

**ПРАВИЛА ИГРЫ**



**ЗВЕЗДНЫЕ  
ВОЙНЫ**

**ИСТОРИИ**



**ОБЩИЕ ПРАВИЛА**

**ВО ЧТО МЫ ИГРАЕМ**



# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## ФРАКЦИИ



В игре существуют 3 фракции:  
Осколок Империи,  
Новая Республика,  
Преступный Синдикат.

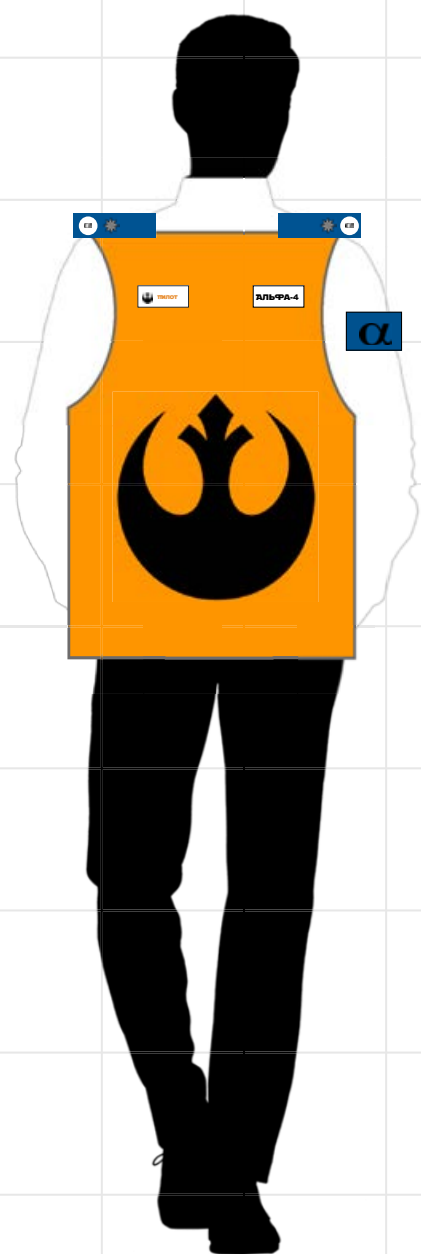
Каждую фракцию представляет **один легион** (максимально крупное соединение игроков), имеющий собственное обозначение (Альфа, Бета, Гамма)

Обеспечивает проведение игры  
**Легион Наблюдателей**

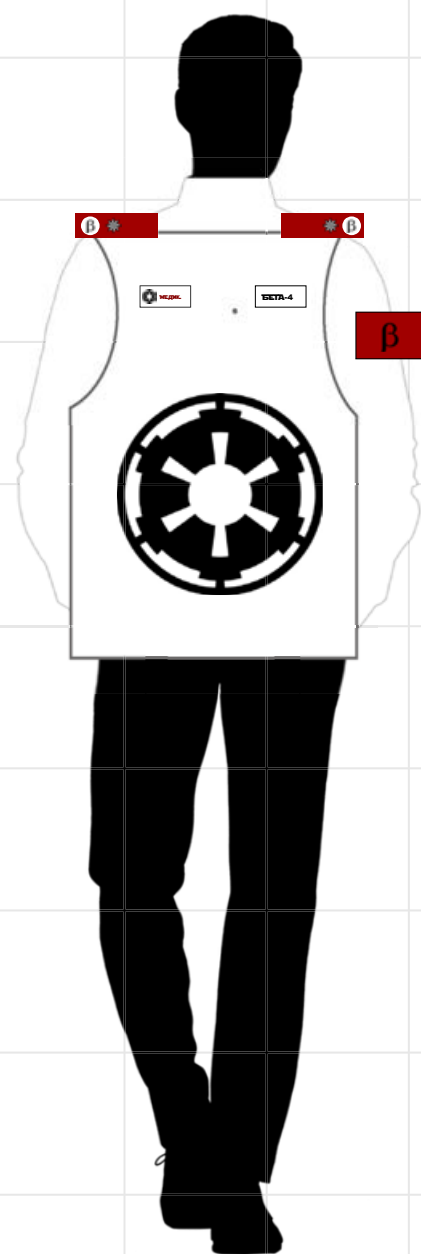
Представители Легиона Наблюдателей имеют неограниченные права во время проведения миссий, следят за соблюдением правил игры, обеспечивают инвентарь на игровых периодах и т.д.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## ФОРМА



**НОВАЯ  
РЕСПУБЛИКА**



**ОСКОЛОК  
ИМПЕРИИ**



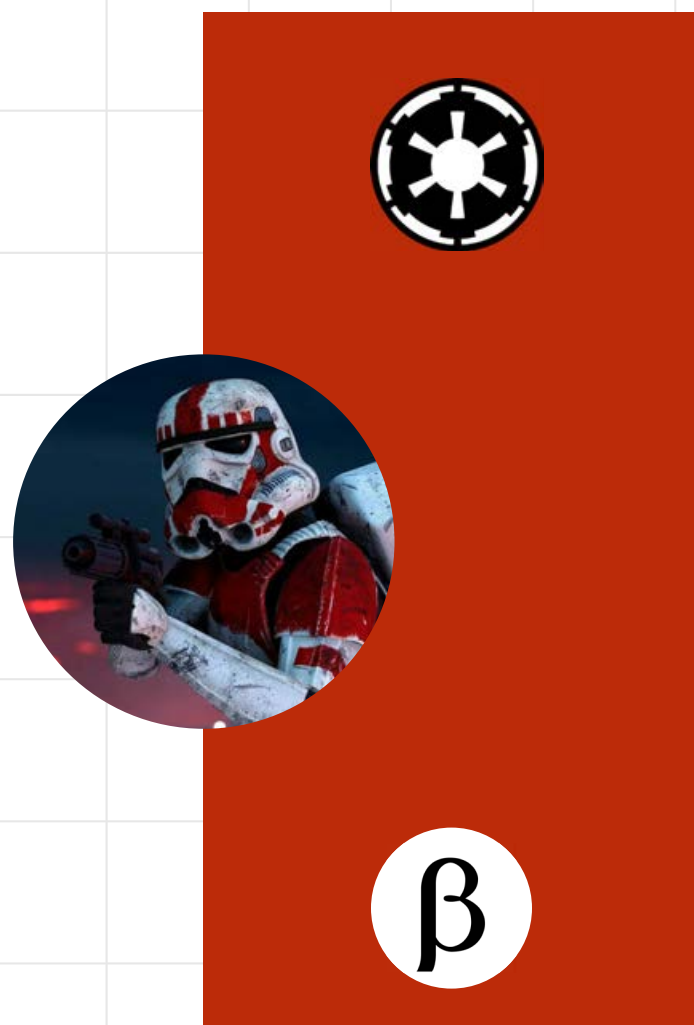
**ПРЕСТУПНЫЙ  
СИНДИКАТ**

Каждый легион имеет отличительную форму (белые рубашки, на которые пришивается шеврон; игровые жилеты с логотипом фракции и буквой легиона, на которые необходимо прикрепить погоны (для руководства легиона), знак специализации и номер игрока), собственное командование и структуру.

Состав легионов устанавливается мастерами игры до начала игровых периодов и не может быть изменен самостоятельно без специального приказа управления игры.

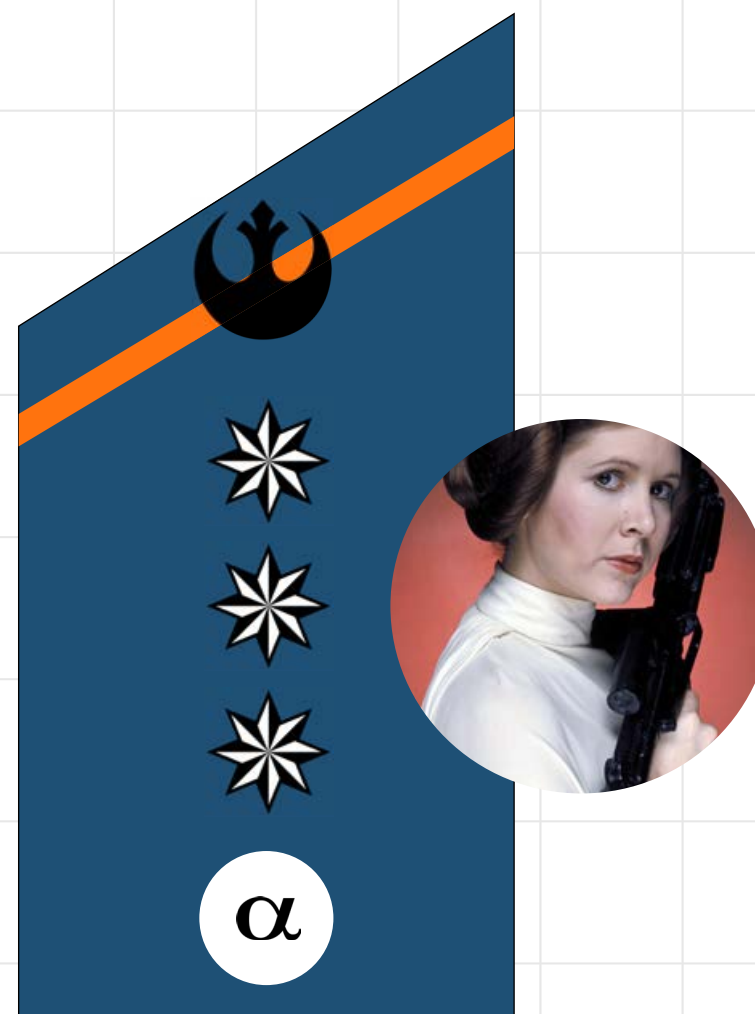
# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## ИГРОВЫЕ ИМЕНА



**БЕТА-4**

**ЛЕГИОНЕР  
БЕТА 4**

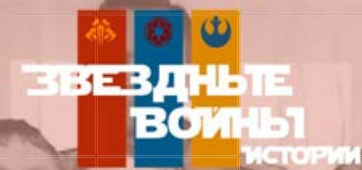


**АЛЬФА-1**

**КОММАНДЕР  
ЛЕЯ ОРГАНА**

На время игры каждый игрок получает игровое имя, которое формируется на основе его игрового статуса (Легионер), буквы его легиона (Альфа, Бета, Гамма) и его порядкового номера в легионе (например, «Легионер Альфа-8», «Легионер Гамма-3» и т.д.), которое используется всеми игроками для обращения во время игры.

Отдельные игровые персонажи (Командование легиона) получают на начало игры уникальные игровые имена, по которым к ним также можно обращаться внутри игры (Коммандер Органа, Стратег Скайюкер, Стратег Траун и т.д.).



# ОБЩИЕ ПРАВИЛА РОЛЕВЬТЕ УСТАНОВКИ

ЗВЕЗДНЫЕ  
ВОЙНЫ  
ИСТОРИИ

## ШАБЛОН РОЛЕВОЙ УСТАНОВКИ



### ПРЕСТУПНЫЙ СИНДИКАТ

ИГРОВОЕ ИМЯ

#### ПРИВЕТСТВУЕМ ТЕБЯ, НОВЫЙ ШТУРМОВИК ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ИМПЕРИИ!

Мы рады, что ты присоединился к нашему братству, цель которого – поддержание порядка и стабильности в галактике. Империя – это главная сила, которая обеспечивает процветание на всех планетах и стремится к тому, чтобы приумножить власть императора и следовать Букве закона Галактического Сената. Именно поэтому нам нужны такие штурмовики, как ты – мы уверены, что ты станешь незаменимой частью наших легионов и принесешь победу!

В этом отчете мы собираем все информацию о наших новобранцах, а потому, пожалуйста, пожалуйста, доработай свою историю, чтобы мы могли тебе лучше помогать!

1. Напиши, пожалуйста, как тебя зовут (ИГРОВОЕ ИМЯ):

#### ШТУРМОВИК

Отлично!  
2. Теперь расскажи немного о своем ПРОИСХОЖДЕНИИ. С какой ты планеты прибыл в состав сил Галактической Империи? Может быть, ты из столицы – центральной планеты Корусант, покрывающей всю свою поверхность огромными футуристичными небоскребами? Или ты с одной из удаленных систем – например, с пустынного Тагуман, где иногда бывают страшные песчаные бури? А, может быть, твою родину – водные Мок-Каленари, где города местных царей уходят глубоко под воду, или же из лесных джунглей Башкии? Расскажи, как устроена твоя планета, в каком ты вырос и жил? Что это за планета? Какие существа обитают на ней, какой там климат?

#### Замечательно!

3. Уверены, что навыки, приобретенные тобой в таких необычных условиях, точно пригодятся тебе для службы в легионе. Теперь опиши, пожалуйста, свою ПРЕДАСТОРИЮ. Каким было твоё детство? Чем занимались твои родители? Какой была среда, в которой ты рос – нравилась ли она тебе, кем ты хотел стать, о чем мечтал. Может быть, ты сможешь вспомнить какую-то яркую историю из своего детства или юности? Что тебе было интересно, чем ты занимался? И, наконец, как ты попал в Легионы Империи – как так получилось, что ты решил посвятить себя службе нашему порядку? Что подтолкнуло тебя к этому?

#### Мы почти закончили.

6. Теперь мы хотим узнать о твоих ЦЕННОСТЯХ и УБЕЖДЕНИЯХ. Опиши, что ты считаешь самым важным в жизни, и чему стремишься, что значишь в окружении тебе – родки, товарищи, в целом? Во что ты веришь, какин стремишься быть? Может быть, самое важное для тебя – это забота о других, слава, реализация, заработок или процветание Империи? Расскажи, почему ты так считаешь.

#### Что и, это достойно уважения. Тогда – последний вопрос.

7. Что на счет твоих ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ и МОТИВОВ? Почему ты вступил в ряды легионов Галактической Империи? Может быть, ты хочешь чего-то достигнуть – прославиться, сокровища. Восстане или стать самым лучшим механиком или командиром? Почему ты хочешь этого?

Интересно! Будем надеяться, что у тебя получится достигнуть своих целей – Галактическая Империя дает огромное пространство для реализации своих самых важных желаний, если платить ей верностью и служить достойно. Не забывай, что ты встал и что из себя представляешь – поэтому тебе ждут испытания и приключения, пройдя которые с честью, мы уверены, ты впишешься свое имя в историю Галактики! Помни, что Империя – это порядок и процветание в Галактике. Вперед – на поиски приключений!



До начала игры каждый игрок получает шаблон игровой установки, который он должен заполнить на основании игрового мира и атмосферы своей фракции и отыгрывать на протяжении всей игры.

С момента начала игровых периодов каждый игрок обязуется отыгрывать своего персонажа, поддерживать атмосферу, соблюдать формы обращения к остальным игровым персонажам и т.д.

Управление игрой в составе Легиона наблюдателей может вводить иные формы оценки качества и глубины отыгрыша игроками своих ролевых установок и разработанных образов персонажей, включая эти элементы оценки в общий зачет игры.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА НАБЛЮДАТЕЛИ



Легион Наблюдателей – мастера в синих рубашках, на которых также могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса).

Неисполнение приказа Наблюдателя может повлечь дисциплинарное взыскание вплоть до удаления с игры.

Наблюдатель вправе остановить игру во время боевых, стратегических или дипломатических миссий – в это время в зоне, в которой остановлена игра, запрещается самостоятельное перемещение, попытка деактивации игроков и персонажей, общение и т.д. до того момента, как Наблюдатель не объявит продолжение игры.

Наблюдатели также получают игровое имя на основе буквы Сигма и порядкового номера в составе подразделения и т.д.).

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## БАЗА ЛЕГИОНА



Каждый легион обладает **собственной базой** (космический корабль), на которой происходит подготовка к игре на местности, организуются условия для отдыха и выполнения агитационных миссий, внутригруппового взаимодействия и т.д.

В функционал командования легиона входит поддержание чистоты и порядка на территории базы, обеспечение командной атмосферы, стилизация пространства и т.д. Проход на территорию баз представителей другой фракции во время игры запрещен.

Документы и оборудование, обязательные для базы легиона:

- оборудование: склад технических средств, запасные элементы формы.
- документы: (документы не могут быть вынесены или уничтожены противником даже во время миссий и должны храниться на рабочем столе командера подразделения): Правила игры, «Список Легиона» с указанием Ф. И. (Игровых и настоящих), должности, отработанные задачи миссий, Приказы Легиона Наблюдателей и другие входящие документы.



# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## ЦЕЛЬ ИГРЫ



Целью игры для каждого легиона является установить контроль за наибольшим количеством планет в Галактике.

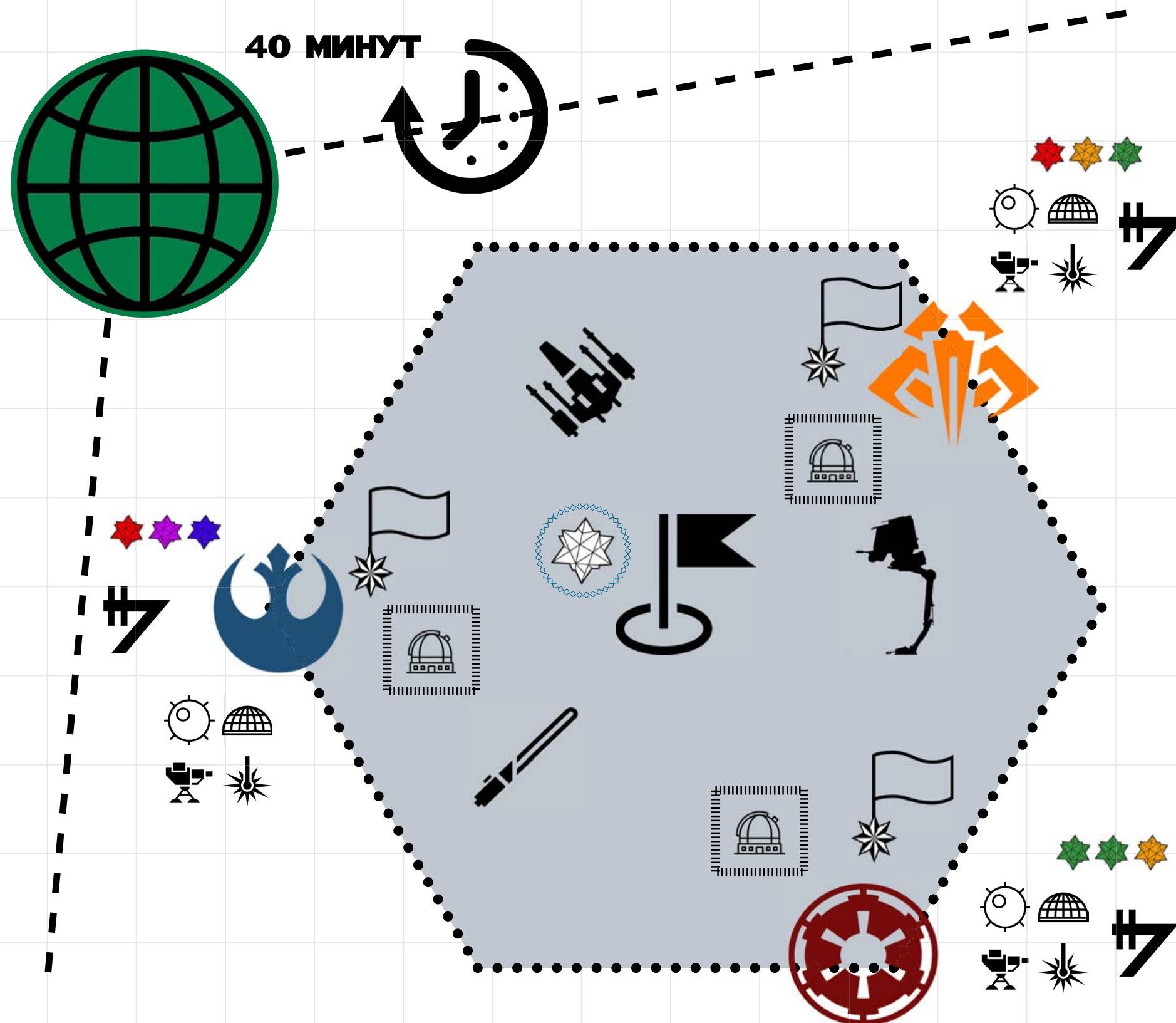
Планеты в Галактике разделены по отдельным космическим секторам, в каждый сектор входит три планеты. Борьбе за каждый сектор посвящен отдельный период игры.

Установить контроль над планетой можно в результате выполнения различных по типу заданий – боевых миссий и агитационных миссий, дипломатических миссий, стратегических миссий.

Каждая отдельная планета предполагает свой способ установления контроля за ней.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## БОЕВЬТЕ МИССИИ



**Боевые миссии** представляют собой тактические действия с опорой на механику игры на обрыв и использование технических средств против обоих легионов фракции противника.

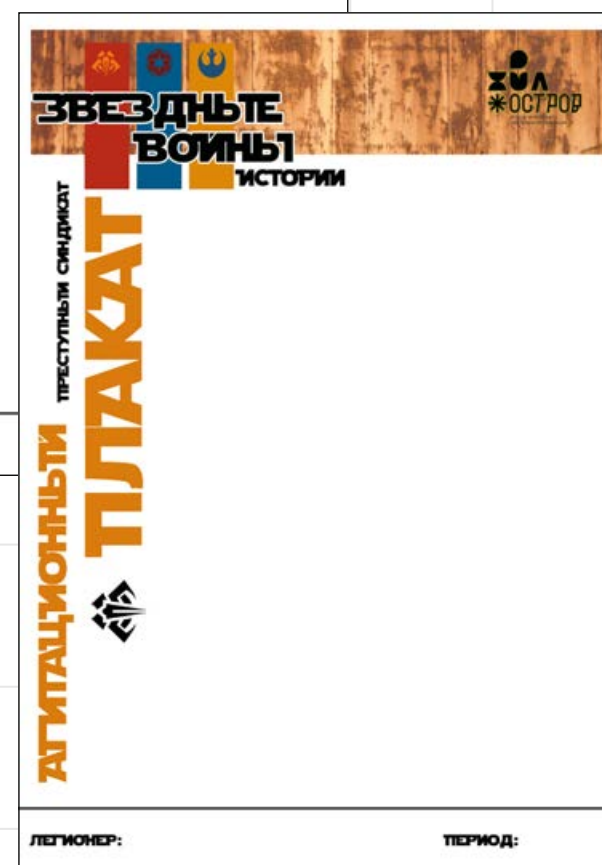
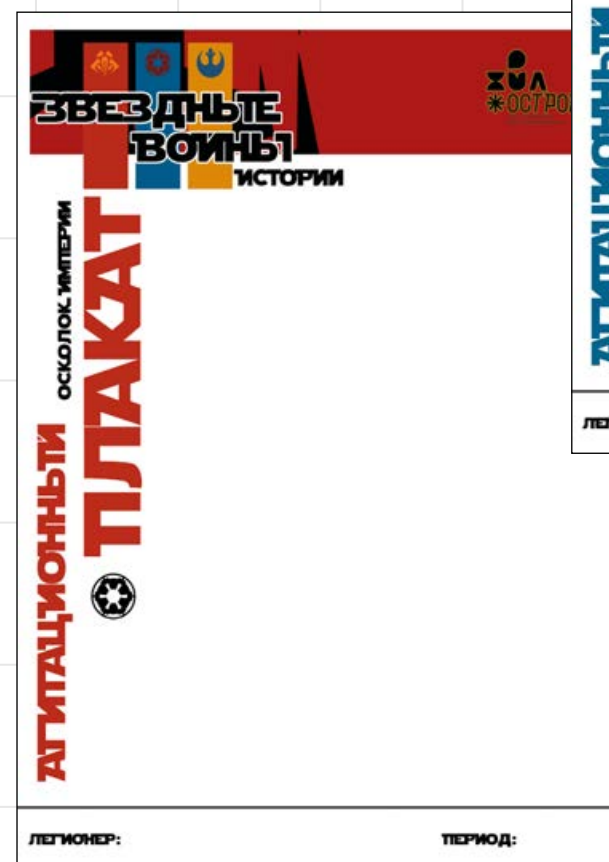
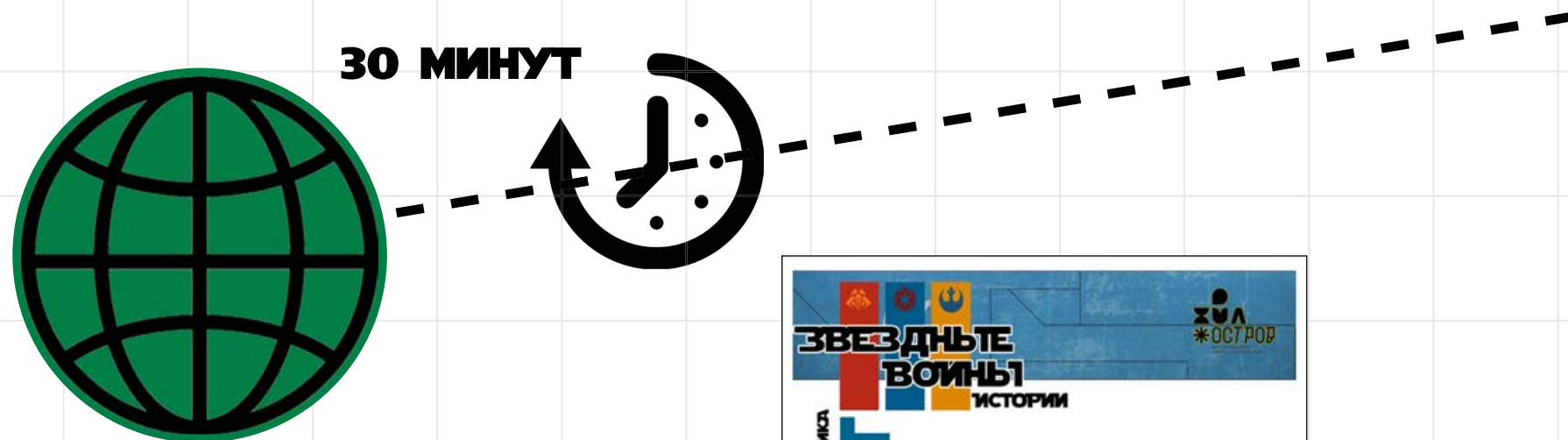
Выполнение тактической задачи по итогам боевой миссии приносит фракции легиона очки и приводит к получению определенного процента контроля над планетой.

В рамках большой боевой миссии (далее – БМ) тактические действия осуществляют все игроки всех легионов одновременно, в рамках обычных боевых миссий – по одному звену от легиона в соответствии с расписанием игры.

Любая боевая миссия начинается с того, что в течение 60 секунд Командер Легиона должен установить на игровой территории свою базу. При установке базы он заверяет место у Наблюдателя (к базе должен иметься свободный беспрепятственный проход игроков), а Стратег легиона занимает место на базе. После этого в течение 120 секунд запрещена игра на обрыв – легионы могут заниматься установкой и активацией построек. Затем старшим наблюдателем на миссии дается команда старта боевых действий. Каждый из указанных периодов начинается по команде старшего наблюдателя на миссии.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## АГИТАЦИОННЫЕ МИССИИ



**Агитационные миссии** представляют собой подготовку агитационных плакатов для населения планеты, на которой параллельно проходит боевая миссия.

Очки, полученные за агитационную миссию, суммируются с очками, полученными на параллельной боевой миссии, и обеспечивают контроль над планетой.

После сдачи отчетов через меддроида Легион Наблюдателей оценивает каждый отчет согласно критериям:

**Визуальная привлекательность (макс 3 балла)** – отчет ярко и красиво оформлен, логично структурирован, присутствуют правдоподобные иллюстрации и интересные графические решения;

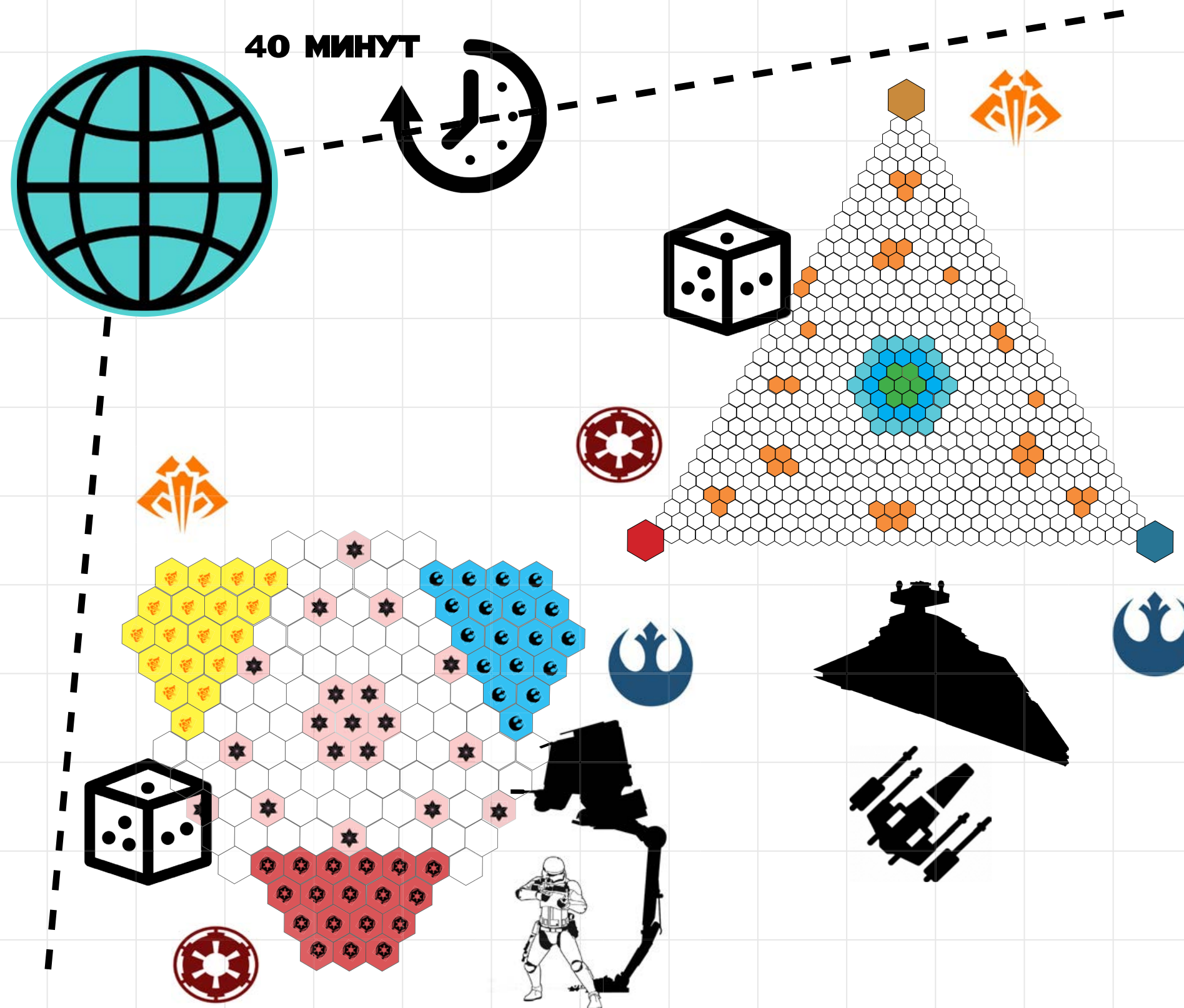
**Содержание (макс 4 балла)** – в отчете присутствует содержательная и разнообразная информация о фракции и ее успехах, игровом мире и его истории;

**Творческий подход (макс 2 балла)** – автор продемонстрировал нестандартные творческие решения при реализации отчета, проявил собственные таланты (стихи, рисунки, юмор, ребусы, кроссворды и т.д.), что выгодно выделяет отчет среди остальных;

**Аутентичность (макс 1 балл)** – отчет, его форма и содержание соответствуют атмосфере Звездных войн, опираются на игровой мир, стилизованы под ролевой отыгрыш

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## СТРАТЕГИЧЕСКИЕ МИССИИ



Стратегическая миссия представляет собой две параллельные игры на карте:

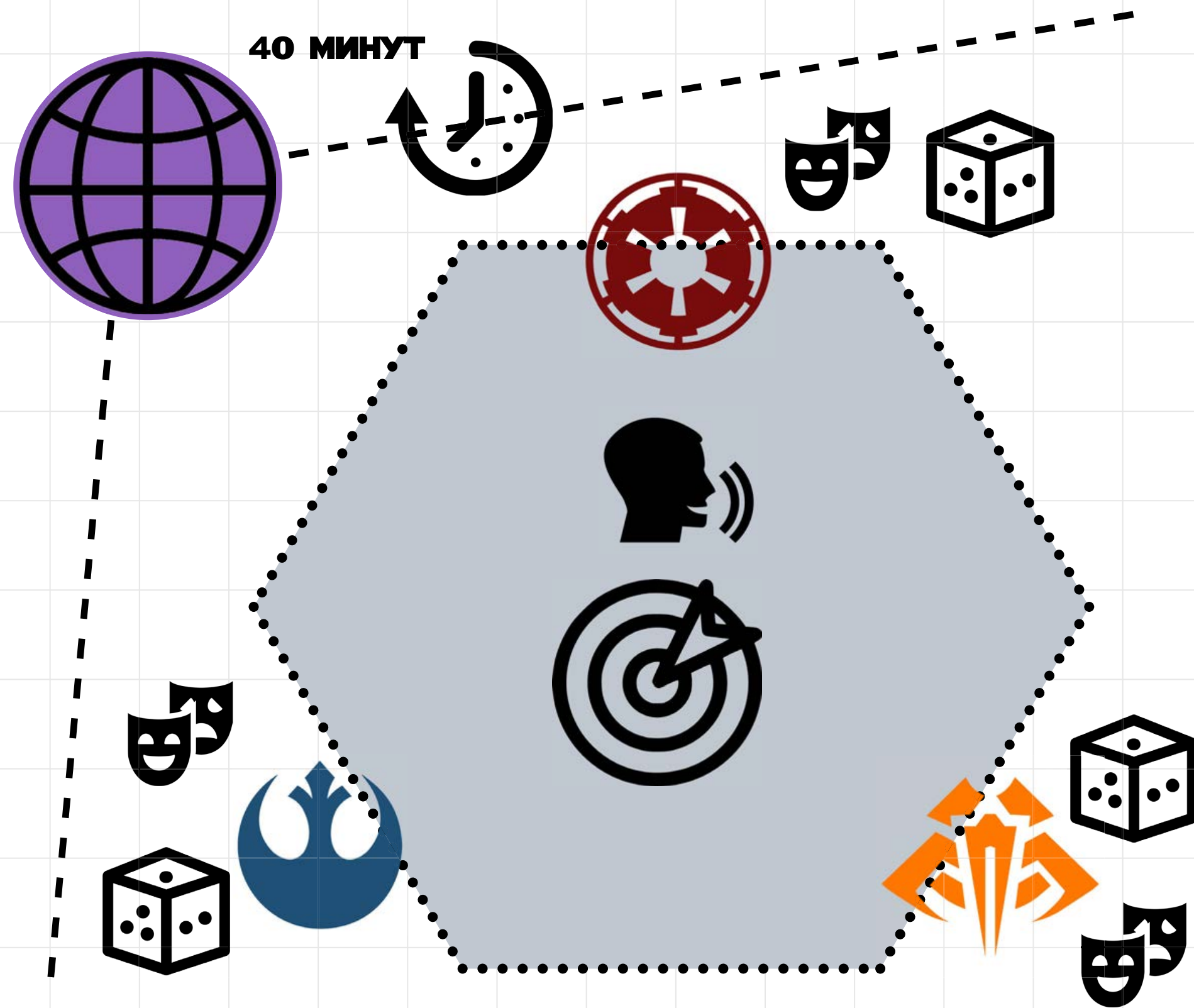
Противостояние легионов в космосе с помощью космических кораблей (карта «Космическое сражение»), цели которого – уничтожение наибольшего количества кораблей противников, сохранение наибольшего числа своих кораблей, а также доставка на поверхность планеты наибольшего числа челноков с подкреплением;

Моделирование сражения на поверхности планеты (карта «Наземное сражение»), цели которого – установление контроля за наибольшим числом контрольных точек, а также сохранение наибольшего числа собственных построек и сил и уничтожение наибольшего числа построек и сил противников.

На выполнение каждой из задач отправляется одно из звеньев легиона (одно звено – космос, одно звено – поверхность). Игры идут параллельно. Легион, набравший наибольшее количество очков за выполнение задач на обеих картах, получает контроль над планетой.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ МИССИИ



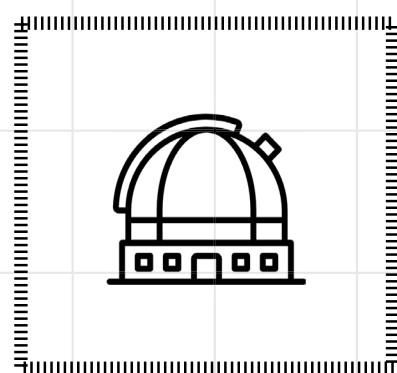
**Дипломатические миссии** представляют собой выполнение звеном особой тактической задачи с опорой на механику павильонной ролевой игры.

Отделение в полном составе в сопровождении наблюдателя отправляется в атмосферный мир, где участникам миссии предстоит выполненную задачу, добиться поддержки со стороны местных жителей и проявить навыки ролевого отыгрыша в игре живого действия.

Во время дипломатических миссий могут быть отдельно разрешены покупка и использование в игровом мире технических средств, с способностей специализации, активация деактивированных в ходе игровых действий игроков и т.д. Также наблюдатель на легионе отдельно оценивает качество игрового отыгрыша в ходе выполнения миссии, за что могут быть поощрены как отдельные игроки, так и весь легион.

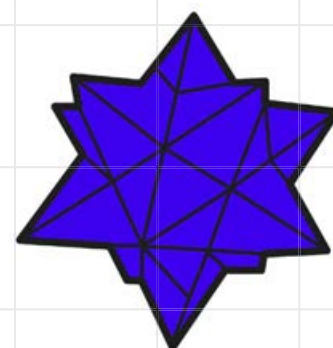
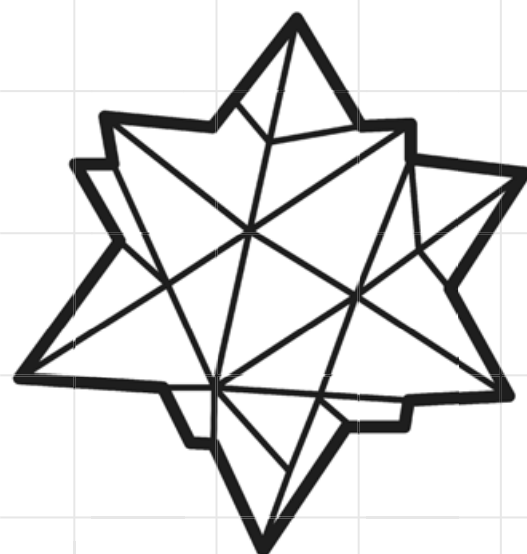
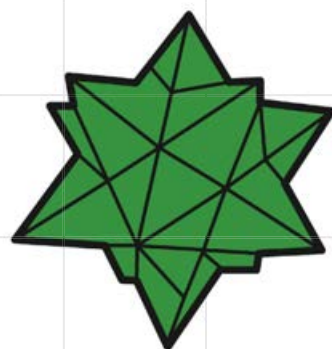
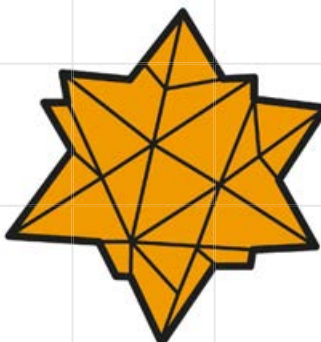
# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## КАЙБЕР-КРИСТАЛЛЫ

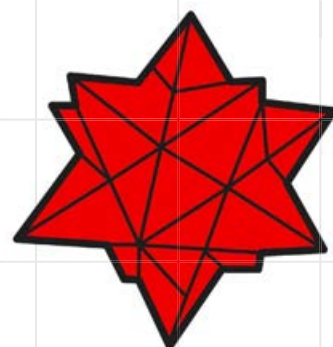


КОМАНДНЫЙ ПУНКТ  
(КОММАНДО)

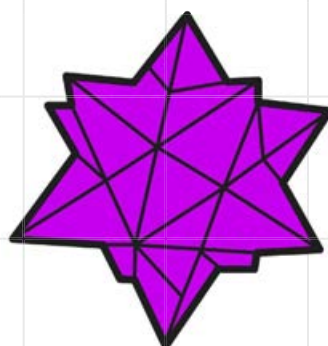
АЭРОДРОМ (ПИЛОТ)



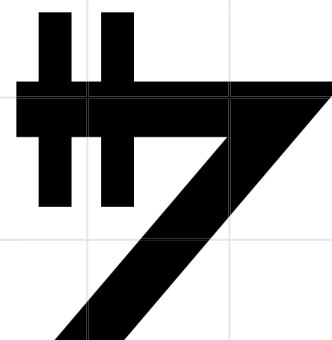
ЗАВОД (МЕХАНИК)



ЛАБОРАТОРИЯ (МЕДИК)



ХРАНИЛИЩЕ ГОЛОКРОНА  
(МАСТЕР МЕЧА)



В игре существует ценный ресурс – кайбер-кристаллы (кристаллы фиксированной формы различных цветов).

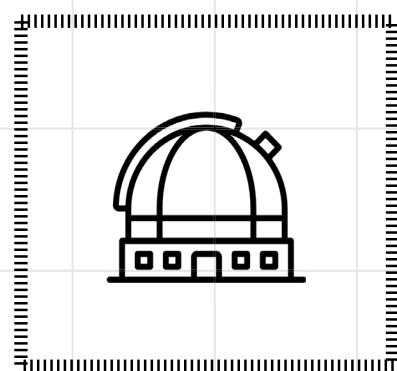
Кайбер-кристаллы могут быть заработаны и использованы в процессе выполнения боевых и дипломатических миссий, а также могут выступать в качестве награды за выполнение отдельных задач и заданий от Корпуса Наблюдателей.

Перенос кайбер-кристалла осуществляется двумя руками и шагом, в процессе переноски переходящему запрещено вести игру на обрыв и пытаться деактивировать других игроков – в случае нарушения правил переноски игрок может быть деактивирован Наблюдателем на миссии.

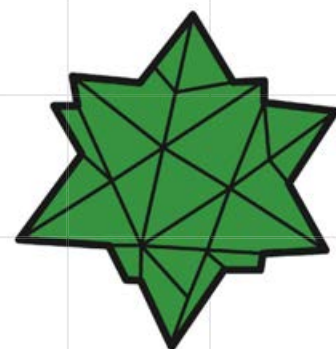
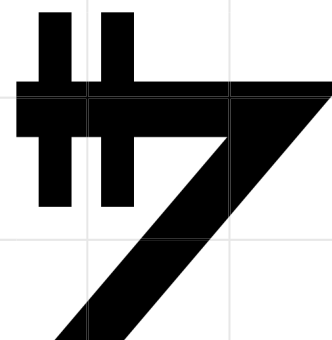
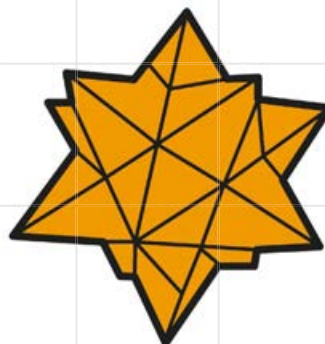
После завершения миссии легион может забрать с собой на базу и использовать в последующих миссиях только те кристаллы, которые игроки держат в руках на конец миссии, либо же те, которые находятся в постройке, которую занимает их легионер.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

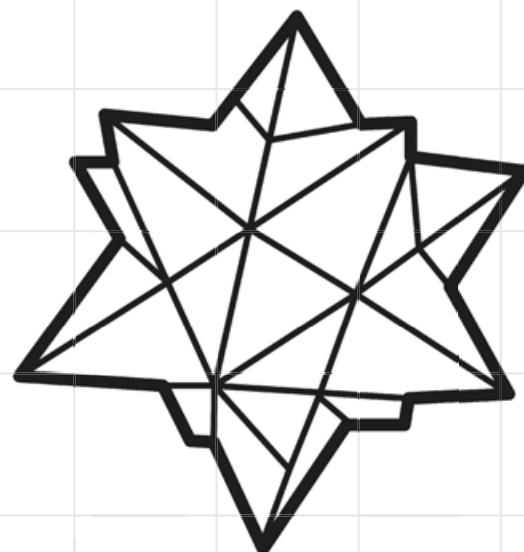
## КАЙБЕР-КРИСТАЛЛЫ



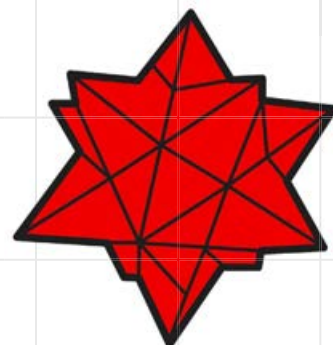
АЭРОДРОМ (ПИЛОТ)



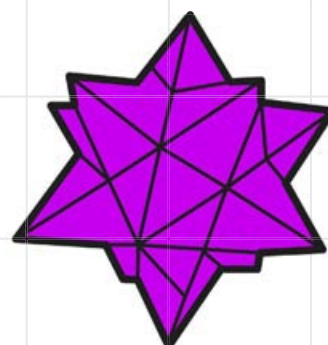
КОМАНДНЫЙ ПУНКТ  
(КОММАНДО)



ЗАВОД (МЕХАНИК)



ЛАБОРАТОРИЯ (МЕДИК)



ХРАНИЛИЩЕ ГОЛОКРОНА  
(МАСТЕР МЕЧА)

Кайбер-кристаллы различных цветов используются для активации и запуска построек во время боевых миссий, могут быть проданы и обменены на кредиты, могут использоваться в качестве внутриигрового ресурса при выполнении дипломатических миссий, могут быть перехвачены противником и использоваться им.

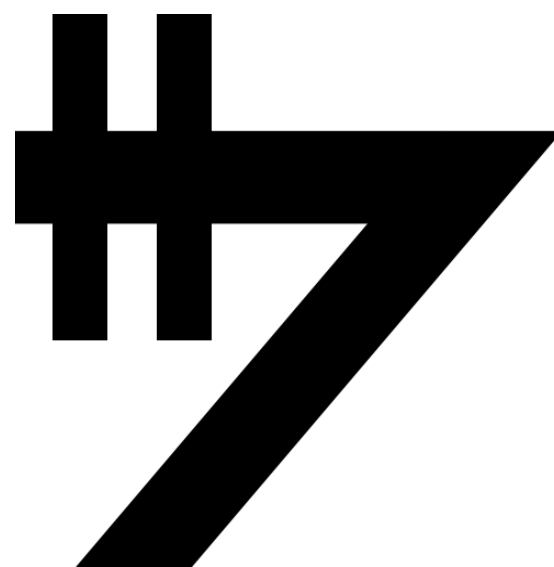
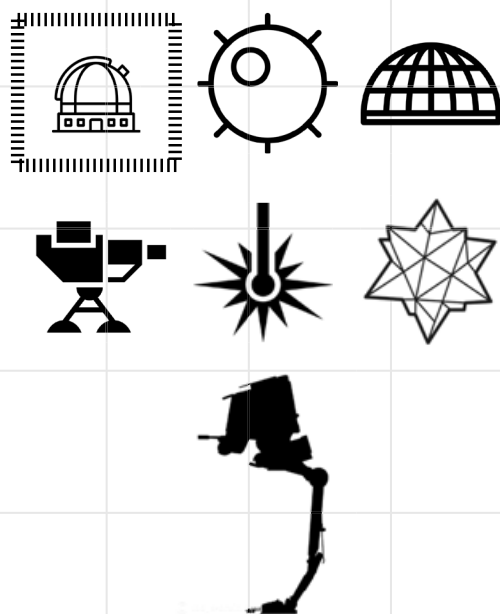
Корпус наблюдателей вправе установить максимальное количество кайбер-кристаллов, которые легион может взять с собой на боевую или дипломатическую миссию.

# ОБЩИЕ ПРАВИЛА

## КРЕДИТЫ

### МОЖНО КУПИТЬ:

- Все, что не произведено на постройках;
- Активация;
- Техсредства (мина, защитное поле);
- Постройка;
- Установка турели;
- Орбитальный обстрел (коммандо);
- Кайбер-кристалл;
- Активация шагохода



ПЕРИОД: \_\_\_\_\_

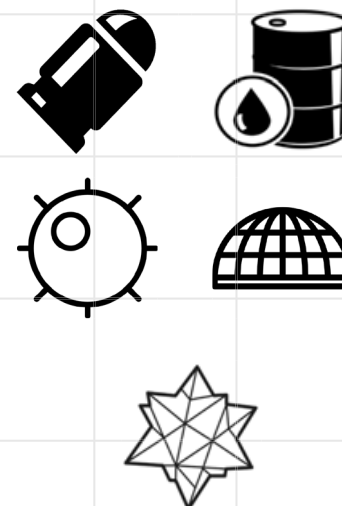
НОМИНАЛ: \_\_\_\_\_



### ПРОДАЕТСЯ:

- Снаряды и топливо
- Мины
- Генераторы
- Кайбер-кристалл

**ДЛЯ ПРОДАЖИ  
НЕОБХОДИМО  
ОКАЗАТЬСЯ  
В СПЕЦИАЛЬНОЙ  
ЗОНЕ**



В игре существует внутриигровая валюта – кредиты.

Каждый легион может зарабатывать кредиты во время выполнения миссий для приобретения технических средств, шевронов и совершения других внутриигровых действий, не запрещенных правилами.

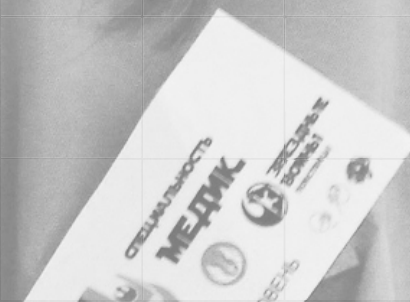
После завершения игрового периода неиспользованные кредиты пересчитываются в игровые очки, если это предполагает поставленная в рамках миссии задача, и не могут быть использованы в последующих периодах.

Актуальный курс обмена ресурсов и технических средств на кредиты, а также стоимость шевронов и конкретных технических средств устанавливается по умолчанию распоряжением Легиона наблюдателей.



## СТРУКТУРА ЛЕГИОНОВ

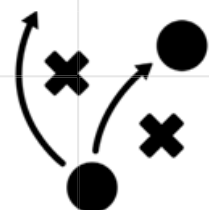
# КТО ЕСТЬ КТО



# КТО ЕСТЬ КТО СТАРШЕЕ КОМАНДОВАНИЕ



КОММАНДЕР  
ЛЕГИОНА



СТРАТЕГ



МЕДДРОИД

Каждый легион состоит из **старшего командования** и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром.

Члены подразделений обязаны выполнять приказы собственных командующих, а также приказы Легиона наблюдателей во время проведения миссий

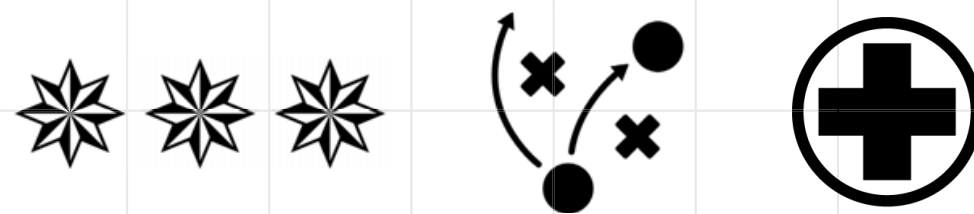
Командиры отличаются от остальных количеством звезд на погонах, размещенных на их игровых жилетах:

**Коммандер Легиона (3 звезды)** – координация действий легиона, разработка стратегии и управление в ходе игровых периодов;

**Стратег (2 звезды)** – помощь в разработке стратегии в ходе боевых миссий (на время игровых периодов находится на боевой миссии), обеспечение порядка и слаженности действий на базе;

**Меддроид (2 звезды)** – помощь в восстановлении деактивированных в ходе миссий легионеров, организация агитаций.

# КТО ЕСТЬ КТО ЗВЕНЬЯ



**СТАРШЕЕ  
КОМАНДОВАНИЕ**



**I ЗВЕНО**

**II ЗВЕНО**



**КОММАНДЕР I ЗВЕНА**

**КОММАНДЕР II ЗВЕНА**



**ЛЕГИОНЕРЫ I ЗВЕНА**

**ЛЕГИОНЕРЫ II ЗВЕНА**

Каждый легион состоит из **старшего командования** и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром.

Состав звеньев фиксируется на момент начала игры и может быть изменен только приказом Легиона наблюдателей.

Командер (1/2) звена (1 звезда, 2 шт в легионе) – тактическое руководство звеном в процессе реализации миссий, помощь остальным легионерам в выполнении задач;

Легионер (без звезд) – выполнение задач конкретного звена.

Приказ игрока, имеющего более высокий ранг в системе командования, имеет приоритет над приказами нижестоящих в иерархии.

Приказы могут распространяться только на представителей своей фракции и своего легиона.

# КТО ЕСТЬ КТО НОВАЯ РЕСПУБЛИКА



КОМАНДЕР ЛЕГИОНА



СТРАТЕГ



МЕДДРОИД



КОМАНДЕР I ЗВЕНА



КОМАНДЕР II ЗВЕНА



ЛЕГИОНЕР



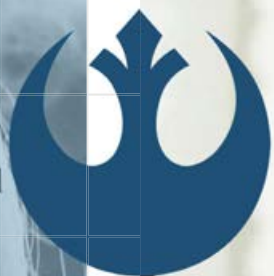
Новая Галактическая Республика — государство, созданное Альянсом за восстановление Республики взамен Галактической Империи после Битвы при Эндоре.

Смерть Императора Палпатина во время Битвы при Эндоре ознаменовала конец Империи — через месяц несколько наиболее представительных членов Альянса Повстанцев подписали Декларацию Новой Республики, определив цели, ценности и идеалы нового государства. В их число входили Мон Мотма с Чандрилы, а также принцесса Лея Органа с Альдераана.

Новая Республика была основана на тех же принципах, что и старая Галактическая Республика тысячи поколений назад: представительный парламент управляет Галактикой на честных и равноправных условиях.

Новую Республику защищал Новый Орден джедаев, созданный Люком Скайуокером, также как когда-то Галактическую Республику защищал старый Орден джедаев.

# КТО ЕСТЬ КТО НОВАЯ РЕСПУБЛИКА



**ГЕНЕРАЛ  
ЛЕЯ ОРГАНА**

РУКОВОДИТЕЛЬ  
ПОВСТАНЦЕВ



**МАГИСТР  
ЛЮК СКАЙУОКЕР**

РЫЦАРЬ ДЖЕДАЙ



**МОН  
МОТМА**

ГЛАВА РЕСПУБЛИКИ

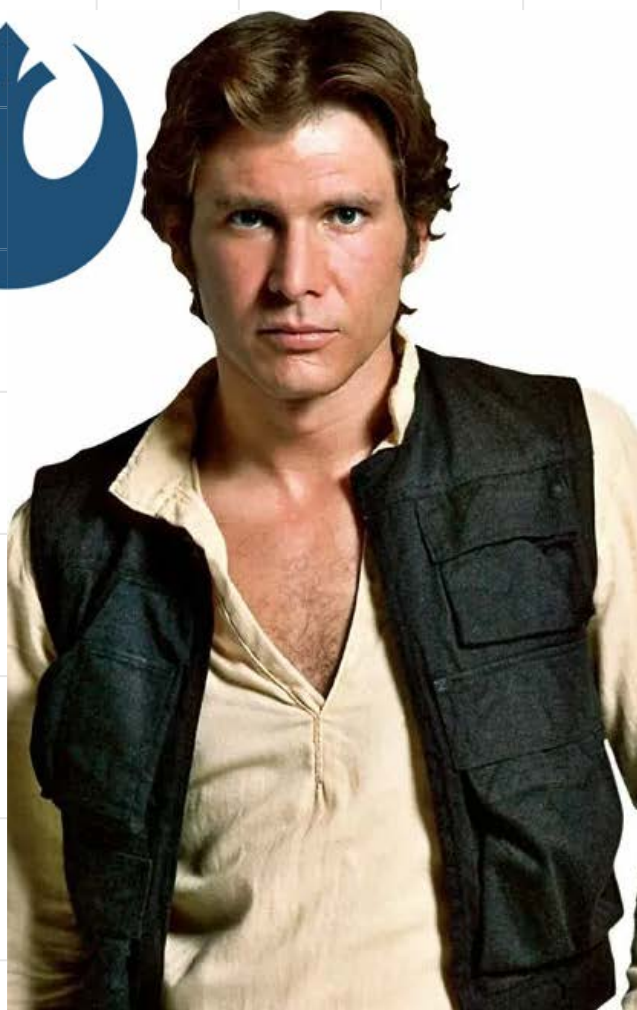
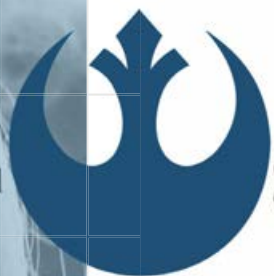
Новая Галактическая Республика — государство, созданное Альянсом за восстановление Республики взамен Галактической Империи после Битвы при Эндоре.

Смерть Императора Палпатина во время Битвы при Эндоре ознаменовала конец Империи — через месяц несколько наиболее представительных членов Альянса Повстанцев подписали Декларацию Новой Республики, определив цели, ценности и идеалы нового государства. В их число входили Мон Мотма с Чандрилы, а также принцесса Лея Органа с Альдераана.

Новая Республика была основана на тех же принципах, что и старая Галактическая Республика тысячи поколений назад: представительный парламент управляет Галактикой на честных и равноправных условиях.

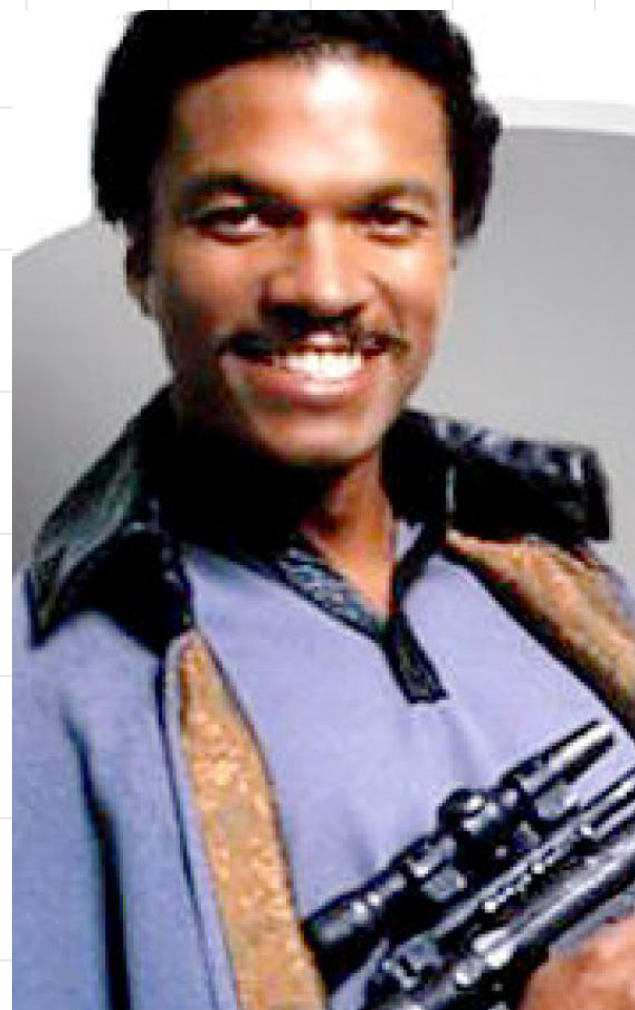
Новую Республику защищал Новый Орден джедаев, созданный Люком Скайуокером, также как когда-то Галактическую Республику защищал старый Орден джедаев.

# КТО ЕСТЬ КТО НОВАЯ РЕСПУБЛИКА



**ХАН  
СОЛО**

АВАНТЮРИСТ  
И ГЕНЕРАЛ



**ЛЭНДО  
КАЛРИССИАН**

ГЕНЕРАЛ  
И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ



**ВЕРДЖ  
АНТИЛЛЕС**

ПИЛОТ РЕСПУБЛИКИ

Новая Галактическая Республика — государство, созданное Альянсом за восстановление Республики взамен Галактической Империи после Битвы при Эндоре.

Смерть Императора Палпатина во время Битвы при Эндоре ознаменовала конец Империи — через месяц несколько наиболее представительных членов Альянса Повстанцев подписали Декларацию Новой Республики, определив цели, ценности и идеалы нового государства. В их число входили Мон Мотма с Чандрилы, а также принцесса Лея Органа с Альдераана.

Новая Республика была основана на тех же принципах, что и старая Галактическая Республика тысячи поколений назад: представительный парламент управляет Галактикой на честных и равноправных условиях.

Новую Республику защищал Новый Орден джедаев, созданный Люком Скайуокером, также как когда-то Галактическую Республику защищал старый Орден джедаев.

# КТО ЕСТЬ КТО НОВАЯ РЕСПУБЛИКА



## НОВАЯ РЕСПУБЛИКА



Новая Галактическая Республика — государство, созданное Альянсом за восстановление Республики взамен Галактической Империи после Битвы при Эндоре.

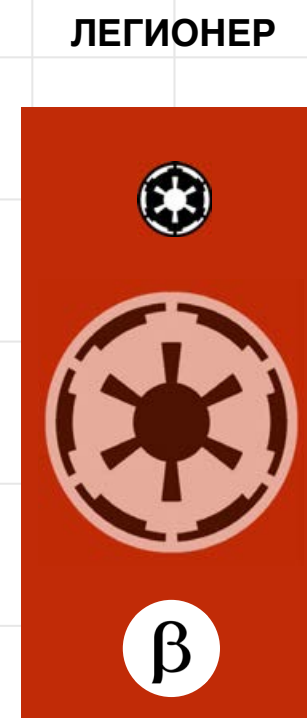
Смерть Императора Палпатина во время Битвы при Эндоре означала конец Империи — через месяц несколько наиболее представительных членов Альянса Повстанцев подписали Декларацию Новой Республики, определив цели, ценности и идеалы нового государства. В их число входили Мон Мотма с Чандрилы, а также принцесса Лея Органа с Альдераана.

Новая Республика была основана на тех же принципах, что и старая Галактическая Республика тысячи поколений назад: представительный парламент управляет Галактикой на честных и равноправных условиях.

Новую Республику защищал Новый Орден джедаев, созданный Люком Скайуокером, также как когда-то Галактическую Республику защищал старый Орден джедаев.

# КТО ЕСТЬ КТО

## ОСКОЛОК ИМПЕРИИ



**Осколок Империи** – государство, образованное на части территорий Галактической Империи после её развала вследствие поражения в Эндорской битве.

После поражения Имперского флота в битве при Эндоре ряд видных командующих отступили в центр Галактики для перегруппировки сил. Вернувшийся из неизведанных территорий Адмирал Траун – хитрый и талантливый стратег, также внес значимый вклад в возвращение боевого духа в имперские силы после гибели Императора Палпатина.

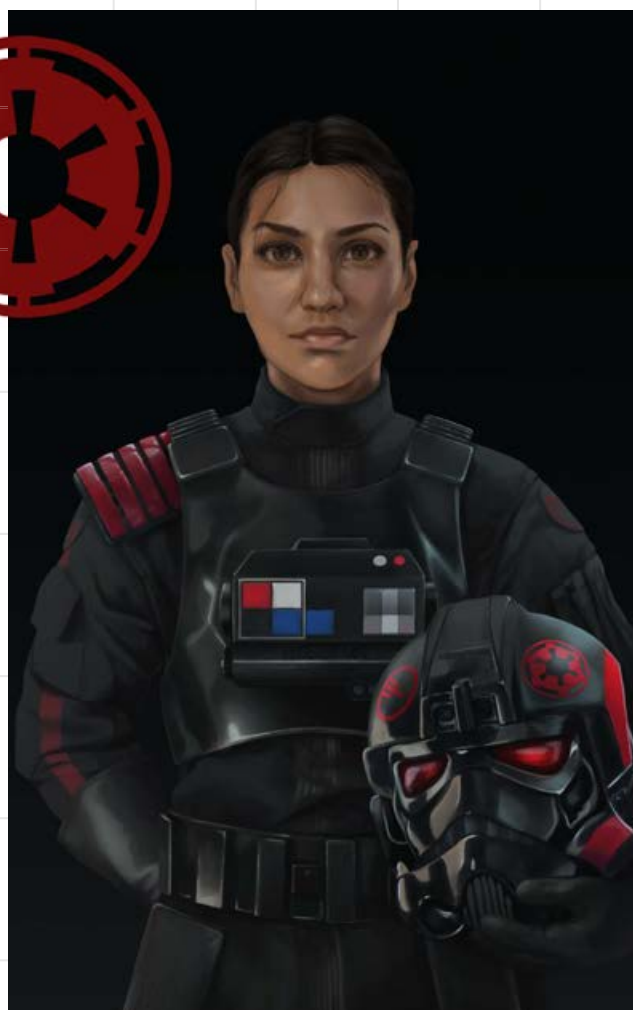
Под контролем Осколка Империи все еще остаются внушительные силы, а также достаточно крупная часть Галактики. Многие мечтают о возрождении имперской мощи и сокрушении возродившейся Республики для построения Нового Порядка.

Эти же силы привлекают под свое покровительство служителей темной стороны, которые стремятся постичь древние знания ситхов



# КТО ЕСТЬ КТО

## ОСКОЛОК ИМПЕРИИ



**ИДЕН ВЕРСИО**

КОМАНДИР ОТРЯДА  
«ИНФЕРНО»



**ТРАУН**

АДМИРАЛ И СТРАТЕГ



**МОФФ  
ГИДЕОН**

ОФИЦЕР СПЕЦСЛУЖБ

**Осколок Империи** – государство, образованное на части территорий Галактической Империи после её развала вследствие поражения в Эндорской битве.

После поражения Имперского флота в битве при Эндоре ряд видных командующих отступили в центр Галактики для перегруппировки сил. Вернувшийся из неизведанных территорий Адмирал Траун – хитрый и талантливый стратег, также внес значимый вклад в возвращение боевого духа в имперские силы после гибели Императора Палпатина.

Под контролем Осколка Империи все еще остаются внушительные силы, а также достаточно крупная часть Галактики. Многие мечтают о возрождении имперской мощи и сокрушении возродившейся Республики для построения Нового Порядка.

Эти же силы привлекают под свое покровительство служителей темной стороны, которые стремятся постичь древние знания ситхов

# КТО ЕСТЬ КТО ОСКОЛОК ИМПЕРИИ



**ШИН ХАТИ**

УЧЕНИЦА  
БЭЙЛАНА



**БЭЙЛАН  
СКОЛЛ**

ПАДШИЙ ДЖЕДАЙ



**ШТУРМОВИКИ  
ТРАУНА**

**Осколок Империи** – государство, образованное на части территорий Галактической Империи после её развала вследствие поражения в Эндорской битве.

После поражения Имперского флота в битве при Эндоре ряд видных командующих отступили в центр Галактики для перегруппировки сил. Вернувшийся из неизведанных территорий Адмирал Траун – хитрый и талантливый стратег, также внес значимый вклад в возвращение боевого духа в имперские силы после гибели Императора Палпатина.

Под контролем Осколка Империи все еще остаются внушительные силы, а также достаточно крупная часть Галактики. Многие мечтают о возрождении имперской мощи и сокрушении возродившейся Республики для построения Нового Порядка.

Эти же силы привлекают под свое покровительство служителей темной стороны, которые стремятся постичь древние знания ситхов

# КТО ЕСТЬ КТО ОСКОЛОК ИМПЕРИИ



## ОСКОЛОК ИМПЕРИИ



**Осколок Империи** – государство, образованное на части территорий Галактической Империи после её развала вследствие поражения в Эндорской битве.

После поражения Имперского флота в битве при Эндоре ряд видных командующих отступили в центр Галактики для перегруппировки сил. Вернувшийся из неизведанных территорий Адмирал Траун – хитрый и талантливый стратег, также внес значимый вклад в возвращение боевого духа в имперские силы после гибели Императора Палпатина.

Под контролем Осколка Империи все еще остаются внушительные силы, а также достаточно крупная часть Галактики. Многие мечтают о возрождении имперской мощи и сокрушении возродившейся Республики для построения Нового Порядка.

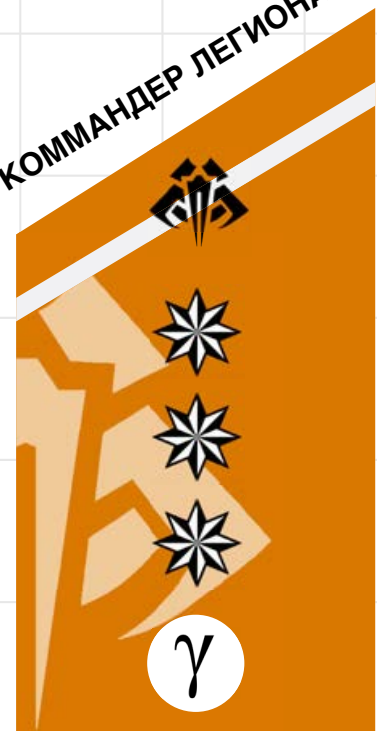
Эти же силы привлекают под свое покровительство служителей темной стороны, которые стремятся постичь древние знания ситхов

# КТО ЕСТЬ КТО

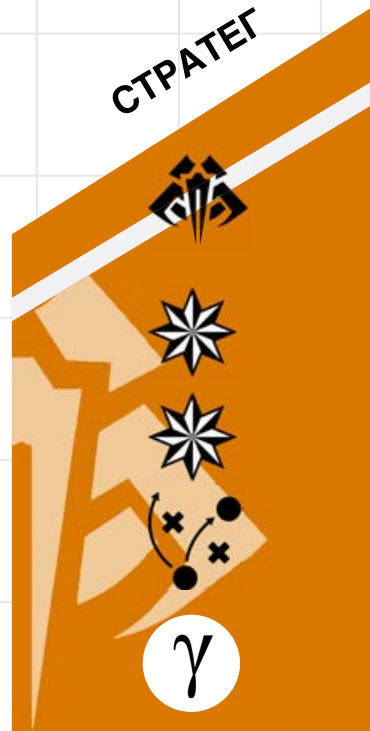
## ПРЕСТУПНИКИ СИНДИКАТ



КОМАНДЕР ЛЕГИОНА



СТРАТЕГ



МЕДДРОИД



КОМАНДЕР I ЗВЕНА



КОМАНДЕР II ЗВЕНА



ЛЕГИОНЕР



Преступный синдикат – объединение наиболее сильных и опасных криминальных структур в Галактике, в числе которых клан Хаттов, Синдикат Пайков, Консорциум Занна и древняя организация «Черное солнце».

Группировка заработала дурную репутацию, занимаясь незаконной деятельностью, такой как пиратство и контрабанда.

Во времена Гражданской войны в Галактике синдикат накопил большую власть и богатство, сделавшись серьёзной силой, с которой необходимо было считаться.

Преступные объединения оплели паутиной коррупции многие планеты, зарабатывая несметные сокровища на нелегальной торговле, грабежах и разбоях.

В мирах, где Новая Республика и Империя не пользовались авторитетом, подручные Синдиката пришли на всё готовое и быстро «подобрали» власть.

# КТО ЕСТЬ КТО

## ПРЕСТУПНИКИ СИНДИКАТ



**СИНДИКАТ  
ПАЙКОВ**

ПРЕСТУПНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ



**КАРТЕЛЬ  
ХАТТОВ**

РУКОВОДИТЕЛИ  
ТЕНЕВОЙ ТОРГОВЛИ



**ТАЙБЕР ЗАНН**

КОРОЛЬ ПРЕСТУПНОГО  
МИРА

Преступный синдикат – объединение наиболее сильных и опасных криминальных структур в Галактике, в числе которых клан Хаттов, Синдикат Пайков, Консорциум Занна и древняя организация «Черное солнце».

Группировка заработала дурную репутацию, занимаясь незаконной деятельностью, такой как пиратство и контрабанда.

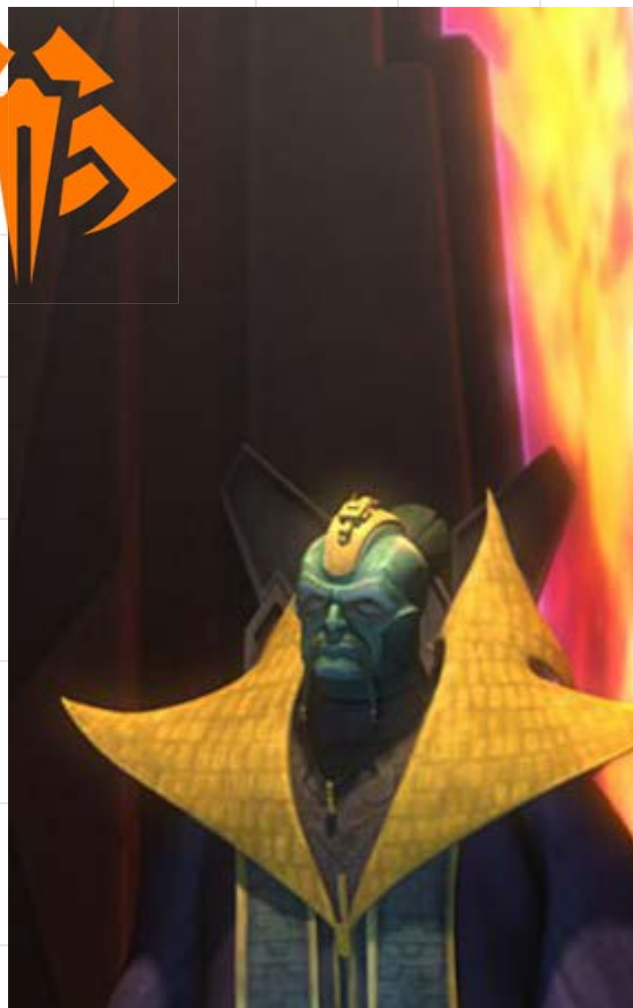
Во времена Гражданской войны в Галактике синдикат накопил большую власть и богатство, сделавшись серьёзной силой, с которой необходимо было считаться.

Преступные объединения оплели паутиной коррупции многие планеты, зарабатывая несметные сокровища на нелегальной торговле, грабежах и разбоях.

В мирах, где Новая Республика и Империя не пользовались авторитетом, подручные Синдиката пришли на всё готовое и быстро «подобрали» власть.

# КТО ЕСТЬ КТО

## ПРЕСТУПНИКИ СИНДИКАТ



**ЧЕРНОЕ  
СОЛНЦЕ**

ТАЙНЫЙ ПРЕСТУПНЫЙ  
ОРДЕН



**КЭД  
БЭЙН**

УБИЙЦА, НАЕМНИК  
И КОНТРАБАНДИСТ

Преступный синдикат – объединение наиболее сильных и опасных криминальных структур в Галактике, в числе которых клан Хаттов, Синдикат Пайков, Консорциум Занна и древняя организация «Черное солнце».

Группировка заработала дурную репутацию, занимаясь незаконной деятельностью, такой как пиратство и контрабанда.

Во времена Гражданской войны в Галактике синдикат накопил большую власть и богатство, сделавшись серьёзной силой, с которой необходимо было считаться.

Преступные объединения оплели паутиной коррупции многие планеты, зарабатывая несметные сокровища на нелегальной торговле, грабежах и разбоях.

В мирах, где Новая Республика и Империя не пользовались авторитетом, подручные Синдиката пришли на всё готовое и быстро «подобрали» власть.

# КТО ЕСТЬ КТО

## ПРЕСТУПНИКИ СИНДИКАТ



## ПРЕСТУПНЫЙ СИНДИКАТ

**Преступный синдикат** – объединение наиболее сильных и опасных криминальных структур в Галактике, в числе которых клан Хаттов, Синдикат Пайков, Консорциум Занна и древняя организация «Черное солнце».

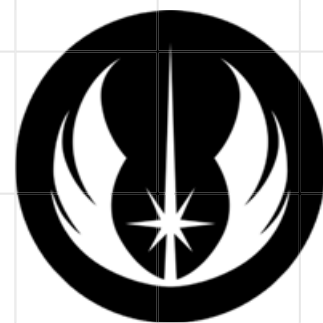
Группировка заработала дурную репутацию, занимаясь незаконной деятельностью, такой как пиратство и контрабанда.

Во времена Гражданской войны в Галактике синдикат накопил большую власть и богатство, сделавшись серьёзной силой, с которой необходимо было считаться.

Преступные объединения оплели паутиной коррупции многие планеты, зарабатывая несметные сокровища на нелегальной торговле, грабежах и разбоях.

В мирах, где Новая Республика и Империя не пользовались авторитетом, подручные Синдиката пришли на всё готовое и быстро «подобрали» власть.

# КТО ЕСТЬ КТО НАБЛЮДАТЕЛИ



**КОММАНДЕР  
ЛЕГИОНА  
НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**



**НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА  
НАБЛЮДАТЕЛЕЙ**

**КОММАНДЕРЫ ЗВЕНЬЕВ**



**СТАРШИЕ НАБЛЮДАТЕЛИ**



**НАБЛЮДАТЕЛИ**



Легион Наблюдателей состоит из старшего командования и звеньев:

Начальник Легиона Наблюдателей (3 звезды) – проведение игровых периодов, координация действий Легиона;

Коммандер звена наблюдателей (2 звезды), – руководит одним из звеньев на проведении периода, отвечает за проведение типа миссии (Боевые, Дипломатические, Стратегические)

Старший наблюдатель (1 звезда) – закреплен за одним из легионов (Альфа, Бета, Гамма) на время игры на местности, следит за выполнением правил игры и т.д., обеспечивает обмен ресурсов на кредиты и покупки за них технических средств и шевронов, работу специальностей

Наблюдатель (без звёзд) – следит за правилами на миссиях



# КТО ЕСТЬ КТО НАБЛЮДАТЕЛИ

КОМАНДЕР ЛЕГИОНА



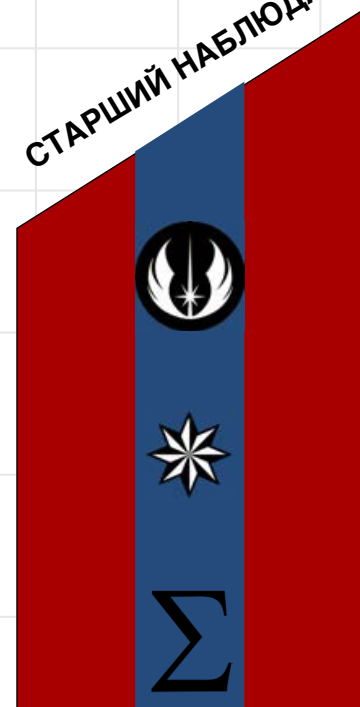
НАЧАЛЬНИК ЛЕГИОНА



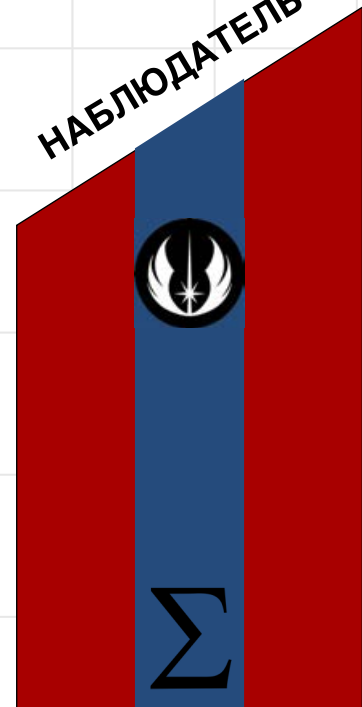
КОМАНДЕР ЗВЕНА



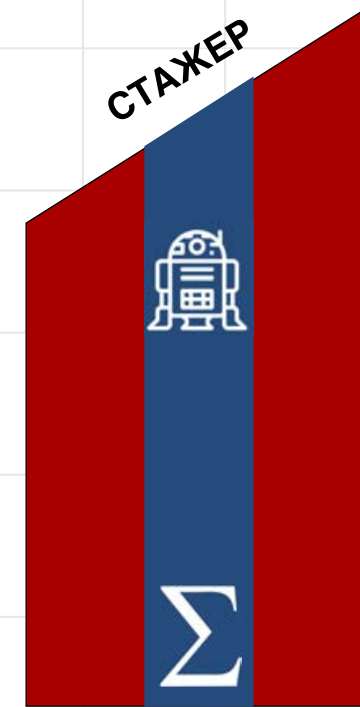
СТАРШИЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ



НАБЛЮДАТЕЛЬ



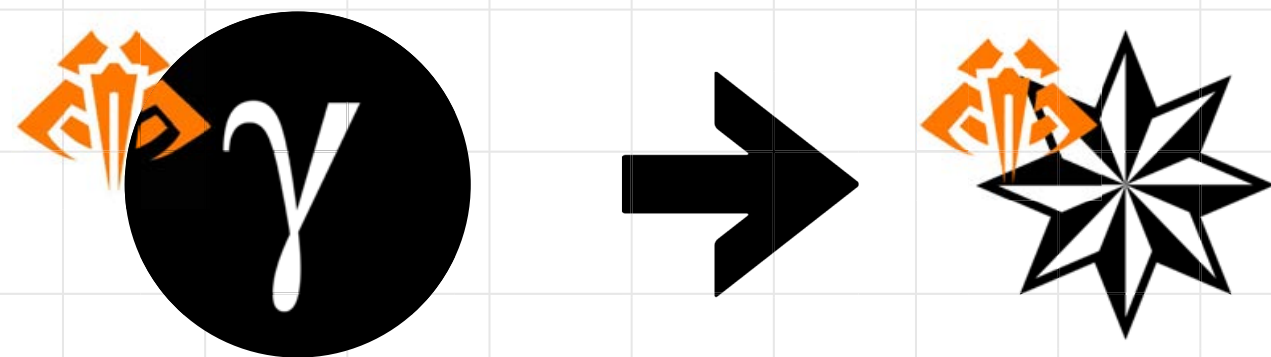
СТАЖЕР



Высшей структурной единицей, обеспечивающей управление игрой, считается **Командер Легиона наблюдателей** – в его обязанности входит подсчет очков, выпуск общей документации, проведение общих построений и мероприятий игры, координация действий игровых подразделений и т.д.

Все конфликтные ситуации, возникающие по ходу игры, решаются Легионом Наблюдателей на основе обращения командования легионов в присутствии заинтересованных лиц.

# КАК ДРУГ К ДРУГУ ОБРАЩАТЬСЯ



«Коммандер первого звена Гамма,  
разрешите обратиться?»



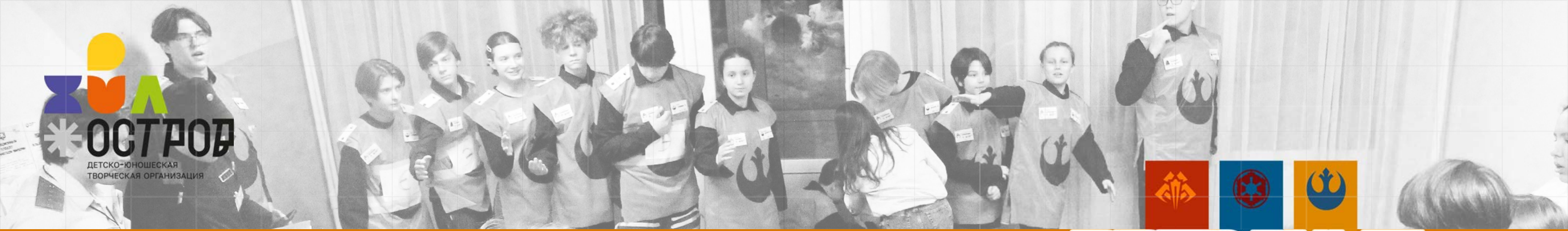
«Коммандер Легиона Альфа  
(Или Коммандер Органа,  
разрешите обратиться  
к Стратегу (или Стратегу Скайуокеру)?»

Для обращения к старшему по званию необходимо сначала получить его разрешение или разрешение старшего из присутствующих (например: «Коммандер легиона Альфа, разрешите обратиться»).

В случае, если игрок обладает званием (например, Коммандер легиона), разрешается использование обращения без номера (Коммандер легиона Альфа, разрешите обратиться; Стратег Бета, разрешите обратиться и т.д.).

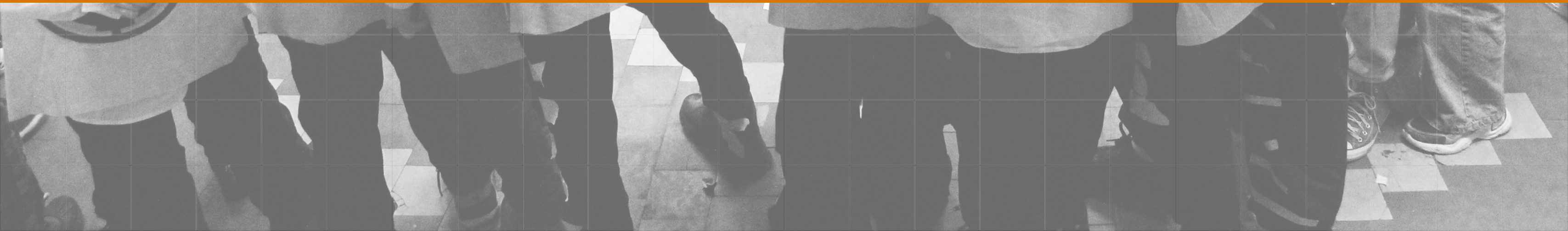
Использование салютов/формализованных приветствий допускается в соответствии с игровой атмосферой.

К персонажам из Старшего командования, имеющим специальные игровые имена, разрешается обращение с использованием их («Коммандер легиона Органа...», «Стратег Скайуокер...»)



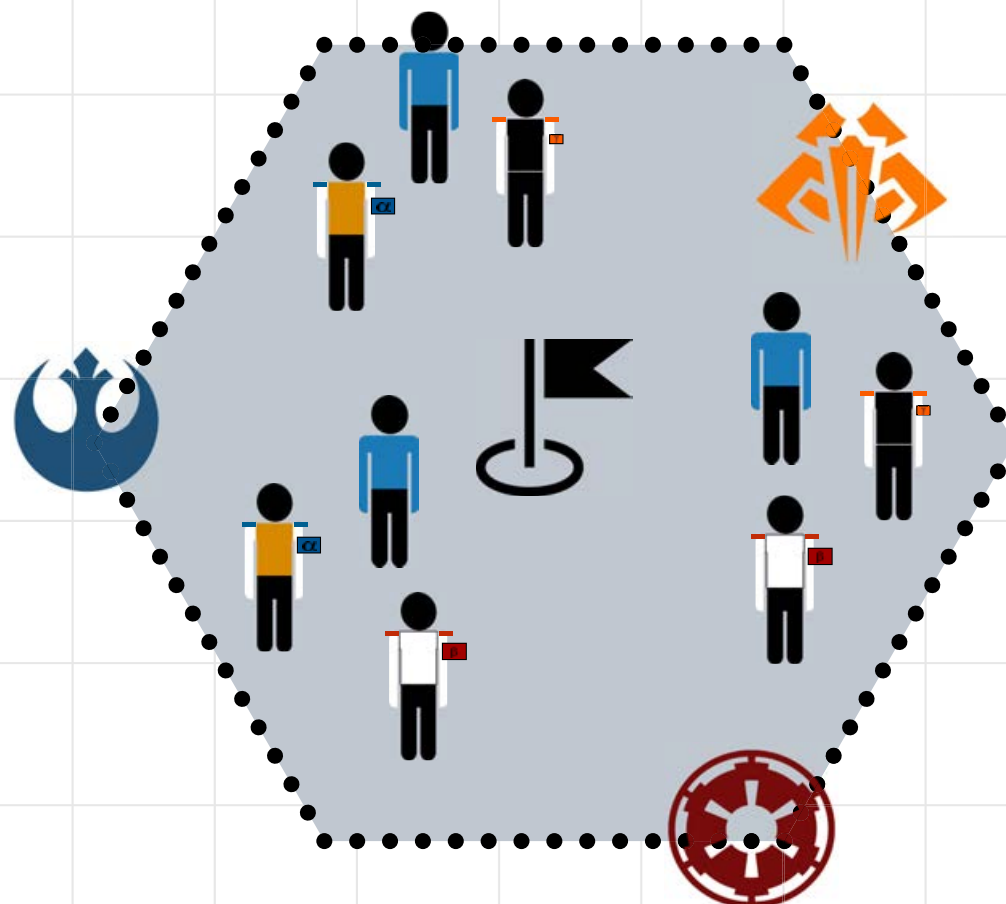
# ЗВЕЗДНЫЕ ВОИНЫ ИСТОРИИ

# БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



# БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## ИГРА НА ОБРЫВ



### ШЕВРОН

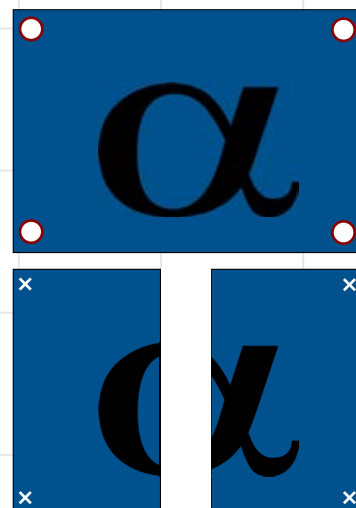
8 CM



5 CM



### ДЕАКТИВАЦИЯ:



**ОТОРВАН**



**РАЗОРВАН  
ПОПОЛАМ**

Любые **боевые действия** с опорой на механику игры на обрыв ведутся только во время боевых миссий и строго в присутствии Наблюдателя.

В ходе дипломатических миссий разрешается использование технических средств в игровом мире, а также деактивация условного противника или активация игрока-союзника по согласованию с Наблюдателем, обеспечивающим проведение миссии, либо при отдельном разрешении Корпуса наблюдателей в тексте миссии.

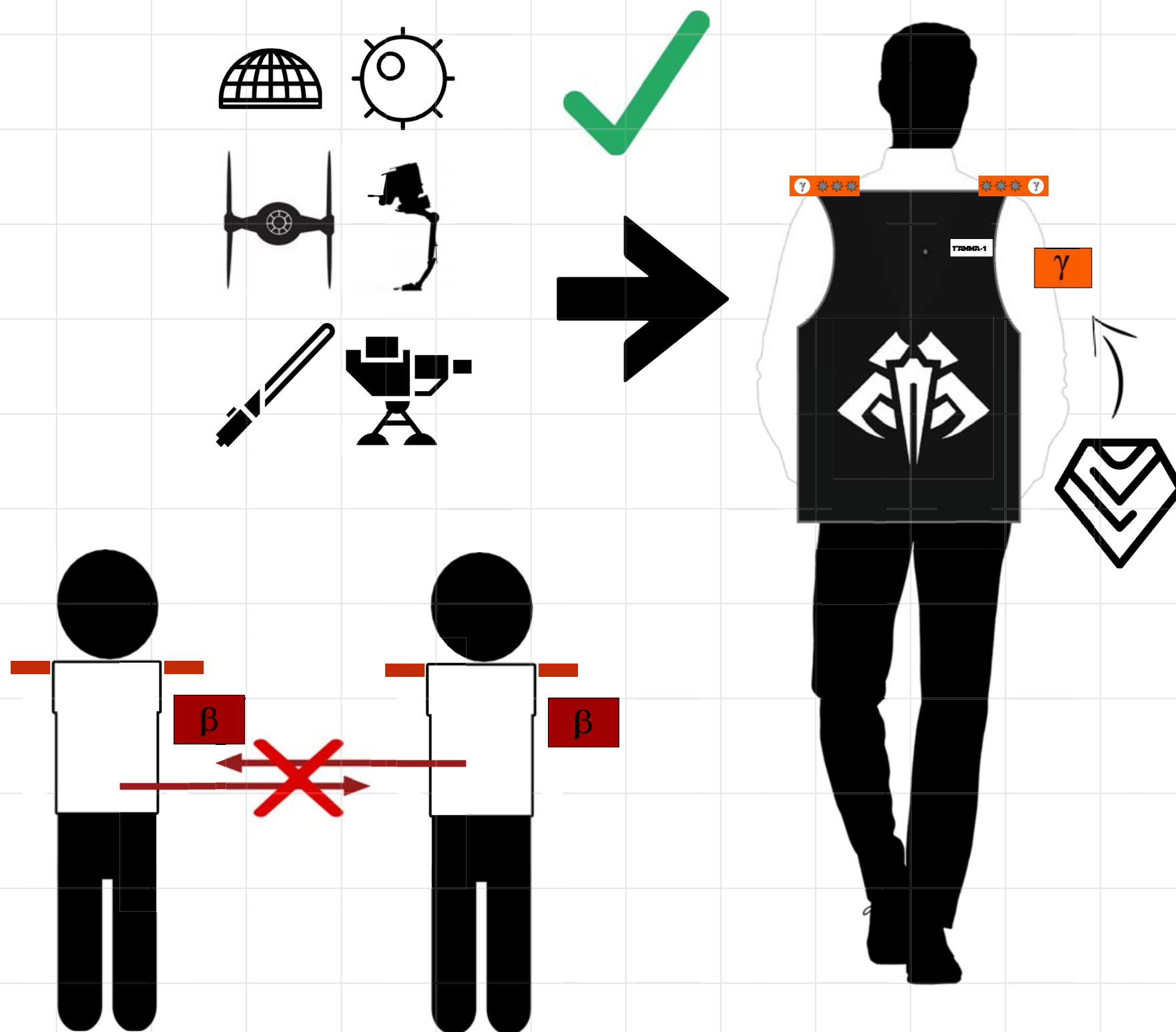
Шеврон легионера должен быть пришит к левому рукаву одежды за 4 угла, на расстоянии ладони (5–8 см) от плечевого сустава.

Игрок считается деактивированным, если его шеврон оторван или разорван пополам. Деактивированный игрок по требованию противника обязан отдать ему все документы и вещи, имеющие отношение к игре; если противник не предъявил такого требования, предметы должны быть оставлены на видном месте там, где произошла деактивация.



# БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## ИГРА НА ОБРЫВ



В игре запрещается самообрыв и обрыв представителей своего Легиона, а также умышленные действия и приказы, которые могут к нему привести.

Легионер, идущий на миссию на правах командующего, **закрывает свой шеврон повязкой**, не принимает участие в игре на обрыв (только командует) и подвержен действию всех технических средств.

Запрещается игра на обрыв на **лестницах** и других опасных местах, а также нахождение опасных предметов в зоне боевых действий.

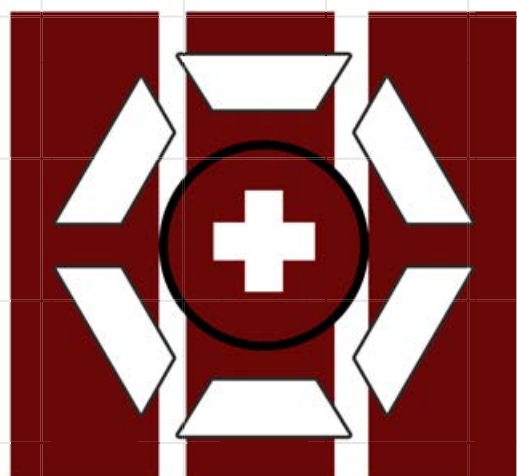


# СПЕЦИАЛЬНОСТИ



# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

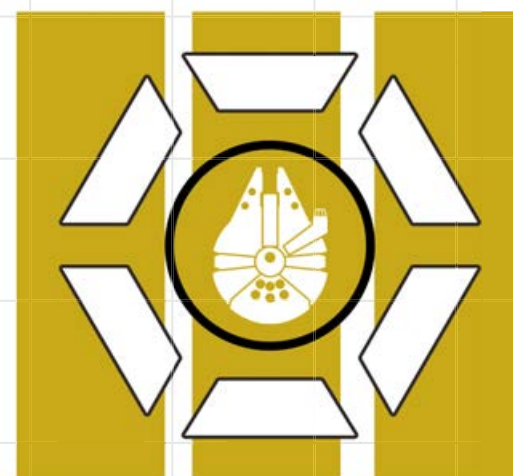
## ОБЩЕЕ



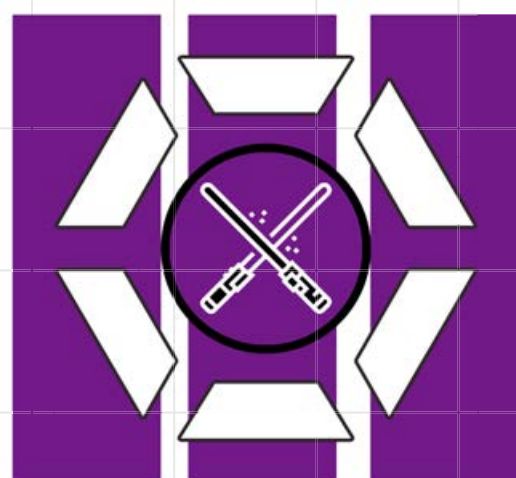
**МЕДИК**



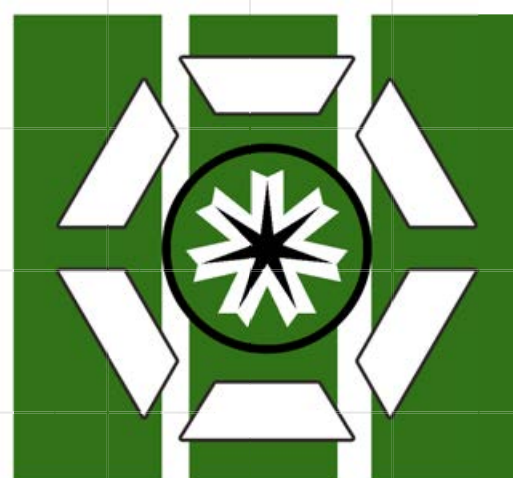
**МЕХАНИК**



**ПИЛОТ**



**МАСТЕР  
МЕЧА**



**КОММАНДО**

В игре существуют **игровые специальности**, которые обозначаются специальным знаком, закрепляемым на игровом жилете на время проведения игры на местности (боевые миссии, стратегические миссии, дипломатические).

Игровая специальность позволяет игроку использовать определенные игровые механизмы, недоступные другим специальностям или обычным легионерам.

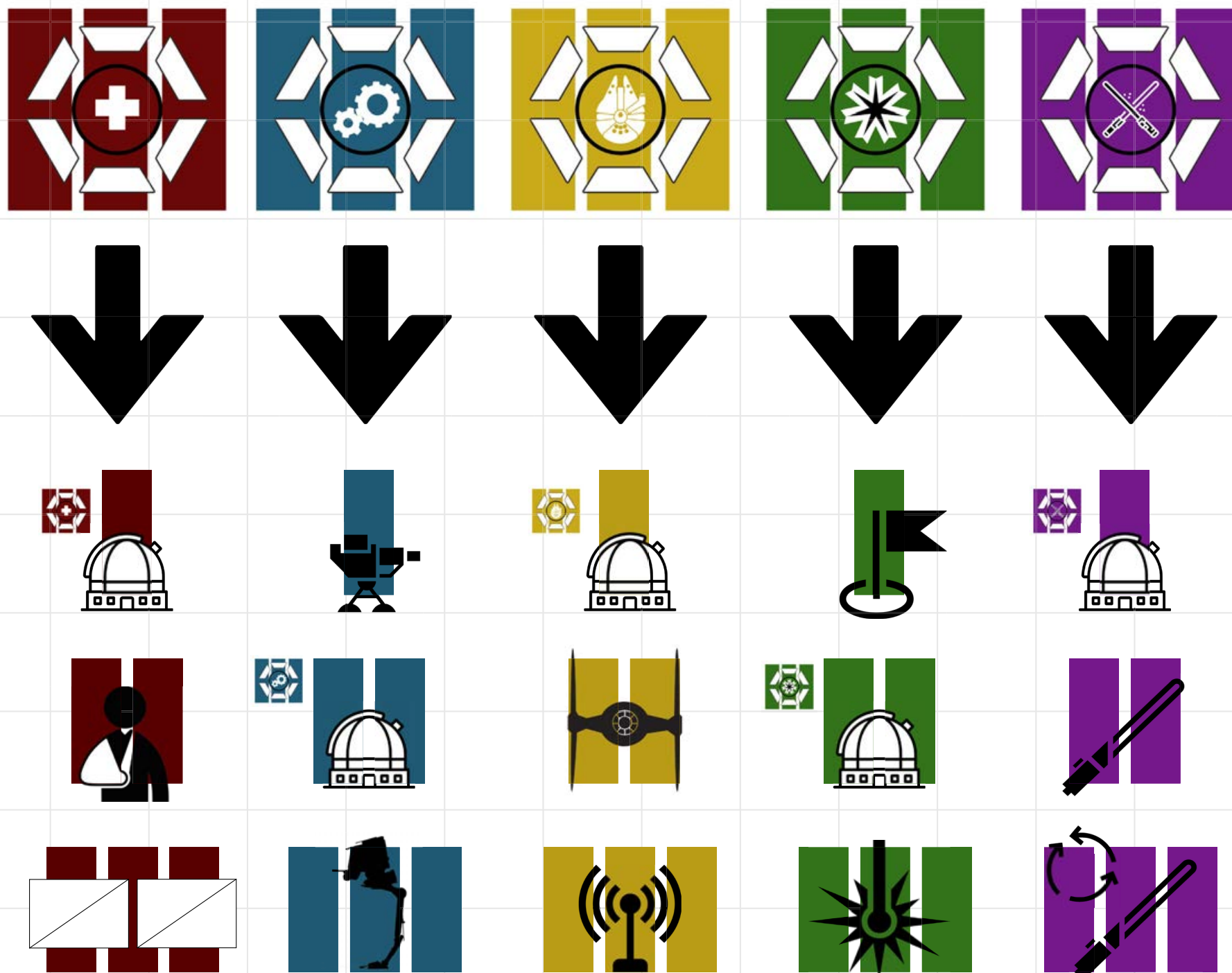
Для получения специальности необходимо пройти обучение и **сдать зачет** соответствующему Наблюдателю, по итогам которых он выдает игроку соответствующее обозначение, подписанное именем игрока. Запрещается использование значков специальностей других игроков.

Каждый игрок может освоить неограниченное количество специальностей. Специальность закрепляется за игроком на протяжении всей последующей миссии. Запрещается менять специальность по ходу игры на местности (только между ними).



# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

## ОБЩЕЕ



Каждая из специальностей имеет несколько способностей, разделенных в зависимости от уровня владения (1, 2 и 3).

Уровень владения специальностью отмечается в паспорте специальности Наблюдателем при сдаче соответствующего зачета.

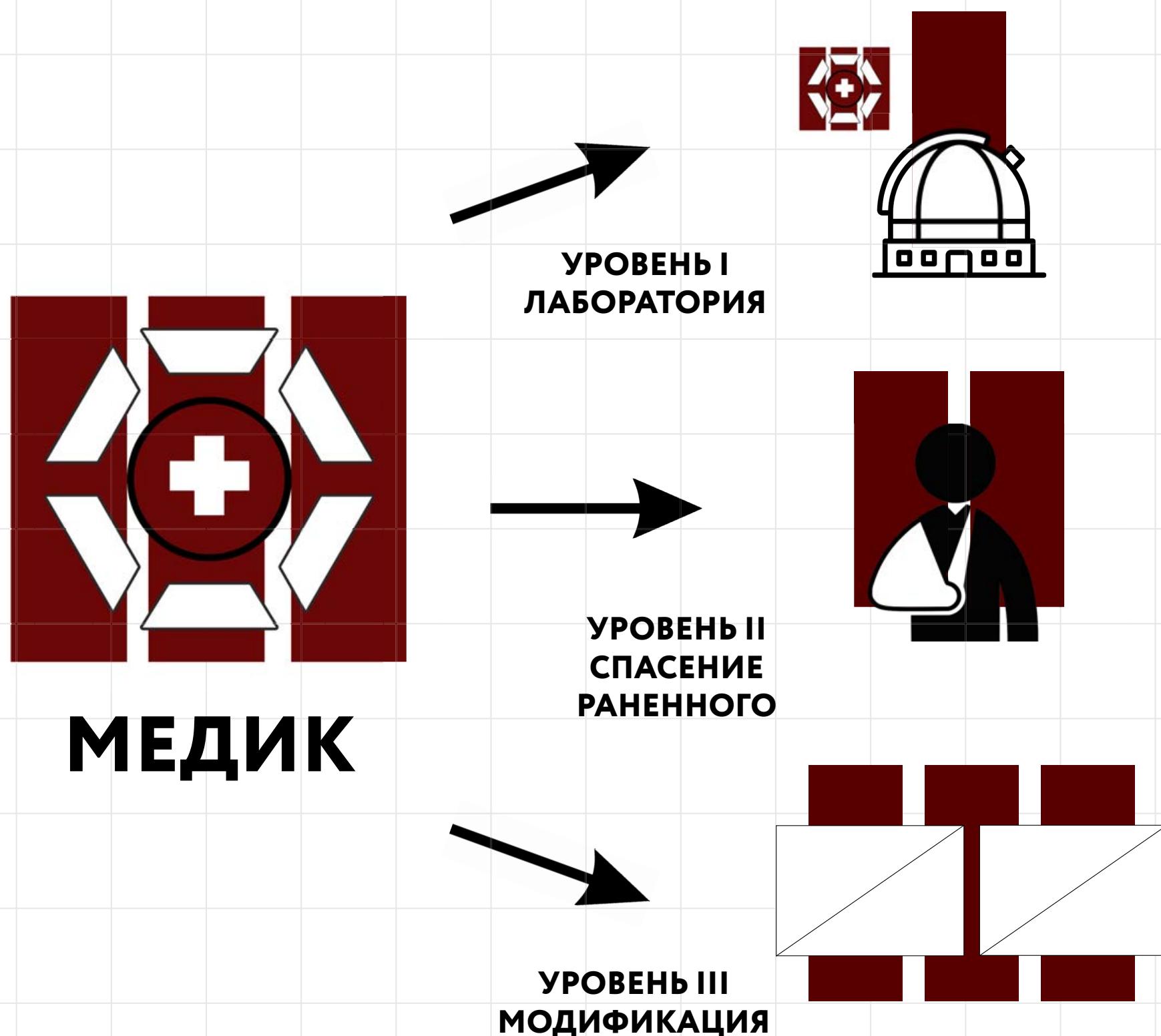
Игроки могут повышать свой уровень владения специальностью в течение игры, что открывает им доступ к новым игровым механикам, закрепленным за отдельными специальностями.

Перед выходом на миссии Наблюдатель фиксирует специальности внутри звена. В рамках одной миссии можно использовать только одну специальность.

При наличии соответствующих ограничений в задаче на боевую миссию или дипломатическую миссию может быть установлен список тех или иных специальностей, которые допускаются до выполнения задач или не могут быть использованы на ней.

# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

## МЕДИК



В игре существуют следующие игровые специальности:

### МЕДИК

Цвет специальности: Красный

#### Уровень 1: Лаборатория.

Игрок вправе может устанавливать, активировать и использовать постройку «Лаборатория», производящую для легиона новые шевроны.

#### Уровень 2: Спасение раненного.

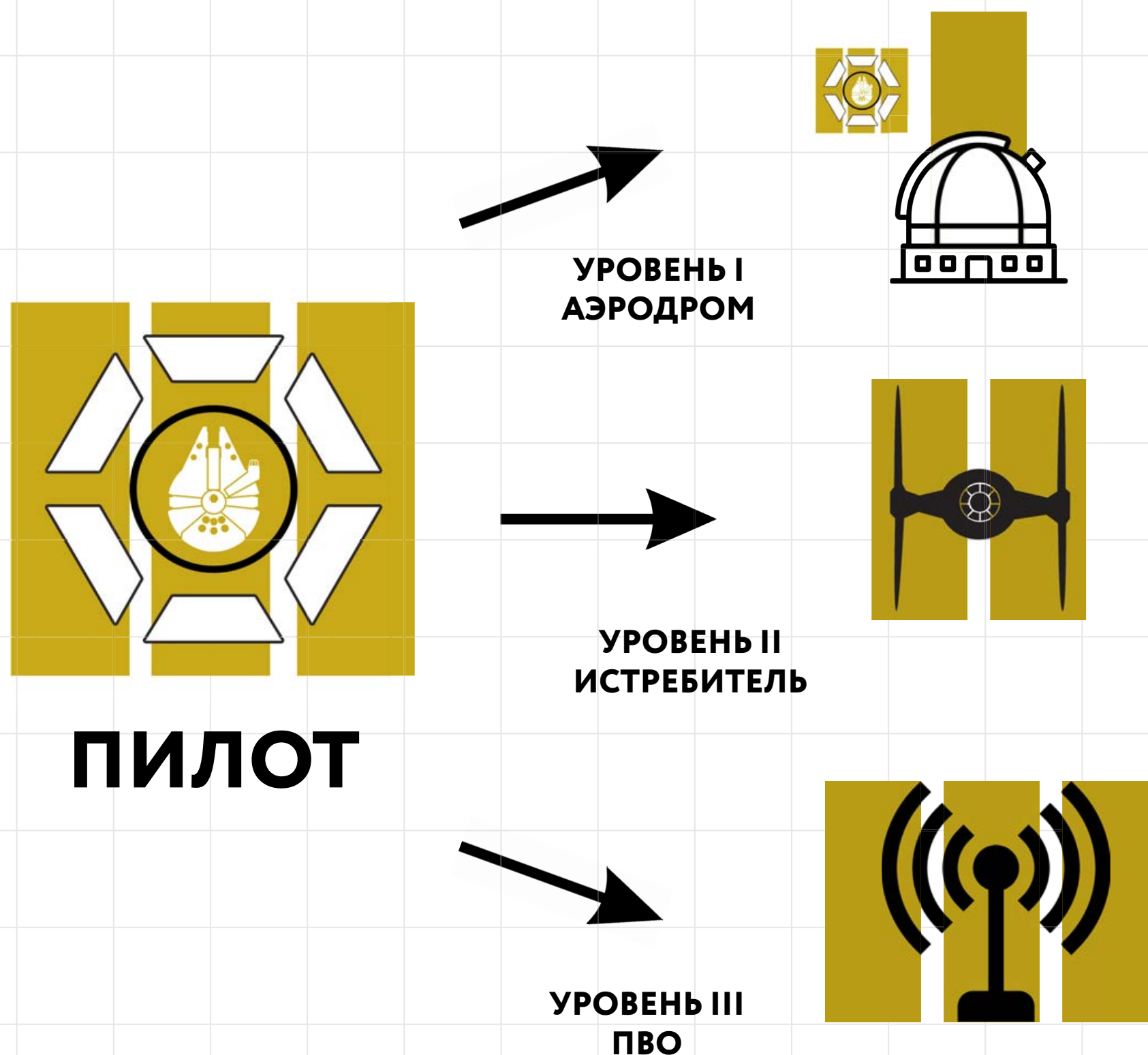
Игрок может обнаружить на игровой территории раненного (манекен в рубашке) и доставить его в лабораторию. Раненый переносится двумя руками, с раненым в руках запрещена игра на обрыв. Доставив раненного в лабораторию, медик может активировать его – для этого необходимо пришить шеврон своего легиона и заверить пришивку у Наблюдателя. После заверки пришивки Наблюдатель передаст медику шевроны его легиона.

#### Уровень 3: Модификация.

Заплатив два кредита, медик может активировать в зоне активации выбранного легионера двумя шевронами. Разрешено дополнительно модифицировать не более половины от легионеров на миссии без звезд на погонах.

# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

## ПИЛОТ



**ПИЛОТ**

В игре существуют следующие игровые специальности:

### ПИЛОТ

Цвет специальности: Желтый

#### Уровень 1: Аэродром.

Умеет устанавливать, активировать и использовать постройку «Аэродром», производящую для легиона мины и генераторы защитных полей

#### Уровень 2: Истребитель.

Может активировать и использовать специальное техническое средство «Истребитель».

#### Уровень 3: ПВО.

Может установить в зоне радиомаяк, не дающих прохода в зону истребителя.

# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

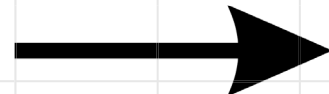
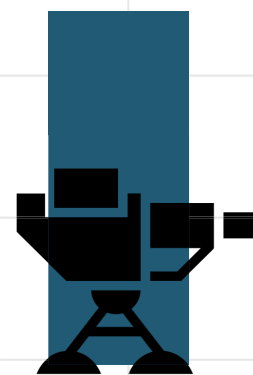
## МЕХАНИК



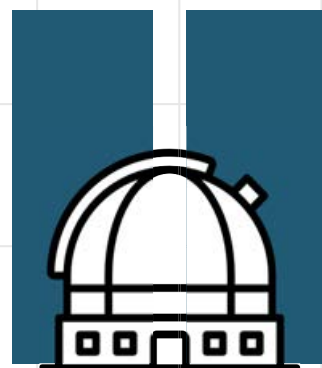
МЕХАНИК



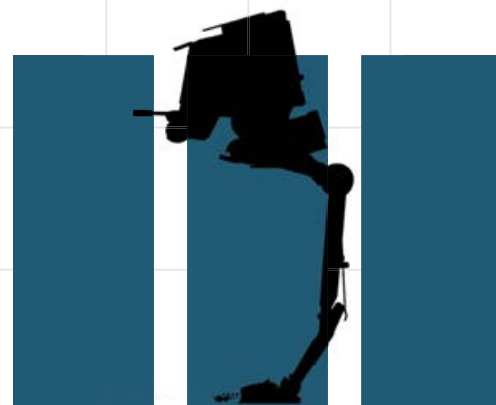
УРОВЕНЬ I  
ТУРЕЛЬ



УРОВЕНЬ II  
ЗАВОД



УРОВЕНЬ III  
ШАГОХОД



В игре существуют следующие игровые специальности:

### МЕХАНИК

Цвет специальности: Синий

#### Уровень 1: Лазерная турель.

Игрок может устанавливать техническое средство «Лазерная турель».

#### Уровень 2: Завод.

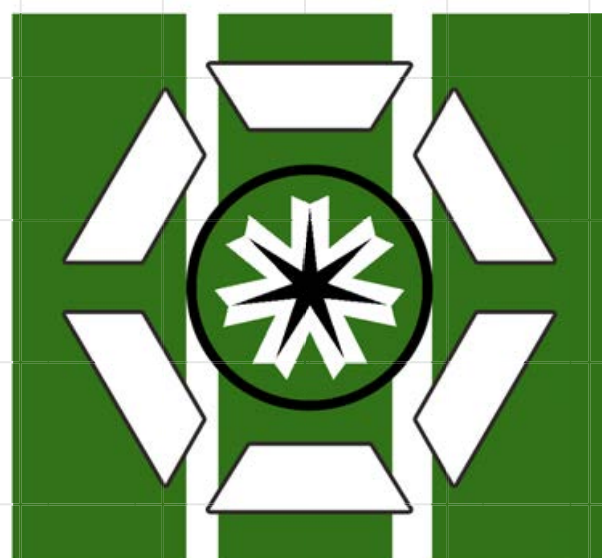
Умеет устанавливать, активировать и использовать постройку «Завод», производящую для легиона снаряды и топливо для техники.

#### Уровень 3: Шагоход.

Может активировать и использовать специальное техническое средство «Шагоход».

# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

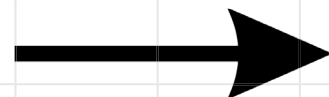
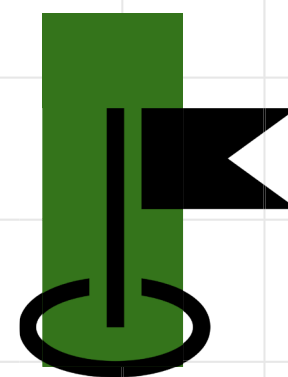
## КОММАНДО



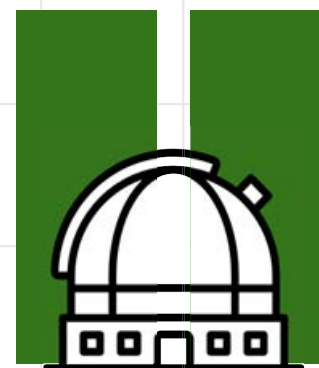
## КОММАНДО



УРОВЕНЬ I  
ФЛАГ



УРОВЕНЬ II  
КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



УРОВЕНЬ III  
ОРБИТАЛЬНЫЙ  
ОБСТРЕЛ



В игре существуют следующие игровые специальности:

### КОММАНДО

Цвет специальности: Зеленый

#### Уровень 1: Флаг.

Может переносить флаг своего легиона. Флаг переносится в поднятой руке, с флагом в руке запрещено пытаться деактивировать противника. Запрещено забирать флаги противника. Комmando может захватывать с помощью флага контрольные точки в игре – для этого он должен удерживать поднятый одной рукой флаг в точке, а количество сил его легиона в точке должно превосходить количество сил всех соперников в ней.

#### Уровень 2: Командный пункт.

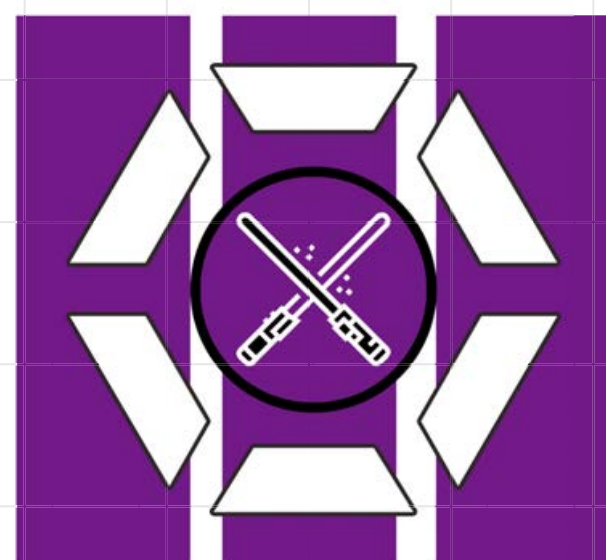
Умеет устанавливать, активировать и использовать постройку «Командный пункт», производящую для легиона кредиты.

#### Уровень 3: Орбитальный обстрел.

Может использовать за кредиты орбитальный обстрел – опцию, при которой в указываемой зоне на карте уничтожаются все постройки противника определенного типа за исключением базы (если она там есть). Используется только из командного пункта и имеет перезарядку по времени. Легионеры, находившиеся внутри постройки во время орбитального обстрела, считаются деактивированными.

# СПЕЦИАЛЬНОСТИ

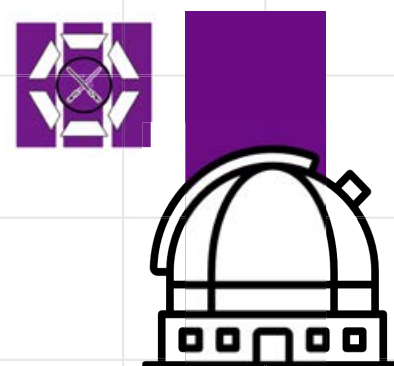
## МАСТЕР МЕЧА



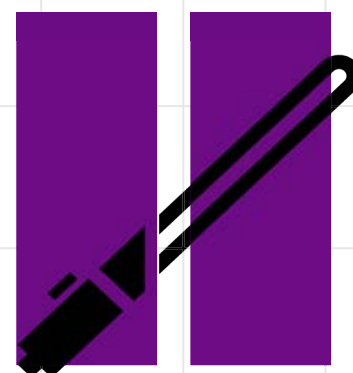
**МАСТЕР  
МЕЧА**



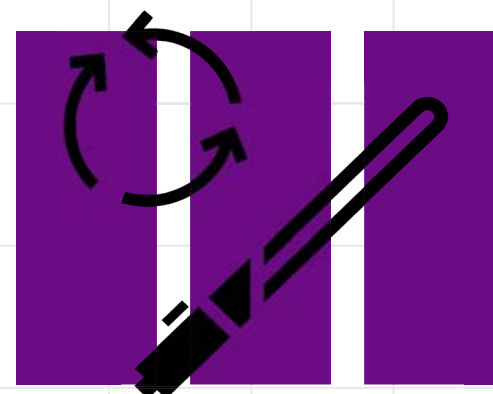
**УРОВЕНЬ I  
ХРАНИЛИЩЕ  
ГОЛОКРОНА**



**УРОВЕНЬ II  
ДЖЕДАЙ**



**УРОВЕНЬ III  
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ  
И УЛУЧШЕНИЕ ДЖЕДАЯ**



В игре существуют следующие игровые специальности:

### МАСТЕР МЕЧА

Цвет специальности: Фиолетовый

#### Уровень 1: Хранилище Голокрона.

Умеет устанавливать, активировать и использовать постройку «Хранилище Голокрона», производящую для него ресурс «Сила», который может быть использован для активации специального технического средства «Джедай». Также получает возможность использовать световой меч для поединка со специальным техническим средством «Джедай». Для производства силы в хранилище голокрона должен находиться голокрон, который может быть обнаружен на территории проведения боевой миссии.

**Уровень 2: Джедай.** Может активировать и использовать специальное техническое средство «Джедай».

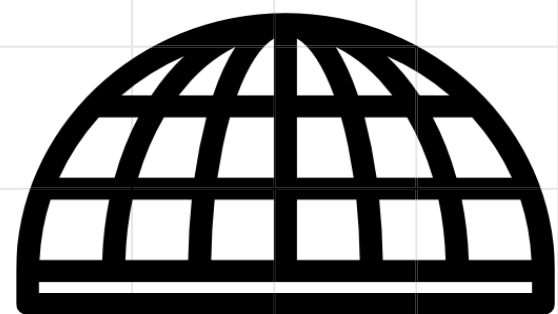
**Уровень 3:** За плату силой может переместить специальное техническое средство «Джедай» в соседний сектор (каждое передвижение оплачивается отдельно) и активировать его там (тоже оплачивается отдельно). Перемещение джедая в следующую зону возможно спустя 120 секунд с момента активации в текущей зоне.



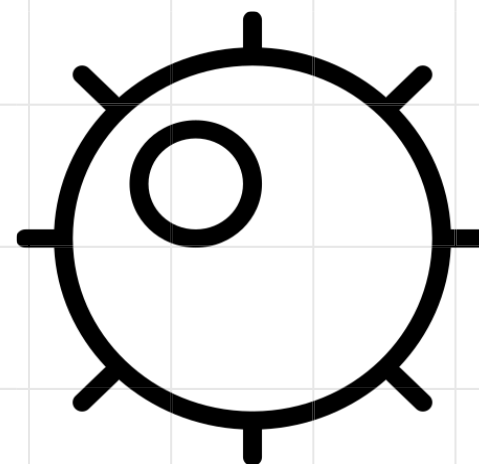
**ОСНОВНЫЕ**

# ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

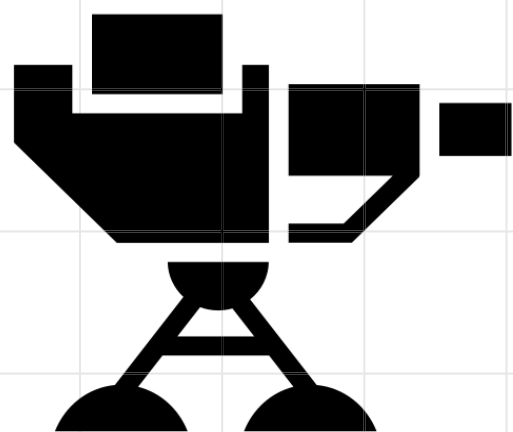
# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА



**ЗАЩИТНОЕ  
ПОЛЕ**



**МИНЫ**



**ТУРРЕЛЬ**



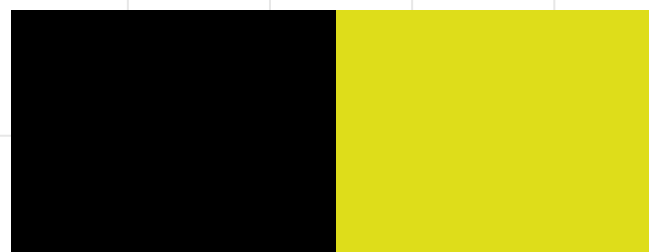
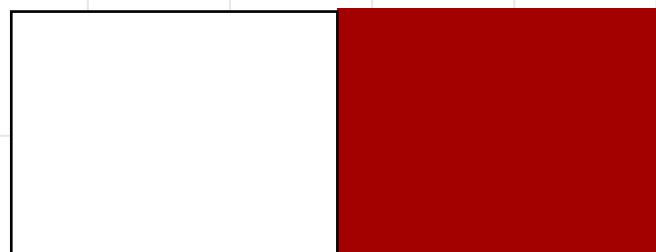
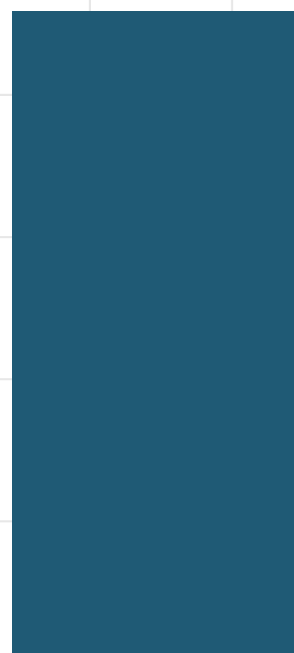
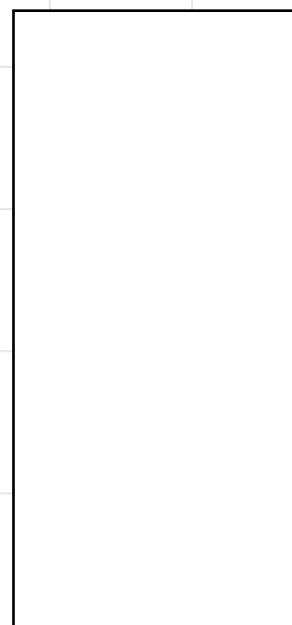
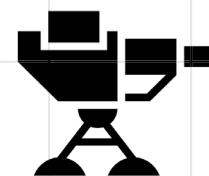
**РАДИОМАЯК**

Все основные технические средства применяются только во время боевых миссий, или дипломатических миссий, или согласно приказам Легиона Наблюдателей.

Техсредство считается действующим только с разрешения Наблюдателя. Установленные технические средства не перемещаются.



# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА МАРКЕРЫ



В игре существуют следующие основные технические средства:

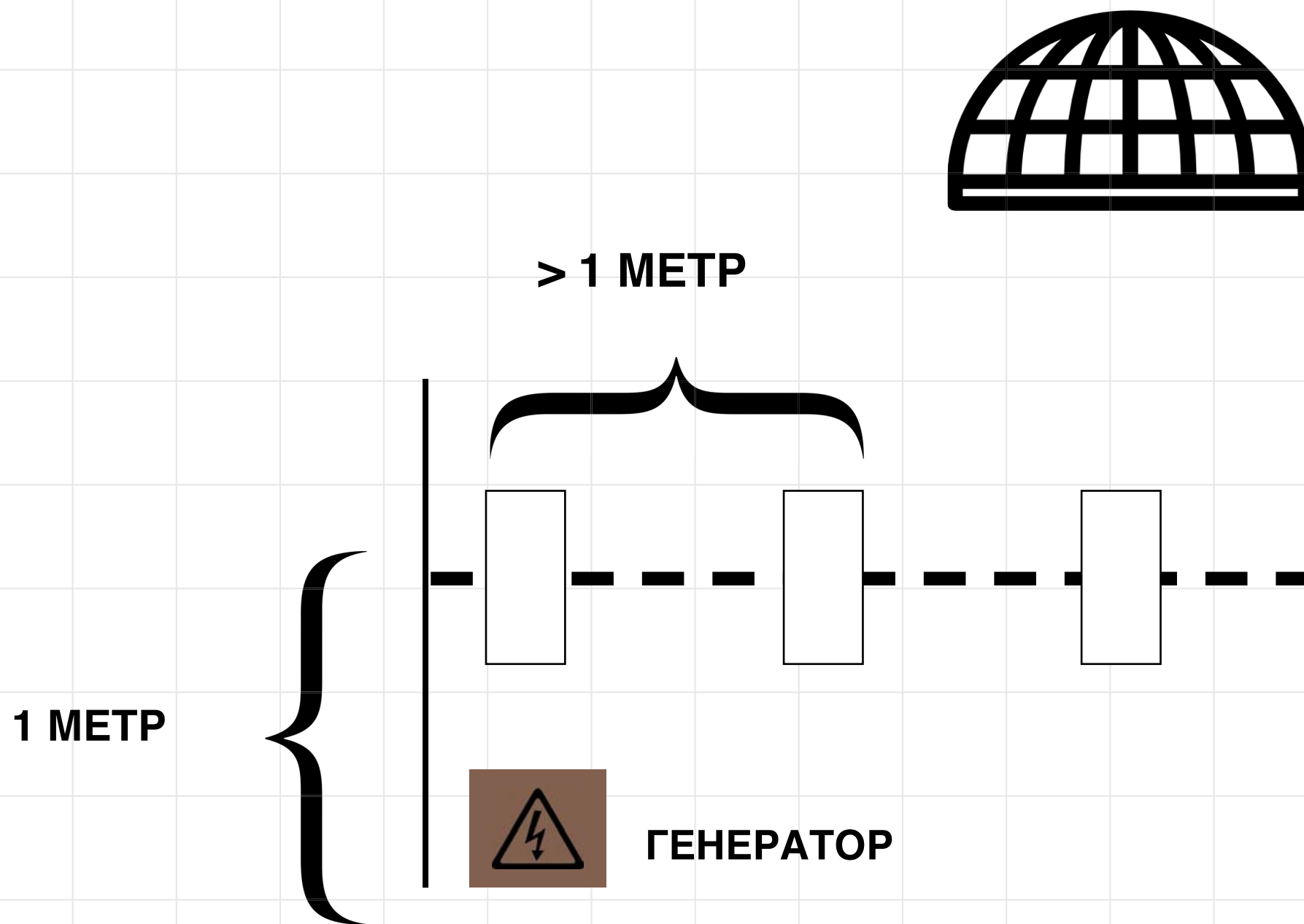
## МАРКЕР

Небольшой хорошо заметный кусок бумаги, бумажного скотча или ткани определенного цвета. Используется для обозначения техсредств.

В игре существуют следующие основные технические средства:

Защитное поле;  
Мины;  
Лазерная туррель;  
Радиомаяк.

# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ

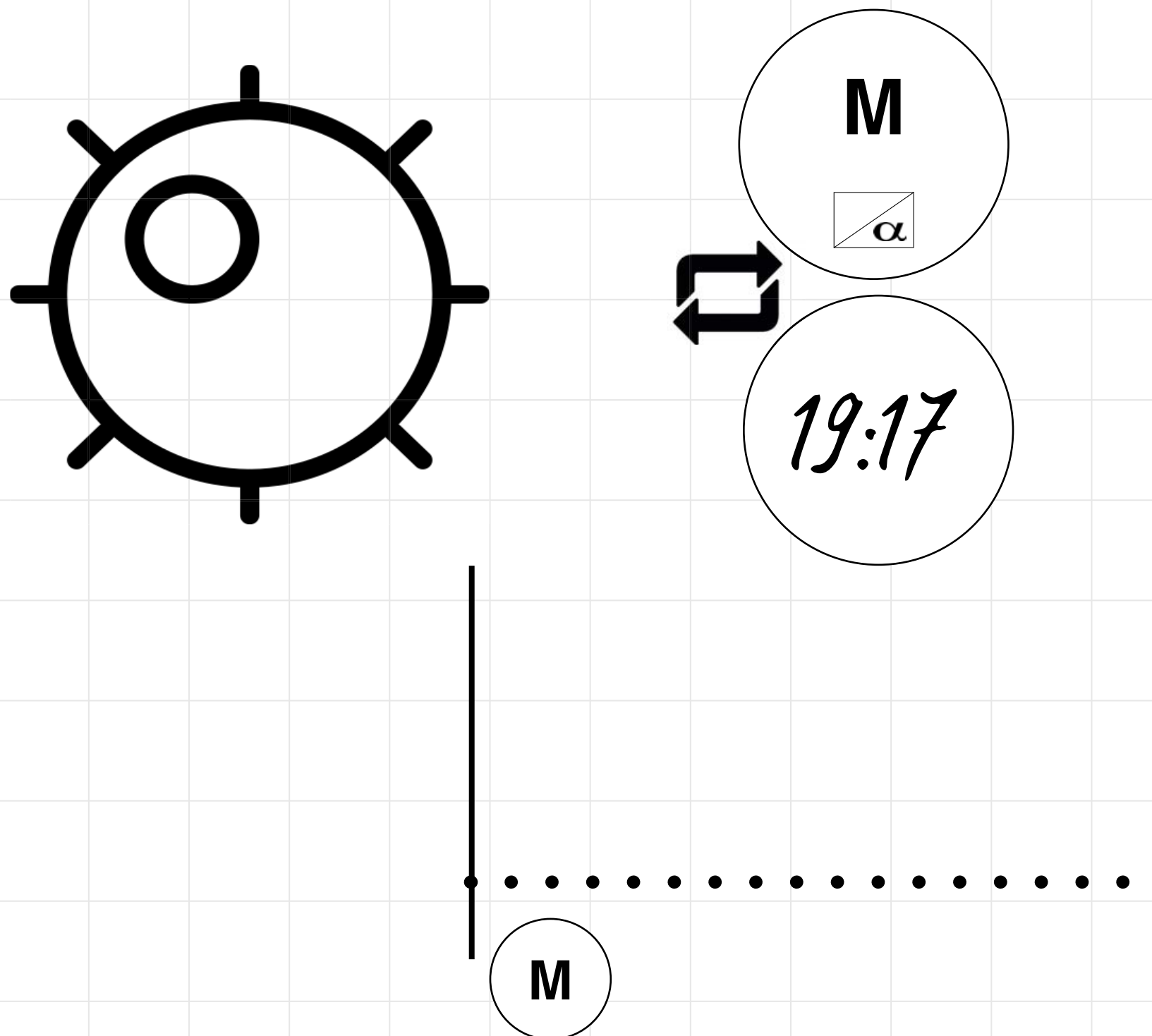


**ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ**  
(устанавливается любым легионером) —  
маркированная веревка (шпагат)  
на высоте 1 м над землей.

Веревка натянута.  
Маркер белого цвета, не реже,  
чем 1 маркер/метр.  
На двух опорах может быть поставлена  
только одна стена.

В основании одной  
из опор размещается «ГЕНЕРАТОР  
ЗАЩИТНОГО ПОЛЯ» – небольшая  
коробочка с соответствующим  
обозначением (знак «электричество»  
»). Через защитное поле запрещено  
перелезть и уничтожать технические  
средства. Для отключения защитного поля  
необходимо уничтожить миной  
генератор защитного поля.  
Может быть отключено легионером  
легиона, установившего защитное поле,  
с разрешения Наблюдателя.  
Одной миной уничтожается один  
генератор защитного поля.  
Несоблюдение правил работы  
с защитным полем, а также нарушение  
его конструкции может привести  
к деактивации легионера,  
совершившего нарушение  
(на усмотрение Наблюдателя).  
К одному защитному полю  
может быть установлено  
единообразно до 4 генераторов.

# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА МИНЫ



## МИНЫ

(устанавливается любым легионером) – круг диаметром 10 см с крупной буквой «М».

Часовая: на обороте указано время взрыва (минимальное время от закладки мины до взрыва – 2 минуты).

Натяжная: нитка, натянутая между двух опор; мина возле основания опоры (или обеих опор). В случае разрушения хотя бы одной из опор или разрыва нитки мина взрывается.

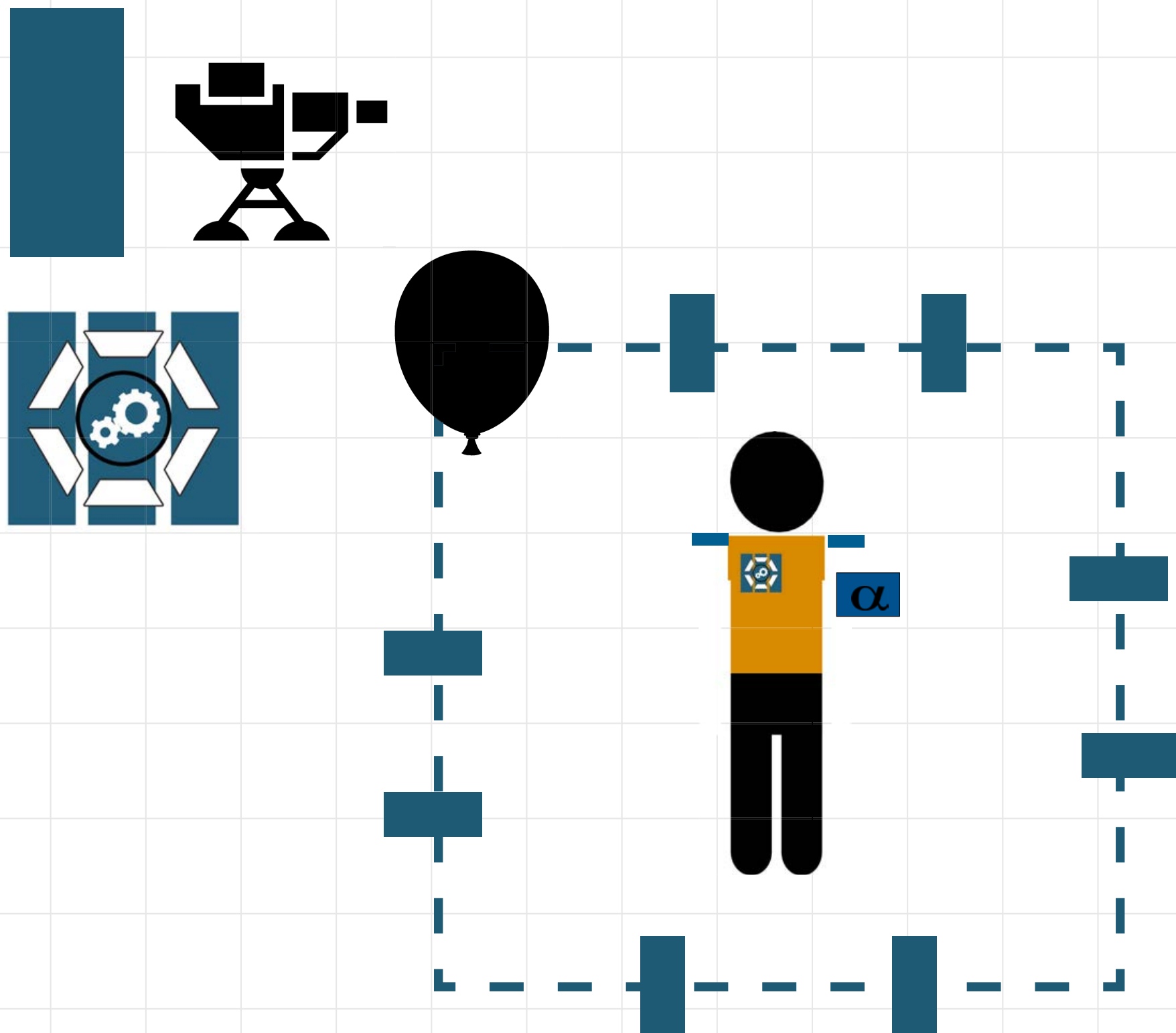
Запрещается натягивать нитку натяжной мины между концами одной незакрепленной опоры (палки, линейки, карандаши и т. д.), т.е. той, которая не стоит без посторонней помощи. Мина считается обезвреженной, если она порвана (или по приказу Наблюдателя).

Мины не сворачиваются, закладываются не ниже уровня земли, не выше 1 метра над землей. Мину должно быть видно не менее чем на две трети.

При взрыве деактивирует все живые силы и техсредства на любой высоте в радиусе 1 метра от мины, кроме неуничтожаемого защитного поля, но не более одного пролета защитного поля. Наступ на мину приводит к её взрыву. Если в радиус действия мины попала другая мина, то вторая мина просто уничтожается; цепной реакции не происходит.

# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА

## ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ



### ТУРЕЛЬ

(устанавливается специальностью «Механик» 1 уровня) – четырехугольная зона, неразрывный периметр которой образуют 4 маркированные синим маркером веревки, натянутые на высоте не более 2 метров и не ниже уровня земли; маркер размещается не реже, чем 1 маркер/метр.

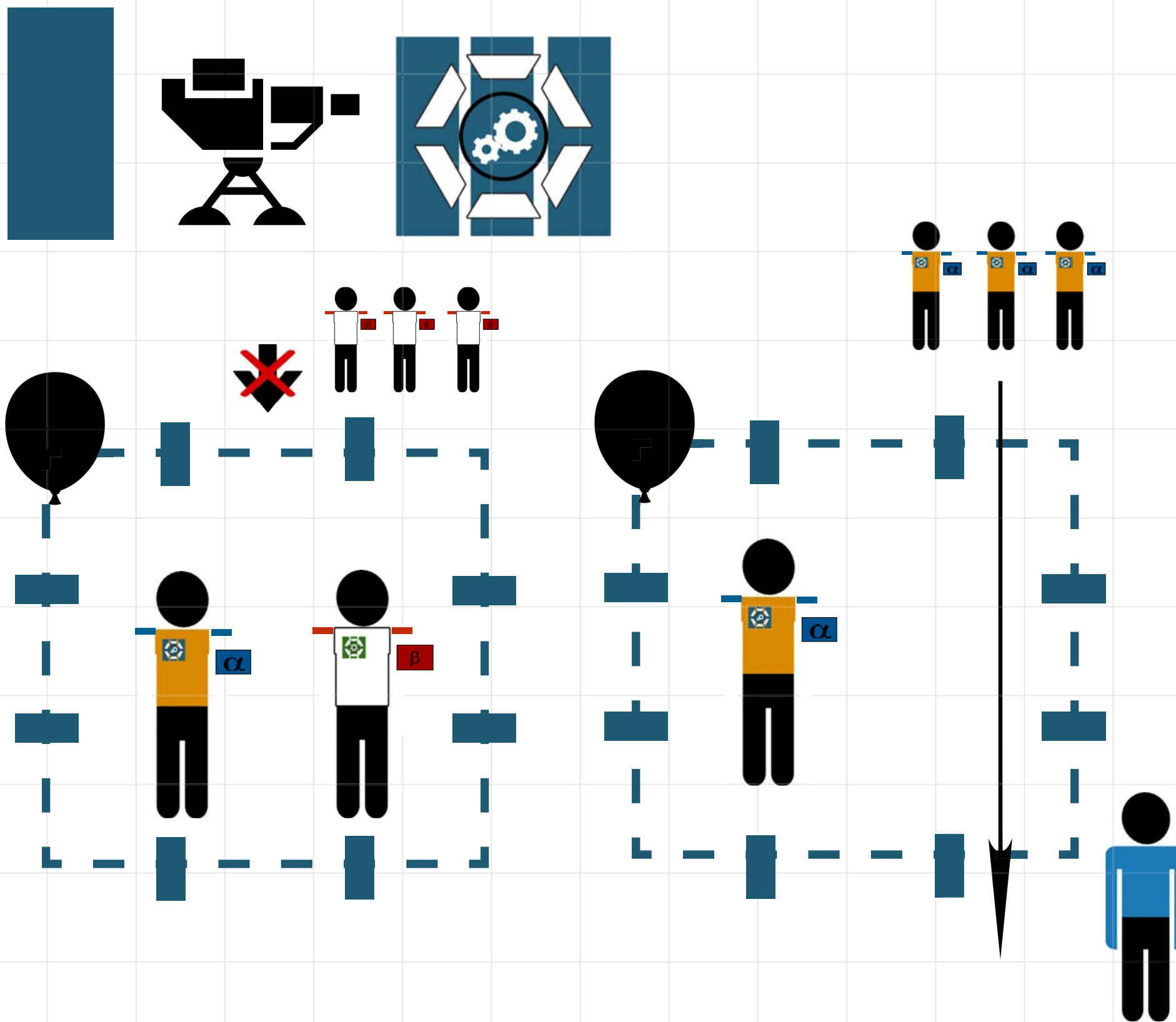
В одном из углов внутри зоны размещается бластер – надутый шарик одинарный шарик диаметром не менее 20 сантиметров.

Для включения лазерной турели необходимо, чтобы механик легиона находился внутри – в случае, если после включения механик покидает зону, турель перестает действовать и снимается.

После завершения на территорию зоны может одновременно зайти не более 1 легионера противника – в этот момент механик больше не может покинуть зону самостоятельно до завершения боевых действий.

# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА

## ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ



### ТУРЕЛЬ

Внутри зоны между ними происходит игра на обрыв – если механик был оборван, турель перестает действовать и может быть перезаверена на противника при условии, что тот обладает специальностью «Механик» (шарик при этом может быть перевешен).

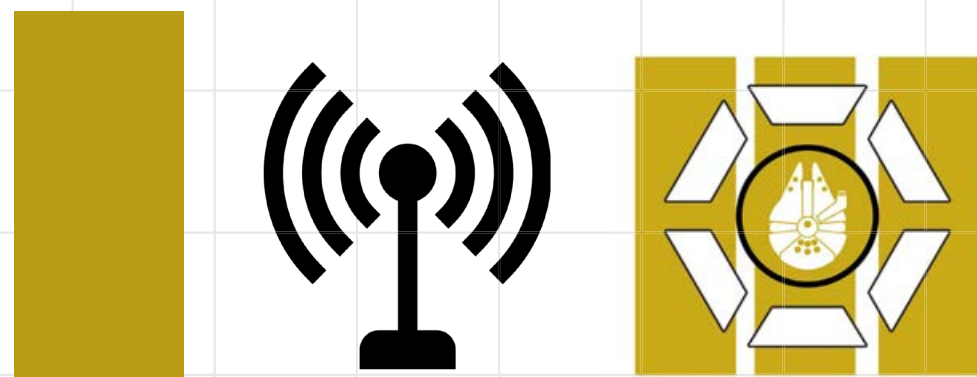
В случае, если зашедший в зону был оборван механиком, турель продолжает действовать. Может быть уничтожена миной при условии, если в момент ее взрыва шарик находился в зоне ее поражения. Механик, находящийся внутри зоны, не может быть уничтожен внешними техническими средствами.

Игроки своего легиона могут проходить через территорию зоны с разрешения Наблюдателя в случае, если внутри нее или вплотную с ней не ведется игра на обрыв – в этот момент игра в зоне останавливается (участвовать в боевых действиях внутри зоны и передавать инженеру предметы союзники не могут).

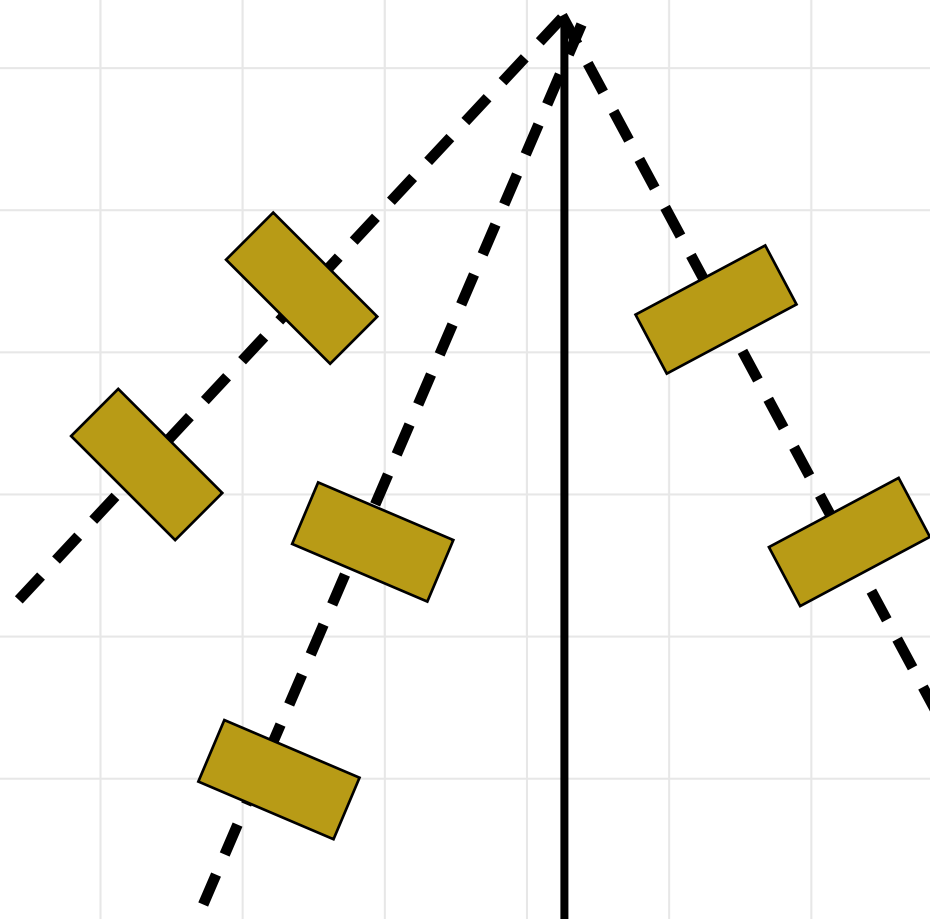
Несоблюдение правил работы с лазерной турелью, а также нарушение ее конструкции может привести к деактивации легионера, совершившего нарушение (на усмотрение Наблюдателя).

# ОСНОВНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА

## РАДИОМАЯК



1,5 МЕТРА



### РАДИОМАЯК

(устанавливается специальностью «Пилот» 3 уровня) – палка высотой 1,5 м, установленная вертикально на трех веревочных растяжках, прикрепленных к верхнему концу палки.

На каждой из растяжек равномерно расположены желтые маркеры (не менее двух на растяжку).

Расстояние между маркерами не более 1 метра. Свободные концы растяжек крепятся к поверхности. Маяк не должен висеть в воздухе.

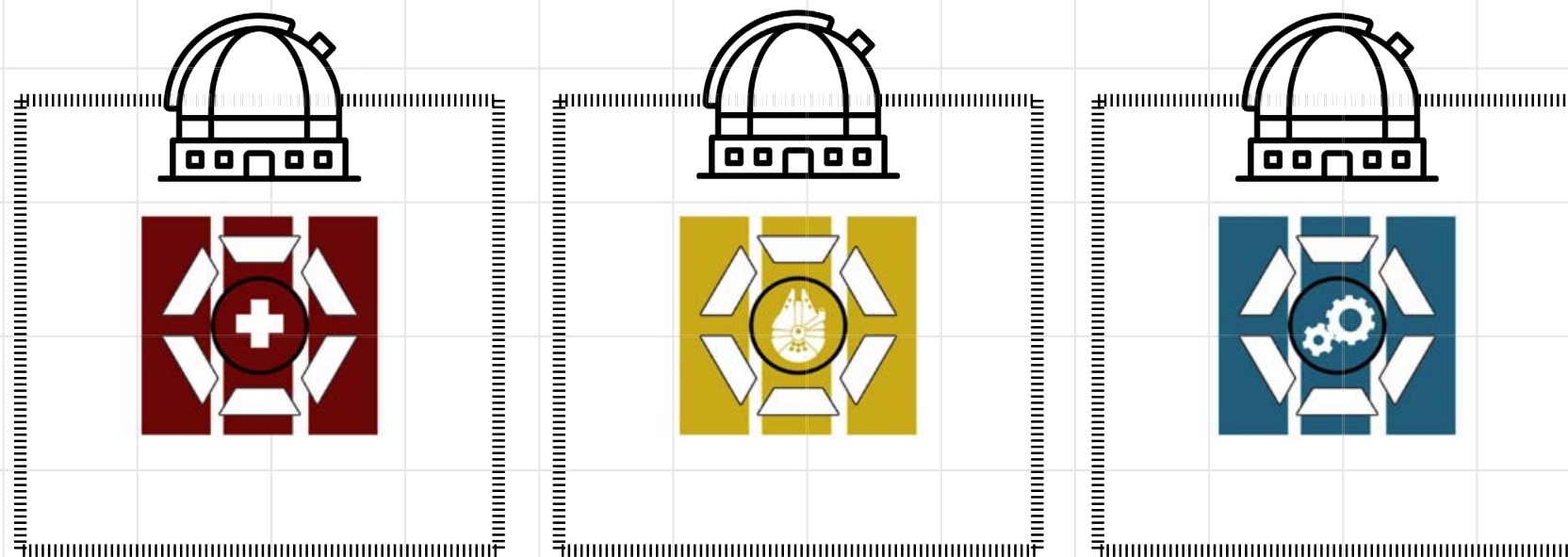
Радиомаяк считается установленным, если он стоит только за счет своих растяжек, то есть без чьей-либо помощи. Радиомаяк можно уничтожить миной или специальным техническим средством «Шагоход».

После установки работает в качестве ПВО – в квадрат на карте, в котором установлен Радиомаяк, не может попасть специальное техническое средство «Истребитель», управляемое легионером другого легиона.

# ПОСТРОЙКИ



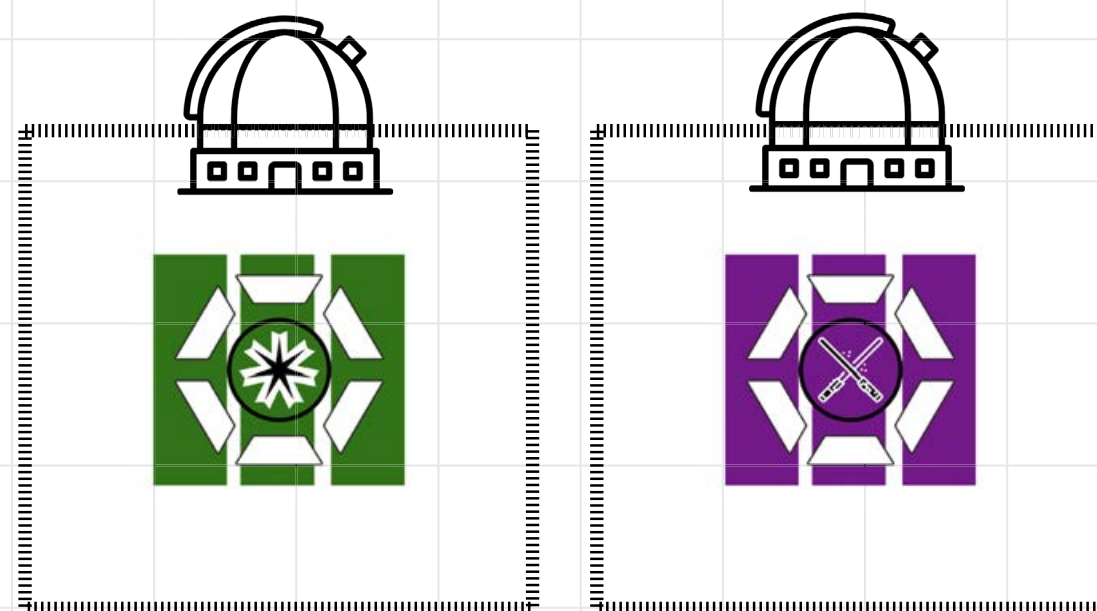
# ЧТО ТАКОЕ ПОСТРОЙКИ



**ЛАБОРАТОРИЯ**

**АЭРОДРОМ**

**ЗАВОД**



**КОМАНДНЫЙ  
ПУНКТ**

**ХРАНИЛИЩЕ  
ГОЛОКРОНА**

В игре существуют **постройки** – специальные зоны, производящие ресурсы для легиона. Каждая постройка представляет из себя квадрат на земле, сторона которого не превышает 1,5 м, выложенный строительной лентой «Восток-Сервис» черно-желтого цвета и закрепленный с помощью бумажного скотча или иных предметов, которые обеспечивают его целостность при движении вокруг, природном воздействии и т.д.

Квадраты разных построек **не должны пересекаться** между собой и находить друг на друга, а между постройками должен оставаться свободный проход не менее 0,5м.

В центре каждой постройки находится коробка соответствующего цвета:

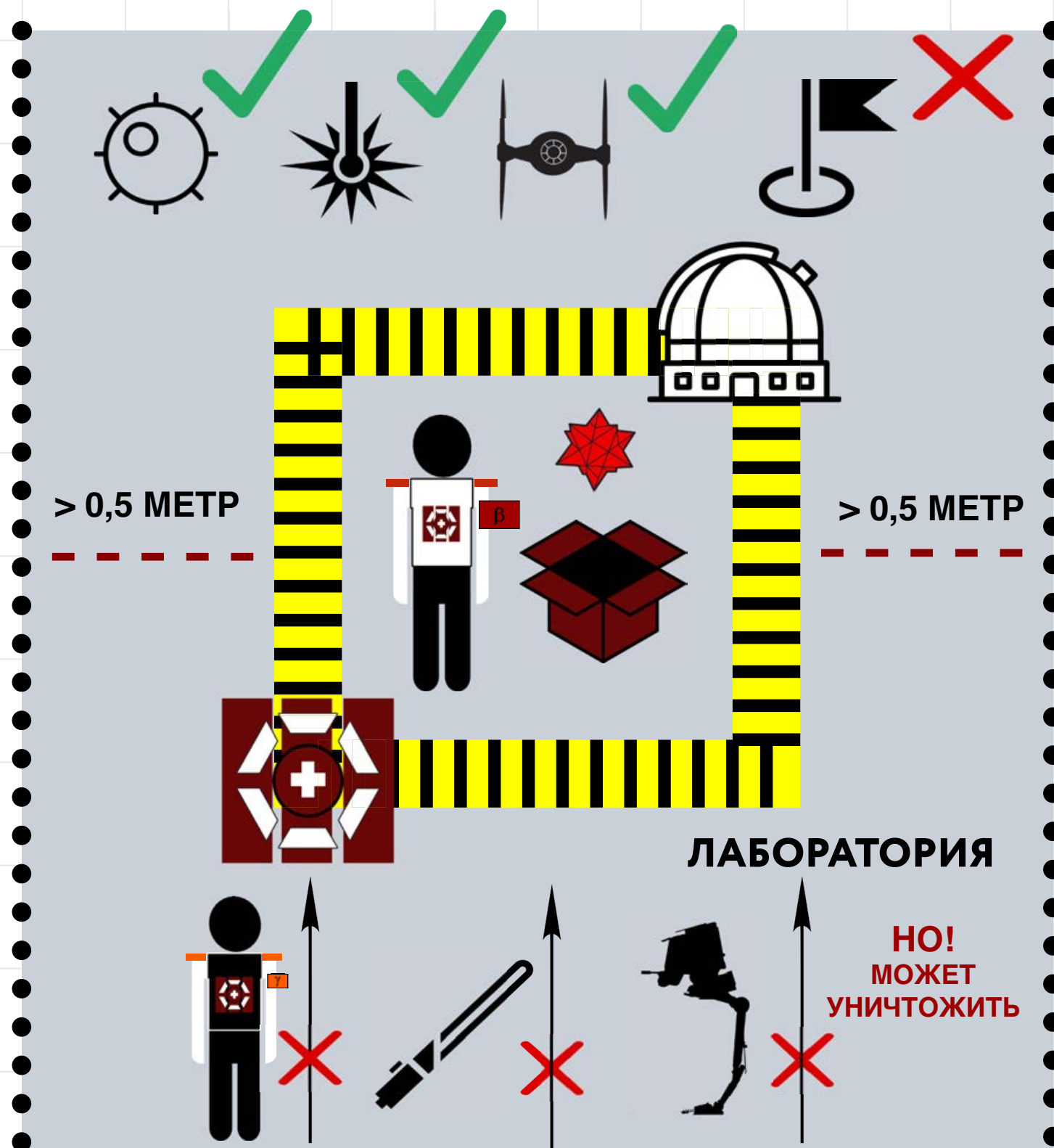
- Лаборатория – красная коробка;
- Аэродром – желтая коробка;
- Завод – синяя коробка;
- Командный пункт – зеленая коробка;
- Хранилище Голокрона – фиолетовая коробка.

Для установки постройки игрок соответствующей специальности должен заверить ее у Наблюдателя.

Запрещается полностью перекрывать проход постройкой – между ней и ближайшей стеной или неуничтожаемым защитным полем в коридоре должен оставаться проход не менее 0,5м.



# ЧТО ТАКОЕ ПОСТРОЙКИ



На территорию установленной постройки может заходить только игрок **соответствующей специальности**. Игрок другого легиона, обладающий необходимой специальностью для прохода на территорию постройки, может зайти туда только в случае, если внутри **нет легионера противника**.

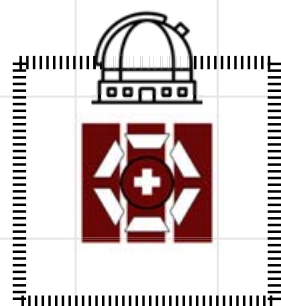
Внутри постройки запрещается ведение игры на обрыв. С легионером, находящимся внутри постройки, **запрещается ведение игры на обрыв** из-за пределов постройки.

На легионера, находящегося внутри постройки, **действуют технические средства**, установленные за пределами постройки. Внутри постройки запрещается установка технических средств. Запрещается проход на территорию постройки специальных технических средств «Шагоход» и «Джедай».

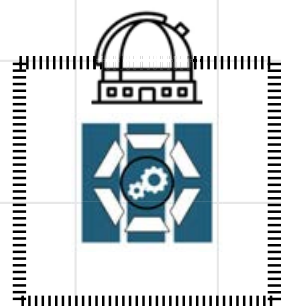
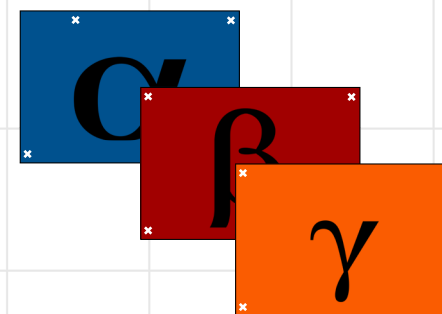
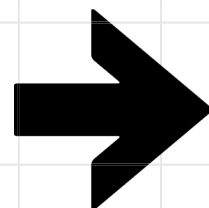
Запрещается устанавливать постройки **на контрольных точках**. Запрещается хранение в постройках игровых предметов за исключением кайбер-кристаллов.

Любая постройка **может быть уничтожена** специальным техническим средством «Шагоход» или «Истребитель» – для этого они должны попасть снарядом в коробку, находящуюся внутри постройки. После этого постройка пропадает с территории игры, а ее составные части снимаются наблюдателем.

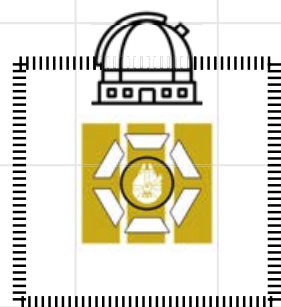
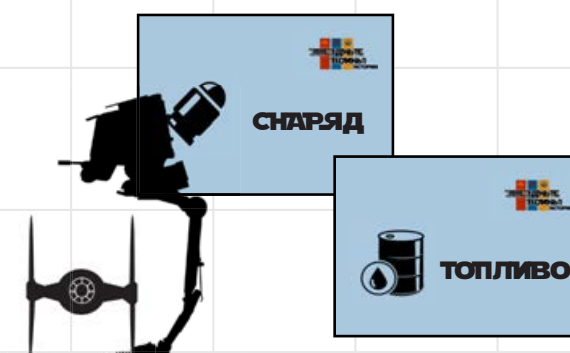
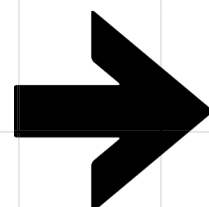
# ЗАЧЕМ НУЖНЫ ПОСТРОЙКИ



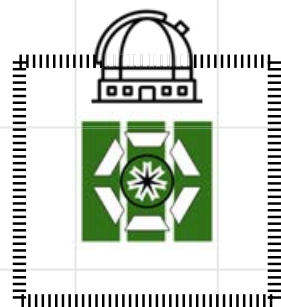
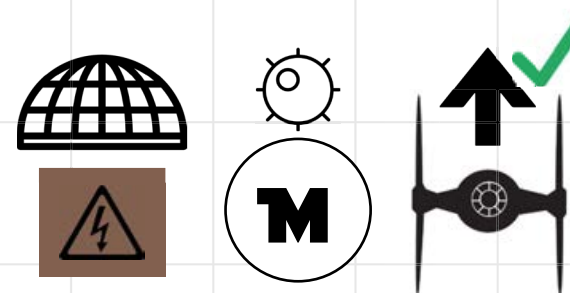
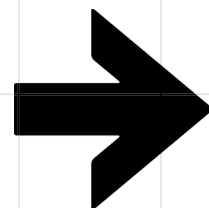
**ЛАБОРАТОРИЯ**



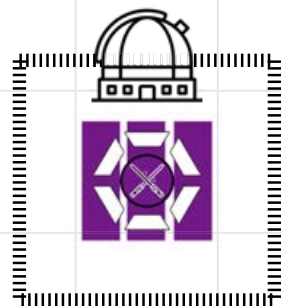
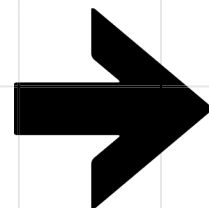
**ЗАВОД**



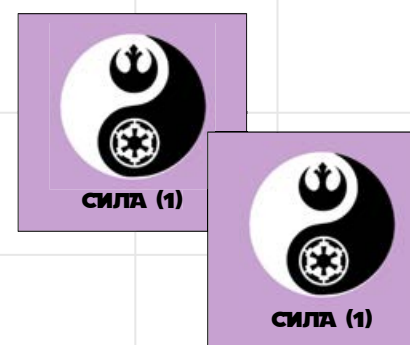
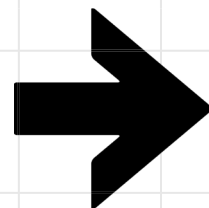
**АЭРОДРОМ**



**КОМАНДНЫЙ  
ПУНКТ**



**ХРАНИЛИЩЕ  
ГОЛОКРОНА**



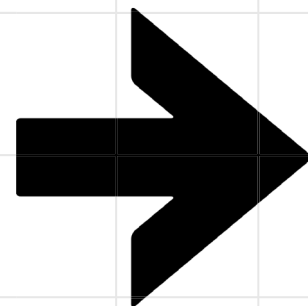
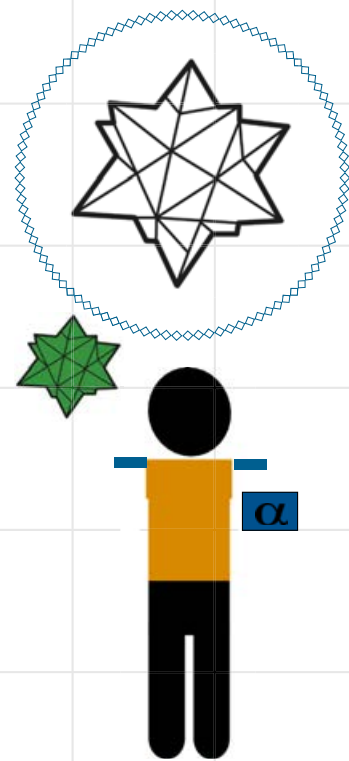
Постройка (за исключением базы) может производить определенные технические средства и ресурсы:

- **Лаборатория** производит шевроны, которые можно использовать для активации легионеров;
- **Завод** производит ресурсы «Топливо» и «Снаряд» (табличка с соответствующим словом) используемые для работы специальных технических средств «Шагоход» и «Истребитель». Завод производит тот ресурс, который вписан механиком в план работы завода. Переносить ресурс можно в поднятой руке, во время переноса запрещена игра на обрыв;
- **Аэродром** приносит легиону генераторы для защитных полей и мины, а также является местом старта специального технического средства «Истребитель». Аэродром приносит то техническое средство, которое вписано пилотом в план поставок аэродрома.
- **Командный пункт** производит кредиты, которые могут быть потрачены легионом на миссии.
- **Хранилище Голокрона** приносит мастеру меча, который его установил и активировал, ресурс «Сила», используемый для работы со специальным техническим средством «Джедай»

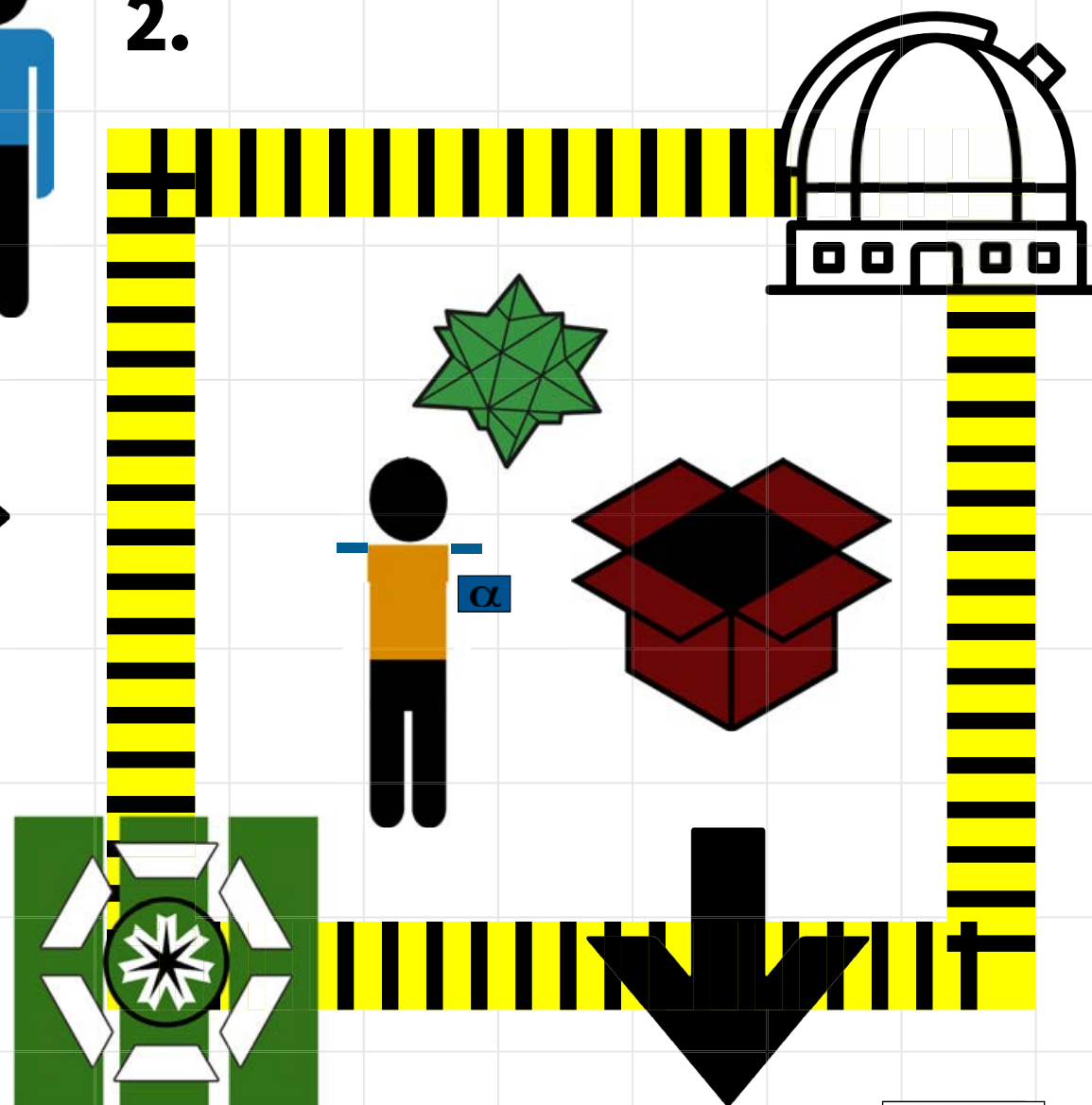
Производимые ресурсы и техредства оказываются внутри коробки в постройке.

# АКТИВАЦИЯ ПОСТРОЙКИ

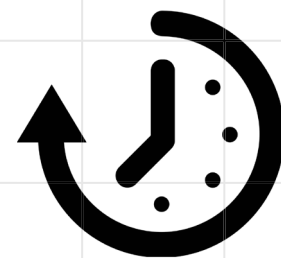
1.



2.



3.



Для того, чтобы установленная постройка заработала, необходимо ее активировать. Активировать постройку может только легионер специальности, которая требуется для ее установки.

Для активации постройки необходим кайбер-кристалл соответствующего цвета: –  
Лаборатория – красный кайбер-кристалл;  
– Аэродром – желтый кайбер-кристалл;  
– Завод – синий кайбер-кристалл;  
– Командный пункт – зеленый кайбер-кристалл;  
– Круг силы – фиолетовый кайбер-кристалл.

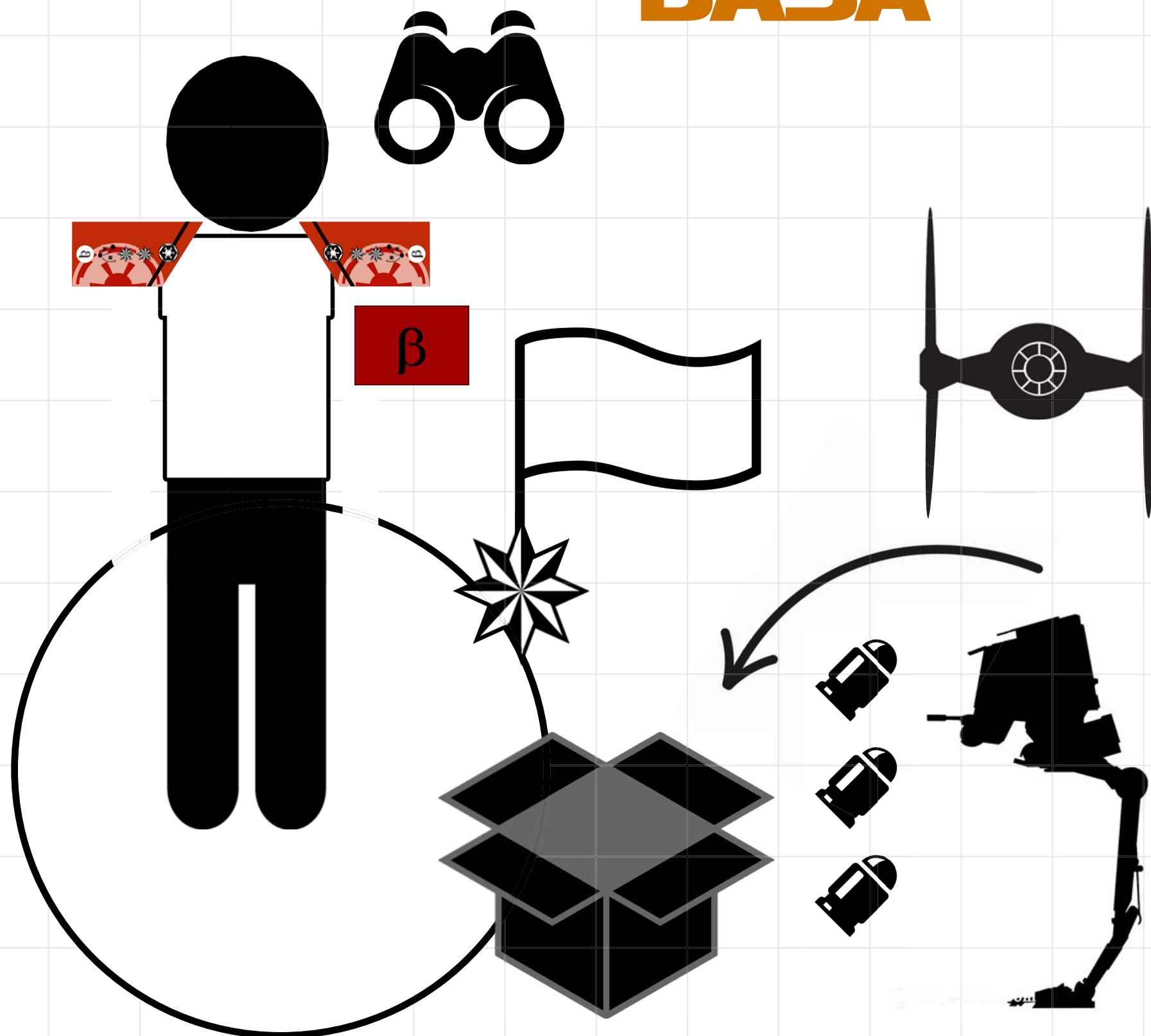
Существующий в игре белый кайбер-кристалл подходит для активации любого типа постройки.

Кайбер-кристаллы появляются в определенных местах в течение боевой миссии, а также могут быть обнаружены в дипломатической миссии. На территории одной постройки одновременно может находиться не более трех кайбер-кристаллов любого цвета (в качестве хранения).

Для активации постройки легионер должен поместить кайбер-кристалл требуемого цвета внутрь квадрата из строительной ленты на землю, после чего обратиться к Наблюдателю с просьбой активировать постройку.

# ОСОБЬТЕ ПОСТРОЙКИ

## БАЗА



Существует так же особенная постройка – «База», представляющая собой обруч со стоящей рядом с ним черной коробкой и знаком соответствующего легиона.

База устанавливается **только во время боевых миссий**. Внутри базы находится **стратег легиона**, которому принадлежит база – он не может покинуть ее самостоятельно, может общаться с игроками за пределами базы и передавать приказы.

Для уничтожения базы необходимо **три попадания в ее коробку** с помощью специального технического средства «Шагоход» или «Истребитель».

После уничтожения базы Стратег больше **не может общаться** со своим легионом и отдавать команды, но может перемещаться по территории миссии только в сопровождении легионера своего легиона.

Любая боевая миссия начинается с того, что в течение 60 секунд **Командер Легиона должен установить на игровой территории свою базу**.

После этого в течение 120 секунд **запрещена игра на обрыв** – легионы могут заниматься установкой и активацией построек. Затем старшим наблюдателем на миссии дается команда старта боевых действий. Каждый из указанных периодов начинается по команде старшего наблюдателя на миссии.



**СПЕЦИАЛЬНЫЕ**

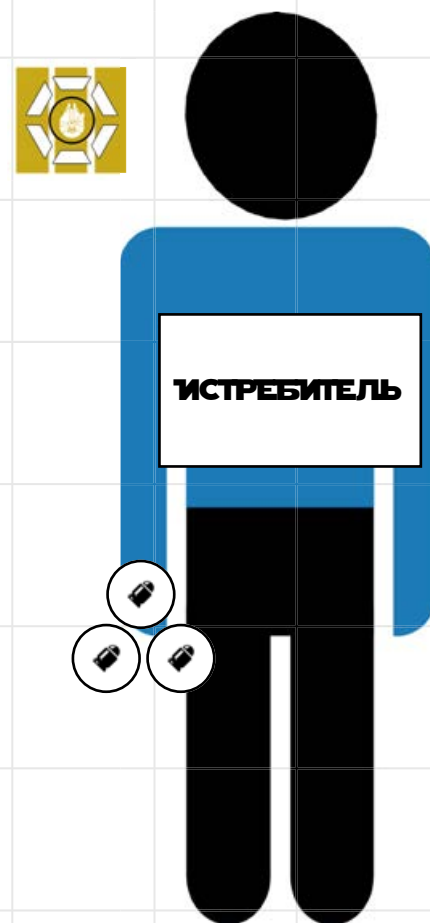
**ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА**

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА

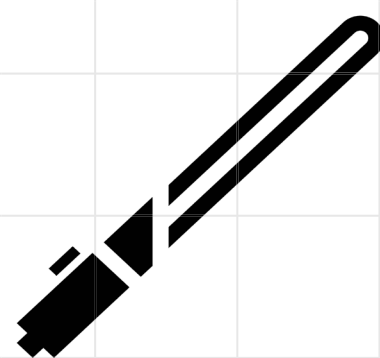
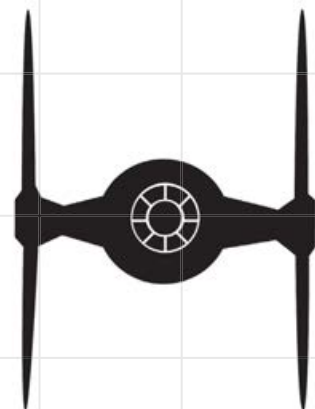
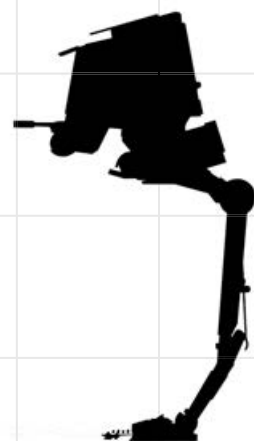
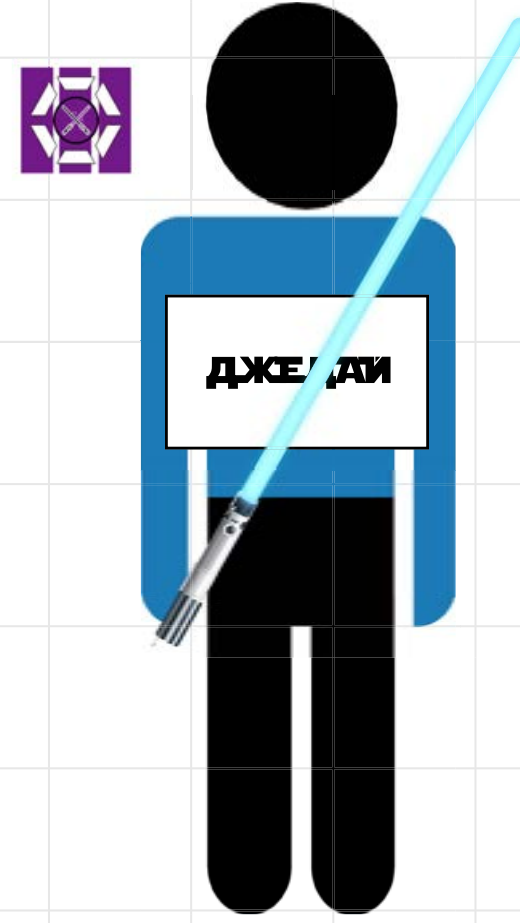
ШАГОХОД



ИСТРЕБИТЕЛЬ



ДЖЕДАЙ



Специальные технические средства (далее СТС) – это технические средства, реализуемые с помощью группы обеспечения игры, функции которой выполняет Корпус Наблюдателей.

Каждое из технических средств существует на территории миссии **в единственном экземпляре** и изначально не принадлежит никакой из фракций, находясь в одной из общедоступных для всех легионов зоне.

Для использования СТС необходимо **не вести в момент активации активных боевых действий**. Легионеру необходимо обратиться к наблюдателю, который выполняет функции СТС с просьбой об активации, и при выполнении требуемых условий тот поступает в распоряжение активировавшего его легионера.

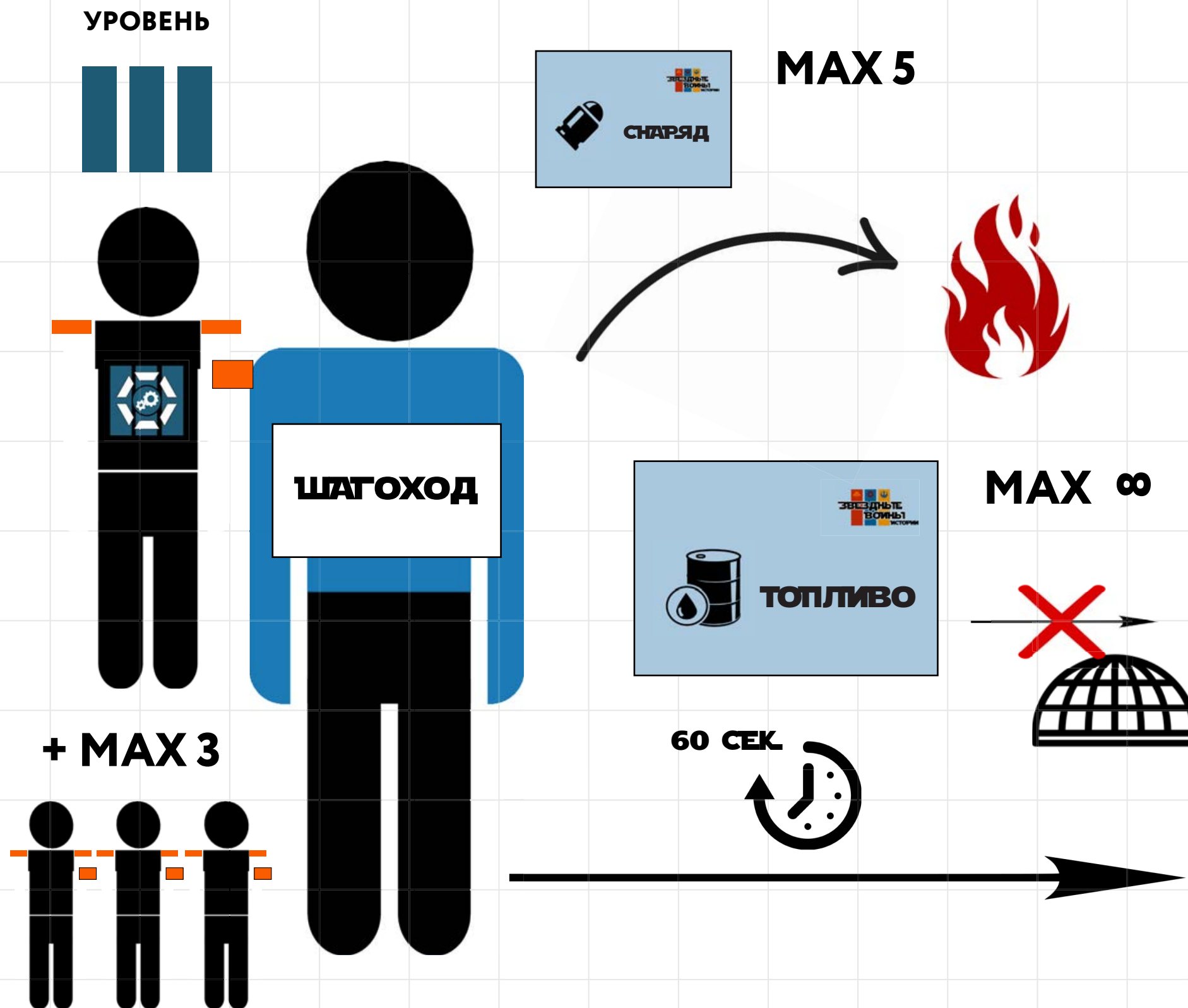
В игре существуют следующие специальные технические средства:

**Шагоход** – используется для защищенного перемещения игроков своего легиона и деактивации легионеров, построек и определенных техсредств противника;

**Истребитель** – используется для беспрепятственной разведки и деактивации легионеров и построек противника;

**Джедай** – используется для деактивации легионеров противника в определенном квадрате, в котором активирован джедай.

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА: ШАГОХОД



«ШАГОХОД»  
(активируется специальностью «Механик»,  
уровень 3)  
представитель группы обеспечения игры  
с табличкой «Шагоход» на груди.  
Перемещается шагом.

Шагоход может перемещать управляющего  
им механика и пассажиров в случае,  
если в него загружен ресурс «Топливо»  
(табличка с надписью «Топливо») –  
одна единица топлива дает возможность  
механику управлять движением шагохода  
в течение одной минуты с помощью  
простых команд («Шаг вперед/назад,  
поворот налево/направо»).  
В случае завершения времени шагоход  
останавливается. При отсутствии внутри  
механика может быть занят любым  
другим механиком.

Шагоход может осуществить **выстрел**  
в случае, если в него загружен ресурс  
«Снаряд» (табличка с надписью «Снаряд») –  
каждая единица ресурса «Снаряд» дает  
возможность осуществить один выстрел,  
после чего исчезает из игры.  
Шагоход может переносить внутри **не более  
5 единиц ресурса «Снаряд»**.

Шагоход **не может проходить сквозь  
защитные поля** и осуществлять выстрел  
через них. Не может проходить сквозь  
туррель. Для загрузки в Шагоход Механик  
3 уровня должен положить ему две руки  
на плечи и встать сзади, после чего ему  
запрещено вести игру на обрыв  
или отпускать руки.

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА: ШАГОХОД



Для выстрела управляющий шагоходом механик должен указать шагоходу на цель и скомандовать «Выстрел» – после этого шагоход бросит в цель бумажный шарик, в случае попадания в цель которого цель будет считаться деактивированной (легионер) или уничтоженной (некоторые технические средства и постройки):

- Попадание снаряда в легионера (в т.ч. Командование) деактивирует его вне зависимости от количества шевронов у него;
- Попадание снаряда внутрь коробки любой постройки, кроме базы, уничтожает ее;
- Попадание тремя снарядами внутрь коробки базы уничтожает ее;
- Попадание снаряда в радиомаяк уничтожает его.

Шагоход также может перевозить не более трех легионеров контролирующего его легиона – для этого легионеры должны встать в колонну за загруженным в шагоход механиком, положить руки на плечи впереди стоящим легионерам и заверить конструкцию у шагохода.

Загруженные внутрь шагохода механик и пассажиры не могут быть деактивированы с помощью игры на обрыв, пока находятся внутри шагохода, могут быть уничтожены миной и выстрелом истребителя.

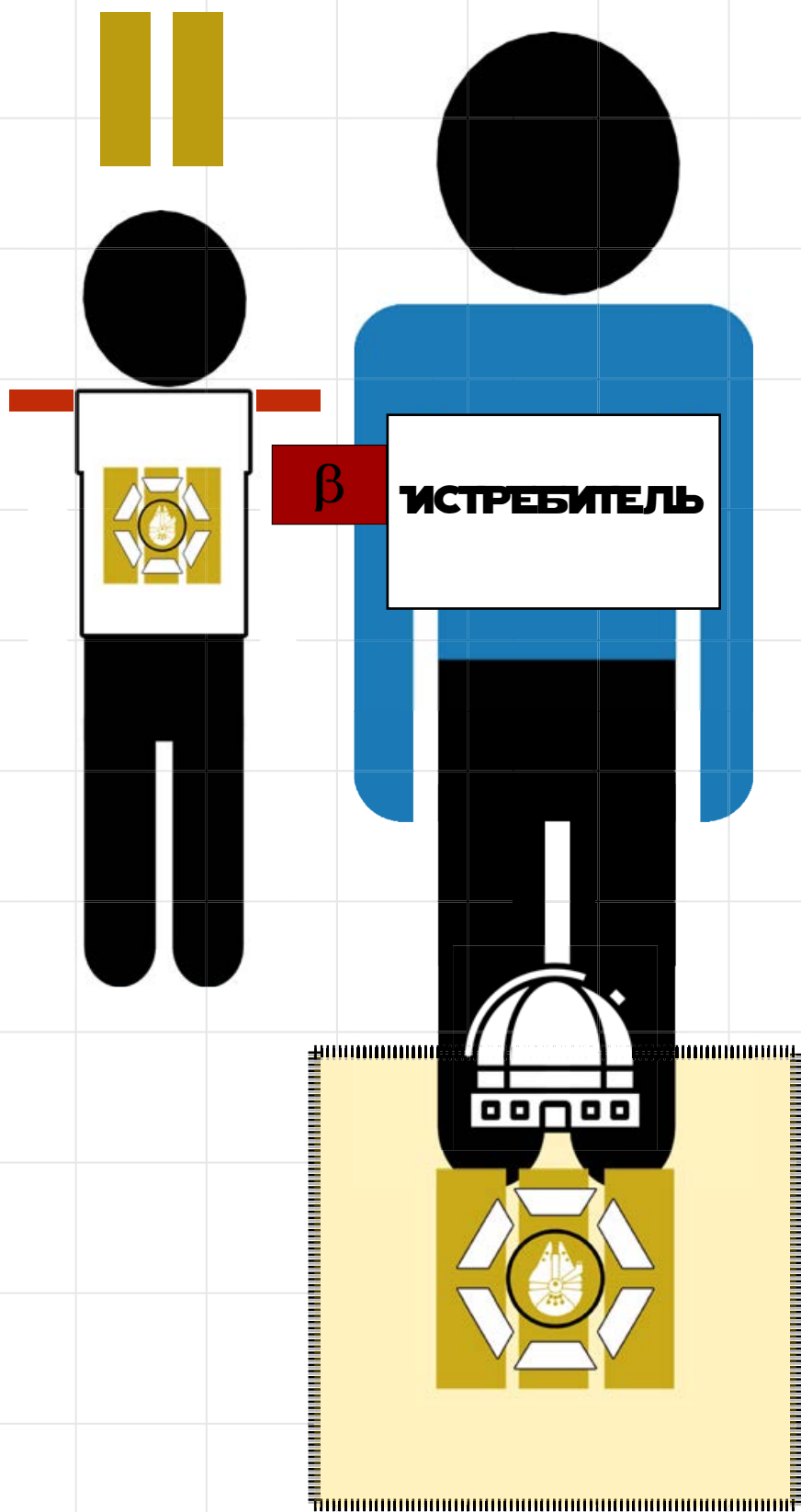
Для высадки из шагохода легионеры должны запросить разрешение у наблюдателя.

При каждой посадке механика в шагоход тот должен заплатить определенное количество кредитов.



# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА: ИСТРЕБИТЕЛЬ

УРОВЕНЬ



+ 1 ДЛЯ ВЗЛЕТА



**НЕ МОЖЕТ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ  
ПОСЛЕ ВЗЛЕТА**

**НЕ МОЖЕТ ЛЕТЕТЬ НАЗАД**

**MAX 8:**



«ИСТРЕБИТЕЛЬ»  
(активируется специальностью «Пилот»,  
уровень 2)  
представитель группы обеспечения игры  
с табличкой «Истребитель» на груди.

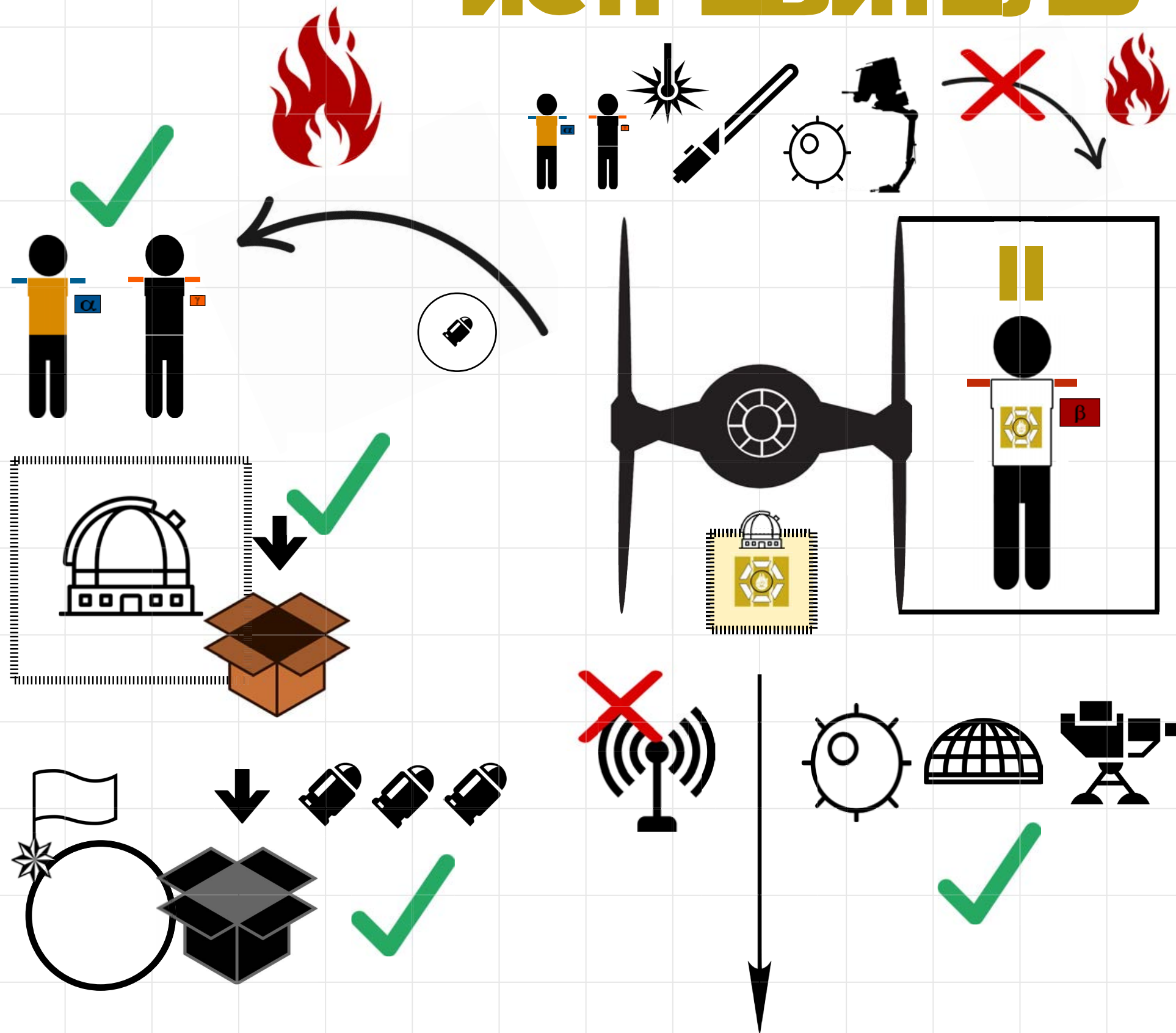
Истребитель может стартовать  
только из постройки «Аэродром» –  
для перемещения истребителя на свой  
аэродром пилот, обладающий уровнем 2,  
должен запросить разрешение у истребителя  
на транспортировку, после чего берет его за обе  
руки и шагом ведет к своему аэродрому.  
В этот момент запрещена игра пилотом  
на обрыв – в случае желания вести  
соответствующую игру он должен опустить  
руки, после чего движение истребителя  
останавливается на месте.

Для взлета в истребитель, доставленный  
на свой аэродром, должен быть загружен ресурс  
«Топливо» (одна единица топлива дает  
возможность находиться 60 секунд в полете),  
также одна единица топлива платится  
за факт взлета.

Истребитель не может нести в себе суммарно  
более 8 единиц ресурсов (Топливо + снаряд)  
и не может управляться более 1 пилотом.

После взлета истребитель не может  
останавливаться и постоянно должен  
находиться в движении – в случае остановки  
находящийся внутри пилот считается  
деактивированным, а истребитель  
останавливается на месте, после чего может  
быть транспортирован другим пилотом.

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА: ИСТРЕБИТЕЛЬ



Для взлета после оплаты и загрузки топлива пилот должен положить ему две руки на плечи и встать сзади, после чего ему запрещено вести игру на обрыв или отпускать руки.

В момент полета пилот и истребитель **не может быть уничтожен** ни одним техническим средством. В случае нарушения целостности конструкции пилот считается деактивированным, а истребитель останавливается на месте. Управляется пилотом с помощью простых команд (поворот налево/направо), движется только вперед.

Истребитель **может проходить сквозь** любые технические средства (защитные поля и турели) и постройки, а также осуществлять выстрел через них. **Не может заходить в квадрат на карте**, в котором установлен радиомаяк любого из легионов противников.

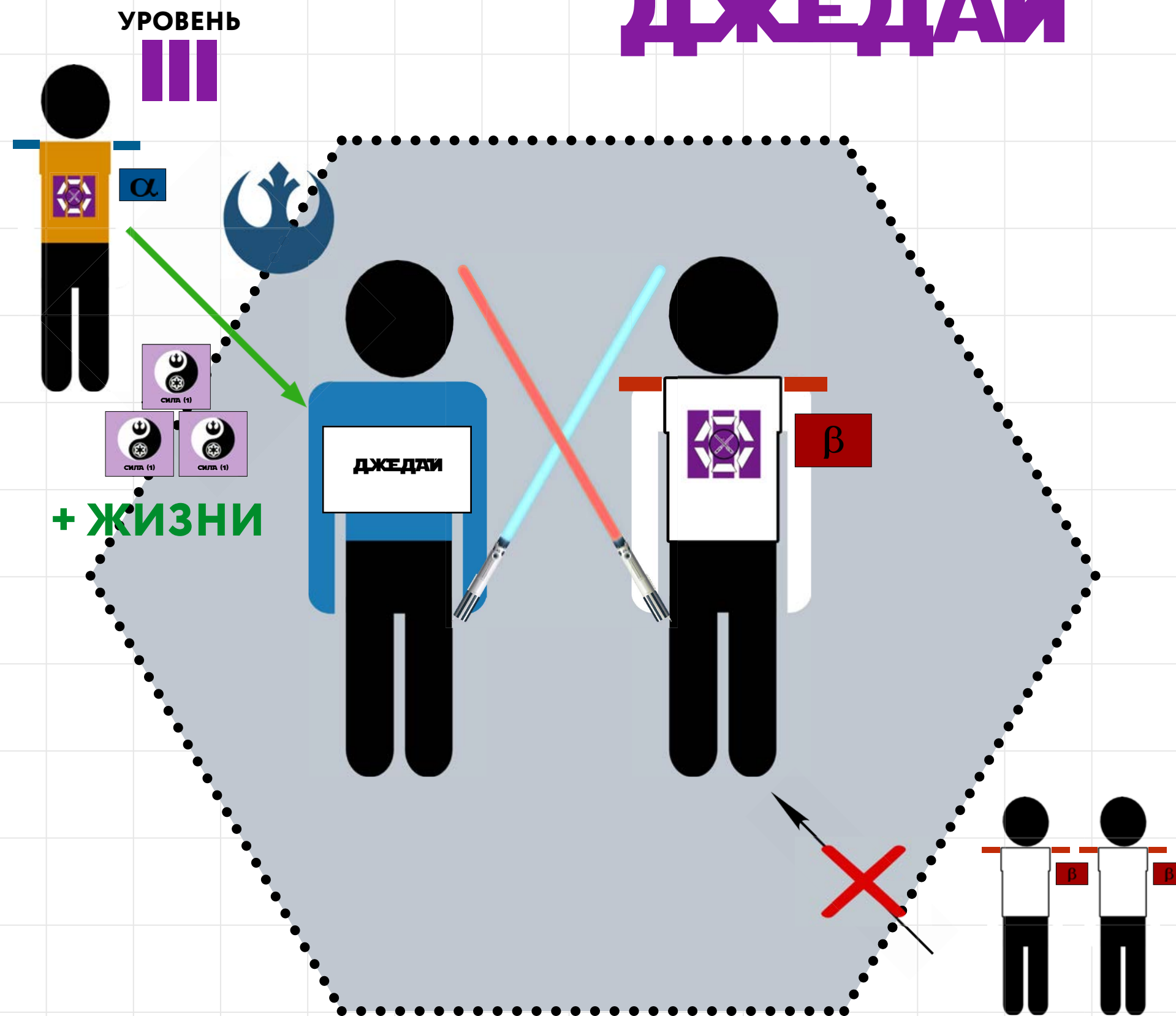
Истребитель **может осуществить выстрел** в случае, если в него загружен ресурс «Снаряд» (табличка с надписью «Снаряд») – каждая единица ресурса «Снаряд» дает возможность осуществить один выстрел, после чего исчезает из игры.

Для выстрела управляющий истребителем пилот должен указать истребителю на цель и скомандовать «Выстрел» – после этого истребитель в движении бросит в цель бумажный шарик, в случае попадания в цель к которой цель будет считаться деактивированной (легионер) или уничтоженной (постройки):

- Попадание снаряда в легионера (в т.ч. Командование) деактивирует его вне зависимости от количества шевронов у него;
- Попадание снаряда внутрь коробки любой постройки, кроме базы, уничтожает ее;
- Попадание тремя снарядами внутрь коробки базы уничтожает ее;



# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХСРЕДСТВА: ДЖЕДАИ



В случае, если джедай получает **критическое количество повреждений** (попаданий световым мечом в указанную зону), он перестает действовать и может быть активирован заново победившей его фракцией за определенное количество единиц ресурса «Сила», устанавливаемое приказом Корпуса Наблюдателей, принимая их сторону.

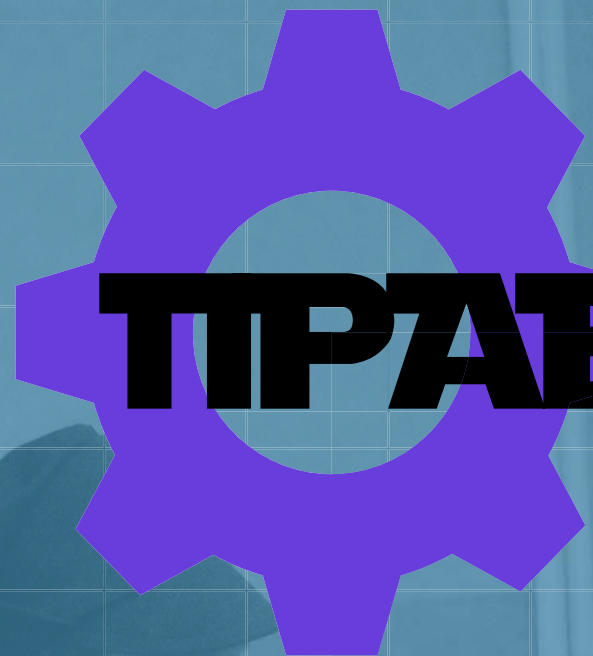
Количество максимальных повреждений, которые может перенести джедай, **может быть увеличено за счет оплаты ресурсом «Сила»** мастером меча 3 уровня, контролирующим джедая в данный момент.

Изначальное количество критических попаданий, которые может перенести джедай, **по умолчанию равняется единице**. Может деактивировать только легионеров противника. Не может причинить урон шагоходу или истребителю и находящимся внутри легионерам, пока те не покинут СТС.

Может получить критическое повреждение от взрыва мины, если находится в радиусе ее действия. Не может пройти внутрь турели, а также сквозь защитное поле.

**Не уничтожает технические средства** противника или постройки. Не может атаковать легионеров **внутри построек**.

Может быть перемещен в соседний квадрат легионером со специальностью «Мастер меча» третьего уровня за оплату ресурсом «Сила» в количестве, установленном приказом Корпуса Наблюдателей.



**ПРАВИЛА ИГРЫ**



**ЗВЕЗДНЫЕ  
ВОЙНЫ**

**ИСТОРИИ**