

ЦЕЛТНАЯ РЕАКЦИЯ

3.0



2Hour WARGAMES

JUST PLAY THE GAME

ЦЕЛТНАЯ РЕАКЦИЯ

3.0

2HourWARGAMES

JUST PLAY THE GAME

Содержание	1	<u>Перемещения</u>	12
Пролог	3	Обычное перемещение	12
<u>Введение</u>	4	Быстрое перемещение	12
Я Хожу – Ты Ходишь	4	Залегание	12
Система реакций от ТНВ	4	Недобровольное перемещение	12
<u>Необходимое оборудование</u>	5	<u>Реакции</u>	13
Кубики	5	Как проводить тест на реакцию	13
Пройденный кубик	5	Кто проходит тест	13
Подсчет удач	5	В поле видимости или нет	13
Вероятности	5	Типы тестов на реакцию	13
Чтение и складывание кубиков	5	Фокус	14
Сколько 1к6?	5	Быстрое перемещение	14
<u>Фигурки и местность</u>	5	В поле видимости	14
Установка фигурок на подставки	5	Обстрелян	14
Определение фронта	6	Хочу атаковать	14
<u>Создание персонажа</u>	6	Атакован	14
Герои и рядовые	6	Восстановление	15
Преимущества героев	6	У нас потери	15
Больше жизни (БЖ)	6	Потеря лидера	15
Обман смерти	7	Восстановление от оглушения	15
Свободная воля	7	Героизм	15
Живучесть	7	Результат теста на реакцию и действия	15
Умение	7	Продолжать	15
Оружие	7	Испуг	15
Атрибуты	7	Остановиться	15
<u>Начало</u>	8	Паника	15
Найм	8	Убит	15
Списки	8	Ранен	15
Использование списков	8	Отход	15
Войсковые операции	9	Беспорядочный огонь	15
Список военных	9	Оглушен	15
Список повстанцев	9	<u>Сложные действия</u>	15
Уличные бои	9	<u>Стрелковое оружие</u>	16
Список полицейских	9	Список оружия	16
Список бандитов	9	Рейтинг подавления	16
<u>Организация вашего подразделения</u>	10	Нехватка боеприпасов	17
Группы	10	<u>Стрельба</u>	17
Лидеры	10	Линия видимости	17
Замена лидера	10	Проведение стрельбы	17
<u>Правила войны</u>	11	Выбор цели	17
Порядок хода	11	Процедура	17
Действия	11	Определение повреждений	18
Порядок активации	11	Автоматическое убийство или захват	18
		Стрельба с двух рук одновременно	18
		Выстрел на удачу	18
		Метание гранат	19
		Попадание оружием с зоной поражения	19
		У кого есть гранаты?	19
		<u>Стая «чаек»</u>	19

		Кто они?	28
<u>Рукопашная</u>	20	Разведка поверхности стола	28
Рукопашное оружие	20	Возможные подкрепления	29
Как проводить рукопашные	20	Как перемещается противник	29
Выход из рукопашной	20	Пример патруля	30
<u>Вынос раненых</u>	21	<u>Эпилог</u>	30
<u>После битвы</u>	21	<u>Шпаргалка</u>	31
Восстановление после битвы	21		
<u>Розыгрыш битвы</u>	22		
Выставление местности	22		
Типы местности	22		
Сколько элементов местности?	22		
Местность и макеты	22		
Розыгрыш уличных боев	23		
<u>Здания</u>	23		
Сегменты зданий	23		
Вход и выход из зданий	23		
Перемещения внутри зданий	24		
<u>Транспортные средства (ТС)</u>	24		
Использование транспортных средств	24		
Посадка/высадка из ТС	24		
Группы	24		
Типы ТС	24		
Описание ТС	24		
Перемещения ТС	25		
Движение назад	25		
Повороты	25		
«Полицейский разворот»	25		
Тесты на реакцию	25		
ТС в бою	25		
Сбивание противников	25		
Тараны других ТС	26		
Таблица столкновения	26		
Стрельба	26		
Обстрел водителя и пассажиров	26		
Обстрел ТС	26		
Вывод водителя из строя	26		
<u>Битвы</u>	27		
<u>Патруль</u>	27		
Цель	27		
Силы	27		
Местность	27		
Расстановка	27		
Особые инструкции	27		
Перемещения ВП	27		
Розыгрыш ВП	27		
Сколько их?	28		
		Особые благодарности «крестным отцам»	
		- Гео «Техномансеру» Гибсону, «Ханнуману	
		богу-обезьяне», Кену Хафнеру, и Рональду	
		«Плохому псу» Стрикланду	
		- Тони Ейтсу за воодушевляющие рисунки	
		- Паулю Кайму за прекрасные обложки и карты	
		- «Обычным подозреваемым» с группы THW на	
		Yahoo.	

Пролог

Цепная реакция 3.0

Многие из вас возможно слышали о правилах «Цепная реакция», но для тех кто не слышал поведаю небольшую историю.

2002

Two Hour Wargames делает первый шаг в предоставлении правил для разыгрывания схваток человек против человека. Правила назывались «Пушки и девчонки» и они дебютировали в новостях на The Miniatures Page. Обложка правил (две молодых девушки в бикини, на высоких каблуках и с автоматическими винтовками) воспринималась многими как знак Апокалипсиса, что привело к изменению названия и к новой обложке, на которой был изображена мишень с дырами от пуль в ней.

2004

По мере того как информация о ЦР распространялась в Интернете начали появляться описания битв которые люди разыгрывали используя эти правила. Вторая мировая война, темное будущее, и действия полиции были наиболее распространены. но правила так же использовались для Гражданской войны, Звездных войн, хардкорной фантастики, гангстерских разборок 20-ых годов и для многого другого. Очень быстро стало понятно что правила Цепная реакция легко адаптируются под любой период в котором используется современное огнестрельное оружие.

Что так же стало ясно – это то что игроки хотели более большие столкновения с большим количеством фигурок. Это было главной причиной появления Цепной реакции 2.0: Полностью заряжен. Но с увеличением размера сражений приходит необходимость в более плавных игровых механизмах с минимум бухгалтерии. Так как в оригинальной ЦР бухгалтерия уже была сведена к минимуму было понятно что именно механика игры будет облегчаться. Именно это и дала ЦР 2.0.

2008

К настоящему моменту у THW было 20 с лишним наименований правил покрывающих различные периоды от античности до войны во Вьетнаме, а так же фэнтези и фантастику. В то время как Цепная Реакция 2.0 была общими

правилами покрывающими множество периодов не углубляясь в них, прочие книги сфокусированы на определенных конфликтах и дают детальные правила на них.

Так что я решил выпустить Цепную реакцию 2.0 бесплатно в массы.

2009

Получая кучу вопросов по ЦР 2.0 мне стало понятно что правила достигли гораздо более широкой аудитории чем раньше. Но различие в механиках ЦР 2.0 и текущих правил была настолько большой, что мне стало понятно, что правила ЦР 2.0 нуждаются в переработке.

Так что после пяти лет я улучшил их до ЦР 3.0. Правила Цепная реакция стали введением в систему реакций и прочие механики которые сейчас используются в правилах от THW. Цепная реакция 3.0 это ознакомительная версия правил THW распространяемая бесплатно.

В любом случае, спасибо за проявленный интерес, прочитайте книгу правил и попробуйте сыграть несколько раз, и если вам понравится и вы захотите чего-то более конкретного для какого-либо периода посетите сайт и группу на Yahoo.

<http://games.groups.yahoo.com/group/twohourwargames/>

Введение

ЦР 3.0 это правила на скirmiш по которым можно играть используя любые имеющиеся у вас фигурки. Игры обычно по времени занимают не больше двух часов, отсюда и происходит название кампании, и их можно связать между собой простой системой на проведение кампании.

Это наиболее простой способ изучить систему реакций использующуюся в правилах от Two Hour Wargames.

Традиционные правила используют последовательность ходов, которая называется «Я хожу – ты ходишь». Это означает что сначала я перемещаю свои фигурки, стреляю, мы разыгрываем рукопашные, и может быть проводим один-два теста на мораль.

ТНВ использует то что мы называем системой реакций. В этой системе ваша сторона активируется и начинает действовать. Это приводит в действие реакции со стороны противника. Он немедленно реагирует на ваши действия, что может в свою очередь вызвать реакции со стороны ваших войск. Далее идет пример обеих систем при игре по одной фигурке с каждой стороны.

Я ХОЖУ - ТЫ ХОДИШЬ

На начало игры наши фигурки стоят с противоположных сторон здания и не видят друг друга:

- Сейчас мой ход и я начинаю действовать.
- Я перемещаю свою фигурку за угол и вижу твою фигурку.
- Я стреляю по тебе.
- Я либо попадаю в тебя, либо нет.
- Если я попал, то проверяю насколько попадание серьезно.
- Если я не попал, то ты проходишь тест на мораль и либо остаешься на месте, либо убегаешь.
- Теперь твой ход.
- Если ты остался там где стоял, то ты стреляешь по мне.
- Ты либо попадаешь в меня, либо нет.
- Если не попадаешь, то я прохожу тест на мораль и либо остаюсь на месте, либо убегаю.
- Теперь снова мой ход.

Главная особенность заключается в том, что когда я действую ты ничего не можешь сделать со мной.

Система реакций ТНВ

Наши фигурки находятся на противоположных концах здания и не видят друг друга:

- Я выиграл активацию и хожу первым.
- Я перемещаю свою фигурку за угол и твоя фигурка может ее видеть.
- Ты проходишь тест «В поле видимости».
- Может быть, ты выстрелишь в меня.
- Может быть, ты выстрелишь в меня поспешно.
- Может быть, ты спрячешься за укрытием, что бы тебя не обстреляли.
- Если ты выстрелишь в меня, то либо попадешь, либо промахнешься.
- Если ты попадешь в меня, то я проверю насколько серьезно ранение.
- Может быть я только оглушен.
- А может быть меня ранили и вывели из боя или хуже.
- Но если ты промахнулся, то я прохожу тест на реакцию «Обстрелян».
- Может быть, я выстрелю в тебя.
- Может быть, я спрячусь за укрытие.
- Может быть я убегу.
- Мы продолжаем стрелять друг в друга пока один из нас не получит пулю, либо у него закончатся боеприпасы, или он спрячется за укрытием.

Главное что у вас есть возможность реагировать на действия противника совсем как в реальной жизни.

В ЦР 3.0 существует множество разнообразных тестов, но в 95% случаев вы будете использовать только два из них. После нескольких ходов вы их запомните и редко будете заглядывать в правила. Вот так все легко.

Необходимое оборудование

Кроме фигурок и элементов местности вам потребуются несколько прочих вещей для игры в ЦР 3.0. К ним относятся:

- Шестигранные кубики, так же называемые кб. Лучше всего иметь хотя бы 6 кубиков, и чем их у вас больше, тем быстрее будет идти игра.
- Одну линейку или измерительный прибор. В идеале один на каждого игрока.
- Любая комбинация металлических, пластиковых или бумажных фигурок в интересующем вас масштабе.
- Что-нибудь для отображения зданий и элементов местности.
- Плоская поверхность хотя бы 3 на 3 фута, но чем больше, тем лучше.

Кубики

Во время игры вам придется бросать кубик по разным причинам. К ним относятся:

Прохождение кубика

При этом способе вы бросаете 2кб и сравниваете каждый результат отдельно с Умением вашей фигурки, проходящей тест.

Если число на кубике равно или меньше чем Умение, то персонаж прошел этот кубик. Если число больше Умения, то кубик провален. Персонаж может пройти 0, 1 или 2 кубика при броске кубиков таким образом.

Учтите, что могут быть ситуации когда игрок бросает больше чем 2 кубика или меньше, но игрок никогда не может получить результат лучше ем два пройденных кубика.

Пример – Вася Пупкин (Умение 4) должен пройти тест «Обстрелян». Он кидает 2кб и выпадает 1 и 5. Он прошел тест по 1 кубики.

Подсчет удач

Другой способ использования кубиков – это бросание их и подсчет удач. Когда вы проходите тест использующий этот метод, как например в рукопашной, удачным считается число «1-3». А числа «4-6» считаются провалом.

Пример: Стриптизерша оказалась в драке и кидает 4кб. У нее выпали числа 1, 3, 3 и 4. Это означает что у нее три удачи.

Вероятности

Иногда вы можете увидеть числа в скобках, как например (1-2). Это означает что у данного события есть шанс случится. если соответствующие цифры выпадут на кубике.

Пример: Гангстер вооружен пистолетом (1-2) или дробовиком (3-6). Это значит, что если на кубике выпадет «1» или «2» у гангстера будет пистолет, а если выпадет «3», «4», «5» или «6», то дробовик.

Чтение и прибавление кубика

А иногда вы просто берете число выпавшее на кубике и складываете их.

Пример: По таблице генерации местности я выбрасываю 3 и 6, что дает мне итог равный 9.

Сколько кубиков?

Сколько кб нужно бросать? Это определяется взглядом в верхний левый угол каждой таблицы. Там будет написано число которое говорит сколько кубиков нужно бросить. Обычно будет 3, 2 или 1, или буква «У» или «С». Это означает кинуть 3, 2 или 1 кубик, либо 1кб за каждую единицу показателя обозначенного буквой.

Пример: Всадник бербер приближается к французскому Легионеру. Легионер должен пройти тест «В поле видимости». В таблице стоит число 2, значит, он кидает 2кб. Позже они вошли в рукопашную. В таблице стоит буква «У». Значит каждый из них будет кидать столько кб каково его Умение.

Фигурки и местность

Существует буквально тысячи фигурок которыми можно играть в ЦР 3.0. Нет никаких официальных фигурок только с которыми можно использовать эти правила.

Вы можете использовать металлические, пластиковые или даже бумажные фигурки. Размером от 6 до 54 мм. Если у вас еще нет фигурок вы можете найти их в местных магазинах или заказать через Интернет.

Элементы местности можно найти таким же образом, либо построить их самому. В Интернете можно найти очень хорошие бумажные макеты местности.

Множество советов вы сможете получить присоединившись к группе на Yahoo.

Установка фигурок на подставки

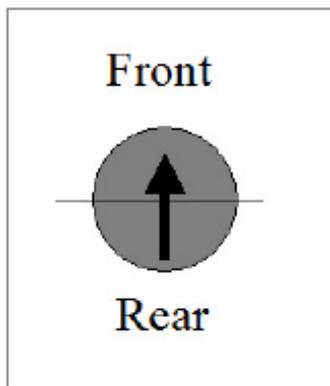
Каждая фигурка отображает одного реального человека. Наиболее простой способ – это использовать круглые или квадратные дюймовые подставки с фигурками в масштабе 28мм.

Фигурки уже имеющие подставки для каких-либо других систем также подойдут.

Определение фронта

Атака тыла противника или стрельба ему в зад, зависит от реального местоположения атакующего.

Что бы иметь возможность провести атаку с тыла атакующий должен начать и закончить свое перемещение за линией обозначающей фронт фигурки. Фронт фигурки определяется как углы 90 градусов на право и на лево проведенные через центр подставки .



Создание персонажа

Персонажи в ЦР 3.0 различаются по следующим параметрам:

- Герой или рядовой
- Умение
- Имеющееся оружие
- Имеющиеся атрибуты

Герои и рядовые

Фигурки в Цепной реакции 3.0 называются персонажами. Существует два типа персонажей: Герои и Рядовые.

Герои – Персонажи, которые отображают игроков на столе. Мы советуем дать своему герою Умение 5.

Рядовые – Это все прочие фигурки. Они могут быть друзьями или врагами, и будут встречаться вам и исчезать с вашего пути, по мере того как идет игра. Их поведение на столе регулируется игровой механикой.

- Герои могут нанимать рядовых в свое подразделение.
- За каждую единицу своего умения Герой может взять одного Рядового.
- Герои не могут нанимать рядовых с умением большим, чем их собственное.

Преимущества героев

Герои в Цепной реакции 3.0 имеют три важных преимущества. Это:

- Больше жизни
- Обман смерти
- Свободная воля

Больше жизни (БЖ)

Это правила используется что бы передать ощущение кинематографичности, когда герой является чем-то большим чем обычный человек. В игре это отображается следующим образом:

- Героя не может убить никто у кого умение ниже, чем у героя. Худший результат, который герой может получить от такого персонажа – это ранение.

Пример – Билли Пинк (У5) обстрелян бандитом (У4). Выпадает результат «Убит», но т.к. Билли Пинк герой и его умение больше чем у бандита он только «Ранен».

Обман смерти

Героя может убить любой персонаж чье умение выше или равно умению героя. Когда это происходит герой может объявить что он *обманывает смерть*. Он немедленно убирается из игры и оказывается в безопасности дома.

Когда такое происходит его умение снижается на 1.

Например –Билли Пинк (У5) обстрелян бандитом (У5). Выпадает результат «Убит». Он решает обмануть смерть и выходит из игры. Теперь его умение равно 4.

Свободная воля

Каждый раз когда игрок должен проходить тест на реакцию, кроме «Быстрое перемещение», «В поле видимости», или «Восстановление от оглушения» он может выбрать желаемый результат из представленных трех не кидая кубики. Такая возможность отражена пометкой * у соответствующих тестов.

Пример –Билли обстрелян. Он является героем и может выбрать результат из таблицы «Обстрелян», он выбирает результат «Пройден по 2 кубикам» и стреляет в ответ.

Живучесть

Живучесть обычно используется для выделения героев, но иногда ее можно встретить и у рядовых. Это способность игнорировать получаемые повреждения. Изначально живучесть героя равна его умению. Каждый раз, когда герой получает повреждения в стрелковом бою или в рукопашной, то он кидает столько 1кб каков его показатель живучести.

- Любой результат на кубике равный 1, 2 или 3 уменьшает повреждения на 1 уровень.
- Результат 4 или 5 означает что повреждение осталось прежним.
- Результат 6 означает что повреждение осталось прежним, и при этом живучесть снизилась на 1 до конца текущего сценария.
- Повреждения снижаются следующим образом:
 - Убит в Выведен из строя
 - Выведен из строя в Оглушен.
 - Оглушен, превращается в нет повреждений, персонаж остается в строю и может продолжать действовать как угодно.

Умение

Умение (кратко «У») – это комбинация тренированности, опыта, морали, и мотивации, и выражает способность персонажа сражаться.

Существует пять возможных уровней умения:

- **Умение 6** – это герои которых мало. О них слагают легенды.
- **Умение 5** – это ветераны множества удачных боестолкновений. Дельта или спецназ – пример персонажа с Умением 5.
- **Умение 4** – Это надежные бойцы имеющие определенный опыт. Основная масса воинов имеет умение 4.
- **Умение 3** – это воины неизвестного качества, которые еще совсем не видели боевых действий или видели слишком мало. Новички в бандах будут иметь умение 3.
- **Умение 2** – Это «зелень» или индивидуумы низкого качества, с минимум мотивации и желания сражаться. Обычный горожанин будет считаться имеющим умение 2.
- **Умение 1** – Обычно назначается очень молодым или старым, или тем кто болен или калека. А так же стопроцентным трусам.

Оружие

Считается что большинство персонажей имеют огнестрельное оружие, не важно какое – пистолет, пистолет-пулемет и т.д. Некоторые персонажи, такие как гражданские, заложники, и дети обычно его не имеют.

Персонаж может иметь больше чем одно оружие, например винтовку и пистолет. Мы советуем игрокам считать фигурку вооруженной тем оружием, которое у нее есть.

Оружие описано более подробно в соответствующих разделах посвященных стрельбе и рукопашному бою.

Атрибуты

Они используются, что бы еще больше персонализировать персонажей. Их использование полностью опционально и не обязательно.

Если вы решили использовать атрибуты, то лучше всего давать их только своим воинам и не давать врагам, не контролируемым другим игроком. Иначе придется слишком много запоминать. Но окончательный выбор полностью за вами.

Если вы разыгрываете кампанию, или серию связанных сражений, то Герой может выбрать 2 атрибута из списка.

Рядовые изначально имеют по одному атрибуту, который определяется броском 2кб.

2 Таблица атрибутов <i>2кб – сложите вместе</i>	
2	Прирожденный лидер: прибавляет 1кб ко всем своим тестам на реакцию. Любой друг в пределах 4-ех дюймов от него будет реагировать так же как он, не зависимо от того какой на самом деле должна была бы быть его реакция.
3	Трусливый: При тесте обстрелян будет кидать только 1кб.
4	Ловкий: Когда персонаж быстро перемещается он не получает никаких негативных бонусов к стрельбе.
5	Медленный: Когда проходит тест на быстрое перемещение результат «Пройден по 2кб» считает как «Пройден по 1кб».
6	Борец: Получает 1кб в рукопашной.
7	Медленная реакция: Получает -1 к умению когда проходит тест «В поле видимости»
8	Атлет: Кидает дополнительный 1кб когда проходит тест на ускорение.
9	Слабак: Минус 1кб в рукопашной.
10	Меткий стрелок: При стрельбе кидает 2кб вместо 1кб, когда использует винтовку, и учитывает лучший результат; а так же увеличивает дальность стрельбы до 60 дюймов. Если стреляет из позиции лежа, то получает еще третий кубик.
11	Неуклюжий: Когда проходит тест на ускорение и проваливает его дублем, то переместится на 1кб дюймов и упадет. Не может встать на ноги до следующей активации.
12	Стальные нервы: Игнорирует результат «Отход в укрытие».

Например – Билли Пинк является Героем и выбирает следующие атрибуты: Ловкий и Прирожденный лидер. Он нанимает двух рядовых, Карла и Деза. Карл выкидывает «8» и получает атрибут Атлет, а Дез выкидывает «11» и получает атрибут Неуклюжий.

Начало

В этом разделе будет рассказано как создать свой отряд, а та кже приведены некоторые листы армий, которые можно использовать.

Найм

Первое что нужно сделать это определится из кого состоит ваш отряд. Если это ваша первая игра мы рекомендуем взять от 3-ех до 10 фигурок с разнообразными умениями. После того как вы изучите игровую механику вы легко сможете разыгрывать более крупные столкновения имея до 50 фигурок с каждой стороны и при этом укладываясь в 2 часа по времени.

Списки

Дальше следуют несколько общих списков различных вооруженных формирований, которые можно использовать с этими правилами. Не бойтесь смешивать их или составлять собственные. Вы так же можете легко использовать эти правила для любой войны 20-го века (Первой мировой, Второй мировой), а так же для схваток конца 19-го века и на другие периоды.

В листах указана общая информация касательно того какое оружие имеет та или иная фигурка. Это общие листы армий. Если вы хотите получить подробные листы на определенные периоды посетите наш сайт и приобретите правила соответствующие интересующему вас конфликту.

Использование листов

Вот как нужно их использовать.

- За каждую фигурку в своем подразделении киньте 2кб.
- Сложите выпавшие числа
- В первом столбце соответствующей таблицы найдите полученное число – это покажет вам кто эта фигурка и каково ее умение.
- Проведите данную процедуру для всех своих фигурок.
- Следуйте общим наставлениям приложенным к каждому листу касательно того как должны быть вооружены ваши фигурки.

Войсковые операции

В этом разделе мы опишем участников боевых столкновений в которых участвуют традиционные войсковые части и иррегулярные части, которые часто называют боевиками.

Войсковое подразделение

Войсковые группы или отделения, имеют численность от 9 до 12 бойцов. Эти отделения в свою очередь разбиты на огневые группы по 3 бойца, один из которых является лидером группы, а два других стрелками. Один из лидеров группы так же является общим лидером отделения.

- Каждый боец будет вооружен автоматом и гранатами.
- Один из членов каждой группы будет иметь либо легкий пулемет, либо гранатомет.
- Каждые три отделения могут иметь приданную к ним группу из двух бойцов с реактивным гранатометом.

Военные		
Найм	Тип	Умение
Особое	Герой	5
2-4	Командир группы	5
5-6	Ветеран	5
7-9	Солдат	4
10-12	Новобранец	3

Боевики

Группы боевиков насчитывают от 9 до 15 бойцов, под командованием одного лидера.

- Каждый боец будет вооружен автоматом и гранатами.
- Каждая группа может иметь один легкий пулемет.
- Каждые две группы могут иметь носимый одним бойцов реактивный гранатомет одноразового использования. Его нельзя перезаряжать после выстрела.

Боевики		
Найм	Тип	Умение
Особое	Герой	5
2	Лидер	5
3-5	С армейской подготовкой	4
6-8	Опытные	3
9-12	Новобранец	2

Уличные войны

К ним так же относятся игры в постапокалиптических мирах где общество находится в стадии распада и бандиты правят бал. Конкурирующие банды воюют друг с другом за увеличение своего богатства. Действие может происходить как в городских условиях, так и за городом.

Полиция

Полицейские отделения насчитывают 5-10 бойцов. Они могут быть разного типа от наряда патрулирующего улицу, до спецназа. Спецназ не действует совместно с обычными полицейскими, а заменяет их в определенных обстоятельствах.

- Каждый полицейский будет вооружен крупнокалиберным пистолетом, а так же будет иметь доступ к дробовику в своем автомобиле.
- Бойцы спецназа будут вооружены крупнокалиберными пистолетами, и будут иметь доступ к автоматам, дробовикам и пулеметам.

Полиция		
Найм	Тип	Умение
Особое	Герой	5
2	Спецназ	5
3	Детектив	5
4-5	Ветеран	5
6-9	Офицер	4
10-12	Новичок	3

Бандиты

Банды состоят из 6-12 человек под предводительством одного лидера.

- Бандиты вооружены (киньте 1кб): пистолетом (1); крупнокалиберным пистолетом (2-3); дробовиком (4); автоматическим пистолетом (5); пистолетом-пулеметом (6).

Бандиты		
Найм	Тип	Умение
Особое	Герой	5
2	Босс	5
3-4	Серьезные парни	5
5-8	Бойцы	4
9-10	Панки	3
11-12	Шпана	2

Организация вашего подразделения

Существует два спецправила которые могут повлиять на организацию ваших фигурок и то как вы сможете перемещать их по полю боя. Это правила на группы и правила на Лидеров.

Группы

В начале сражения каждая сторона должна разделить свои фигурки на группы, состоящие из 1 или большего числа фигурок. Группой считаются фигурки находящиеся в пределах 4-ех дюймов друг от друга, четко видящие друг друга. Линия видимости более подробно будет объяснена позднее.

Вы можете сводить фигурки в более крупные группы или разделять их на более мелкие в любой момент своего хода, или когда этого требуют тесты на реакцию.

Пример – Билли Пинк, Карл, и Дез находятся в одной группе. Они находятся в пределах 4-ех дюймов друг от друга и могут видеть, по крайней мере, одного члена группы. Их обстреляли и Карл спрятался за укрытие вне дистанции 4 дюйма от Деца или Билли Пинка. Хотя он все еще может их видеть он теперь образует отдельную группу, и будет активироваться самостоятельно. Позже Билли перемещается на дистанцию 4 дюйма к нему, он становится частью группы и может немедленно двигаться вместе с Билли.

Лидеры

Каждая группа начнет битву имея лидера. Лидер дает следующие бонусы:

- Лидер позволяет фигуркам группы активироваться вместе с ним.
- Лидер, находящийся в первой шеренге группы, или сзади единственного разведчика, выделенного из группы позволяет членам группы использовать кубик лидера в некоторых тестах на реакцию. Пометка (КЛ) в конце некоторых тестов или пометка КЛ в верхнем левом углу таблицы означают, что в этом тесте можно использовать кубик лидера.
- Что бы использовать кубик лидера киньте 1к6 и сравните результат с умением лидера. Если кубик пройден, то его можно прибавить к результату теста на реакцию фигурок.

Пример – Отделение солдат желает пройти тест «Атака». Умение лидера равно 4. Кидается 1к6. Результат – 3, т.е. кубик пройден. Этот результат теперь прибавляется к результатам других фигурок, проходящих тест. Солдаты, все умение 4, кидают 2к6 и им выпадает 3 и 6. Это означает, что они прошли тест по 1 кубику. Но, прибавив пройденный кубик лидера, они будут считаться прошедшими тест по 2 кубикам.

Замена лидера

В реальной жизни всегда будет кто-нибудь кто командует группой. Если текущий лидер выведен из строя, кто-нибудь выйдет вперед и заменит его.

Как только лидера выведут из боя, фигурка с наибольшим умением займет его место (если таких несколько, то игрок решает, кто будет лидером), и будет функционировать как лидер и получит все его способности.

Пример – группу обстреляли и лидер выведен из строя. Группа теперь проходит тест «Лидер погиб», и проходит его по 2 кубикам. Фигурка с наивысшим умением занимает место лидера.

Правила войны

Теперь можно перейти к правилам, которые вы будете использовать непосредственно при игре на столе.

Порядок хода

Игра разбита на ходы, каждый из которых в свою очередь разбит на 2 фазы, по одной фазе активации на каждого игрока. Хотя битвы длятся бесконечное число ходов, каждый ход следует строгой последовательности.

- Перед игрой выберите 2 кубика разного цвета.
- Для каждой из сторон определите один из этих кубиков.
- Киньте эти кубики одновременно в начале каждого хода. Это называется броском на активацию.
- Если выпал дубль – перекиньте кубики.
- Если выпал не дубль, то рассмотрите кубики по отдельности. Тот, у кого результат больше активируется первым.
- Результат, выпавший на кубиках, так же определит фигурки с каким умением или выше можно активировать в этот ход. Группы активируются в порядке умения от высшего к низшему.

Пример – На синем кубике выпала «4», а на желтом «3». У синих результат больше значит, они активируются первыми. Игрок может активировать только те группы, в которых лидер имеет умение 4 или выше.

- После того как первая группа закончила все свои действия, и были разыграны все необходимые реакции, которые они вызвали, активная сторона может активировать следующую группу.
- После того как все группы одной из сторон завершили свои действия, ход переходит к другой стороне и она совершает ту же самую процедуру.

Пример – у синих выпало 4, а у желтых 3. Синий ходил первым и завершил все свои действия. теперь ход переходит к желтому. Он может активировать группы, которыми командуют лидеры с умением 3 или больше.

- После того как обе стороны походили всеми своими группами, которыми можно походить, ход заканчивается и кубики на активацию бросаются снова.
- Если в игре имеется больше двух сторон просто добавьте дополнительный цветной кубик. Если все три кубика

выпадут с одинаковыми значениями. то перебросьте их. Если какие-либо 2 кубика выпадут с одинаковыми значениями, то эти две стороны не смогут действовать в текущий ход.

Теперь, когда вы знаете все что нужно о порядке хода, мы объясним правила в том порядке, в котором они будут возникать во время вашей игры.

Действия

Когда персонаж активен он может добровольно сделать одно из следующих действий:

- Переместится на дистанцию не больше максимальной и выстрелить, если хочет, в любой момент перемещения. Активный персонаж всегда может выстрелить как часть своей активации, не зависимо сколько раз он уже стрелял в этот ход в следствии тестов на реакцию.

Пример – Билли Пинк выходит из-за угла и враг проходит тест «В поле видимости», стреляет и промахивается. Билли проходит тест «Обстрелян», стреляет в ответ и выводит противника из строя. Билли продолжает движение и как часть своей активации решает пострелять в другого противника.

- Остаться на месте, по желанию изменив направление фронта, и выстрелить.
- Атаковать противника, забыв про стрельбу.

Порядок активации

Когда сторона активна она должна активировать свои группы в следующем порядке. Все реакции вызванные действие группы должны быть разыграны прежде чем переходить к активации следующей группы.

В первую очередь должна действовать группа с максимальным умением. Если таких несколько, то порядок определяется следующим:

- те кто не будут ходить, но будут стрелять
- те кто будут ходить, в том числе и со стрельбой
- те кто восстанавливается от испуга.

Перемещения

Существует 2 типа перемещения: добровольное, которое производится когда группа активирована, и принудительное, которое производится вследствие тестов на реакцию.

Обычное перемещение

Обычное перемещение равно 8 дюймов для всех фигурок.

Быстрое перемещение

Если хотите, то фигурка может попытаться переместиться быстрее, чем с нормальной скоростью. Киньте 2к6 по умению фигурки и определите результат по таблице «Быстрое перемещение».

Пример – Билли Пинк (У5) решает провести своей группой ускоренное перемещение. Он кидает 1к6 против своего умения, но выпадает «6» значит, он провалил тест по своему кубу лидера. Затем за группу кидается 2к6, и выпадает 5 и 4. Билли Пинк прошел тест по 2 кубикам и может переместиться на дистанцию до 16 дюймов, Дэниэль (У4) прошел тест по 1 кубу и может переместиться на дистанцию до 12 дюймов. Карл (У3) прошел тест по 0 кубиков и может переместиться на дистанцию до 8 дюймов.

Залегание

Фигурка может залечь либо добровольно, либо вследствие теста на реакцию. Залегания заканчивает ход фигурки. Если фигурка встает, то затем она может переместиться только на половину своего нормального движения.

Залегшие фигурки могут немедленно пострелять после залегания.

Недобровольное перемещение

Фигурки могут переместиться против своей воли из-за результатов теста на реакцию. Процедура прохождения тестов описана дальше. Существуют следующие варианты недобровольного перемещения:

Остановка – фигурка прекращает движение или вообще не может переместиться.

Испуг – Переместитесь к ближайшему укрытию в пределах 6-ти дюймов. Это перемещение может быть в любую сторону, даже вперед. Если в пределах 6-ти дюймов нет укрытия, то тогда фигурка залегает на месте, на чем ее активация заканчивается. Испугавшиеся фигурки за

укрытием не могут видеть, и не видимы для тех кто их испугал.

Отход – Перемещается к ближайшему укрытию в пределах 12 дюймов прочь от причины теста, даже если уже сидит в укрытии. Если такого укрытия нет, то залегает на месте. Остается паникующий пока не будет восстановлена.

Паника – остается в укрытии или перемещается к ближайшему укрытию в пределах 12-ти дюймов. Если нет укрытия, то фигурка залегает на месте и на этом ее ход заканчивается. Остается на месте и ничего не делает пока не будет восстановлена. Паникующие за укрытием не видят и могут быть видимы теми кто находится с другой стороны.

Пример – Билли Пинк и Деза обстреляли. Билли получил результат «Испуг» и переместился к ближайшему укрытию в пределах 6-ти дюймов в сторону стреляющего. Дез получил результат «Отход» переместился прочь от стрелка на дистанцию 12 дюймов за укрытие, спрятался за ним и будет оставаться «Паникующим» пока его не восстановит Билли или Карл.

Реакции

В этом разделе описывается основной элемент игровых систем от Two Hour Wargames. Он называется система реакций. Фигурки проходят тесты на реакции когда это требуется. Тесты на реакцию отражают то, как фигурка будет вести себя в ситуации физического, психического или эмоционального стресса во время боя.

Все тесты сгруппированы вместе в таблице тестов на реакцию в конце книги правил.

Как проводить тест на реакцию

Что бы пройти тест на реакцию киньте 2к6 за каждую группу и примените выпавшие числа отдельно к каждой фигурке в данной группе. Это означает, что один и то же тест разные фигурки могут пройти по разному количеству кубиков (по 2 кубикам, по 1 кубику или по 0 кубиков).

Типы тестов на реакцию

В правилах Цепная реакция 3.0 существует несколько разных тестов. Далее следует их список и описание как они проходятся.

Фокус – проходит лидером группы, что бы определить какую вражескую группу его подразделение будет обстреливать или атаковать.

- Если группа активирована и в ее поле видимости находится больше одной вражеской группы, то она должна пройти тест на фокусировку, что бы определить кого она будет обстреливать или атаковать.
- Проходится только активной стороной

Пример – Билли, Карл и Дез активированы и в их поле видимости есть две вражеских группы являющихся потенциальными целями. Билли (как лидер группы) должен пройти тест на фокусировку. Он проходит его по 2 кубикам, так что приказывает группе вести огонь по наиболее угрожающей цели. Так как обе вражеские группы предоставляют одинаковую угрозу, то они будут стрелять по ближайшему противнику.

Быстрое перемещение – проходит когда фигурка хочет переместиться дальше чем позволяет нормальное перемещение.

- Проходится только активной стороной.

В поле видимости – проходит фигурками в поле видимости которых оказался противник, который начал ход вне их поля видимости.

- Проходится только не активной стороной.

Проходится фигуркой когда противник, находившийся вне ее поля видимости, оказывается в ее поле видимости. Это так же включает фигурки которые высовываются из-за препятствия, например после восстановления от испуга.

Тест проходит, как только противник оказывается в поле зрения. Если в перемещающейся группе больше одной фигурки, то тест проходит как только все фигурки желающие переместится, сделали это. но при этом они не должны пройти больше 2-ух дюймов.

В поле видимости или нет

Фигурки всегда либо находятся в поле видимости противника, либо нет.

Фигурка находится в поле видимости когда:

- Противник может провести линию видимости к этой фигурке. Это действует даже если фигурка частично находится за укрытием или скрывающей местностью.

Фигурка находится вне поля видимости если

- К ней нельзя провести линию видимости не потревоженную закрывающей видимость местностью. Фигурки испугавшиеся или запаниковавшие за укрытием попадают в эту категорию.
- Ее нельзя видеть из-за ограничений погоды или освещенности. Например если она дальше 12 дюймов от противника ночью.

Пример – Билли Пинк не активен и находится за зданием. Гвидо находится с другой стороны здания, и таким образом находится вне поля видимости. Гвидо активен, и перемещается на угол здания, и теперь его может увидеть Билли. Считается что Гвидо оказался в его поле видимости. Билли проходит тест по 2 кубикам и стреляет по Гвидо.

Обстрелян

Тест проходит фигуркой, которую обстреляли, но в которую не попали, а так же всеми фигурками в пределах 8-ми дюймов от обстрелянной фигурки если они ее видят.

- Проходится как активной так и пассивной сторонами.

Пример – В Билли Пинка выстрелили. Карл и Дез находятся в пределах 8-ми дюймов от Билли и

могут его видеть. Они все проходят тест. Кидается 3кб: 2кб за группу, и 1кб кубик лидера Билли. Результаты применяются к каждой фигурке по отдельности.

Хочу атаковать

Проходится фигуркой, которая видит противника и которая хочет войти с ним в контакт.

- Проходится только активной стороной.

Пример – Билли, Карл и Дез образуют общую группу. Билли и Карл хотят атаковать, в то время как Дез остается на месте и стреляет. Они кидают 2кб. Билли проходит тест по 2кб. а Карл только по 1кб. Они оба могут атаковать. Дез постреляет прежде чем его товарищи переместятся.

Атакован

Проходится атакованной фигуркой и всеми кто находится в пределах 4-ех дюймов от нее и может видеть хотя бы одну атакующую фигурку.

Когда фигурка атакована, то она проходит этот тест когда между ней и атакующим остается 3 дюйма дистанции. Если атакованная фигурка отходит, то атакующий продолжает свое движение.

- Проходится только неактивной стороной.

Пример – Карл атакует Чарли. Чарли проходит тест «Атакован» по 2 кубикам, так что сначала постреляет в Крала, а потом сойдется с ним в рукопашную. Если Чарли не попадет в Карла, то тому придется пройти тест «Обстрелян».

Восстановление – проходится паникующей фигуркой, которая желает вернуться в строй. Проходится только теми фигурками которые находятся в пределах 4-ех дюймов от дружественной фигурки, которая пытается их восстановить.

- Проходится только активной стороной.

Пример – Дез находится за укрытием и паникует. Карл ходит и оказывается в 3-ех дюймах от него. Дез кидает 2кб что бы восстановится. Он проходит тест по 0 кубиков и остается паникующим. Позже в этот ход в пределах 4-ех дюймах от Деза оказывается Билли Пинк который пытается его восстановить. Кидается 3кб (1кб кубик лидера). Дез проходит тест по 1кб и восстанавливается.

У нас потери – проходится любой фигуркой которая видит друга в пределах 4-ех дюймов, с таким же или большим умением, сраженного стрельбой или в рукопашной. Проходится вне зависимости от того что случилось с другом – был ли он просто оглушен, ранен или убит.

- Проводятся как активной, так и пассивной стороной.

Пример – В Дез попал выстрел и он оглушен. Группа кидает 2кб. Оба, и Крал и Билли находятся в пределах 4-ех дюймов от Деза, но результаты теста применяются только к Карлу, т.к. умение Билли больше чем у Деза.

Потеря лидера - Этот тест проходится вместо теста «У нас потери» если сраженная фигурка является лидером. Проходится точно так же как и тест «У нас потери».

- Проходится как активной, так и пассивной стороной.

Пример – Группа попадает под огонь и лидер сражен. Группа проходит тест «Потеря лидера» по 2 кубикам. Если лидер ранен или убит, то фигурка с наивысшим умением займет его место.

Восстановление от оглушения – проходится немедленно как только фигурка была оглушена.

- Проходится как активной, так и пассивной стороной.

Пример – В Дез попали и она упала оглушенной. Она немедленно кидает 2кб по таблице восстановления, и получает результат «Пройден по 2-ум кубикам». Она просто ошеломлена.

Героизм

Если при проведении любого из ниже перечисленных тестов выпадают «глаза змеи» - две «1», то считается что фигурка вошла в героическое состояние:

- Обстрелян
- Хочу атаковать
- Атакован
- У нас потери
- Потеря лидера

Это означает что до конца игры эта фигурка будет считаться прошедшей любой из этих тестов по 2-ум кубикам. Если есть несколько претендентов на героичность, то киньте 1кб за каждую фигурку в группе. Тот, кто выкинет больше и войдет в героическое состояние.

Результат теста на реакцию и действия

Здесь мы объясним различные термины, используемые в таблицах тестов на реакцию.

Продолжать – фигурка сохранила присутствие духа и может действовать/реагировать как того хочет игрок.

Испуг – Переместитесь к ближайшему укрытию в пределах 6-ти дюймов. Это перемещение может быть в любую сторону, даже вперед. Если в пределах 6-ти дюймов нет укрытия, то тогда фигурка залегает на месте, на чем ее активация заканчивается. Испугавшиеся фигурки за укрытием не могут видеть и не видимы для тех кто их испугал.

Остановка – прекратить перемещение или вообще не перемещаться.

Отход – Перемещается к ближайшему укрытию в пределах 12 дюймов прочь от причины теста, даже если уже сидит в укрытии. Если такого укрытия нет, то залегает на месте. Остается паникующий пока не будет восстановлена.

Паника – остается в укрытии или перемещается к ближайшему укрытию в пределах 12-ти дюймов. Если нет укрытия, то фигурка залегает на месте и на этом ее ход заканчивается. Остается на месте и ничего не делает пока не будет восстановлена. Паникующие за укрытием не видят и могут быть видимы теми кто находится с другой стороны.

Убит – раны полученные фигуркой настолько серьезны, что точно видно что она мертва.

Ранен – фигурка ранена и не может продолжать бой. Она не может сама ничего делать; другие могут ее нести.

Поспешный выстрел – остановится и в спешке выстрелить.

Ошеломлен – фигурка не может продолжать действовать до следующей активации.

Сложные действия

Используйте эту процедуру когда игрок хочет совершить что-либо не описанное в данных правилах.

1 – Определитесь с действие которое игрок хочет совершить

Пример – Я хочу перепрыгнуть с крыши грузовика на крышу здания.

2 – Определитесь каковы будут последствия неудачи при выполнении действия.

Пример – Если я упаду, то поврежу себе ногу и моя скорость упадет в два раза.

3 – Определитесь насколько сложным является данное действие

4 – Если действие очень сложное, то вычтите 1 из Умения фигурки.

Пример – Так как грузовик движется я решаю, что это сложное действие. Так что мое умение снижается с 5 до 4.

5 – Если действие очень легкое, то прибавьте 1 к Умению фигурки.

Пример – Грузовик и крыша находятся на одной высоте и расстояние между ними всего 3 фута. Мое Умение увеличивается с 5 до 6.

6 – Если есть какие-либо обстоятельства которые могут уменьшить или увеличить шансы на удачу, то соответственно уменьшите или увеличьте Умение.

Пример – Я хочу прокрасться мимо стражника. Сейчас ночь и он стоит спиной ко мне. Я увеличиваю свое Умение на 1.

7 – Если есть вероятность что какие-либо сторонние причины могут увеличить или уменьшить шансы на удачу, то соответственно уменьшите или увеличьте Умение фигурки.

Пример – Я хочу прокрасться мимо стражника. Сейчас ночь и он стоит спиной ко мне – я увеличиваю свое Умение на 1. Умение стражника выше моего, так что я снижаю свое обратно до 5.

2	Выполнение сложного действия «б» на кубике всегда считается провалом
Пройден по 2кб	<ul style="list-style-type: none">Персонаж удачно выполнил действие.
Пройден по 1 кубику	<ul style="list-style-type: none">Персонаж может выбрать либо немедленно попробовать выполнить действие снова, пройдя тест повторно, но считая результат «пройден по 1 кубику» как результат «пройден по 0 кубиков»ИЛИ, он может отказаться от выполнения действия
Пройден по 0 кубиков	<ul style="list-style-type: none">Персонаж провалил тест и несет последствия провала.

Стрелковое оружие

Есть два способа нанести противнику потери – стрелковым оружием или в рукопашной. Каждое оружие имеет 4 характеристики.

Тип – что это за оружие

Дальность – максимальная дистанция в дюймах на которую можно выстрелить из оружия.

Скорострельность – максимальное число кб, которые можно кинуть стреляя из данного оружия. Каждый кб дает возможность нанести цели повреждения и все или часть кубиков можно применить против одной или большего числа фигурок. Так же определяет «разброс» пуль» оружия.

Пример – Пистолет-пулемет имеет скорострельность 3, это значит что из него можно потенциально поразить три цели на интервале 3 дюйма.

Ущерб – показывает насколько серьезный ущерб оружие способно нанести телу цели, насколько хорошо оно проникает сквозь доспехи.

Список оружия

Далее идет краткое описание различного стрелкового оружия используемого в игре. Если оружия, которое вы ищете, нет в списке, то просто используйте характеристики похожего оружия.

Оружие	Дальность	Скорость	Ущерб
Пистолет	12	2	1
Крупнокалиберный пистолет	12	2	2
Дробовик	12	3	2
Винтовка	48	1	3
Полуавтоматическая винтовка	48	2	3
Автоматический пистолет	12	3	1
Пистолет-пулемет	24	3	1
Автомат	48	3	3
Граната	6	Радиус 5 дюймов	2
Легкий пулемет	48	4	3
Гранатомет	24	Радиус 5 дюймов	2
Реактивный гранатомет	48	Радиус 5 дюймов	5

Примечание

1. Дробовик

При стрельбе из них используется следующее правило:

При желании стрелок может кинуть бкб, вместо 3кб.

Он будет учитывать 3 лучших результата на попадание.

Он учитывает все шесть кубиков в целях определения нехватки боеприпасов.

Пример – Джим стреляет по трем целям. У него на кубиках выпадает 1,1,2,4,5 и 6. Он учитывает результаты 4,5 и 6 при определении поражения цели. Он так же учитывает 2 единички в целях определения нехватки боеприпасов – у него закончились патроны.

2. Гранаты

Гранаты метаются на 6 дюймов, и поражают все цели в радиусе 5 дюймов от точки падения.

3. Гранатомет

Гранатомет заменяет стандартное вооружение фигурки и позволяет закинуть гранату на 24 дюйма, поражая все цели в радиусе 5 дюймов от точки падения. Гранатомет может стрелять только один раз за ход, когда фигурка активна, или при стрельбе на реакцию.

4. Реактивный гранатомет

Если гранатометчика сопровождает вторая фигурка, действующая как заряжающий, то из него можно стрелять каждый ход один раз когда активен, или на реакцию. Если заряжающего нет, тогда стрелок должен тратить одну активацию на зарядание оружия.

Рейтинг подавления

В перестрелки некоторые типы оружия считаются более опасными, чем другие. Это отражается рейтингом подавления (кратко РП).

Если фигурка стреляет по противнику оружием имеющим более высокий РП чем у цели, или если цель не может стрелять в ответ, то она подавлена. Цель будет проходить тест «Обстреляна», но лучший результат, который она может получить будет – испугана.

Пример – У Билли автомат (РП 3), но у него кончились патроны. В него стреляет Слэг, из полуавтоматической винтовки. Билли проходит тест «Обстрелян» по 2 кубикам. Хотя у его оружия РП выше чем у стреляющего, он не может стрелять в ответ потому что у него нет патронов, так что вместо этого он должен испугаться.

Рейтинг подавления	
Герои, те кто выносят раненых и атакующие никогда не бывают подавленными	
5	Гранаты и реактивный гранатомет
4	Легкий пулемет
3	Оружие со скорострельностью 3
2	Оружие со скорострельностью 2
1	Оружие со скорострельностью 1
0	Те Кто не могут стрелять в ответ или вне дальности действия своего оружия.

Нехватка боеприпасов

Боеприпасы в правилах в принципе бесконечны. Однако, все равно есть шанс что оружие временно окажется разряженным и его нужно будет перезарядить. Что бы отразить это каждый раз когда при стрельбе на кубиках выпадет две или большее число «1», то считается что в оружие закончились боеприпасы и из него нельзя стрелять пока не будет потрачена полная активация на перезарядку. Перезаряжающиеся фигурки могут перемещаться, но не больше чем на нормальное движение. Выпадение «1» при стрельбе не отнимает возможность поразить цель прочими кубиками.

Пример – Карл стреляет из легкого пулемета и у него выпадает 1,1,4 и 5. Он попал два раза «4» и «5», после чего у него кончились боеприпасы – две выпавшие «1».

Стрельба

Использование оружия в перестрелке и в рукопашной – это совершенно разные способы нанесения ущерба противнику. Это отражено различными используемыми игровыми механиками.

Линия видимости

Что бы выстрелить в кого-либо вы должны его видеть. Прямая линия от стрелка к цели называется «Линией видимости». Линия видимости покрывает весь стол и блокируется только фигурками, местностью, зданиями, и, иногда погодой.

- В ночное время линия видимости уменьшается до 12 дюймов. Однако если цель находится в хорошо освещенном месте, то линия видимости до нее не имеет этого ограничения.
- Линия видимости в лесах или в пересеченной местности уменьшается до 12 дюймов днем и до 6 дюймов ночью. Если фигурка находится на краю леса, то она видит кого угодно на любой дистанции, и ее видят с любой дистанции.
- Линия видимости в плохую погоду (туман, ливень и т.д.) уменьшается до 12 дюймов днем и до 6 дюймов ночью.

Проведение стрельбы

Перестрелка продолжается между двумя или большим числом фигурок пока одна из сторон

не сможет вести огонь. Это может случиться по следующим причинам:

- Закончились боеприпасы.
- Оружие, например реактивный гранатомет, может выстрелить только один раз за ход.
- Одна из сторон испугалась.
- Одна из сторон отступила.
- Одна из сторон была поражена стрельбой.

Очень часто ваши фигурки будут стрелять по несколько раз за ход.

Пример – Чарли стреляет в Карла и промахивается. Карл проходит тест «Обстрелян», стреляет в ответ и тоже промахивается. Чарли проходит тест «Обстрелян» по 2 кубикам. Обычно он бы выстрелил в ответ, но так как он подавлен, то он пугается и прячется за препятствием.

Выбор цели

Фигурка может стрелять по одной цели каждым своим кубиком. Следующая цель не может находиться дальше 1-го дюйма от предыдущей.

- Прежде чем стрелять стрелок должен объявить, сколько кубиков будет потрачено на каждую цель. Вполне возможно что одна и та же цель получит несколько попаданий.
- Киньте кубики и расставьте их в порядке от наибольшего выпавшего числа к наименьшему.
- Примените кубики к целям, в количествах заявленных в шаге 1, при этом наибольшие кубики должны пойти на первые цели.

Пример – Карл стреляет из легкого пулемета по Дезу и Чарли. Он объявляет что один кубик пойдет на первую цель, Деза, а остальные на Чарли. Карл выбрасывает 3,5,1 и 2. Он расставляет кубики в порядке от большего к меньшему (5,3,2 и 1). Наибольший кубик (5) пойдет против Деза, остальные три против Чарли.

Процедура стрельбы

Сначала проверьте линию видимости между стрелком и фигуркой. Затем:

- Киньте 1к6 и прибавьте выпавшее число к умению стрелка;
- Сравните получившийся итог с таблицей «Результат стрельбы».

Скорострельность	Результат стрельбы 1кб+Умение
<i>Результат две «1» означает что кончились боеприпасы</i>	
3-7	<ul style="list-style-type: none"> • Промах
8	<ul style="list-style-type: none"> • Цель скрыта – промах • Цель в укрытии – промах • Цель залегла – промах • Цель двигалась быстро – промах • Стрелок двигался быстро – промах • Стрелок поспешил – промах • Вторая или последующая цель - промах • Иначе - попадание
9	<ul style="list-style-type: none"> • Цель в укрытии – промах • Стрелок двигался быстро – промах • Стрелок поспешил – промах • Третья или последующая цель - промах • Иначе – попадание
10+	<ul style="list-style-type: none"> • Попадание

Промах – снаряд пролетел мимо цели, но та должна пройти тест «Обстреляна».

Попадание – в цель попали и нужно определить повреждения.

Цель скрыта – если цель находится за препятствием, которое может частично скрыть ее, но не остановить снаряд, то произошел промах.

Укрытие - если цель частично находится за твердым препятствием, которое может остановить снаряд, то произошел промах.

Цель быстро двигалась – если цель прошла тест на быстрое перемещение по 2кб или по 1кб, то промах.

Стрелок быстро двигался – если стрелок прошел тест на быстрое перемещение по 2 или по 1 кубик. то промах.

Стрелок поспешил (поспешный выстрел) – стрелок поспешил и произошел промах.

Вторая (третья) и последующая цели – Если цель является второй (третьей) или последующей целью в текущей серии стрельбы одного и того же стрелка, то произошел промах.

Иначе – если к цели не подходит ни один из вариантов, то произошло попадание.

Пример – Билли Пинк стреляет из крупнокалиберного пистолета по Карлу, который находится за укрытием. Он выкинул на кубиках 3 и 6. Каждый кубик отдельно прибавляется к умению Билли (У5) – получается 8 и 11. 8 – промах, потому что Карл в укрытии; 11 - попадание.

Определение повреждений

Каждый раз, когда стрелок попал по фигурке, нужно пройти тест по таблице повреждений от стрелкового оружия. Киньте 1кб и сравните результат с показателем ущерба оружия.

1 Таблица повреждений от стрелкового оружия <i>1кб за каждое попадание</i>	
Число на кубике	Результат
«1»	Цель убита
Больше «1», но меньше или равно ущербу	Цель ранена
Больше ущерба	Цель оглушена и немедленно проходит тест «Восстановление от оглушения»

Пример – Билли Пинк попал в Карла из крупнокалиберного пистолета. Билли кидает 1кб, выпадает «3». Это выше чем ущерб от оружия (2), так что Карл оглушен и должен пройти тест восстановления от оглушения. Карл прошел его по 2кб и просто ошеломлен.

Автоматическое убийство или захват

Если активная фигурка входит в физический контакт с раненой фигуркой она может либо автоматически добить ее, или захватить в плен.

Стрельба одновременно из двух оружий

Можно стрелять одновременно с двух пистолетов, крупнокалиберных пистолетов. автоматических пистолетов или любой их комбинации одновременно. В результате вы получите больше огневой мощи, но ценой снижения меткости. Фигурки, которые так стреляют будут считаться ведущими поспешную стрельбу из каждого оружия.

Выстрел на удачу

Фигурки с умением 3, и только они, могут использовать правило «Выстрел на удачу». Каждый раз когда фигурка с умением 3 стреляет, у нее выпадает «6», но суммы все равно не хватает, что бы попасть (например цель находится в укрытии), то он может кинуть этот кубик снова. Если выпадет число меньше или равное его умению (3), то он попал. Иначе считайте этот выстрел промахом.

Пример – Карл (У3) стреляет в Ривса, находящегося за укрытием. Карл получает результат «6», но этого недостаточно для попадания. Он может воспользоваться правилом «выстрел на удачу». Он кидает 1кб и на нем выпадает «2». В Ривса попали.

Метание гранат

Гранату можно кинуть на дистанцию до 6 дюймов. Просто укажите точку куда хотите приземлить ее, киньте 2кб против умения метящего, и проверьте результат по таблице.

2 Метание гранаты	
Пройден по 2кб	<ul style="list-style-type: none">Граната приземлилась куда целились. Все пораженные проходят проверку на повреждения.
Пройден по 1кб	<ul style="list-style-type: none">Если метящий не видит точку куда граната должна приземлиться (например она за укрытием или преградой), то граната взорвалась не причинив никому вреда, однако цель все равно проходит тест «Обстрелян» и считается подавленной.Если метящий видит точку куда должна приземлиться граната или граната просто кидается вниз, или закатывается в дверной проем, то она приземляется в точку куда целились. Все пораженные проходят тест на повреждения.
Пройден по 0 кубиков	Упс! Метящий выронил гранату. Все кто находится в радиусе поражения проходят тест по 1кб против своего умения. Если тест пройден то фигурка залегла и избежала осколков. Иначе она проходит тест на повреждения.

Пример – Дез кидает гранату в Карла, который находится за укрытием. Он целится в точку за укрытием, которую не видит. Он кидает 2кб против своего умения 4, и получает результаты 3 и 5. Тест пройден по 1 кубику и граната промахнулась. Карл должен пройти тест «Обстрелян» и проходит его по 2 кубикам, но должен испугаться, т.к. граната подавляет его легкий пулемет. Теперь Билли подбегает к стене и перекидывает гранату через нее. Билли тоже проходит тест только по 1кб, но т.к. он перебрасывает гранату через стену, а не метает ее на дистанцию, то граната приземляется куда целились. Карл проходит тест на повреждения.

Попадание оружием с зоной поражения

После того как граната приземлилась на указанную точку положите на нее шаблон с радиусом 5 дюймов. Для этого можно использовать обычный компакт диск.

Все фигурки оказавшиеся под ним могут получить повреждения.

Пройдите тест на повреждения один раз за каждую фигурку.

Пример – Билли перекинул гранату через стену и Карл оказался под шаблоном взрыва. Билли

кидает 1кб и получает результат 2, против показателя ущерб 2 у гранаты. Карл ранен.

У кого есть гранаты?

Это правило позволяет избежать ведения учета сколько гранат есть у той или иной фигурки. Пока гранаты есть у данного подразделения, любая фигурка может их метать. Не обязательно вести учет у кого конкретно они есть. Да. это делает игру менее реалистичной, но зато очень сильно экономит время.

Стая чаек

Это правило применяется только к гражданским. Каждый раз когда начинается стрельба гражданские должны пройти тест «Стая чаек». Он проходит посредством кидания 2кб и сравнения результата с умением.

2 Стая чаек	
Пройдено кб	Результат
2	Останавливается
1	Пугается. Если уже испугана, то паникует.
0	Отходит

Рукопашная

Когда фигурки входят в контакт подставками они начинают рукопашный бой. Прежде чем сходится в рукопашную вспомните, что у вас есть «ствол»!

Рукопашное оружие – оно представлено тремя категориями:

Одноручное оружие (ОО) – то которое используется одной рукой, например меч или нож. Имеет ущерб 2.

Двуручное оружие (ДО) – то что для использования требует двух рук, например двуручный топор. Имеет ущерб 3.

Импровизированное оружие (ИО или ДИО) – то что изначально имеет функции не оружия, но то что можно использовать в таковом качестве. Его можно использовать одной рукой (например, обрезок трубы – ИО) или двумя руками (например бейсбольная бита – ДИО). Импровизированное оружие имеют ущерб на один меньше чем соответствующее реальное оружие.

Как проводить рукопашные

Рукопашная проводится в следующей манере:

- У атакующего есть линия видимости к цели, затем он проходит тест «Хочу атаковать» и тот позволяет провести атаку.
- Цель атаки проходит тест «Атакован», и в результате встречает атаку.
- Каждая фигурка в рукопашной получает столько кубиков, каково ее умение.
- Затем к этим кубикам прибавляются дополнительные кубики за модификаторы.
- Каждая фигурка кидает свои кубики и убирает все выпавшие 4, 5 и 6.
- Каждая фигурка сохраняет свои результаты 1,2 и 3 и перебрасывает их.
- Это продолжается пока у одной из фигурок или у обеих фигурок не останется ни одного кубика.
- После этого определите результат рукопашной по таблице.
- Если выпал результат «Ничья», то данная рукопашная на данных ход заканчивается.
- Когда деретесь против нескольких фигурок, то одиночная фигурка решает каким количеством кубиков она будет драться против каждого нападающего.

У	Таблица рукопашной -2кб лежащему или атакованному с тыла -2кб несущему раненого -1кб если оружие имеет меньший ущерб 1,2,3 – удача 4,5,6 – провал Если дерется с несколькими врагами должен разделить кубики между ними. Продолжайте кидать кубики пока у одной или у обеих сторон не останется удач.
---	---

Кол-во удач	Нет
На 2+ больше	Противник убит
На 1 больше	Противник ранен
На 0 больше	Ничья. Оставайтесь в соприкосновении. В следующую активацию можно либо продолжить рукопашную, либо выйти из нее.

Пример – Билли Пинк и Карл дерутся в рукопашной. У Билли двуручный меч, у Карла обрезок трубы.

- *Билли начинает с 5кб за свое умение. Никакие модификаторы не применяются, так что он кидает 5 кубиков.*
- *Карл начинает с 4кб за свое умение, и получает модификатор -1кб за то, что у его оружия ущерб меньше. Значит, в итоге он кидает 3 кубика.*
- *У Билли выпало 1,2,3,6 и 6. Он оставляет себе 1,2 и 3, и убирает два кубика, на которых выпали «6-ки». Он будет перебрасывать 3кб.*
- *У Карла выпало 1, 4 и 6. Он оставляет 1 и отбрасывает 4 и 6. Он будет перебрасывать 1кб.*
- *Билли кидает 3кб и у него выпадает 1,2 и 6. Он оставляет 1 и 2, и отбрасывает 6. Он будет перебрасывать 2 кубика.*
- *Карл кидает 1кб и у него выпадает 1. Он оставляет 1 и будет перебрасывать 1кб.*
- *Билли кидает 2кб и у него выпадает 1 и 3. Он будет перебрасывать 2 кубика.*
- *Карл кидает 1кб и у него выпадает 5. Он отбрасывает этот кубик, и у него остается 0кб.*
- *Билли выигрывает рукопашную с результатом на «2 удачи больше». Карл убит.*

Выход из рукопашной

В любой момент, когда фигурка, получившая в рукопашной результат ничья, становится активной, она может выйти из рукопашной переместившись не меньше чем на 1 дюйм прочь от противника. Это можно сделать, если

она не заблокирована местностью или другой вражеской фигуркой. После этого вражеская фигурка проходит тест «В поле видимости». И будет действовать в соответствии с его результатом.

Пример – Чарльз и Карл в прошлую активацию получили результат рукопашной «Ничья». Карл активируется и выходит из рукопашной переместившись на 6 дюймов прочь от Чарльза. Чарльз проходит тест «В поле видимости» и проходит его по 1кб. Он стреляет в Карла делая поспешный выстрел.

Вынос раненых

Когда фигурка выносит своего раненого товарища она будет вести себя следующим образом:

- Фигурка добровольно решает, нести ли ей раненого товарища или нет.
- Так же если фигурка, пройдет тест на реакцию по 1 или по 2 кубикам, и результатом будет испуг, то она должны начать выноску любого раненого в радиусе 4 дюйма. Те кто пройдут тест по 0 кубиков и должны испугаться не будут выносить раненых.
- Любая фигурка может поднять раненого и продолжить двигаться, но при этом общая пройденная дистанция не может превышать нормального перемещения.
- Фигурки не могут стрелять, когда несут раненого.
- Если несущая раненого фигурка атакована, то она должна либо бросить раненого, либо остаться с ним, но сражаться с -2кб. Если фигурка бросит раненого, то она не может поднять его до следующей активации.
- Те кто несут раненых не бывают подавленными.

Пример – Билли Пинк получил результат «испуган» пройдя тест по 1кб. Раненый Чарли находится в 4-ех дюймах, так что он может переместится к нему, поднять его, и затем переместится за укрытие и там спрятаться, даже если это превысит его нормальное движение.

После битвы

Если вы решаете, что хотите сохранить свой отряд в том же составе и для следующих сражений, то нужно проверить оправились ли они от своих ран, и вернулись ли обратно сбежавшие. Киньте 2кб против умения каждой раненой фигурки и проверьте результат по таблице.

2 Восстановление после битвы	
<i>Проводится против умения раненой или сбежавшей фигурки</i>	
Кол-во пройденных кубиков	Результат
2	Вернулся в строй
1	Вернулся в строй с -1 к своему умению
0	Раненые умирают, а сбежавшие не возвращаются обратно.

Пример – Чарльз (У3) был ранен. После игры я кидаю за него 2кб, что бы определить, что с ним случилось. Я выкидываю на кубиках 4 и 2. Чарльз вернулся в строй с умением 2.

Розыгрыш битвы

Теперь вы знаете, все правила; наступило время подготовиться, и сыграть свою первую игру. Для начала начнем с плоской поверхности 3 на 3 фута.

Выставление местности

Если она не описана в сценарии, игроки должны пройти следующую процедуру для генерации местности на поле боя.

1 – Разделите стол на 9 примерно одинаковых секций. Каждой секции будет соответствовать номер от 1 до 9. В приведенном примере игровая поверхность квадратная, но вы можете использовать и прямоугольную. Это не важно. Главное просто разделите ее на 9 равных частей.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

2 – Решите каким будет общий тип местности на вашем поле боя. Вы можете выбрать тип в зависимости от реальной местности на которой армии сражались. Или киньте 1кб за каждую секцию поля боя считая значение «1-3» открытой местностью, «4-5» - поросшей лесом или джунглями, и «6» - гористой местностью. После того как вы это сделали, переместите похожие типы местности по карте, что бы они по возможности оказались рядом друг с другом. Типы местности

Пример – Я разделил стол на 9 секций. Я кидаю 1кб за каждую секцию по отдельности. У меня выпало 4 секции с открытой местностью, 3 секции с лесами, и 2 гористых.

Типы местности

Существует 3 типа местности.

Открытая: Это в основном плоская местность, на которой могут встречаться небольшие холмы или овраги.

Гористая: это местность в горах, которые затрудняют движение или вообще не проходимы.

Лесистая: Хотя деревья можно найти где угодно, эта местность покрыта ими очень плотно. Она затрудняет движение и снижает видимость.

Сколько элементов местности?

После того как вы определили тип местности настало время определить как будет выглядеть ваше поле боя. Начните с секции №1 и пройдите до секции №9.

За каждую секцию кидайте 2кб по таблице «Генератор местности». Она подскажет вам, какой элемент местности нужно поставить в данной секции.

2 Генератор местности 2кб складываются вместе			
2кб	Открытая	Гористая	Лесистая
2	Холм	Непроходима	Лес
3	Открытая	Лес	Лес (3)
4	Холм	Открытая (2)	Поросший лесом холм
5	Открытая	Пересеченная с дорогой	Лес с дорогой
6	Открытая с дорогой	Пересеченная	Открытая
7	Холм	Непроходимая	Лес
8	Открытая (1)	Пересеченная	Лес
9	Лес	Пересеченная	Поросший лесом холм
10	Открытая	Пересеченная	Открытая
11	Холм с рекой	Непроходимая	Открытая с рекой
12	Холм	Открытая с рекой	Лес

(1) Здесь будет одно (1-3), два (4-5) или три (6) здания.

(2) Здесь будет одно (1-5) или два (6) здания

(3) Здесь будет одно (1-4) или два (5-6) здания.

Пример – я определил что секция 1 относится к открытому типу. Я кидаю 2кб – сумма равна 7. Значит там у меня будет холм. Затем для секции 2 (открытый тип) я выкинул 9 – значит там будет лес. Таким образом я делаю и для всех оставшихся секций.

Местность и макеты

В этом разделе будет описана местность и то какой эффект она оказывает на фигурки.

Каждый элемент местности должен быть размером по крайней мере 12 на 12 дюймов. или 6 на 24 дюйма. Границы элемента должны быть четко различимы. Кусок ткани хорошо подходит для этого. На него уже можно поставить деревья, камни, кусты и т.д. – края ткани будут показывать границы данного типа местности. Некоторую местность можно накладывать друг на друга – например лес поверх холма. Существуют следующие типы местности:

Открытая местность: чистая открытая местность, на которой могут быть только кусты,

которые скрывают фигурки, но не дают укрытия.

Непроходимая: непроходимая гора или обрыв. Перемещение запрещено.

Поросшая лесом или пересеченная местность: Либо лесистая местность, типа лесов или джунглей, или местность покрытая камнями, кусками скал и т.д. Скорость движения снижается в двое. Видимость в такой местности ограничена 12 дюймами днем и 6 дюймами ночью. Те кто находится на краю местности считаются сидящими в укрытии, и могут видеть за пределы местности и их самих тоже видно. Те кто находится дальше 1 дюйма от края леса не могут видеть за пределы леса, а их не видно из-за его пределов.

Дорога: четко видимая дорога, содержащаяся в хорошем состоянии. Позволяет перемещаться без минусов сквозь любую местность. Когда дорога выпадает для одной из секций она в реальности будет проходить через весь стол, либо с права на лево (1-3), либо сверху вниз (4-6), через центры соответствующих секций.

Холм: возвышенность блокирующая линию видимости.

Река: Река будет иметь ширину 1кб+3 дюйма. Вы должны поместить реку над существующим элементом местности, как например река течет через лес, или вниз с холма. Если река выпадет для секции 5, то вместо нее поставьте озеро. В остальных случаях река будет бежать от края стола той секции на которую она выпала к противоположному краю стола. После того как река выставлена киньте 1кб. На «1-2» река непроходима и нужно на ней в каком-либо месте поставить мост. Если выпадет 3 или больше то река проходима. Переправа через реку осуществляется следующим способом:

- группа должна остановиться на берегу реки, и потерять оставшиеся очки движения;
- на следующий ход она перемещается на середину реки тратя все свое движение;
- на третий ход она выходит из реки и останавливаются на противоположном берегу;
- с четвертого хода можно перемещаться нормально;
- те кто находятся посреди реки, считаются находящимися в укрытии.

Розыгрыш уличных боев

Разыгрывая уличные бои лучше всего начать с улицы шириной 12 дюймов и здания с каждой стороны. Добавьте к этой местности что вам нравится.

Здания

Тип материала, из которого сделано здание определяет его уровень защищенности или УЗ. Далее следует список различных типов зданий. Если оружие стреляющее по зданию имеет показатель ущерба больший чем уровень защиты здания, то такое здание считается не укрытием, а скрывающим.

Травяное и из похожего материала – защита 1

Типичное здание из дерева или легких материалов – защита 2

Полевые укрепления из земли и похожего – защита 3

Каменное строение – защита 4

Сегменты зданий

В дополнение к показателю защиты здания так же различаются количеством сегментов. Модели зданий (так же как и реальные здания) имеют множество форм и размеров. В игровых целях мы делим их на сегменты примерно 6 на 6 дюймов. Написано примерно, потому что если ваше здание имеет размер 6 на 8 дюймов или даже 8 на 8 дюймов нет нужды делить его на сегменты. Дополнительные этажи будут так же считаться сегментами.

Иногда здание может получить такие повреждения, что оно рухнет. Если разрушенный сегмент имеет над собой другой сегмент, то надо кинуть 1кб за эту верхнюю площадь. Если выпадет «1-4», то верхняя секция так же рухнула. Если выпадет «5-6», то она устояла.

Если рухнули все нижние секции здания, то верхние секции так же падают автоматически.

Вход и выход из зданий

Фигурки могут входить в здание, сквозь дверь, снизив свою скорость на 2 дюйма. Если они делают это через окно, то на этом их ход заканчивается, но фигурка все равно может выстрелить.

Пример – Чарли перемещается на 12 дюймов, т.к. он прошел тест «Быстрое перемещение» по 1 кубу. Он проходит 6 дюймов до двери, вычитает 2 дюйма за проход сквозь дверь и продолжает двигаться на 4 дюйма.

Перемещения внутри зданий

Перемещение внутри здания производится с нормальной скоростью, и фигурка всегда считается находящейся в укрытии. Это не распространяется на тех, кто только вошел в здание через дверь и вызвал тест «Угроза со стороны противника».

Перемещение между уровнями не важно вверх или вниз стоит половину движения.

Пример Билли Пинк активирован и находится на первом этаже. Он перемещается на 2-ой этаж ценой 4-ех дюймов своей скорости.

Транспортные средства (ТС)

В данном разделе мы опишем использование транспортных средств в Цепной реакции 3.0. Правила на ТС специально сделаны простыми, т.к. основные актеры правил – это фигурки персонажей.

Использование ТС

Персонаж может делать одно из следующих действий:

- Войти в ТС и завести его
- Завести его и переместится на половину движения
- Переместится на полное движение
- Переместится на дистанцию до половины движения и остановить ТС
- Остановить ТС и выйти из него.

Посадка/высадка из ТС

Персонаж может сесть или выйти из ТС снизив свою скорость на 2 дюйма.

Группы

Все пассажиры в или на ТС считаются единой группой. Любые ТС в пределах 4-ех дюймов друг от друга считаются находящимися в единой группе.

Типы ТС

В Цепной реакции 3.0 имеется два типа ТС.

Тип	Скорость	Поворот	Мест	Размер
Седан	18	1	6	5
Грузовик	12	1	3/10	12

Описание ТС

Тип – тип к которому относится ТС

Скорость – нормальная скорость в дюймах, на которую ТС может переместится каждый ход

Поворот – количество поворотов на угол до 90 градусов которые ТС может совершить за один ход.

Мест – количество пассажиров которые может нормально поместится в ТС.

Размер – относительный размер ТС

Перемещение ТС

ТС может двигаться с нормальной скоростью указанной в таблице когда активировано. При желании водитель может попытаться двигаться быстрее, для этого пройдите тест «Ускорение ТС». Он проходит броском 2кб против умения водителя и подсчетом пройденных кубиков.

- Пройден по 2 кубикам – Удвойте нормальную скорость
- Пройден по 1 кубику – Переместитесь со скоростью в полтора раза выше нормальной.
- Пройден по 0 кубиков – переместитесь с нормальной скоростью.

ТС всегда считаются двигающимися, если не указано другое. ТС могут выехать на стол с любой скоростью.

Движение назад

каждый раз, когда ТС хочет переместиться задом оно может сделать это на 1/4 своей нормальной скорости. ТС нужно сначала остановить, прежде чем ехать задом.

Повороты

ТС может повернуть (т.е. изменить направление движения на угол до 90 градусов) когда угодно во время своего движения. Каждый поворот снижает текущую скорость ТС на 1/4.

ТС не может совершать поворот на 90 градусов со скоростью больше чем 1/2 своей максимальной скорости. Если оно это делает то водитель должен пройти тест «Потеря управления».

«Полицейский» разворот

«Полицейский» разворот – это экстремальный маневр целью которого является изменение направления движения на противоположное едущего вперед седана.

Если произведен правильно, то ТС войдет в контролируемый занос, и совершит разворот на 180 градусов. При идеальном проведении «полицейского» разворота ТС полностью остановится по его окончании фронтом в противоположную сторону, и готовое рвануть с места на следующий ход. Используйте следующую процедуру когда совершаете такой разворот:

- Игрок объявляет, что он пытается произвести маневр.
- ТС перемещается на половину своей текущей скорости.

- Водитель проходит тест «Потеря управления».
- Если тест пройден по 2кб то ТС останавливается.
- Оно перемещается на одну ширину ТС в направлении разворота, поворачивается на 180 градусов и полностью останавливается. Готово начать движение с нормальной скоростью на следующий ход.
- Если при проведении теста на потерю управления будет результат пройден 1кб или 0кб, то смотрите что произойдет в таблице.

Тесты на реакцию

В этой секции описаны тесты на реакцию которые проходятся по умению водителя.

Обстрелян – проходится водителем когда ТС было обстреляно но ни в него ни в водителя не попали.

- Проходится как активной так и пассивной сторонами.

Потеря управления – проходится водителем при некоторых маневрах, а так же при провале теста «Обстрелян».

- Проходится как активной так и пассивной сторонами.

ТС в бою

ТС могут участвовать в бою различными способами.

Сбивание противников

Атакующий выбирает цель, до которой может доехать.

- Оба, водитель и цель, кидают 1кб и прибавляют результат к своим Умениям.
- Если результат водителя больше чем у цели, то кидается 1кб. При результате равном или меньшем умения цели, она оглушена. При результате большем умения цели она выведена из боя.
- Если результат цели выше результата водителя, то цель удачно отпрыгнула от ТС и залегла.
- Если на момент столкновения цель лежала, то она будет кидать 1/2кб.
- Выведенные из стоя или ошеломленные фигурки автоматически таранятся ТС.

Таран других ТС

Иногда может возникнуть ситуация когда персонаж захочет протаранить своим ТС другое ТС. Это легко сделать. Переместите таранящее ТС на дистанцию 6 дюймов к цели.

- Каждая сторона кидает 1кб за каждой очко размера ТС и проверяет результат по таблице «Таран».

Размер ТАРАН	
+2кб если таранящее ТС въезжает в бок цели. +1кб если цель не движется	
Результаты 1,2,3 – удача Результаты 4,5,6 – не удача	
Удачи	Результат
В два раза больше удач чем у противника	Противник получил повреждения, выведен из строя и проезжает до остановки 2кб дюймов, прочь от победителя. Каждый сидящий в ТС немедленно проходит тест «Восстановление от оглушения»
Больше удач но не в два раза	Противник получил повреждения и прокатился на 2кб дюймов от победителя и остановился. Он может быть выведен из строя (1-3) или его можно запустить по новой (4-6). Во втором случае он будет всегда двигаться с 1/2 скорости. Каждый сидящий в ТС немедленно проходит тест «Восстановление от оглушения»
Одинаковое количество удач	ТС проехали мимо друг друга. Продолжите движения на оставшуюся скорость.

Если ТС протаранит неподвижный объект не являющейся ТС, то тест по таблице Таран проводится используя следующие показатели «размера».

Бетон или сталь (10) – если ТС получит больше удач, то считается что оно срикошетило от стены и может продолжать движение.

Капительная постройка из дерева (5) - если ТС получит больше удач, то считается что оно срикошетило от стены и может продолжать движение.

Временная постройка из дерева или другого материала (3) - если ТС получит больше удач, то считается что оно срикошетило от стены и может продолжать движение.

Стрельба

Можно вести стрельбу по водителю, пассажирам или по самому ТС, если они находятся на линии видимости. Пассажиры и даже водитель могут стрелять из ТС.

Стрельба по водителю или пассажирам

Водитель и пассажиры будут считаться находящимися в укрытии, если находятся

внутри ТС, и двигающимися быстро, если проехали больше 8 дюймов. Водитель и пассажиры будут проходить соответствующие тесты на реакцию, и действовать в соответствии с ними.

Стрельба по ТС

Есть шанс что стрелок выведет из строя ТС, поразив его из стрелкового оружия. Это производится следующим образом.

- Выстрелите по ТС как обычно. При результате 10 или больше происходит попадание в важные узлы ТС.
- За каждое попадание киньте 2кб против Ущерба используемого оружия и проконсультируйтесь с таблицей «Повреждение ТС».

2 ПОВРЕЖДЕНИЕ ТС	
Пройдено кубиков	Результат
Пройден по 2кб	ТС разбито и перевернется. Все внутри него или снаружи проходят тест «Повреждение от стрелкового оружия» как будто по ним попали из оружия с ущербом 3.
Пройден по 1кб	Попадание в ТС. Водитель проходит тест «Потеря управления»
Пройден по 0кб	Никакого эффекта, водитель проходит тест «Обстрелян».

Вывод водителя из строя

Если по какой-либо причине водитель ТС будет выведен из строя, то ТС переместится вперед на полной скорости и остановится.

Битвы

Итак, вы набрали и экипировали свое подразделение и расставили местность. Теперь осталось выбрать тип битвы и начать ее.

Мы предлагаем вам сценарий «Патруль» который можно использовать как в войсковых операциях, так и в уличных боях.

Патруль

В этом сценарии ваше подразделение входит на контролируемую противником территорию в целях проведения разведки. Обычно войска будут патрулировать местность контролируемую повстанцами, но при желании вы можете поменять роли.

Цель

- Вы должны пройти все 9 секций поля боя и разбить любого встреченного противника.

Силы

- Ваше подразделение может быть такого размера какого вам угодно.
- Решите кто будет вашим противником. Вам не надо изначально брать какие либо фигурки для отображения врага, т.к. его силы будут сгенерированы по мере развития сценария.

Местность

- Расставьте местность как было описано в соответствующем разделе.

Расстановка

- Разделите поле на 9 секций как вы делали при генерации местности.
- Ваше подразделение входит на карту в секциях 7, 8 или 9.
- Затем киньте 1к6. Выпавшее число покажет какая секция может содержать маркер «Возможный противник» (ВП).
- Поставьте в эту зону, куда угодно одну фигурку отображающую ВП. Если местность способна скрыть маркер ВП от вашего подразделения, то поставьте маркер ВП соответствующим образом. Если такой местности нет, то поставьте ВП в центре секции.
- Повторяйте этот процесс пока вы не выставите на поле боя 3 маркера ВП. Возможно, что в одной и той же секции окажется несколько маркеров ВП.
- Теперь киньте 2к6 за каждый ВП. Оставьте меньшее число. Это число показывает умение маркера ВП которое

используется для данного маркера в целях активации.

Особые инструкции

- После того как была расставлена местность и сгенерированы маркеры ВП можно начинать бой. Переместите ваше подразделение на стол в зоны 7, 8 или 9, или в любую комбинацию из них. После того как патруль вошел на стол, активации разыгрываются по стандартным правилам. Если в зоне видимости патруля оказались маркеры ВП, то определите кто там, в соответствии с разделом *Кто под маркерами ВП?*

Перемещения ВП

После того как патруль вошел на игровой стол маркеры ВП, используя сгенерированные для них умения, активируются так же как обычные группы. Когда ВП активирован перемещайте его используя таблицу «Перемещения ВП»

Киньте 2к6 против умения каждого маркера ВП, начиная с маркера с максимальным умением.

2 Перемещение ВП (проходится против умения маркера ВП)	
Пройден по 2 кубикам	<ul style="list-style-type: none">• (1-4) ВП перемещается на 16 дюймов в сторону ближайшего маркера ВП, если других маркеров нет на столе, то маркер делится на 2 штуки. Для нового маркера определяется умение, со следующей активации он действует самостоятельно.• (5-6) ВП перемещается на 16 дюймов в сторону ближайшего противника.
Пройден по 1 кубу	<ul style="list-style-type: none">• (1-2) ВП перемещается на 8 дюймов в сторону ближайшего маркера ВП, если других маркеров нет на столе, то маркер делится на 2 штуки. Для нового маркера определяется умение, со следующей активации он действует самостоятельно.• (3-6) ВП перемещается на 8 дюймов в сторону ближайшего противника.
Пройден по 0 кубиков	<ul style="list-style-type: none">• ВП не перемещается.

Движущиеся ВП не получают никаких негативных модификаторов от местности.

Кто под маркером ВП?

Существует два способа определить что скрывается за маркером ВП. Первый – когда ВП оказывается в зоне видимости ваших войск.

Киньте 1к6 и проконсультируйтесь по таблице «Состав сил под маркером ВП». Видите учет

сколько маркеров ВП вы уже раскрыли и используйте соответствующую строчку.

Пример – Я вошел на поле боя в секции 7 и у моих войск есть четкая линия видимости на маркер ВП в секции 4. Нужно определить кто скрывается за ним. Так как до этого я еще не вскрыл ни одного маркера, то я использую строку «0 ВП». Я кидаю 1кб, выпадает 5, что дает результат «В».

Состав сил под маркеров ВП						
Бросок кубика						
Ранее раскрытых ВП	1	2	3	4	5	6
0 ВП	А	Б	В	В	В	В
1 ВП	А	А	Б	Б	В	В
2 ВП	А	А	А	Б	Б	Б
3+ ВП	Б	Б	В	В	В	В

А: Основные силы. Маркер ВП заменяется порядочным отрядом противника. Киньте 2кб, прибавьте 3, и проверьте результат по таблице «Сколько их?». В дополнение киньте 1кб. Если выпадет 1-5, то вы так же встретили вражеского командира.

Б: Небольшой отряд: Маркер ВП заменяется небольшим отрядом противника. Киньте 2кб, вычтите 3, и проверьте результат по таблице «Сколько их?». В дополнение киньте 1кб. Если выпадет 1, то вы так же встретили вражеского командира.

В: Ложная тревога: Хватить бояться! Там никого нет, серьезно. Уберите маркер ВП из игры.

Сколько их?

Теперь вы знаете, что там есть враг, но нужно выяснить, сколько их вам встретилось.

Военный патруль – Сколько их?	
2	Их 1/2 от количества ваших фигурок
3-4	Их на 1 фигурку меньше чем вас
5-6	Их столько же сколько и вас
7-8	У них на 1 фигурку больше чем у вас
9-10	Их на 50% больше чем вас
11	Их в два раза больше чем вас в двух группах
12+	Их в три раза больше чем вас в трех группах

Патруль повстанцев – Сколько их?	
2-4	Их 1/2 от количества ваших фигурок
5-6	Их на 1 фигурку меньше чем вас
7-8	Их столько же сколько и вас
9-10	У них на 1 фигурку больше чем у вас
11	Их на 50% больше чем вас в двух группах
12	Их в два раза больше чем вас в двух группах

Кто они?

После того как вы выяснили сколько врагов, сгенерируйте конкретных противников из соответствующего листа армий. Постарайтесь

поставить вражеские фигурки таким образом что бы центральная фигурка, ближайшая к вашему отряду стояла на месте маркера ВП, а прочие фигурки в любом подходящем построении в единой группе с этой фигуркой. Помните, что после того как фигурки выставлены на игровой столу умение маркера ВП уже больше ни на что не используется.

Разведка поверхности стола

Теперь вы знаете как определять вражеские силы под маркерами ВП. Но у вас может встать вопрос, а что насчет прочей поверхности игрового стола?

Посмотрите на свое поле боя, на нем могут быть элементы местности, в которых может прятаться противник, как например здания, леса, или за холмами. Даже то что вы называете *открытой местностью* может содержать какие либо низменности или возвышенности, которые способны заблокировать линию видимости и скрыть противника. Что бы определить прячутся ли противники в таких элементах мы используем следующую процедуру:

Если хотите, можете выделить из каждой свой группы по одной фигурке, которая будет действовать как разведчик. Эта фигурка может переместится так далеко от группы как угодно, пока у нее есть линия видимости с ней. Если вы не используете разведчика, то разведчиком будет выступать вся группа.

Когда разведчик входит в любую секцию стола есть возможность что он встретит противника. Определите это кинут 2кб против значения «Скрытности местности» и проверьте результат по таблице «Разведка»

2 Разведка	
Киньте 2кб против «Скрытности местности» в данной секции	
Открытая местность 1	Непроходимая местность 0
Поросшая лесом или пересеченная 4	Холмистая 3
Пройден по 2 кубикам	Враг найден за ближайшим к разведчикам укрытием в этой секции или на максимальной дистанции от разведчиков на линии видимости, если нет укрытия.
Пройден по 1 кубика	Враг обнаружен если в секции есть одно или большее число зданий. Иначе нет противника в секции
Пройден по 0 кубиков	Нет врагов в этой секции

Пример – Моя группа вошла на стол в секции 7, перед ней идет разведчик. Я кидаю 2кб против «Скрытности местности» в данной секции. Тут местность холмистая значит я прохожу тест против «3».

На кубике выпало 1 и 5, тест пройден по 1 кубуку. Так как в этой секции нет зданий, то никаких врагов не обнаружено.

Опциональное правило на подкрепления

Если игроки договорились заранее, то если при броске на активацию выпадет дубль, это может означать прибытие подкреплений.

Немедленно киньте по новой кубики активации, что бы проверить получит ли противник подкрепления. Если у противника результат больше, то появляется еще один маркер ВП на вражеском крае стола (1-3), на левом фланге (4), на правом фланге (5) или на вашем крае стола (6). Этот маркер ВП будет действовать по стандартным правилам. Киньте кубики снова. Что бы определить, кто первым активировуется.

Если результат больше у игрока. То противнику подкрепления не пришли.

Или если вы хотите что бы шанс получить подкрепления был у обеих сторон, то в любой момент когда сумма кубиков активации равна 7, то сторона с наибольшим результатом получает подкрепления в виде 1-3 дополнительных фигурок входящих с соответствующего этой стороне края стола.

Как перемещается противник

Когда маркеры ВП выставлены на стол они будут перемещаться в соответствии с таблицей «Перемещения ВП».

После того как маркер ВП вскрыт и на стол выставлены реальные фигурки используйте таблицу «Перемещение не контролируемых игроком противников». Естественно если вы играете против другого игрока, то эту таблицу использовать не надо.

Когда противник активен, киньте 2кб против умения лидера каждой группы, которая может быть активирована. Затем посмотрите результат в таблице и действуйте в соответствии с ним.

2 Перемещения не контролируемых игроком противников +1кб если группа в укрытии +1кбесли у не контролируемого противника в два раза больше фигурок	
Пройдено кубиков	Результат
Пройден по 2 кубикам	Если больше чем врагов группа разделится на две группы равного размера. Одна группа переместится на позицию, желательно в укрытии, что бы вести огонь по противнику, а вторая группа попытается обойти противника справа (1-3) или слева (4-6), что бы атаковать его. Иначе постарается занять укрытие так что бы противник находился в радиусе действия их оружия и завяжет огневой бой. Если противник отойдет, то будет следовать.
Пройден по 1 кубуку	Если больше чем врагов , то переместятся на позицию, желательно в укрытии, и завяжут огневой бой. Иначе найдут укрытие и останутся на месте. Если атакованы с фланга, то отойдут.
Пройден по 0 кубиков	Если больше чем врагов найдут укрытие и останутся на месте. Если атакованы с фланга, то отойдут. Иначе останутся на месте.

Пример – Кубики на активацию брошены и противник активировуется первым со значением 4. Это значит что могут действовать только группы с лидером у которого умение 4 или выше. Сначала активировуется группа с максимальным умением – это 5. Я выбрасываю за нее 3 и 5. Т.к. группа по размеру больше чем моя, то она разделится на 2 группы. Одна группа останется на месте, а вторая попытается обойти меня с фланга.

Пример патруля

Дальше идет пошаговый разбор патруля.

- 1 – Наберите свое подразделение из соответствующего листа (стр.)
- 2 – Разделите стол на 9 секций (стр.)
- 3 – Киньте кубик что бы определить общий тип местности каждой секции (стр.)
- 4 – Определи те конкретную местность каждой секции по таблице генерации местности (стр.)
- 5 – Решите через какие секции 7, 8 или 9 войдет ваше подразделение (стр.)
- 6 – Киньте кубик три раза что бы определить в какие секции будут выставлены маркеры ВП (стр.)
- 7- Поставьте маркеры ВП либо в центр соответствующей секции, или за элементом местности, который блокирует линию видимости к вашим бойцам (стр.)
- 8 – Определите умение маркеров ВП (стр.)
- 9 – Затем введите свой патруль в секцию 7, 8 или 9 или в любую их комбинацию (стр.)
- 10 – Проведите разведку секции в которую вы вошли по таблице «Разведка» (стр.)
- 10 – Если какие-либо маркеры ВП есть на линии видимости ваших солдат, то немедленно определите что они скрывают. (стр.)
- 11 – Если маркер ВП окажется реальным противником определите сколько их (стр.)
- 12 – Определите кто они используя соответствующий лист (стр.)
- 13 – Активация проводится по нормальным правилам (стр.)
- 14 – Переместите не вскрытые маркеры ВП (стр.)
- 14 – Переместите реальные вражеские силы (стр.)
- 15 – Разыгрывайте битву по стандартным правилам в соответствии с последовательностью хода (стр.)

Финальные слова

Вот и все. Надеюсь, вам понравятся правила. Если вам интересны правила на транспортные средства, кампанию, развитие персонажей, сценарии, воздушную поддержку, артиллерию, осады крепостей, и куча другого материала, то посетите наш официальный сайт и изучите предлагаемые нами правила

www.twohourwargames.com

Но если вам достаточно тех правил что вы держите в руках, то это тоже хорошо. В конце концов, самое важное – это наслаждаться игрой. Удачи.

Эд

Оружие	Дальн.	Скорость	Ущ.
Пистолет	12	2	1
Крупнокалиберный пистолет	12	2	2
Дробовик	12	3	2
Винтовка	48	1	3
Полуавтоматическая винтовка	48	2	3
Автоматический пистолет	12	3	1
Пистолет-пулемет	24	3	1
Автомат	48	3	3
Граната	6	Рад. 5 дюйм.	2
Легкий пулемет	48	4	3
Гранатомет	24	Рад. 5 дюйм.	2
Реактивный гранатомет	48	Рад. 5 дюйм.	5

Рейтинг подавления	
Герои, те кто выносят раненых и атакующие никогда не бывают подавленными	
5	Гранаты и реактивный гранатомет
4	Легкий пулемет
3	Оружие со скорострельностью 3
2	Оружие со скорострельностью 2
1	Оружие со скорострельностью 1
0	Те кто не могут стрелять в ответ или вне дальности действия своего оружия.

Скорострельность	Результат стрельбы
<i>1кб+Умение</i>	
<i>Результат две «1» означает что кончились боеприпасы</i>	
3-7	<ul style="list-style-type: none"> • Промах
8	<ul style="list-style-type: none"> • Цель скрыта – промах • Цель в укрытии – промах • Цель залегла – промах • Цель двигалась быстро – промах • Стрелок двигался быстро – промах • Стрелок поспешил – промах • Вторая или послед. цель - промах • Иначе - попадание
9	<ul style="list-style-type: none"> • Цель в укрытии – промах • Стрелок двигался быстро – промах • Стрелок поспешил – промах • Третья или послед. цель - промах • Иначе – попадание
10+	<ul style="list-style-type: none"> • Попадание

2 Выполнение сложного действия	
<i>«б» на кубике всегда считается провалом</i>	
Пройден по 2кб	<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж удачно выполнил действие.
Пройден по 1 кубiku	<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж может выбрать либо немедленно попробовать выполнить действие снова, пройдя тест повторно, но считая результат «пройден по 1 кубiku» как результат «пройден по 0 кубиков» • ИЛИ, он может отказаться от выполнения действия
Пройден по 0 кубиков	<ul style="list-style-type: none"> • Персонаж провалил тест и несет последствия провала.

1 Таблица повреждений от стрелкового оружия	
<i>1кб за каждое попадание</i>	
Число на кубике	Результат
«1»	Цель убита
Больше «1», но меньше или равно ущербу	Цель ранена
Больше ущерба	Цель оглушена и немедленно проходит тест «Восстановление от оглушения»

2 Метание гранаты	
Пройден по 2кб	<ul style="list-style-type: none"> • Граната приземлилась куда целились. Все пораженные проходят проверку на повреждения.
Пройден по 1кб	<ul style="list-style-type: none"> • Если метаящий не видит точку куда граната должна приземлиться (например она за укрытием или преградой), то граната взорвалась не причинив никому вреда, однако цель все равно проходит тест «Обстрелян» и считается подавленной. • Если метаящий видит точку куда должна приземлиться граната или граната просто кидается вниз, или закатывается в дверной проем, то она приземляется в точку куда целились. Все пораженные проходят тест на повреждения.
Пройден по 0 кубиков	Упс! Метаящий выронил гранату. Все кто находится в радиусе поражения проходят тест по 1кб против своего умения. Если тест пройден то фигурка залегла и избежала осколков. Иначе она проходит тест на повреждения.

У Таблица рукопашной	
<i>-2кб лежащему или атакованному с тыла</i>	
<i>-2кб несущему раненого</i>	
<i>-1кб если оружие имеет меньший ущерб</i>	
<i>1,2,3 – удача</i>	
<i>4,5,6 – провал</i>	
<i>Если дерется с несколькими врагами должен разделить кубики между ними.</i>	
<i>Продолжайте кидать кубики пока у одной или у обеих сторон не останется удач.</i>	
Кол-во удач	Нет
На 2+ больше	Противник убит
На 1 больше	Противник ранен
На 0 больше	Ничья. Оставайтесь в соприкосновении. В следующую активацию можно либо продолжить рукопашную, либо выйти из нее.

2 Восстановление после битвы	
<i>Против умения раненой или сбежавшей фигурки</i>	
Кол-во пройденных кубиков	Результат
2	Вернулся в строй
1	Вернулся в строй с -1 к своему умению
0	Раненые умирают, а сбежавшие не возвращаются обратно.

Цепная реакция 3.0

Таблица тестов на реакцию

**-герой может выбрать по сколько кубикам он пройдет тест*

Причина	Пройден по 3кб	Пройден по 1кб	Пройден по 0кб
Фокусировка*	- Обстреливает или атакует лучшую цель или более угрожающую. - Если таких нет то обстреливает или атакует ближайшую цель.	- Обстреливает или атакует ближайшую цель	- Киньте 1кб за каждую цель; 2кб за ближайшую. - Тот у кого будет больший результат, тот и будет целью атаки или обстрела. - В случае ничьи, целью будет ближайшая группа из тех у которых ничья.
Быстрое перемещение (КЛ)	- Переместитесь на удвоенную дистанцию.	- Те кто в укрытии перемещаются с нормальной скоростью. - Остальные с полуторной скоростью.	- Те кто в укрытии остаются на месте. - Прочие перемещаются с нормальной скоростью.
В поле видимости	- Стреляет	- Стреляет поспешно	- Не стреляет
Обстрелян (КЛ)*	- Атакующие продолжают - Выносящие раненых продолжают - Прочие подавленные пугаются - Остальные стреляют в ответ	- Атакующие поспешно стреляют - Выносящие раненых продолжают - Сидящие в укрытии и не подавленные поспешно стреляют - Прочие пугаются	- Все отступают
Хочу атаковать (КЛ)*	- Все атакуют	- Те кто в укрытии вместо этого поспешно стреляют - Прочие атакуют	- Все стоят на месте и не могут стрелять
Атакован (КЛ)*	- Те кто могут постреляют, а затем сойдутся в рукопашной - Те кто не могут стрелять сойдутся в рукопашной	- Атакованные с тыла будут драться в рукопашную, но с негативными модификаторами - Прочие не могут стрелять, но будут сражаться в рукопашную.	- Все отходят
Восстановление (КЛ)*, Потеря лидера* и У нас потери*	- Продолжает	- Пугается	- Отходит
Восстановление от оглушения	- Продолжает	- Ранен	- Убит
Водитель обстрелян	- ТС движется вперед на половину скорости	- ТС уклоняется на угол 45 градусов от огня и движется вперед с половиной текущей скорости	- ТС уклоняется на угол 45 градусов от огня и движется вперед с половиной текущей скорости. Водитель проходит тест «Потеря управления»
Потеря управления	- Водитель сохраняет управление и продолжает.	- ТС уклоняется на угол 45 градусов от огня и движется вперед с половиной текущей скорости и останавливается.	- ТС уклоняется на угол 45 градусов от огня и движется вперед с половиной текущей скорости и переворачивается, и его нельзя больше использовать. Каждый находящийся в машине немедленно проходит тест «Восстановление от оглушения»