

FAQ.

Правила кампании.

- 1) После десятого хода банды не могут нанимать новых наёмников и должны отпустить старых. При подсчёте влиятельности банды наёмники не учитываются в рейтинге банды. Так особо хитрые не смогут нанять крысокожего проводника за 15 кредитов, чтобы поднять рейтинг банды на 75.

Правила сражений. Учитывая возникающие спорные ситуации предлагаю игрокам следовать следующим пояснениям. Если оба игрока захотят интерпретировать правила по-другому, никто не в силах им помешать; однако если один из игроков выберет им следовать — второму также придётся.

- 1) **Укрытие.** С точки зрения укрытия учитывается только тело бойца. Оружие, развивающиеся плащи и тому подобное, а также база телом не считаются. Вытянутые руки/ноги не считаются прижатыми к телу (*слышал и такие интерпретации*) — учитывайте позу модели, когда ставите её.
- 2) **Лёгкое укрытие.** Буквально по правилам боец считается в лёгком укрытии, если **меньше половины** его тела скрыто от стрелка. Предлагаю ввести минимальное необходимое укрытие в **10% модели (условно)**. Так, недостаточно спрятать за углом ладонь или ступню — скрытой должна быть хотя бы одна конечность или ноги по колено.
- 3) **Тяжёлое укрытие.** Буквально по правилам боец считается в тяжёлом укрытии, если **больше половины** его тела скрыто от стрелка. В него можно стрелять, если стрелку видна хотя бы часть его тела: достаточно мочки уха или мизинца ноги.
- 4) **Определение степени укрытия.** Степень укрытия определяет стрелок. Если степень укрытия неочевидна (около половины тела) или ситуация спорная (много мелких перекрытий) — определите её броском кубика.
- 5) **Маскировка.** Буквально по правилам боец может маскироваться, если в реальности мог бы полностью спрятаться за укрытием, однако маскировка отменяется, если бойца становится видно целиком. Следуя здравому смыслу, маскировка отменяется, если боец не находится хотя бы в лёгком укрытии относительно хотя бы одного вражеского бойца.
- 6) **Падения с края.** Если боец провалил тест на падение с края, находясь в 1" от нескольких краёв, определите, с которого из них он упадёт случайным образом (например, если края два — броском на чётное/нечётное; если три — броском D3, если края со всех сторон — броском кубика смещения).

Если боец падает, он падает **за край, а не сквозь пол**. Поместите модель за пределами нужного края и посмотрите сверху вниз, куда он упадёт.

Если в результате падения он снова оказался в 1" от края (или нескольких), он снова проходит тест на падение.

Боец не может упасть с края, на котором есть ограждение в 1" или выше.

- 7) **Очередность ходов/фаз/действий.** Все действия совершаются в своё время, в своей фазе. Если игрок по невнимательности или забывчивости не совершил действие в нужный момент, он не может совершить его позже (например, совершить нападение после того, как двигался другим бойцом; двигаться, если уже стрелял другим бойцом, применять карточку после того, как ситуация отыграна и тому подобное).
- 8) **Движение моделей.** Используется принцип шахмат: взял бойца, совершил его движение; взял следующего — не можешь вернуться к первому. Заметьте, что движение и позиция одного бойца может повлиять на возможность движения других.

Если в спорных ситуациях один из игроков двигает модели, его мнение в этой ситуации **не учитывается**. Например, при определении дистанции нападения или степени укрытия при стрельбе. (*Ну я ставил так, чтобы его не было видно — потому, не смотря на то, что его видно, его не видно. Ща пододвину*). Никто не мешает вам посмотреть с разных ракурсов, откуда и как будет видна ваша модель, во время вашей фазы движения.