

## ПРИЛОЖЕНИЕ А



# ГРАЖДАНСКИЕ БЕСПОРЯДКИ

## Правила сил безопасности

---

### Действия игрока

---

Ключевая вещь, которую должен сделать игрок – решить, какое действие предпринять во время хода.

Передвижение как на прогулке действием не является.

Обычный список действий может включать:

- ❖ Связь по радио или телефону
- ❖ Поговорить с кем-либо, стоящим рядом
- ❖ Прокричать приказ отряду в пределах слышимости.
- ❖ Выполнить личное действие (использовать свое оружие, ударить кого-нибудь, управлять автомобилем и т.д.).
- ❖ Бежать куда-нибудь
- ❖ Проведение переговоров с толпой

**Только одно из них может быть сделано в течение любого хода.**

Отметьте, что игрокам не разрешается обсуждать эту ситуацию друг с другом, если они не делают этого как действие (что означает, затраченное на обсуждение время...)

---

### Масштабы

---

Временной масштаб: 1 ход = несколько минут

Масштаб расстояния: 1" = 2 метра

Масштаб фигур/моделей:

Полиция и силы безопасности	1:1 Группы из 4 или 5 фигурок, установленных сомкнутым строем на одной подставке 4-5см шириной,
Транспорт и оборудование	1:1 Отдельные автомобили
Гражданские в массе	1:5 Группы по 3-5 фигурок, установленных на одну подставку 5 см x 5 см

## Последовательность действий

Эта последовательность действий - справочник по обработке игровых моментов – иногда последовательность может быть изменена, если это имеет больше смысла в сложной ситуации.

1. Игроки дают уведомление судьи (ей) о своих общих намерениях в предстоящем ходу. Они, как ожидается, будут придерживаться этих намерений, даже если их точное выполнение может быть изменено событиями во время хода.
2. Перемещение (судьями) всех неуправляемых персонажей и фигурок толпы. Зависимые единицы будут действовать в соответствии со своими последними приказами, или на свое усмотрение, если нет никаких приказов. Игроки не нуждаются в том, что бы отдавать приказы каждый ход.
3. Движение фигурок персонажей игрока (это может быть сделано самим игроком).
4. Итоги стрельбы или потасовок, или переговоров (если что-либо было). Тест на чрезмерную реакцию SF.
5. Игроки могут предпринять действие (См. выше ДЕЙСТВИЯ).
6. Судья оценивает итог для хода (такие вещи, как изменение статуса толпы, перемещает нейтральные элементы, например невинных прохожих и т.д.).

## Движение

Пешие SF	
Шаг	8"
Бег	16"
Ползком	4"

Конные SF	
Шаг	8"
Галоп (только по прямой линии)	24"

## Транспортные средства

Транспортные средства должны быть неподвижными для садящегося, чтобы сесть или покинуть его.

Тип транспортного средства	Первый ход движения с места	Прочие ограничения
Автомобиль	12"	
Фургон	10"	
Колесный бронированный транспорт	8"	
Гусеничный бронированный транспорт	6"	Не может сделать быстрый резкий поворот, больше чем на 90° - риск потерять трак.

Мотоцикл	16"	Необходим ход, чтобы слезть с мотоцикла. Если водитель падает - маленький шанс поранится
----------	-----	--

## Несмертельное Оружие

Оружие	Дальность	Эффект
Газовая Граната	15"	Создает газовое облако приблизительно 5" в диаметре. Необходим 1 ход для создания облака. Газ остается на 2d6 ходов.
Брандспойт (установлен на специальном транспорте)	40"	Будет всегда попадать по толпе. Нужен 1 ход чтобы сделать 1 подставку 'остывшей', 3 хода, чтобы она стала 'промокнутой'. Толпы берут 20 ходов, чтобы высушиться.
Пожарный шланг	25"	Как выше.
Оружие подавления (газовые гранаты)	30"	Как газовые гранаты выше.
Оружие с резиновыми пулями	25"	Бросок 1К6 – при значениях 5, 6 целевая подставка остановлена на 3 хода (в это время они реагируют на легкие ушибы). Если расстояние менее 10", для каждого попадания снова бросается кубик и при выпадении 6 один человек в целевой подставке серьезно ранен.

## Пожары и тушение огня

Сделайте запись числа пожаров, начавшихся в данном месте.

За каждый пожара недвижимость теряет один пункт ценности в ход.

Бросается 1К6 каждый ход, и при значении равном или меньшем количеству пожаров, еще один пожар загорается в этом же месте (это отражает распространение огня).

Как только все пункты здания заканчиваются, огонь просто продолжает гореть и распространяться.



Бросок 1К6 каждый ход, и при значении равном или меньшем количеству пожаров, один пожар распространяется на смежное здание.

Толпы не будут входить в горящие здания. Силы безопасности, входящие в горящее здание, расцениваются как атакованные бутылками с зажигательной смесью.

Пожарные должны погасить огонь и спасти жизни.

Пожарные неуязвимы к пожару 1 или 2 силы. Если пожар 3 или 4 силы, пожарные считайтесь попавшими под воздействие зажигательных бутылок. Все пожарные экипированы огнеупорным снаряжением (это очевидно).

Пожарная машина может погасить 1К6 пожаров за ход.

Требуется 4 пожарных, чтобы работать с пожарным шлангом.

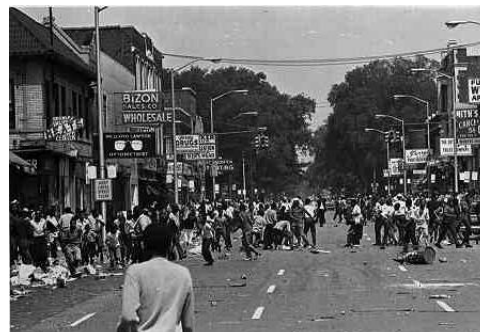
У пожарной машины будет запас бортовой воды для 2 ходов тушения пожара. После этого они должны соединиться с пожарным насосом (требуется один ход).

## Рукопашная схватка

Это определяется на основе индивидуальных подставок, с теми, которые находятся в непосредственном контакте. Бросок 1К10 за воюющую сторону, каждую схватку.

Сравните значения - самое большее значение определяет победителя. В многочисленных боях, превзойденная численностью подставка может победить только одного противника.

Подставки SF могут учесть две линии в рукопашной борьбе.



### Факторы:

Превзойденный численностью 2-1	- 1
Превзойденный численностью 3-1	- 2
Превзойденный численностью 4-1	- 3
Подставка:	
Полиция / солдаты	+1
Подавление бунта, обученные и экипированные	+3
Конная полиция	+2 (+4 при атаке)
Конная полиция подавления	+3 (+6 при атаке)
В облаке слезоточивого газа	-2
В газовом облаке CS	-4
На земле	-2
Мокрые	-1
Каждый раненный/арестованный на подставке	-1

Берется разница значений и смотрится результат победителя:

Победитель пытается: Значения	Избить противника	Арестовать/подавить противника
от 0 до +1	Вялая потасовка	
от +1 до +3	Противник отталкивается на 2"	
от +3 до +5	Отталкивается на 2" – 1К3 противников ранены	Отталкивается на 2" – 1К3 противников арестованы
от +6 до +7	Подставка противника подавлена – никаких действий в следующий ход – 1К3 раненных	Группа противников арестована
от +8 до +9	Подставка противника подавлена, 1К3 раненных	
+10	Подставка противника подавлена, 1К3 раненных и 1К3 убитых	

## Медицинская помощь

Работники медицинской службы призваны лечить раненых. В таблицах результатов

и правилах фигурки классифицированы как раненные или мертвые. Для каждого мертвого/раненого кладется цветной маркер, на месте их падения. Далее ими занимаются медработники, и должны обслужить каждого раненого, броском 1К6 сортируется порядок медицинской помощи. +2 для пораженных огнестрельным огнем.

Значение	Результат
1	" <b>Это - только царапина</b> " - Раненный действительно не так уж плох. Нуждается только в одном ходе восстановления и может действовать как прежде.
2 или 3	" <b>Не волнуйтесь, с вами все будет в порядке</b> " - жертва ранена и нуждается в помощи. Необходим один ход для перевязки, чтобы вернуть способность к движению, но они могут идти без помощи только на половине скорости к машине скорой помощи. Они будут нуждаться в больничном уходе.
4 или 5	" <b>Лежите спокойно, теперь вы в надежных руках</b> " - необходим один ход для перевязки раненого прежде, чем загрузить его на носилки. Нуждается в срочной госпитализации.
6	" <b>Черт, мы ничего смогли сделать!</b> " - после двух ходов рьяных попыток возвращения к жизни, несчастный умирает на руках медработника.

У медработников поставлена задача всем, мертвым или раненым.

Потребуется один ход, чтобы положить раненого на носилки.

Потребуется один ход, чтобы поместить раненого в машину скорой помощи.

Два медработника необходимы, чтобы нести носилки.

Машина скорой помощи может принять 2 раненных на носилках или 4 легкораненных.

## Огнестрельное оружие

Открытие огня является серьезным решением, так как всегда существуют политические последствия.

Вообще, если SF вынуждены стрелять в людей, чтобы остановить бунт, они, скорее всего, останутся проигравшими.

Бросок 1К6 за стреляющего. Значение - это число, необходимое для поражения члена толпы.

Предполагается, что SF фактически стреляют *по* толпе, не над головой.

	Оптимальная зона поражения	Повреждения	Максимальная зона поражения	Значение/ результат
Пистолет	5"	1К6	30"	1К3
Винтовка	10"	1К6	неограниченно	1К3
Автоматическое оружие	10"	3К6	неограниченно	2К6
Дробовик	5"	1К6+2	15"	1К3
Пулемет	15"	4К6	неограниченно	4К6