

# ГРАЖДАНСКИЕ БЕСПОРЯДКИ

Правила варгейма для гражданских волнений в абстрактном современном большом городе

## Содержание

Введение из редакции 1983 года 2

Введение из редакции 2001 года 3

## Правила

Структура правила 4

Роль игрока 5

Действия игрока 5

Масштаб 6

Типы персонажей 6

Последовательность действий 8

Движение 8

Ответная реакция (RL) 9

Мародерство 12

Переговоры 13

Несмертельное оружие 13

Материальный ущерб 14

Пожары и тушение огня 15

Рукопашные схватки 15

Медицинское обслуживание 17

Огнестрельное оружие 18

Тест чрезмерной реакции 18

Террористы и Снайперы 19

**Приложение А – Правила для сил безопасности**

---

## Введение из редакции 1983 года

---

Эти правила разработаны, чтобы моделировать события и действия основных общественных волнений, часто происходящих в течение послевоенных лет в Западном мире. Концепция была создана под вдохновением (если можно так сказать) от непрерывного освещения в СМИ этих прискорбных событий по всему миру.

Можно сказать, что по своей сути это не варгейм в классическом смысле. Это не «о войне» Клаузевица, но, есть 'две или больше противостоящих силы' как говорится в формулировке НАТО. В этом смысле правила - несомненно, моделирование конфликта, которые, как я полагаю, могут полноправно принадлежать варгейму в широком смысле этого слова - и возможно больше достойны этого звания, чем скажем, D&D или научно-фантастические игры. Однако, это также игра, признанная варгеймерами – и, например, Chestnut Lodge Wargames Group получила немало удовольствия и волнений от игры.

Основа этой игры своего рода «Теория Беспорядков»; которая гласит, что бунт единственное, жесткое, выражение закоренелого волнения членами гражданского населения. Но предмет этих правил не причины беспорядков, только события после их начала. Однако нужно помнить, что беспорядки происходят при обстоятельствах, когда обычные образцы социального поведения (то есть «общественный контроль»), уже не работают, и в областях, где уважение к закону и порядок уже находится в упадке. Путь восстания это - '...интенсификация массового распространения презрения законности и правопорядка...'.

Различие, которое отделяет беспорядки от более скрытой преступной деятельности, то, что полиция и другие представители власти подвергаются коллективному нападению со стороны гражданского населения.

Учитывая это, вне рамок этой игры фактическое решение властями проблем, которые вызвали бунт. Мы рассматриваем очень специфические, только силовые методы.

Главные источники этой игры перечислены в приложении С, и, как Вы можете видеть, опираются в основном на британский и американский опыт массовых волнений. Эта информация была дополнена моими собственными личными впечатлениями, полученными от наблюдения Европейских, Южно-Американских и Японских беспорядков в выпусках телевизионных новостей и в случайных газетных статьях.

Я проведу дальнейшее различие между бунтом и уличными битвами, вовлекающими жестокие банды молодых людей (см. Дж. Патрик, 'Банды из Глазго'), в этом отношении бунт проходит в более крупном масштабе, движется радикально другими мотивами, и сохраняется намного дольше. Это означает также, что фактическое поведение толпа существенно отличается. Жесткие игры банд уже в достаточной мере отражены в правилах Пэдди Гриффита «Young Team Game» (изданы в Глазго) и игре Давида Ояико 'Blogston' (издана в Лондоне в 1990-ых). Дальнейшие действия, жестокие схватки между бандами обычно заканчиваются, когда приезжает полиция, в то время как для восстания – это только отправная точка.

Хотя правила и нацелены на послевоенный период и массовые городские беспорядки, я думаю, используемые общие принципы могли одинаково быть применены к более ранним периодам, например 1900. Основные отличия были бы технологическими, и также реакция властей отличалась бы большей радикальностью, особенно в дни перед появлением СМИ и глобальных коммуникаций.

Реакции толпы в этих правилах отражают мои собственные личные представления о поведении толпы ее реакции на внешние воздействия. Правила не предназначены для 'игрока бунтовщика' как такового, действия толпы определены полностью различными правилами - с небольшой переработкой и усилением игроков (и/или судей). Таким образом, у игроков есть роли в пределах полицейского отдела, скорой помощи, армии, отряда специального назначения и т.д., как прописано сценарием.

Чтобы помочь с процессом написания сценариев, типовой сценарий представлен в приложение В.

Один завершающий момент об игре. Правила предназначены для использования 25-мм или ОО/НО масштабных фигурок, с толпой приблизительно 150 фигур и 40-50 полиции/сил безопасности; при этом нет никаких причин, по которым в игру нельзя играть, используя фигурки 1/300 масштаба, или даже 1/32! (если, конечно, все остальные игровые масштабы изменены соответствующим образом).

**Джим Уоллмен  
Streatham 1983**

---

## **Введение из редакции 2001 года**

---

Я очень рад иметь возможность рассмотреть и переосмыслить эти правила в свете приобретенного 18-летнего опыта игрового дизайна. В первую очередь я должен признать, что мой взгляд на теоретическую модель беспорядков существенно не поменялся – и некоторые аспекты даже были подтверждены исследованием событий с 1983 года - шахтерской забастовки, Лос-анджелесских беспорядков, бунт против подушного налога на Трафальгарской площади, Бродвотер Фарм, и многих других.



Оригинальные правила, пока довольно неплохие, фактически имели довольно много подробных механик, которые в процессе игры были немного трудоемкими. Главные изменения были проведены с целью упростить правила и заставить их протекать немного лучше, а так же сделать их немного легче для быстрого освоения.

В частности, я удалил большую часть 'личных характеристик' для полиции - существует достаточно много фигурок, используемых в большинстве игр, чтобы достичь необходимого результата. У оригинальной игры было почти достаточно деталей, чтобы играть в полицейскую ролевую игру! – что не являлось целью, конечно. Я также реорганизовал секции правил, для более простого пользования.

Мне приходит на ум во время переосмысления игры, что ситуации с гражданскими беспорядками почти бесконечно многогранны. Эти правила не могут пытаться воссоздать каждый возможный тип ситуации или каждую возможную реакцию сил безопасности. Мы надеемся, они содержат достаточное принципиальное руководство игрокам и судьям, так что при желании они могут модифицировать их для подготовки сценария, которые они сами придумают.

Итак, удачи - и пожалуйста, будьте осторожны там.

**Джим Уоллмен  
Streatham 2001**

# ПРАВИЛА

## Структура правила

Есть два комплекта действующих правил – Правила сил безопасности (SF) и Правила ведения игры.

Предпочтительный способ играть в игру с одним или более судьями и группой 4-6 игроков (но есть другие способы вести игру - см. позже).

Все игроки представляют Силы безопасности и получают копию SF Правил.

Они обычно не будут видеть Правила ведения игры во время игры – поэтому они не



могут точно предугадать реакцию толп, что отражение неопределенность, вызванную данным видом ситуации.

Игроки должны, в максимально возможной степени, организовать командную структуру, с определенным главнокомандующим полиции и цепочкой инстанций. При привлечении в игру других служб, отношения между полицией, пожарными, вооруженные силы и т.д. будут обычно излагаться на брифинге сценария.

Судьи настраивают сценарий и имеют в распоряжении полные правила ведения игры. Они перемещают **все** неигровые фигурки и модели (и полицию и толпу), и устанавливают состояние толпы - в действиях, реакциях и т.д. Судьи важны для игры, потому что они должны вдохнуть жизнь в реакции, генерируемые правилами.

Однако важно отметить, **что судьи не толпа.**

Их решения должны отразить дух правил о поведении толпы, измененный, в случае необходимости, их собственными знаниями, опытом и наблюдениями. Они должны обеспечить, чтобы игроки получили полную отдачу от хороших и продуманных действий, и понесли ответственность за соответствующие последствия грубых ошибок. Судья не должен уничтожать игроков, или усложнять им жизнь - *если они сами не достигли этого своими действиями.*

Практически, в зависимости от опытности судьи, мы считаем, что необходим один судья для каждых 3-4 игроков – это достаточное количество для выполнения действий.

В эту игру можно также вполне успешно играть в одиночку. Но в этом случае, для успешного проведения соло-игры, требуется большое количество времени, чтобы проработать все действия.



Я опустил роль толпы для игроков, потому что враждебно настроенная толпа является, по определению, неконтролируемой. Это было бы абсурдно для любой толпы, чтобы их перемещения и действия были в любом виде последовательной, направленной, скоординированной манеры, которая присутствовала бы, если бы игрок был привлечен к управлению. Конечно, будет роль для преступников, террористов или других протестующих 'прямого действия' в некоторых сценариях - но их количество было бы крайне мало среди безудержного бунта, на

который они не имеют никакого влияния, но который они могли бы использовать для своего прикрытия.

---

## Роль игрока

---

Игроки - особые люди, представленные индивидуальными фигурками на игровом столе.

Их местоположение и то, что они могут видеть или знать, крайне важно для игры - судьи, если они желают, могут удалить персонажей или модели со стола, если они невидимы персональной фигуркой игрока.

Конечно, игрок мог бы получить радиосообщение - но это отнюдь не то же самое, как личное непосредственное наблюдение.

Только то, насколько строго судья будет контролировать видимость, будет определять, насколько легко для игроков выследить временно невидимых персонажей.

---

## 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 течении любого хода. Иногда будет полезно сделать карты для игроков, выкладывая которые, они указывают свои намерения и действия. 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

---

## Типы персонажей

---

Персонаж	Представлен:
<b>Старший офицер</b> – единичный персонаж, представленный кем-либо в команде. Обычно это игрок, и их количество не должен быть больше количества игроков.	Подставка с отдельной фигуркой.
<b>Обычный полицейский патруль</b> - обычные, легко оснащенные служители полиции. Могут быть вооружены, если это является нормой для страны, в которой они находятся.	Группы фигурок полицейских. Обычно обозначены автомобилем, перевозящим одну подставку с 4 фигурками, или фургоном, перевозящим две подставки по 4. Прибывая пешком, группируются в отряды из двух подставок по 5
<b>Обычная полиция со специальным снаряжением</b> - то же самое, что и Патруль, но со щитами, полицейскими дубинками, слезоточивым газом и другим специальным оборудованием. Они прошли курс о том, как им пользоваться. Не являются специалистами в этой области.	Обычно прибывают в фургоне с 2 подставками по 5, или пешей группой из 2 подставок по 5.
<b>Команда SWAT</b> – обычно лучше проявляют себя в перестрелках и штурме зданий. Экипированы множеством различного вооружения, иногда имеют в распоряжении бронированный транспорт. Они имеют тенденцию выполнять только прямые обязанности, а так же избегают общих полицейских обязанностей, смертельно опасных операций и связей с общественностью.	

<p><b>Команда подавления беспорядков</b> – обученные иметь дело с насилием в опасных для жизни ситуациях. Специалисты в организации рукопашной борьбы – для ареста группы бунтовщиков и контроля разгоряченных толп. Они имеют тенденцию выполнять только прямые обязанности, а так же избегают общих полицейских обязанностей и связей с общественностью.</p>	<p>Обычно прибывают в фургоне с 2 подставками по 5, или пешей группой из 2 подставок по 5.</p>
<p><b>Обычная конная полиция</b> – служители закона на лошадях. Лошади и наездники обучены для сдерживания толпы, хотя малоэффективны против очень яростных толп. Они более эффективны против обычных, беспорядочно движущихся толп.</p>	<p>Базируются по отрядам 4-5 подставок. Обучены действовать в парах на улицах. Подставка - пара всадников, с шириной подставки 5 см.</p>
<p><b>Конная полиция подавления</b> - специалисты в контроле беспорядков на лошадях. Лошади защищены броней, как и наездники. Обучены проведению конной атаки на бунтовщиков.</p>	<p>Базируются по отрядам 4-5 подставок. Обучены действовать в парах на улицах. Подставка - пара всадников, с шириной подставки 5 см.</p>
<p><b>Солдаты резерва или новобранцы</b> - в основном обычные парни с оружием, или безынициативные солдаты. Не проходили обучения для того, чтобы иметь дело с общественностью, не специалисты в данной работе. Трудно управляемые, особенно если позволено экипироваться заряженным оружием. Чаще всего используются как рабочая сила для охраны территории, которые не являются довольно значимыми.</p>	<p>Минимальная единица – Взвод, каждый из которых составлен из 1 подставки командования и трех секций по 2 подставки каждая. Весь взвод должен держаться вместе.</p>
<p><b>Солдаты регулярной армии</b> – Подготовленные военнослужащие. Дисциплинированные и довольно легко контролируемые. Однако, они склонны использовать чрезмерное насилие, если оказываются под давлением.</p>	<p>Минимальная единица – Взвод, каждый из которых составлен из 1 подставки командования и трех секций по 2 подставки каждая. Секции должны оставаться едиными.</p>
<p><b>Солдаты регулярной армии со специальной подготовкой</b> - рассматриваются в основном также, как Команда подавления беспорядков.</p>	<p>Минимальная единица - Взвод, каждый из которых составлен из 1 подставки командования и трех секций по 2 подставки каждая. Секции должны оставаться едиными.</p>
<p><b>Войска специального назначения</b> – не используются в большинстве восстаний - но могли бы быть вызваны, если существовала угроза террористических действий.</p>	<p>Независимо от вашего желания - обычно команда специалистов из 4-х человек, но могут быть и единичные фигурки.</p>
<p><b>Пожарные</b> - команды пожарных машин, обученные иметь дело с огнем.</p>	<p>Формируются из одной пожарной машины и подставки с 4-6 членами команды</p>
<p><b>Медработники</b> - команды скорой помощи, обученные иметь дело с тяжкими повреждениями.</p>	<p>Формируются из одной машины скорой помощи и подставки с 3 медработниками.</p>

<b>Толпы</b> - много невинных гражданских лиц собравшихся вместе, чтобы законно выразить их возражение на что-либо (обычно полиция или силы безопасности, но это могло быть и что угодно другое).	Подставка с 3-4 фигурками, представляющая 10- 15 человек. 'Толпа' - 4-6 подставок, которые должны держаться вместе. Подставка не должна быть квадратной
---	---

## 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 судье(ям) 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

Их рассматривают немного по-другому, потому что автомобиль или фургон может преодолеть значительно большее расстояние за один ход, по сравнению с пешим человеком, особенно потому, что поверхность стола обычно представляет область только несколько сотен метров в длину.

Большинство транспортных средств может переместиться на любое расстояние вообще за один ход, но существуют штрафы при движении с места. 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

### Толпы

Толпы перемещаются хаотично - и скорость их перемещения определена их **Ответной реакцией** или **RL** (явный 'раздражитель' – см. ниже). Более 'раздраженные' двигаются быстрее, как правило. Вы можете посмотреть расстояние движения в таблице RL далее.

Они имеют тенденцию двигаться хаотично, перемещаясь к или от сил безопасности. То, как они двигаются, будет зависеть от расположения улиц и цели сценария (например, толпа может быть где-то, чтобы выступить против Американского посольства - в этой ситуации, при прочих равных факторах они попытаются добраться как можно ближе к Посольству).

Там где есть выбор маршрута, бросается кубик, чтобы определить, по какому пути они пойдут.

В большинстве случаев, толпы не будут двигаться по направлению к звуку выстрелов огнестрельного оружия.

В расположении подставок толпы старайтесь удостовериться, что они не слишком широко раскиданы по игровому столу – оптимально приемлемой будет считаться любая плотность приблизительно до 1" между рядом стоящими подставками (опять же, в зависимости от обстоятельств)

Правильные линии или группы или формирования гражданских лиц не допустимы.

---

### Ответная реакция (RL)

---

"Это был только способ показать *системе*, что нас было достаточно"

1981 Брикстонский мятежник, речь в 2001

Бунтовщики собираются из нескольких **толп** по 4-6 оснований.

Все действия толпы и ее реакции рассматриваются с точки зрения действий этих группировок.

Нет необходимости точно определять размер и состав толпы и вполне логично для толпы расколоться на две, или для двух толп объединиться в одну, если бы обстоятельства диктовали соответствующие условия.

Полное впечатление от аморфной массы должно поощряться и поддерживаться в максимально возможной степени.

Чтобы контролировать состояние толпы, ей назначают уровень Ответной реакции, или RL (явный "раздражитель").

УРОВЕНЬ	Что происходит с толпой	Перемещение
1	<b>Рассеивается</b> - толпа рассыпается на отдельных людей, которые разбегаются в разных направлениях, насколько это возможно. Если позволяют обстоятельства, некоторые люди могут все еще воссоединиться с активными толпами. Однажды рассеянная толпа не будет собираться вновь. Если нет никакого пути отступления, переходит на Уровень 7	Значение 2К6" – каждый отдельные подставки передвигаются прочь от SF в поле зрения, или к самому близкому выходу со стола.
2	<b>Убегает</b> - от SF в поле зрения. Если нет SF в поле зрения, переходит на Уровень 4. Если окружены и нет возможности бежать, переходит на уровень 6.	Значение 2К6" – каждый отдельные подставки передвигаются прочь от SF в поле зрения.
3	<b>Отходит.</b> Уходит от SF позиций в поле зрения. Если нет SF в поле зрения, тогда переходят на Уровень 4. Если окружены и неспособны отойти, тогда на Уровень 5	Бросок 1К6" определяет, как далеко отходит каждая отдельная подставка..
4	<b>Останавливаются.</b> Остаются в прежнем положении – склонны к случайному дрейфу. Продолжают сдержанную демонстрацию, но не стремятся к перепалкам с SF. Медленно слоняются на месте.	Бросается кубик для направления малого смещения местоположения.
5	<b>Демонстрирует силу.</b> Продолжают делать то, что начали до этого, исключая ситуации, когда они физически заблокированы. Будут совершать словесные нападки на полицию (с расстояния). Не будут приближаться ближе чем на 3" к SF.	Движение на 1К6", если уместно.
6	<b>Стычка.</b> Начинают давление на SF, сближаясь с линиями SF и участвуя в непосредственных словесных нападках и потасовках. Выбросив 6 на 1К6, для нанесения случайного незначительного материального ущерба. Отходят назад, если SF угрожают или оттесняют. Если полиция вне досягаемости будут бросать предметы.	1d6", для сближения с полицейской линией.
7	<b>Бомбардировка.</b> Остаются на расстоянии броска до SF и продолжают бросать бутылки и кирпичи (и зажигательные бутылки при наличии). Если SF отходят, тогда могут сократить расстояние. Если SF сближаются для контакта, бросается 1К6 для определения числа готовых встать и сражаться. Если нет SF в поле зрения, будут наносить материальный ущерб. Мародерство возможно.	Движение для преследования SF не больше 2К6"

<b>8</b>	<p><b>Атака.</b> Самый агрессивный уровень. Толпа будет пытаться схватиться и прорваться сквозь линии SF. Бросок 2К6 для определения числа людей готовых схватиться в рукопашной (в противоположность проталкиванию сквозь ряды или оттеснению). Толпа, скорее всего, разделится - поскольку некоторые окажутся втянуты в схватки, другие будут проталкиваться сквозь SF или обходить их. Если нет SF чтобы вмешаться, наносится серьезный материальный ущерб - сжигаются/переворачиваются автомобили, начинаются поджоги и т.д. Если предотвращено вмешательством SF, то толпа продолжает забрасывать. Возможно мародерство.</p>	Движение на 2К6"
----------	---	------------------

Полезно поместить пронумерованный маркер для каждой толпы, чтобы обозначить всем статус RL, хотя игрок SF не должен знать точные значения в таблице выше - им можно сказать что 8 = плохо, и 1= хорошо с их точки зрения. Ответная реакция и настроение толпы – это то, что будет являться визуально очевидным.

RL изменяется в результате действий SF и обстоятельствами с толпой.

Бросок 1К6 за толпу и добавляются следующие факторы при следующих обстоятельствах:

- ❖ SF притесняют, угрожают, стреляют, или иначе пытаются влиять на толпу
- ❖ Дополнительные силы SF прибывают в поле зрения
- ❖ Любая другая разительная перемена в ситуации

<b>Состояние толпы</b>	
Толпа 'остужена'	-1
Толпа 'мокрая'	-2
Член толпы арестован/ранен в этот ход	-1
<b>Ситуации толпы</b>	
Явное превзойдены численностью SF	-3
Каждая смежная толпа с более высоким RL	+1
Каждая смежная толпа, бегущая прочь	-1
Борьба с SF и победа	+2
<b>Действия SF</b>	
Обычная полиция или солдаты в пределах видимости отходят	+1
Обычная полиция или солдаты, атакующие толпу	-1
Команда подавления беспорядков, уходящие	+2
Команда подавления беспорядков, атакующие	-2
Команда подавления беспорядков или конная полиция впервые прибывает	+2
Конная полиция, атакующая толпу	-3
В облаке слезоточивого газа	-2
В облаке CS газа	-3
<b>Открыт огонь</b>	
Стрельба резиновыми пулями или подобным 'несмертельным' оружием	-1
Одиночные выстрелы огнестрельного оружия	-3
Выстрелы автоматического огнестрельного оружия	-4

Первое ранение от огнестрельного оружия	-2
Каждое последующее ранение от огнестрельного оружия	-1

**11 или больше повышение на 3 уровня**  
**9 - 10, повышение на 2 уровня**  
**7 - 8, повышение на уровень**  
**1 - 6, текущий уровень остается**  
**-2 к 0, понижение на уровень**  
**-3 или меньше, понижение на 2 уровня**

## Мародерство

Мародерство часто бывает побочным продуктом беспорядков. Мародеры обычно люди другого сорта, нежели уличные повстанцы. Они могут, однако, передвигаться вместе с толпами мятежников, или же формировать свои собственные толпы. Это будет зависеть от сценария – при беспорядках в центре города будет больше грабителей, чем на антиядерном митинге в сельской местности.

Вы можете предположить, что каждая толпа имеет 1КЗ подставок грабителей в своих рядах, или можете сформировать самостоятельные отдельные толпы мародеров (SF не должны знать, какие являются грабителями, а какие просто мятежниками)

### Толпы мародеров

Они перемещаются как нормальные толпы, за исключением того, что их цель состоит в том, чтобы бродить вокруг магазинов и прочих мест ограбления, пока их уровень не достигнет стадии, на которой возможно мародерство.

Они обычно передвигаются позади обычных толп, и будут всегда уходить от SF и избегать конфронтации.

Как только RL разрешает мародерство, они прекращают свое движение и грабят место.

Если оно уже ограблено, они начинают поджог.

Грабеж занимает переменное количество времени, в зависимости от качества забираемых ценностей и числа грабителей.

Вы можете использовать текущую стоимость собственности в качестве руководства (см. Стоимость собственности ниже), или назначают число Трофейных Единиц для собственности. Это будет 50% стоимости недвижимости, или число между 5 и 50.

Необходим один ход для толпы, чтобы ворваться внутрь. После этого толпа грабит по одной Трофейной Единице на грабителя за ход. Каждый грабитель может нести одну Трофейную Единицу, и пытается покинуть территорию, после ограбления. Мы используем маленькие кирпичики Lego, чтобы помочь представить фигурки с награбленным.

Дополнительное правило: В некоторых ситуациях, как было известно, людьми приезжали на своих пикапах в город и загружали их награбленным. В этом случае автомобиль может перевезти 5 Трофейных Единиц, а Фургон 10.

После того, как ограбление совершено, они пытаются покинуть территорию по 1К6" в ход, унося свою добычу.

Если SF могут видеть толпу мародеров, предпринимающих попытки убежать с награбленным, то им сообщают, что это – толпа людей, несущих стерео и телевизоры, или что бы то ни было.

### Мародеры в обычных толпах

Когда толпа достигает уровня, который разрешает грабить, бросается 1К6 для каждой подставки толпы, которая становится мародерами – прежнее движение прекращается, и грабят ближайšie магазины, после чего предпринимаются попытки убежать, как описано выше. Они - постоянная потеря мощи для толпы.

## Переговоры

Только персонажи могут участвовать в переговорах с толпой.

Нельзя проводить переговоры, если ведется стрельба или использовано газовое оружие в поле зрения толпы.

Успешное ведение переговоров возможно только с толпами с RL 4 или 5. В другом случае переговоры автоматически не имеют никакого эффекта.

Диапазон нормального голоса 2", при использовании мегафона или системы местного оповещения 8".

Бросок 1К6, и прибавляются модификаторы

Хороший переговорщик	+2
Плохой переговорщик	-4
Переговоры не лицом к лицу	-2
Усмотрение судьи	±1

Значение:	0 или меньше	1 или 2	3 или 4	5	6 или 7	8 или больше
Уровень 4	+2	+1	+1	Нет эффекта	-1	-2
Уровень 5	+1	+1	Нет эффекта	-1	-2	-2

Значение в таблице - изменение в RL толпы.

Отметьте, что игрокам не сообщается, насколько хорошим переговорщиком они являются, или результаты таблицы - они должны будут делать выводы, основываясь на результатах.

Усмотрение судьи предназначено, чтобы учесть бонус, если игрок побеспокоится о действительно хорошем (или плохом) ведении переговоров/месте проведения.

Вообще, качество переговоров, на которое Вы назначаете переговорщика, в первую очередь будет зависеть от их роли в сценарии.

## 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.
Бутылки зажигательной смесью	10"	Создают опасность возгорания 2" в диаметре. Бросок 1К3 для каждой подставки в зоне поражения для определения числа раненых. -1 к кубу, если в огнеупорном костюме. Если использовалась в здании, начинается пожар.
Кирпичи и бутылки	10"	1К3 за каждую бросающую подставку. Суммарный счет - число попаданий по цели. Незащищенные цели получают аналогичное количество раненых. Защищенные щитами - половину количества. SF полностью защищенный со спец оборудованием подавления - непроницаемы для кирпичей и бутылок

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 высохнуть.
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.

### Запасы и боеприпасы

Кирпичи и бутылки не всегда будут в бесконечном запасе. В некоторых европейских городах мятежники могут вырвать булыжники из мостовой или сломать небольшие стены. Мятежники будут также использовать мусорные контейнеры и стройплощадки. Это будет зависеть от особенностей выставленных на столе моделей. Вообще, предполагается, что у толпы есть запасы кирпичей и бутылок приблизительно на 5 ходов, которые бросаются прежде, чем необходимо будет сделать что-то, чтобы пополнить запасы метательных снарядов.

Бутылки с зажигательными смесями могут быть (и часто именно так и бывает), производятся непосредственно на территории - но необходим источник бутылок и бензина. Опять же, способность использовать зажигательные бутылки будет зависеть от сценария - немного людей будут разгуливать весь день с напалмовой бомбой в кармане. В Европе автофургоны, развозящие молоко, обычно были хорошим источником для бутылок (в странах, где все еще используют стеклянные молочные бутылки). Но в большинстве случаев проще использовать бакалейные магазины. Бензин может быть легко слит из припаркованных автомобилей. Но ничего из этого нелегко сделать в тайне - если SF могли бы видеть эту деятельность, они должны быть оповещены об этом. Рейды групп по охране правопорядка по переулкам 'фабрик' зажигательных снарядов являются практическим опытом многих беспорядков (например, Северная Ирландия). Толпы, использующие зажигательные бутылки, не смогут использовать их слишком часто – один раз за 4 хода каждой толпой.

У SF, предположительно, в наличии достаточно боеприпасов. Хотя в полицейских патрульных машинах будет ограниченный запас некоторых вещей, например слезоточивый газ или снаряжение для разгона демонстраций. Это должно быть определено в сценарии.

### Материальный ущерб

В различных RL толпы попытаются нанести материальный ущерб.

Чтобы измерить его, каждое здание учитывается по стоимости собственности, распределяя ее между 10 и 100 (например, 10 для киоска продавца газет, 100 для универмага).

Причиненный ущерб оценивается этими пунктами.



Бросок 1К6 за подставку в толпе, собравшейся нанести ущерб – это значение показывает, сколько пунктов разрушено.

Если в здание врываются грабители, толпа мародеров нанесет 1К6 пунктов повреждения.

Когда пункты здания закончились – оно разрушено.

Если здание полностью разрушено, существует 1 шанс из 6 начала пожара, при каждой попытке толпы нанести дальнейший материальный ущерб или если мародеры пытаются совершить ограбление.

---

## 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 продолжается 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 горящие 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). Очевидно, что местоположение гидранта будет очень важно.

---

## Рукопашные схватки

---

В конечном итоге должна пойти какая-то потасовка или схватка, с намерением избить кого-то, или арестовать (или все сразу).

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

#### Примеры:

#### Пример - 1 полицейский патруль подвергается нападению 2 подставок бунтовщиков

Ход 1:

Сравнительный бросок кубиков против первой подставки бунтовщиков: полиция выбрасывает 3, бунтовщики выбрасывают 6.

Значение полиции  $3-2$ (превзойдены численностью)+1(полиция)=2

Итоговое значение  $6-2=+4$  в пользу бунтовщиков – подставка полиции получает 1КЗ=1 жертву. На броске против второй подставки бунтовщиков, полиция выбрасывает 6, бунтовщики выбрасывают 1. Не учитываются потери от первой части боя. Значение полиции  $6-2$ (превзойдены численностью)+1(полиция)=5. Итоговое значение  $5-1=+4$  в пользу полиции. Бунтовщики получают 1КЗ=3 жертвы.

Ход 2:

Бросок для изменения в RL толпы – никакого изменения – толпа продолжает драться.

Сравнительный бросок кубиков с первой подставкой бунтовщиков – полиция выбрасывает 2; – бунтовщики выбрасывают 3

Значение полиции  $2-2$ (превзойдены численностью)–1(раненный)+1(полиция)=0.

Разница 3 в пользу бунтовщиков. Полиция получает 2 раненных.

Со второй подставкой бунтовщиков полиция выкидывает 5; - бунтовщики выкидывают 4

Значение полиции  $5-2$ (превзойдены численностью)–1(раненный)+1(полиция)=3

Значение бунтовщиков  $3-3$ (раненные)=0. Полиция выигрывает +3, бунтовщики бросают 1КЗ и теряют 3 жертвы.

Ход 3

Бросок для изменения RL толпы – понижается на один уровень до уровня 7 - отходит и начинает бросать предметы. Конец схватки.

**Пример 2. Подставка команды по борьбе с беспорядками пытается арестовать мятежников.**

Каждый бросает 1К10, полиция выбрасывает 6, бунтовщики выбрасывают 8.

Значение полиции  $6+3$ (Подавление бунта, обученные и экипированные)=9

В итоге +1 в пользу полиции, но этого достаточно только, чтобы закончиться на затянувшейся вялой потасовке.

Следующий раунд, полиция выбрасывает 8, бунтовщики выбрасывают 6

Значение полиции  $8+3=11$ , результат +5 в пользу полиции – 1К3 бунтовщиков арестованы и заключены в наручники.

**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 легкораненых.



## 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



## Тест излишней реакции

В стрессовой ситуации восстания служители сил безопасности могут действовать способами, которые их командир не желал бы. Вероятность такого развития событий определяется типом единиц и ситуацией. Тесту подвергается любая группа SF, которая попадает под следующие условия, наступившие во время хода:

- ❖ Первый раз, когда начинаются словесные нападки или потасовка
- ❖ Первый раз, когда обкиданы кирпичами и бутылками
- ❖ Физически атакованы или закиданы зажигательными бутылками
- ❖ Находятся под огнем
- ❖ Потеря раненным члена отряда

Бросается 1К6 для отряда, суммируются актуальные модификаторы, и смотрится таблица результатов:

Эффект отряда		Прочие факторы	
Обычная полиция	+2	Превзойденный численностью больше чем 3-1	- 1
Отряд специального назначения	-1	Нет дружественных отрядов в поле	-1

		зрения	
Команда подавления беспорядков или солдаты со специальной подготовкой	+3	Под огнем	-4
Конная полиция	+3	Каждый член отряда, раненный в этот ход	-1
Конная полиция подавления	+4	Толпа превзойдена численностью SF	+1
Солдаты резерва или новобранцы	-2		
Солдаты регулярной армии	0		

Значение	Результат
7 или больше	Медленно продвигаются к толпе
3 - 6	Продолжают выполнять приказ
1 или 2	Медленно отступают
От 0 до -2	Убегают. Если нет путей отступления, открывают огонь. (2)
Меньше -2	Открывают огонь по вооруженной толпе. (1) (2)

(1) Единицы без оружия, только убегают.

(2) Вооруженные силы и ОМОН могли бы использовать оружие, а не убежать – снова бросок 1К6 и подсчет результата: 1,2 или 3 и они только открывают огонь.



## Террористы и снайперы

В некоторых ситуациях террористы или революционные силы могли бы попытаться использовать беспорядки как прикрытие, или попытаться побудить полицию открыть огонь в невинных гражданских лиц.

Это могло быть сделано, внедряя «своих людей» в толпы, возможно вооруженные огнестрельным оружием или бомбами - или стреляя из укрытия за толпой в SF.

Это все очень специфический сценарий, но обычно стрельба из укрытия очень неэффективна с точки зрения того, чтобы фактически ранить сотрудников SF.

Для каждого снайпера, бросается 1К6; при значении 6, названную цель поражена.

Целевому отряду всегда сообщают, что он находится под огнем.

Первый выстрел из любого местоположения всегда невозможно отследить.

При последующих выстрелах из того же местоположения, бросается 1К6 и при значении 6 определяется местоположение снайпера. +1 к броску кубика за каждый последующий выстрел, сделанный из того же места.

Ответный огонь SF против снайпера почти всегда неэффективен, за исключением того, что снайпер не будет стрелять пока находится под огнем.

Снайперы отряда спецназа могут попытаться снять снайпера. Если они собираются сделать это, то необходимо выкинуть 4,5 или 6 на 1К6 для успешного выстрела.