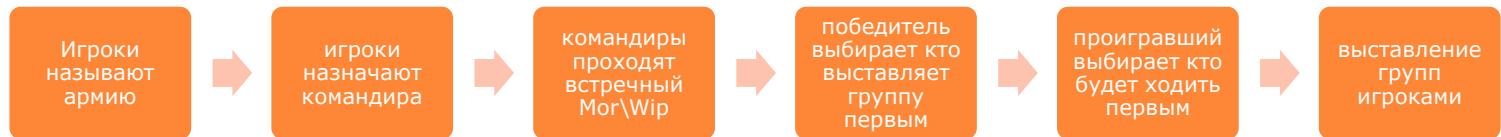
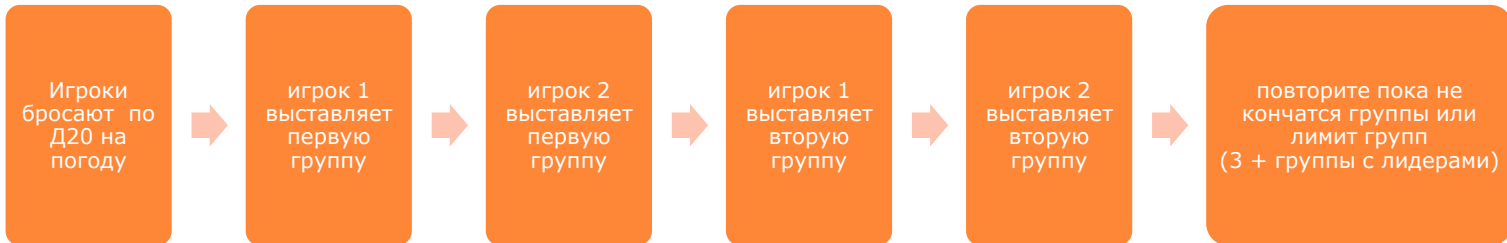


Порядок действия в бою

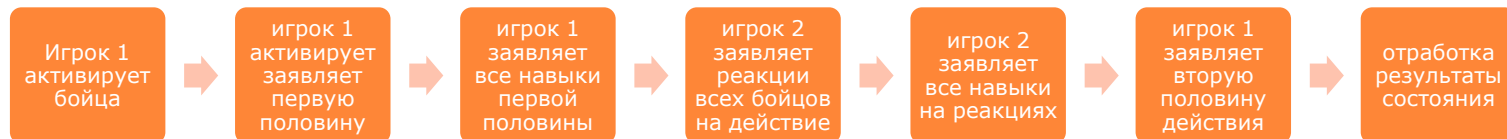
1. до расстановки



2. расстановка



3. Короткие активации



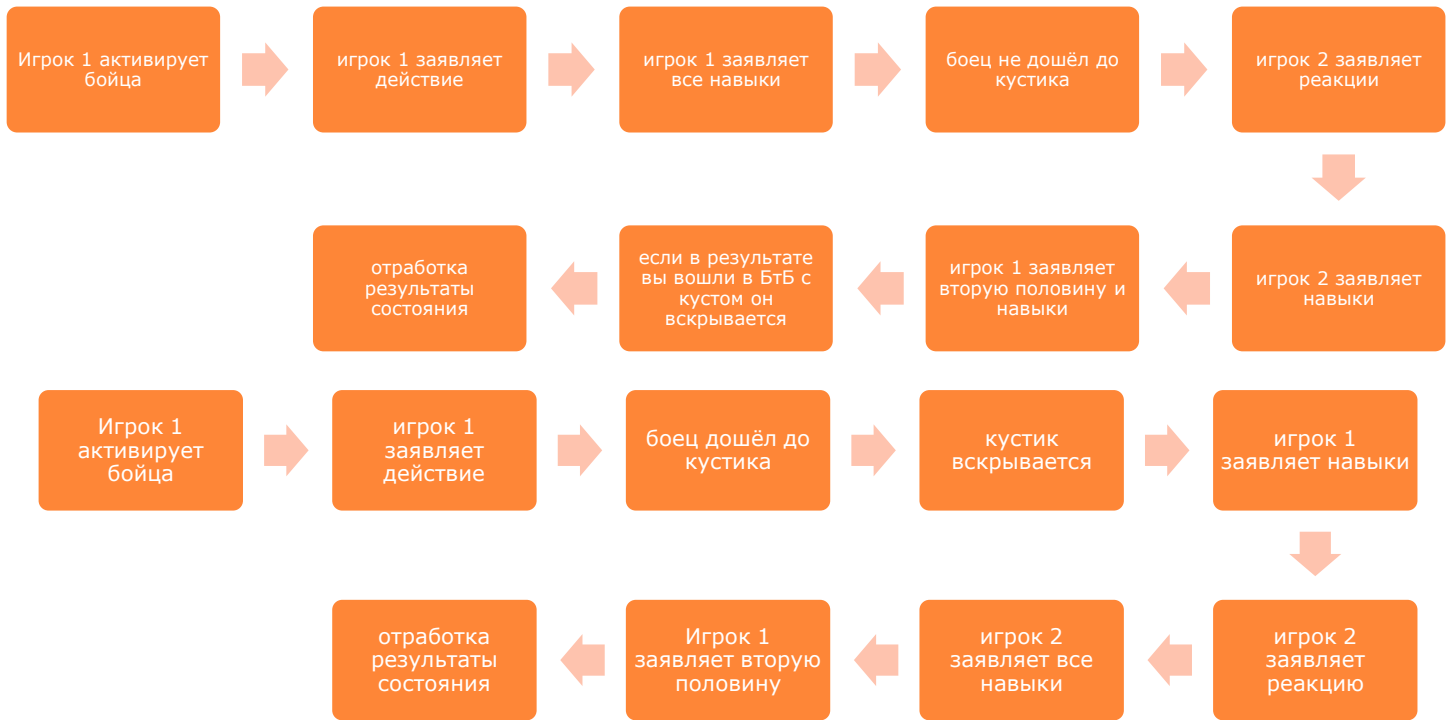
4. полные активации



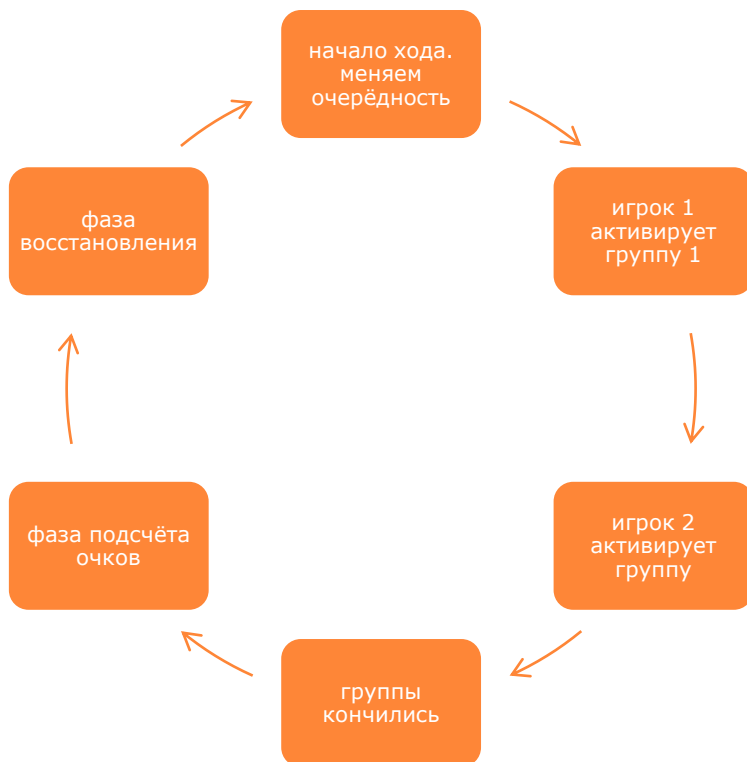
5. Активация маркера



6. столкновение с маркером маскировки (кустиком)



7. фазы во время боя



В начале хода игроки меняются местами. Если в прошлом ходу первая группа была ваша, теперь первая – у врага.

Далее вы по очереди активируете все свои группы.

Когда группы кончились, считаете очки (убегающие disorganized бойцы формируют группы одного бойца, однако, и кое-как спасают вас от проигрыша)

На Фазе Восстановления все Disorganized бойцы пытаются пройти Mor\Wip чтобы восстановиться.

В случае успеха поместите их в любую группу где ещё не достигнут предел численности

8. После боя

1. конец боя

- Бой окончен, по условиям миссии или по причине полной потери боеспособных бойцов врагами
- Победитель получает очки для модификации результатов последующих бросков в количестве победных очков за бой.

2. Игрок-победитель кидает на результаты

- 1. бросаем за каждого бойца Д20 на результаты боя для него (бойцы, не участвовавшие в бою по причине того, что они не могли участвовать в нём или же потому что у вас кончились места в группах также кидают по таблице)
- 2. бросаем за каждого героя (в том числе новоприбывших ставших таковыми из бойцов) герой, не участвовавший в бою не бросает.
- любой из бросков можно улучшить, добавив к результату броска одно или более очков модификации

3. игрок-проигравший кидает на результаты

- 1. бросаем за каждого бойца Д20 на результаты боя для него
- 2. бросаем за каждого героя (в том числе новоприбывших ставших таковыми из бойцов)

4. Игроки кидают Д20 на результаты поиска ништяков

- 1. игрок победитель бросает Д20 в соответствии с числом бойцов, которые не были выведены из строя и не ушли в самоволку
- 2. игрок-проигравший бросает Д20 в соответствии с числом бойцов, которые не были выведены из строя и не ушли в самоволку

5. Каждый герой имеет право бросить Д20 на проверку "что за реликт найден"

- но это чревато. шаг ОПЦИОНАЛЕН.

6. Игроки определяют, сколько из реликвий будут обменяны на очки-монеты, а сколько на очки-спец ценник

- Вы можете обменять реликвии 1-к-3 на монеты, или 2-к-1 на очки спец ценника.
12 реликвий можно поделить пополам, получив $6*3=18$ монет и $6\backslash 2=3$ спец ценника

7.Игроки бросают Д20 за каждого героя который не принимал участие в бою

- 1. бросайте Д20 чтобы узнать сколько просрано монет на бухло и шлюх (за ветерана или очки модификации этот ролл тоже увеличивается)
- 2. вычитите эти монеты
- 3. проверьте чему соответствует Д20
- 4. выберите предмет или откажитесь
- 5. уплатите его цену