

ПРАВИЛА И ПРИМЕРЫ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Предисловие

Игра на честность и отыгрыш. Играйте честно, играйте достойно, считайте хиты так же, не ругайтесь, не спорьте за правила с игроками. Я слежу внимательно за вами, потом не удивляйтесь, почему вас не пускают на игру, я многим отказал в этом году из-за того, что люди неисправимые рецидивисты и пытаются обмануть игроков. У кого-то в этом году последняя возможность исправится. Если вы думаете, что систему можно обмануть, то да это так, но как всегда это вскроется. Ролевая игра – это совместное творчество игроков и мастеров. Приятной игры и до скорого. С любовью и заботой, ваши МГ «Стихия игр».

ВОЙСКА И ИХ ПАРАМЕТРЫ

Сухопутные войска, лицевая сторона фишки отряда		Цвет фракции; Название фракции; Знак фракции; Сила отряда от 1 до 3; Перемещение - до 2 графств;
Морские войска		№ отряда (Это лишь кодовое название, у каждого отряда есть имя и в них служат живые люди из плоти и кров, не забывайте об этом); Корабли передвигаются до 3-х графств

РЕГИОН И ПРОВИНЦИИ

Провинция - область, которая включает себя провинции графства, каждая провинция имеет свой цвет;

Примеры провинций: Сиродиил, Хаммерфелл, Острова Саммерсет, Эльсвеер, Хайрок, Морровинд, Скайрим

Графство - часть провинции, у которой есть свой правитель граф, ярл или так далее.

Примеры графств: Чейдинхол, Анвил, Дюна, Коринф, ХелмСтром и так далее.



ХОД ИГРОКОВ

В игре есть три вида войск с разной силой – армия (сила 1-3), флот (сила 1-3), разведка (сила 1).

Если у вас есть казарма, вы можете произвести армию, не более одной на одну казарму, заплатив за это деньги - вы получаете карточку владельца армии;

Если у вас есть верфь, вы можете произвести флот, не более одного на одну верфь, заплатив за это деньги - вы получаете карточку владельца флота;

Если у вас есть казарма и технологии разведки, вы можете произвести разведчиков, не более одного на одну казарму, заплатив за это деньги - вы получаете карточку владельца разведчиков;

Все действия войск происходят одновременно каждую фазу.

Доступные действия армии (первая и вторая фаза):

- перемещение, атака - отметить сектор перемещения;
- ожидание - сделать отметку ожидание;
- спецоперация - вписать номер спецоперации;
- погрузка на корабль - вписать номер сектора с кораблем;
- погром сектора, предприятия на этой территории будут уничтожены в конце следующего хода - вписать "погром".

Доступные действия флота (первая, вторая и третья фазы):

- перемещение, атака - отметить сектор перемещения;
- ожидание - сделать отметку ожидание;
- спецоперация - вписать номер спецоперации в графу;
- погрузка армии(разведчиков) - вписать погрузка;
- выгрузка армии(разведчиков) - вписать выгрузка.

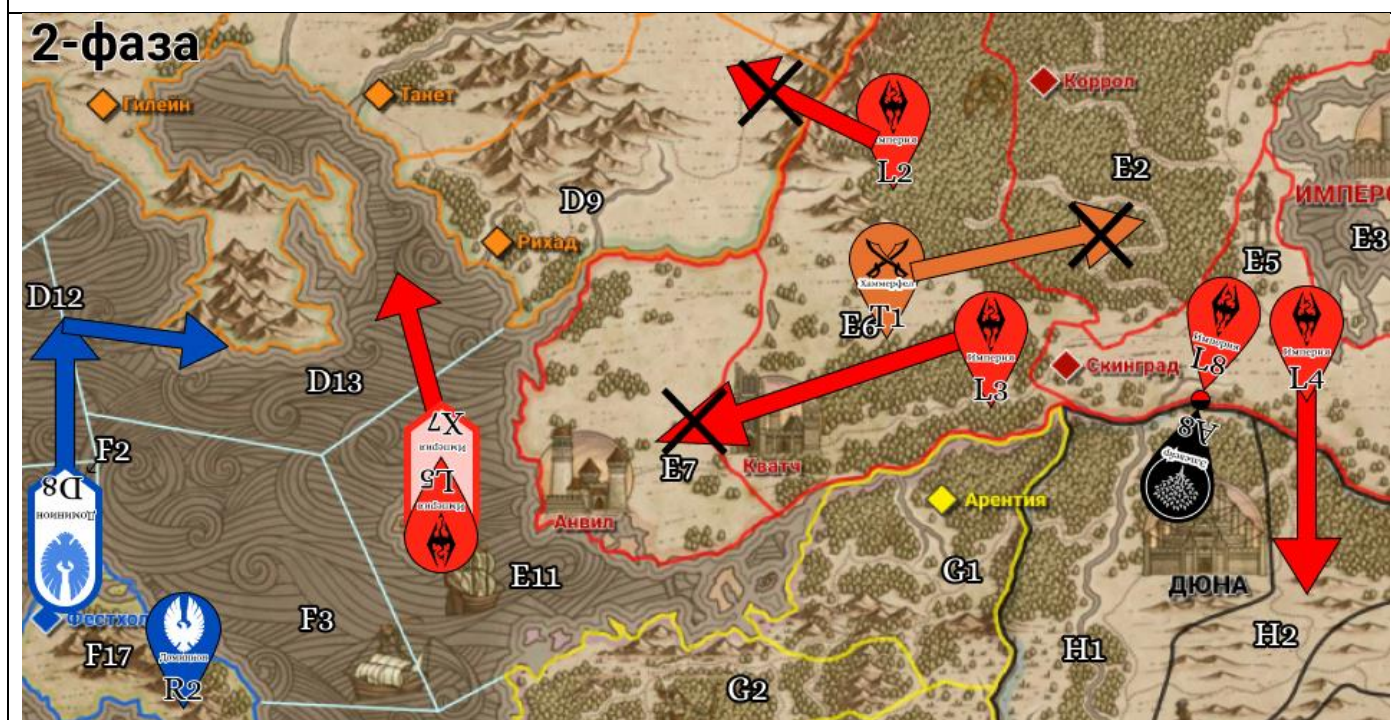
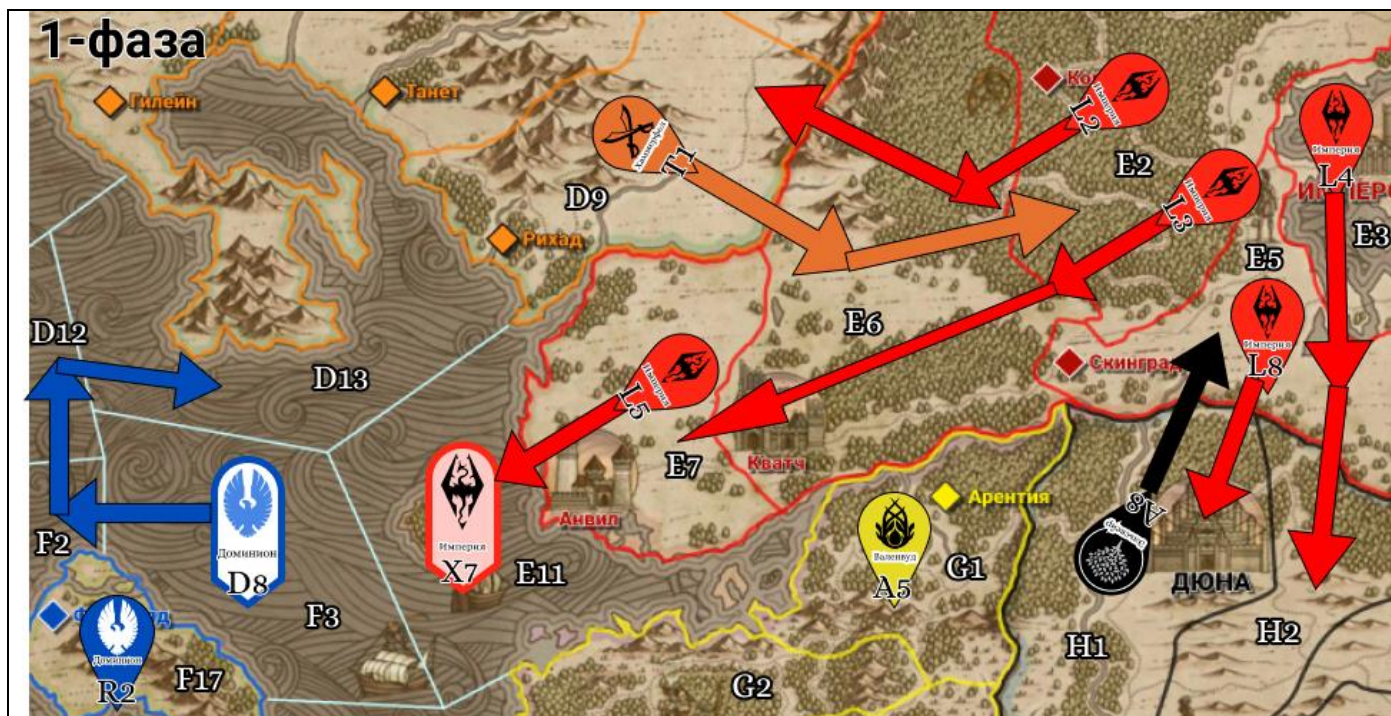
Доступные действия разведчиков (первая, вторая фазы):

- перемещение, атака - отметить сектор перемещения;
- ожидание - сделать отметку ожидание;
- спецоперация - вписать номер спецоперации в графу;
- маскировка - вписать в фазу "маскировка".

Игроки делают отметки в карточке и передают мастеру по экономике, в начале следующего цикла он возвращает карточки войск владельцам.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКОВ – КАРТОЧКИ ВОЙСК

[illegible]



Перемещение войск

Сухопутные войска всегда двигаются до 2 графств (секторов) за ход, если только не была применена специальная карточка на этот отряд.

Флот всегда двигается до 3-х морских секторов.

Флот может осуществить переброску отряда.

Корабль может перевозить только 1 отряд.

Все перемещения на карте происходят одновременно. Флот может двигаться без загруженных в него отрядов. При столкновении отрядов враждующих фракций перемещение останавливается, а бой будет проведен в третьей фазе.

Первая фаза

Сухопутные войска запланировали перемещение войск, перемещение будет осуществлено в 2-ве фазы. Войско X7 намерено осуществить переброску войск через флот. Флот решил не двигаться в первый ход и ждет окончания погрузки (ожидание тоже тратит 1 передвижение, у корабля остается 2 передвижения).

Вторая фаза

Войско L5 погружено в корабль X7 и собирается переплыть в залив Гилейна, при этом сухопутные

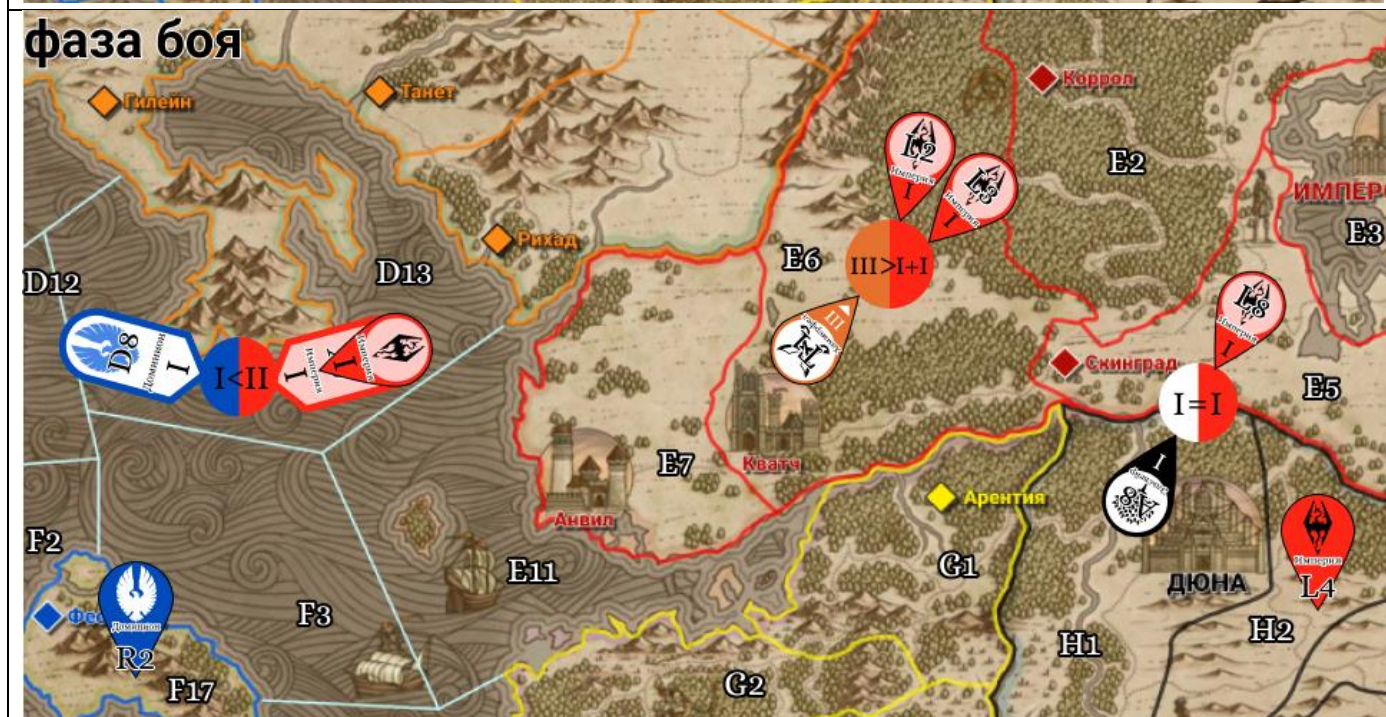
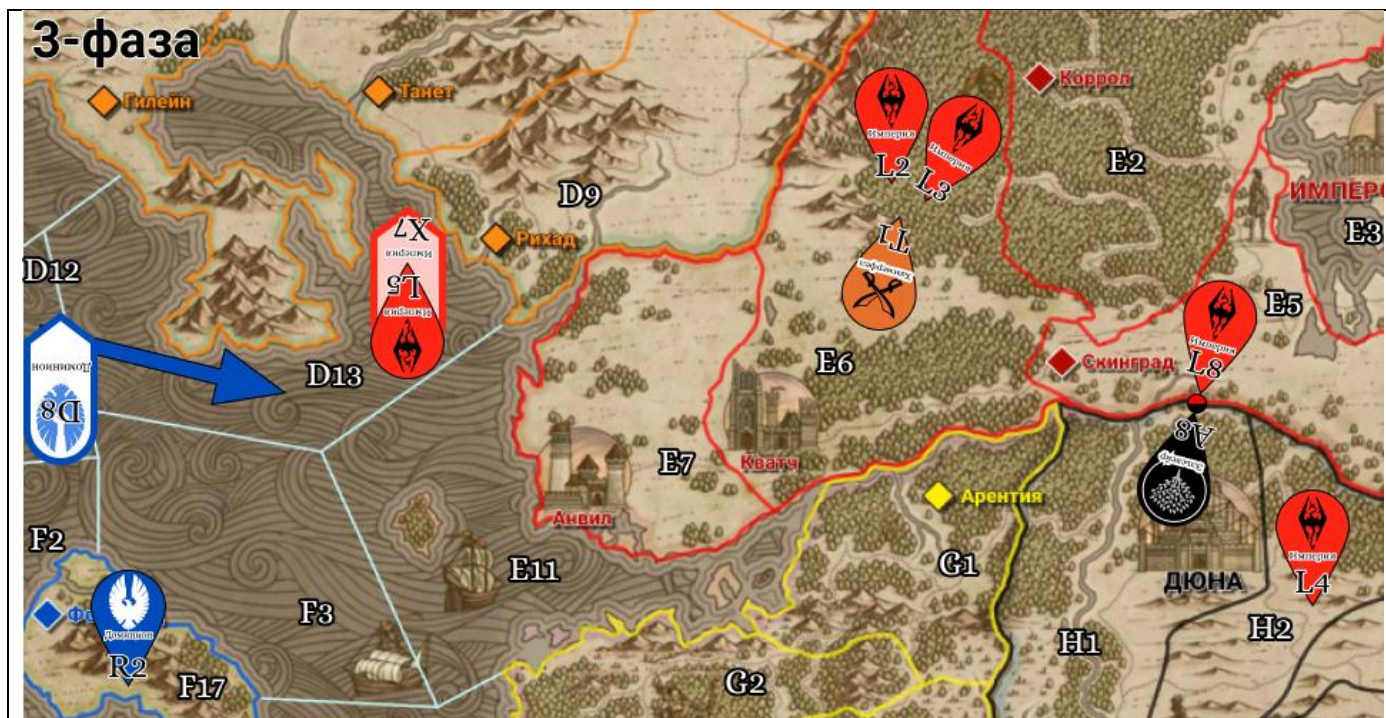
Все движения осуществляются в 3 фазы (фаза - это измерение времени одного хода, и она равна одному передвижению);

В одну фазу может быть только одно перемещение в соседнее граничащее графство (см. Основы, Условные термины).

войска, которые погрузились на корабль тратят все ходы. Войска L2, L3, T1 встретились с противником и не могут продолжить передвижение в конце хода будет битва этих отрядов в графстве Кватча. Отряд L4 переместится на H2. L8 и A8 встретились на границе и продолжат бой в фазу боя.

Корабль D8 переместится в сектор D12.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКОВ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



Бой

Корабль и войско считаются одно фишкой и их значения силы складываются.

В бою могут участвовать сколько угодно сторон.

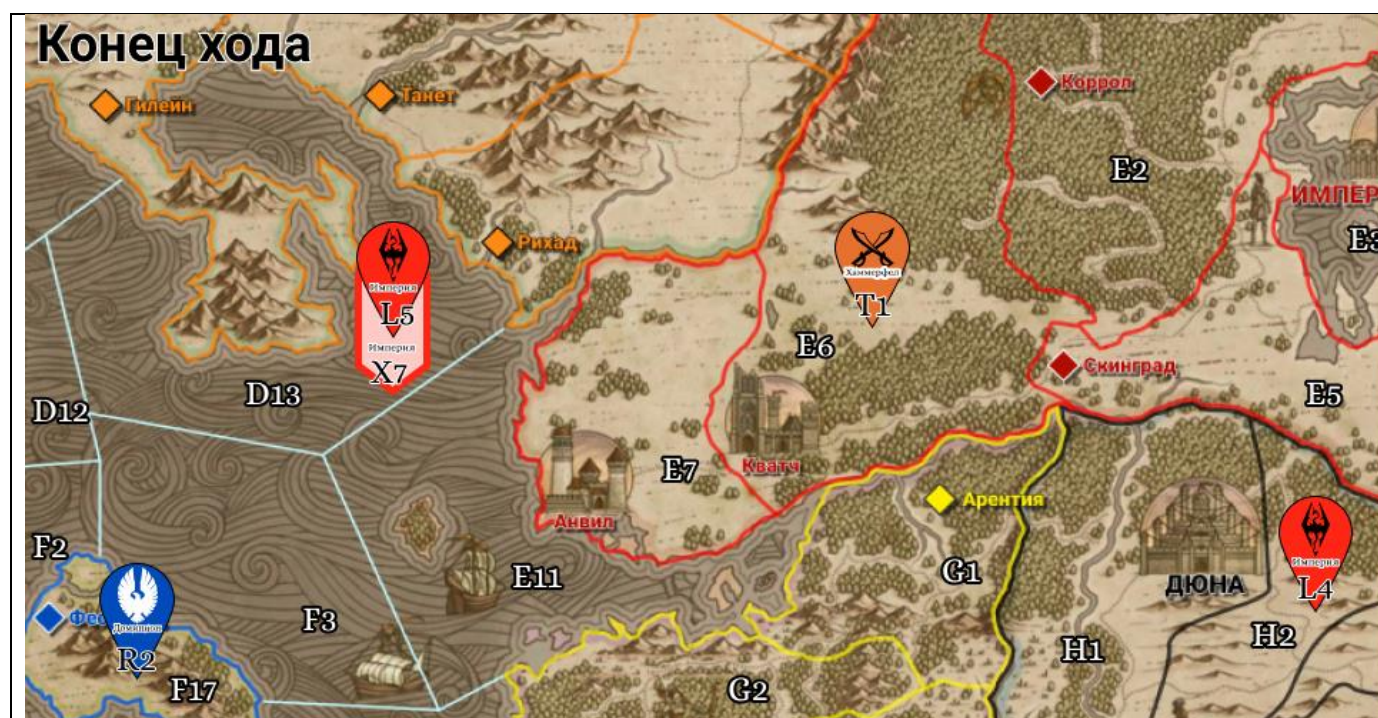
Третья фаза

Войска L2, L3, T1 - не могут двигаться и готовятся к фазе боя;

Войска A8 и L8 встретились на границе и готовятся к бою;

Самый сильный отряды вступают в бой первыми. Равные по силе отряды убивают друг друга. Например, чтобы убить отряд силой 3, нужна сумма сил отрядов равной трем. Три отряда силой 3, два отряда силой 2 и 1, либо один отряд силой 3. Чтобы одержать победу, нужно сил больше, чем у противника, на 1. Если встретились два отряда силой 3 и 2, то отряд силой 3 одержит победу и не потеряет войск. Если встретятся отряды силами (2+1) и (1+1), то первая сторона потеряет отряд 2, а вторая сторона все отряды. Столицы провинций имеют защиту 3.	Войско L4 успешно пересекло границу и захватило графство Риммен; X7 корабль не может выгрузить войска в этот ход и ждет следующего хода; D8 корабль собирается делать свое третье перемещение. Фаза боя Флот D8 силой 1 встретился с флотом силой 1 и погруженным отрядом силой 1, они считаются единым отрядом силой 2, поэтому они побеждают бой без потерь; Отряд Хаммерфелла T1 силой 3 побеждает два отряда L2 и L3 силой 1 и 1 без потерь; Отряды A8 силой 1 и L8 силой 1 убивают друг друга, бой проигран обеими сторонами.
---	---

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКОВ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

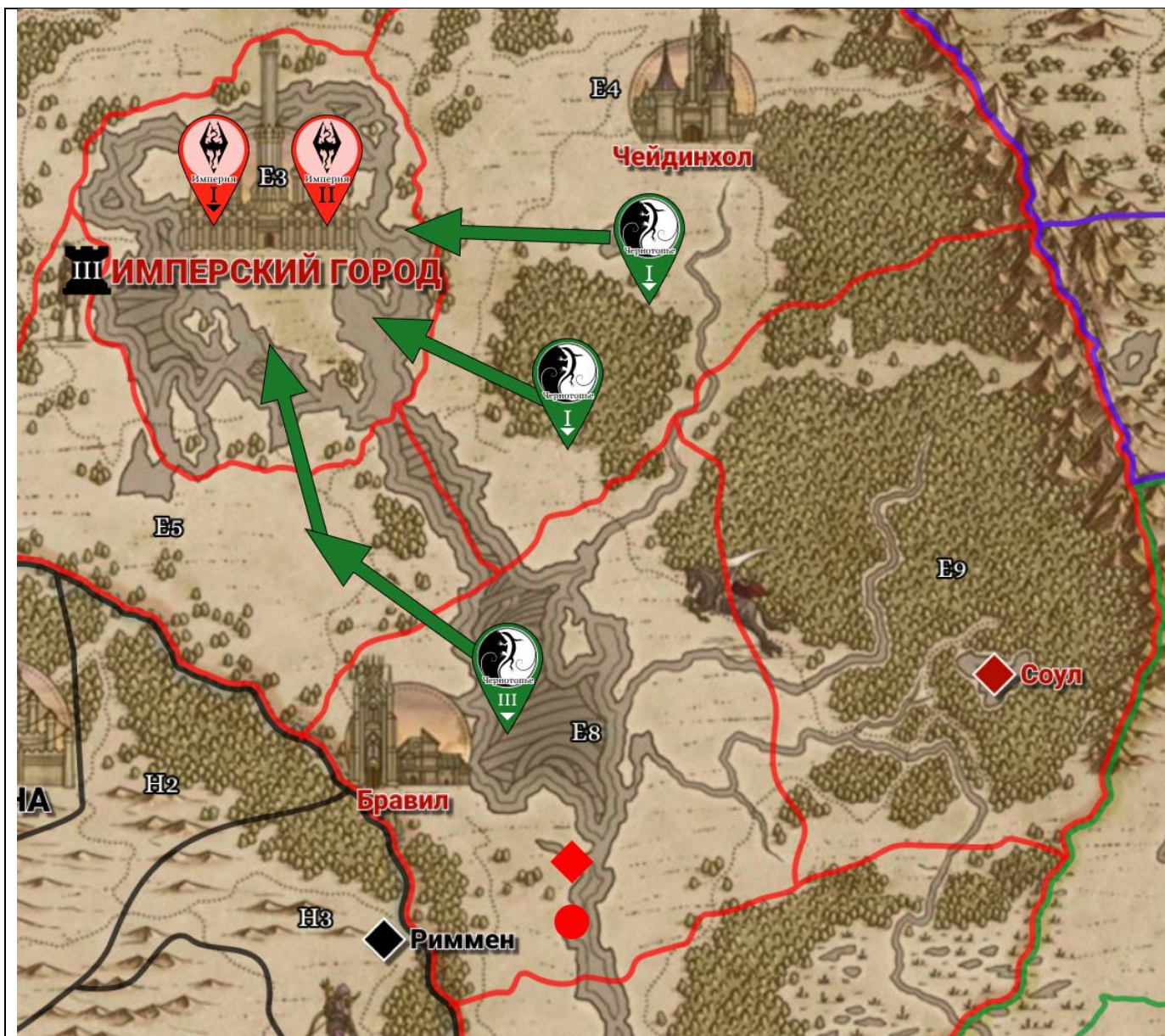


Конец боя

Никто не знает силу отряда чужих войск из военных действий.

Для того чтобы узнать силу войск противника, необходимо применить карточку “разведка” на конкретный отряд.

В игре могут присутствовать отряды “блеф”, на карте они обозначаются как обычные отряды, они не наносят урон и при атаке они уничтожаются. Не забывайте, у вас не может быть больше отрядов, чем казарм. Отряды можно улучшать, обеспечивая их наиболее лучшим снаряжением, для этого необходимо развивать военную промышленность. Также на карте, кроме войск провинций, могут быть враждебные отряды в виде бандитов, монстров и прочих фракций, даже дракон.



Укрепление

Три армии "Вольные" с силой 1, "Дети хиста" с силой 3, "Черная роза" с силой 1 атакуют укрепленную столицу с силой укрепления 3, в которой есть отряды "верность" с силой 1 и "бесстрашные" с силой 2. После передвижения, согласно правилам перемещения, происходит битва. Согласно правилам, в бою участвуют сначала самые большие числа. Сила 3 у укрепления Имперский город против силы 3 армии "Дети хиста", армия "Дети хиста погибает", а укрепление взято. После этого бьются армии "Бесстрашные" с силой 2 против "Черной розы" с силой 1 и "Вольные" с силой 1. Погибают "Бесстрашные", "Черная роза" и "Вольные". Остается в живых армия "Верность", так как нет больше войск противников. Имперский город остается под контролем армии "Верность", Укрепление при следующем нападении будет иметь снова силу 3 и находится под контролем отряда "Верность".

Империя

Против

Чернотопье



Укрепление сила 3



Армии сила 2



Армии сила 1



Армия сила 3



Армии сила 1+1

Нечего противопоставить

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Используются на войска

#SP101



Сила атаки +1

Увеличить силу войск на 1 при движении, войско должно передвигаться

#SP102



Сила атаки +2

Увеличить силу войск на 2 при движении, войско должно передвигаться

#SP103



Сила атаки +3

Увеличить силу войск на 3 при движении, войско должно передвигаться

#SP104



Сила защиты +1

Увеличить силу войск на 1 при защите, войско должно не ходить в этот ход

#SP105



Сила защиты +2

Увеличить силу войск на 2 при защите, войско должно не ходить в этот ход

#SP16



Сила защиты +3

Увеличить силу войск на 3 при защите, войско должно не ходить в этот ход

#SP16



дополнительное действие
третья фаза к армии или разведчикам

#SP65



телепорт
армия, разведчики получают способность телепортирования в любой сектор, кроме сектора с защитой от спецоперации

Используются на сектор

#SP44



Защита от спецоперации

Защищает сектор от спецоперации

#SP467



войско блефа

Создает войско силой 0, его нельзя усилить, так как его не существует

#SP786



Уничтожение войска в любом секторе

Уничтожает одно самое сильное войско противника в соседнем секторе

#SP456



Уничтожение войска в соседнем секторе

Уничтожает одно самое сильное войско противника в соседнем секторе

#SP74



Уничтожение сектора

Все войска, население и предприятия будут уничтожены, после останется только выжженная земля, по ней нельзя передвигаться

#SP6782



Восстановить сектор

Восстановление уничтоженного сектора, в нем могут жить люди, строится предприятия и располагается войска.

#SP101



Разведка соседнего сектора

Получить сведения о войсках, ресурсах, скрытых ополцах на соседней территории
Территория должна граничить с территорией вашего государства или ополца

#SP104



Разведка любого сектора

Получить сведения о войсках, ресурсах, скрытых войсках на любой территории

#SP123



Разрушение укреплений

Войска при атаке игнорируют защиту укреплений

#SP345



маскировка

Дает армии, флоту способность маскировки в выбранном контролируемом секторе

Используются на предприятие

#SPT3245



Диверсия на предприятии

остановка производства избранного предприятия на 1 ход

#SRM346



Уничтожение предприятия

уничтожение избранного предприятия навсегда

Создание, использование и особенности

Карточки спецопераций можно производить в штабе, при наличии открытого исследования спецоперации. Один штаб производит одну операцию. Для открытия нужно спецоперации нужно “исследование”.

Если вы хотите воспользоваться карточкой, то необходимо внести номер спецоперации в карточку армии, флота, разведчиков, либо заполнить бланк “глобальной операции” и указать там сектор или предприятие, в зависимости от карточки спецоперации. Все спецоперации и бланки “глобальной операции” передаются мастеру по экономике в конце экономического цикла.

Карточки спецопераций можно применять только один раз на одно войско в ход; Спецоперации можно накапливать сколько угодно;

На сектор и предприятие можно применять сколько угодно операций.

A8 отряд “Урса” 1			
первая фаза	вторая фаза	третья фаза	Номер спецоперации
E5	-	-	#SP16

Владелец: Генерал Эльсвеера

Глобальная операция	
Название спецоперации	Уничтожение сектора
Номер спецоперации	#SPT3245
Номер сектора	E5
Название предприятия	-
Владелец - Посол Скайрима	

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Использование спецопераций

На сектор E9 была применена спецоперация #VU11 “Разведка соседнего сектора” фракцией “Чернотопье” был выявлен замаскированный отряд фракции “Хаммерфелла”, два предприятия “Пушница Карла” и “Веревки Боба”.

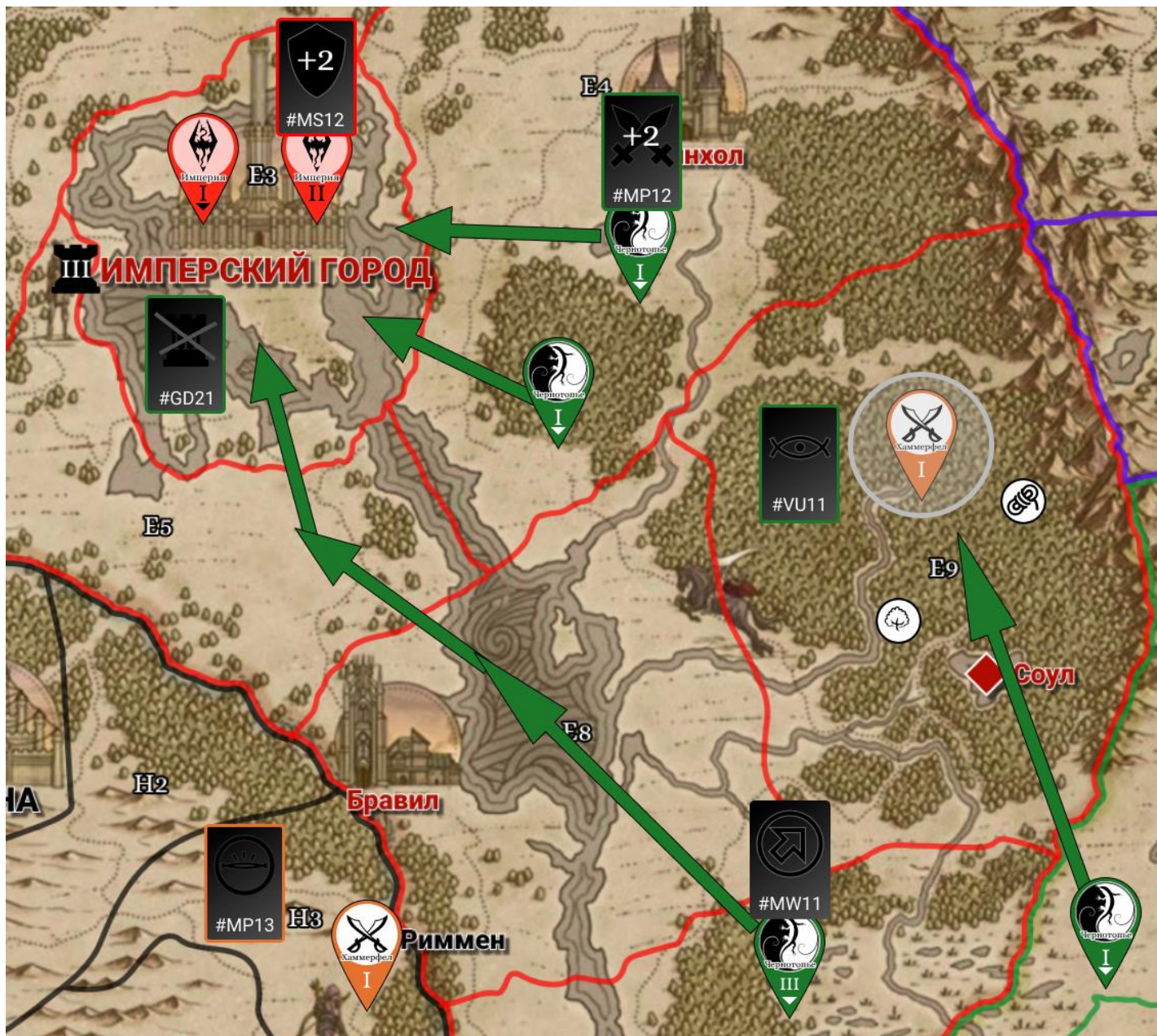
На армию Чернотопья применена спецоперация #MW11 “дополнительное действие” это позволило армии совершить три перемещения и достигнуть цели.

На сектор E3 применена спецоперация #GD21 “Разрушение укреплений”, сила укрепления становится равна нулю на 1 ход.

На армию Чернотопья с силой 1 применена спецоперация #MP12 “Сила атаки +2” сила армии усилилась и стала равна 3.

На сектор H3 применили спецоперацию #MP13 “маскировка” войска данного сектора становятся невидимыми до тех пор, пока войско не начнет передвигаться, либо его не раскроют спецоперацией “разведка”, либо в сектор не зайдут вражеские разведчики.

На армию с силой 2 применили спецоперацию #MS12 “Сила защиты +2” сила армии стала равна 4, но не смотря на самое высокое значение силы армии, укрепленный объект всегда атакуется и участвует в бою первым, даже если его сила равно нулю.



ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Если армия имеет осадные орудия, то при штурме укрепления само укрепление игнорируется.

Осадные орудия не идут в учет к силе войск, поэтому они не уничтожаются, если нападающие войска победили.

Осадные орудия ломаются, если осаждающая сторона проигрывает.

Осадные орудия можно перевозить флотом, при этом загруженное осадное орудие не дает никаких преимуществ и бонусов к силе флота.

Осадные орудия могут передвигаться самостоятельно, но не могут атаковать без армии.

Когда встречаются несколько сторон, самые слабые стороны мгновенно погибают, при этом остаются только две стороны, и они бьются по обычным правилам. Если все стороны имеют одинаковую силу войск, то они все погибают.

Если первая сторона с наибольшей силой есть, а вторую команду по силе невозможно определить, так как у них равные значения, то выбирается любая сторона, а другая мгновенно погибает.

РАЗНЫЕ СИТУАЦИИ И ИСХОДЫ БОЯ

