведите Атаку против Начальной Цели, как обычно. Примените результат к Начальной Цели и всем Моделям, затронутым Шаблоном, автоматически, без модификаций (Попадания засчитываются и по дружественным Моделям, но не по Атакующей). Если Модели в пределах Шаблона не имеют Линию Видимости к Атакующей Модели, это не спасает их от Взрыва.



**Бомба (Bomb):** Атаки с этим Качеством не могут быть объявлены против Воздушных целей и игнорируют Генератор Щита.

**Бортовые батареи (Broadside):** Атаки с этим Свойством могут быть выполнены несколько раз за Активацию - по одному разу для каждого доступного угла стрельбы. Для применения Перекладчины над Т это орудие с этим Свойством должно быть Ведущим. См. «Палочка над Т» (стр. 19).

**Разрушительное (Devastating):** Атаки с этим Свойством считают Взрывное попадание за 3, а не за 2 Попадания.

**Дальнобойное (Extreme Range):** при Атаках с этим Свойством - Дальняя дистанция считается от 20" до 40".

**Скорострельное (Fusillade):** при Атаках, выполняемых на Ближней Дистанции, вы можете перебрасывать Отражения и Мощные отражения. Не действует против Воздушных и Подводных Подразделений, если сама Атака не имеет соответствующих Особенности.

**Главный калибр (Gunnery):** при Атаках с этим Свойством по Моделям Массой 1 эти Модели считаются Скрытыми.

**Угрожающее (Hazardous):** Если Начальная Цель должна получить одно или несколько повреждений от этой Атаки, она дополнительно получает Уровень Дезорганизации.

**Высокая скорость снаряда (High Velocity):** Мощные отражения при броске Обороны против такой Атаки отменяют только одно Попадание.

**Самонаводящееся (Homing):** Модели не считаются Скрытыми при Атаках с этим Свойством против них. При такой Атаке вы можете перебрасывать Пустые грани и игнорировать Генераторы Завесы



**Неприцельный обстрел (*Indirect*):** Начальной Целью Действия с этим Свойством может быть любая невоздушная Модель в пределах Дистанции и Угла Стрельбы, независимо от Линии Видимости. На время этого Действия Начальная Цель считается Скрытой.

**Ограниченное количество (*Limited*):** как ясно из названия, это орудие можно использовать ограниченное число раз. После каждой Атаки с этим орудием или Действия с этим Свойством бросьте Боевой Куб. Если результат — Пустая грань, до конца партии вы больше не можете использовать это орудие или Действие.

**Магнитное (*Magnetic*):** Модели не считаются Скрытыми при Атаке с этим Свойством по ним. При нанесении хотя бы одного повреждения, после применения остальных эффектов, дает Модели Маркер Заклинило Рули, если у нее еще нет этого Маркера.

**Бронепробивное (*Piercing*):** при нанесении Модели хотя бы одного повреждения выполняется бросок на Критическое Повреждение. Он не отменяет другие Броски на Критическое Повреждение для этой Модели от того же Действия. Если Начальная Цель имеет Массу 1, ее Цитадель уменьшается на -3 на время этого Действия.

**Таранное (*Ramming*):** Модель с таким орудием может использовать его, чтобы Таранить вражеские Модели. Значение Свойства показывает, сколько кубов добавляется к Набору Кубов при выполнении Тарана.

**Подводное (*Submerged*):** Атаки с этим качеством обычно нельзя использовать против Воздушных и Наземных целей. Начальная Цель может использовать против этой Атаки Противолодочную Оборону. Против Подводных Атак не действует Генератор Щита.

**Непрерывный огонь (*Sustained*):** при Атаке с этим Качеством вы можете перебрасывать кубы одного любого типа (например, Мощные Отражения или Попадания). Вы можете объявить после броска, кубы какого типа вы будете перебрасывать. Вы не можете перебрасывать кубы, сгенерированные Взрывными Попаданиями. Если для Свойства задается Особенность (например, "Воздушные подразделения"), действие получает Качество "Непрерывное" только против Начальных Целей с этой Особенностью

**Торпеда (*Torpedo*):** Атаки с этим Свойством можно использовать только против Начальной Цели, расположенной не ближе чем в 5" от Атакующей Модели. Цель не получает преимуществ от того, что она Скрыта.

**Конус поражения (*Torrent*):** это Действие использует полный Шаблоны Конуса, если Свойство не обозначено как **Конус (Малый) (*Torrent (Small)*)**. Узкий конец Шаблона должен касаться любой точки Атакующей Модели в соответствующем Углу Стрельбы, а его центральная линия должна касаться Начальной Цели. Проведите Действие против Начальной Цели, как обычно. Примените результат к Начальной Цели и всем Моделям, затронутым Шаблоном, автоматически, без модификаций (Попадания засчитываются и по дружественным Моделям, но не по Атакующей). Если Модели в пределах Шаблона не имеют Линию Видимости к Атакующей Модели, это не спасает их от Конуса поражения. Поддерживающие орудия с этим Качеством добавляют Боевые Кубы к Набору Кубов, но используют шаблон Ведущего орудия.





## СТАНДАРТНЫЕ СЦЕНАРИИ

### Туман войны

*Флоты сталкиваются в густом тумане, снижающем видимость и вызывающем хаос.*

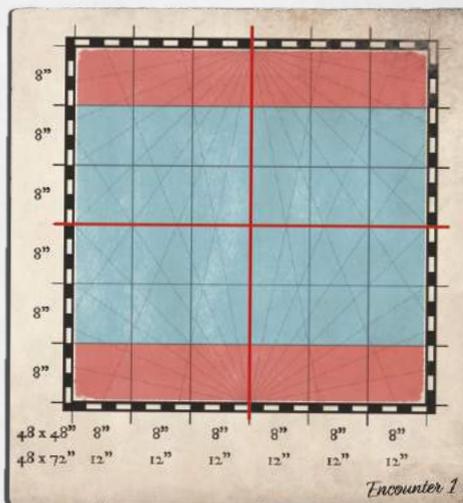
Разделите Игровое поле на четыре части, как показано на карте развертывания.

**Цель:** В Заключительной фазе каждого раунда каждый игрок набирает по два Победных очка за каждую четверть вражеской стороны Игрового пространства, в которой полностью находятся одна или несколько Подразделений, при этом нет вражеских Моделей, которые полностью находятся в пределах той же четверти.

Кроме того, в конце партии каждый игрок получает пять Победных очков за каждую четверть, в пределах которой у него полностью находятся одно или несколько своих Подразделений и нет вражеских Моделей.

**Специальное правило:** Все модели считаются Скрытыми в любое время, пока Игровое пространство покрыто туманом.

В начале каждого раунда игрок с инициативой бросает количество Боевых Кубов, равное номеру раунда. Если два или более Куба дают одинаковый результат, немедленно туман рассеивается и больше не влияет на игру.

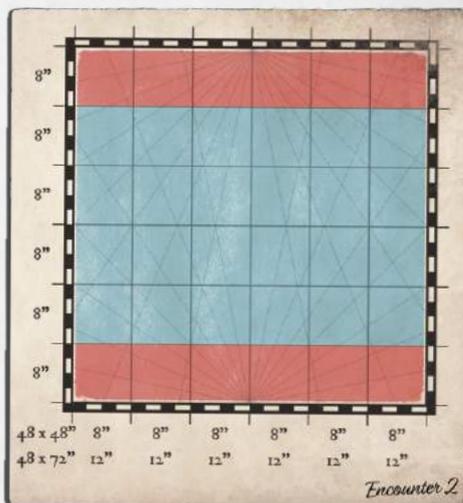


### Удержать любой ценой

*Адмиралы должны отбиваться от враждебных сил, препятствующих их продвижению за пределы своей позиции.*

Расположите Игровое поле так, как показано на карте развертывания.

**Цель:** В конце партии каждый игрок получает по два Победных очка за каждое Подразделение, которое находится в зоне начальной расстановки противника. Если в радиусе 10 дюймов от этого Подразделения нет вражеских Моделей, игрок получает три Победных очка вместо двух.





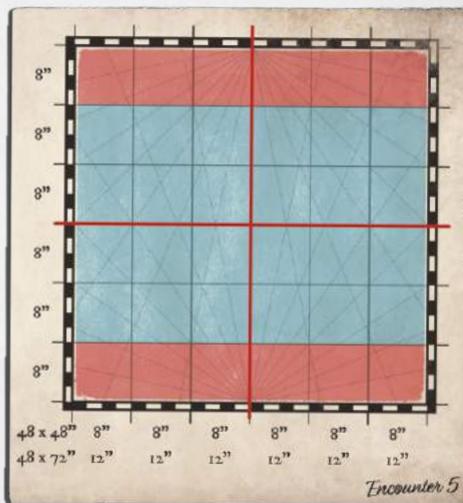


### Правь волнами!

Когда два флота сталкиваются в открытом море, победителем обычно становится флот, который способен прорваться через вражеские линии, чтобы нанести ущерб в тылу.

Разделите игровую зону на четыре части, как показано на карте развертывания.

**Цель:** В Заключительной фазе каждого раунда каждый игрок набирает два Победных очка за каждую четверть на вражеской стороне Игрового пространства, в которой полностью находится одна или несколько его Подразделений, если при этом ни одно вражеское Подразделение полностью не находится в пределах этой четверти. Кроме того, в конце битвы каждый игрок набирает пять Победных очков за каждую четверть, в которой у него есть одно или несколько Подразделений и нет вражеских Подразделений.



### Буря

Два флота бросают вызов шторму, мчась навстречу друг другу посреди океана.

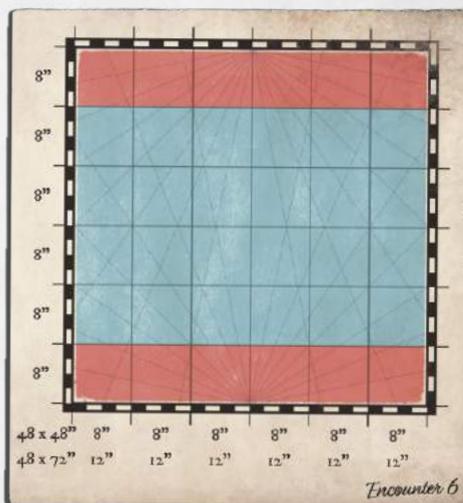
Расположите Игровое поле так, как показано на карте развертывания.

**Цель:** В конце игры получите 5 Победных очков за каждое Подразделение, в которой есть Модель в пределах 12 дюймов от центра Игрового поля.

**Специальные правила:** Во время шторма Дрейф удваивается для всех моделей. Когда Подразделение активируется в пределах 12 дюймов от центра Игрового поля, бросьте Куб Критического повреждения. Если это Возгорание стержиния, оно действует на одну из Моделей этого Подразделения: в нее ударила молния.

В начале каждого раунда игрок с инициативой бросает количество Боевых Кубов, равное номеру раунда. Если два или более

куба имеют один и тот же результат, шторм не медленно утихает и больше не влияет на игру.





# INDEX

## A

Action Dice (Боевые кубы).....	3
Action Dice and Hits (Боевые кубы и Попадание).....	20
Actions (Активация).....	8
Activation Phase (Фаза Активации).....	16
Active Player (Активный игрок).....	15
Aerial (Воздушное).....	36
Aerial Defence (ADV) (Противовоздушная оборона).....	23
Aerial Unit (Летающее Подразделение).....	1
Arc (Дуговое).....	36
Armour (Броня).....	6
Assault Resolution (Проведение Абордажа).....	24
Assault Result Table (Таблица Результатов Абордажа).....	25
Assault Step (Этап Абордажа).....	24
Assaults and Escorts (Абордаж и Эскорт).....	32
Attack Run (Налёт).....	26
Attributes (Параметры).....	6

## B

Base Contact (Базовый контакт) ....	9
Battle-Ready (Боеготовая).....	5
Battlefleet (Флот).....	11
Begin a New Round (Начало нового раунда).....	27
Beginning a Game (Начало игры).....	15
Blast (Взрыв).....	36
Bomb (Бомбы).....	36
Broadside (Бортовые батареи).....	9, 36
Building a Force (Формирование Военных Сил).....	11

## C

Cancel Valour Effects (Отмена эффектов доблести).....	12
Cancelled Results (Отмененные результаты).....	4
Capacity (Вместимость).....	30
Catastrophic Explosion (Катастрофический взрыв).....	21
Centre Point (Центральная точка).....	8
Check for Victory (Проверка условий Победы).....	27
Chaos & Disarray (Хаос и Дезориентация).....	28
Citadel (Цитадель).....	6
Closing (Средняя дистанция).....	10
Coherency (Согласованное построение).....	8

Collisions and Rams (Столкновение и Тараны).....	29
Common Encounters (Стандартный сценарий).....	38
Counter (Отражение).....	3
Crossing the T (Перекладина над Т).....	19
Crippled (Поврежденная).....	5
Critical Damage (Критические повреждения).....	4, 21
Critical Damage Dice (Кубик критических повреждений).....	3
Critical Damage Results (Результат критических повреждений).....	21

## D

Damage (Повреждения).....	20
Decide on your game size (Выбор формата игры).....	13
Declaring Initial Target (Объявление Начальной Цели).....	19
Defences (Защита).....	7, 23
Defending the Citadel (Защита цитадели).....	24
Deploying Escorts (Расстановка Эскорта).....	32
Deployment (Расстановка).....	13
Destroying Terrain (Уничтожение Террейна).....	34
Determine Initiative (Определение Инициативы).....	15
Devastating (Разрушительный).....	36
Dice (Игральный кубик).....	3
Dice Pool (Набор кубов).....	3
Dice Pool Qualities (Свойства набора кубов).....	36
Disengaging (Уклонение).....	30
Disorder Conditions (Уровень Дезорганизация).....	28
Draw Victory & Valour Cards (Взятие карт Победы и Доблести).....	15
Drift (Дрейф).....	18

## E

Emergency (Авария).....	28
Encounter (Сценарий).....	2
End Phase (Заключительная фаза).....	26
Escort Tokens (Фишки эскорта).....	32
Escorts (Эскорт).....	32
Exploding Hit (Взрывное попадание).....	3
Extreme Range (Дальнбойное).....	36

## F

Faction Symbol (Символ фракции).....	6
Final Position (Финальная позиция).....	18
Fire Arcs (Секторы стрельбы).....	9
Flagship (Флагман).....	11
Force Point Limit (Лимит Игровых Очков).....	15
Fray (Абордаж).....	7
Full Reverse (Полный назад).....	17
Fusillade (Скорострельное).....	36

## G

Game Round (Игровой раунд).....	14
Generator Shutdown (Отключение генератора).....	22
Ground Unit (Наземное Подразделение).....	1
Gunnery (Главный калибр).....	36

## H

Hand Size (Количество карт на руке).....	15
Hazard (Опасная ситуация).....	28
Hazardous (Угрожающее).....	36
Heavy Counter (Мощное Отражение).....	3
Heavy Counters and Counters (Защита и Мощная Защита).....	23
Heavy Hit (Тяжелое попадание).....	3
High Velocity (Высокая скорость снаряда).....	36
Hit (Попадание).....	3
Hits, Heavy and Exploding (Попадания тяжелые и взрывные).....	20
Holding your Nerve (Тактическое выжидание).....	16
Homing (Самонаводящееся).....	36
Hull (Корпус).....	7
I	
Impassable (Непроходимый).....	33
Indirect (Неприцельный обстрел).....	37
Initial Target (Первоначальная цель).....	10
Initiative Phase (Фаза Инициативы).....	15



Interception (Перехват).....26  
 Into the Fray (В атаку).....24

**J**

Jury-Rigged Repair (Ремонт «на ходу»).....27

**L**

Land (Суша).....34  
 Lasting Effects (Длительные эффекты).....21  
 Launching an Assault (Начало абордажа).....24  
 Launching SRS Tokens (Запуск фишек SRS).....16, 30  
 Levels of Disorder (Уровень дезорганизации).....28  
 Limited (Ограниченное количество).....37  
 Line of Sight (LOS) (Линия видимости).....10  
 Long (Дальняя дистанция).....10

**M**

Magazine Explosion (Подрыв боекомплекта).....22  
 Magnetic (Магнитное).....37  
 Maintenance (Поддержка).....27  
 Mass (Масса).....7  
 Mass 1 Models (Модели массой 1).....21  
 Measuring (Измерения).....2  
 Measuring Range (Дистанции).....10  
 Minefields (Минные поля).....34  
 Model (Модель).....1  
 Movement Step (Этап движения).....18

**N**

Navigation Lock (Заклинило рули).....22

**O**

Obscured (Скрытый).....10  
 Obstacles (Препятствие).....34  
 Open Water (Открытое море).....33  
 Operations Step (Этап Действий)..16  
 Order of Battle (ORBAT) Боевое расписание.....11

**P**

Piercing (Бронепробное).....37  
 Placing (Размещение).....2  
 Play Area, The (Игровое поле)....2, 33

Point Blank (Ближняя дистанция).....10  
 Point Limit (Лимит очков).....11  
 Position Traits (Особенности Положение модели).....1

**R**

Ramming (Таран).....29, 37  
 Re-Rolling Dice (Переброс кубов).....3  
 Reactor Leak (Утечка в реакторе).....22  
 Ready Unit (Готовые подразделения).....15  
 Removing Disorder Condition Markers (Удаление маркеров Дезорганизации).....28  
 Removing Escort Tokens (Удаление маркеров эскорта).....32  
 Repair (Ремонт).....25  
 Replacing (Замена).....2  
 Reserves (Резервы).....14, 17  
 Roll for Encounter (Бросок на сценарий).....13  
 Rounding Up (Округлять в большую сторону).....2  
 Rules of a Unit (Правила подразделения).....8

**S**

Scramble (Прикрытие).....26  
 Select your Force (Выбор ваших Военных сил).....13  
 Set Up Table (Подготовка игрового стола).....13  
 Ship Image (Изображение корабля).....6  
 Shooting at a Unit (Стрельба по подразделению).....8  
 Shooting Resolution (Результат стрельбы).....20  
 Shooting Step (Этап стрельбы)....19  
 Short-Range Squadron (SRS) (Эскадрилья малой дальности)....30  
 Shredded Defences Повреждение защитных систем).....21  
 Skimming Unit (Парящее подразделение).....2  
 Sole Survivor (Единственный выживший).....8  
 Special Operations (Специальные операции).....17  
 Special Rules (Специальные правила).....6  
 Speed (Скорость).....7, 18

Squadron Killer Bonus (Бонус Убийца Эскадр).....8  
 SRS Actions (Действие SRS).....31  
 SRS Resolution (Результаты действий SRS).....26  
 Sturginium Flare (Возгорание Сургениума).....21  
 Submerged (Подводное).....37  
 Submerged Defence (SDV) (Подводная защита).....23  
 Submerged Unit (Подводное подразделение).....1  
 Support Weapons (Поддерживающие орудия).....19  
 Surface Units (Надводное Подразделение).....1  
 Sustained (Непрерывный огонь).....37

**T**

Torpedo (Торпеда).....37  
 Torrent (Конус поражения).....37  
 Traits (Особенности).....1  
 Treacherous Water (Опасные воды).....33  
 Turn Limit (Лимит поворотов).....7  
 Turning (Поворот).....18

**U**

Unique (Уникальное).....11  
 Unit (Подразделение).....1  
 Unit Card (Карточка Подразделения).....5  
 Unit Upgrades (Улучшение Подразделения).....11

**V**

Valour Effects (Эффект Доблести).....12  
 Victory & Valour Cards (Карты Победы и Доблести).....12  
 Victory Conditions (Условия Победы).....12  
 Victory Points (Победные очки).....8, 14

**W**

Weaponry (Вооружение).....9  
 Weight of Fire (Подавляющий огонь).....26, 31  
 Withdrawing (Вытиснение).....18  
 Within (В пределах).....9

# DYSTOPIAN WARS.

Part of the



**BLOG:** [BLOG.WARCRADLE.COM](http://BLOG.WARCRADLE.COM)  
**FORUM:** [COMMUNITY.WARCRADLE.COM](http://COMMUNITY.WARCRADLE.COM)  
[DYSTOPIANWARS.CO.UK](http://DYSTOPIANWARS.CO.UK)



**@WARCRADLESTUDIOS**



**@WARCRADLESTUDIO**