



# ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ ИСТОРИИ

## РОЛЕВАЯ ИГРА «ЗАРНИЦА. ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ III» ИСТОРИИ 2025 ПРАВИЛА ИГРЫ

Версия 15.02.2025

ДОЛ ДРУЖБА  
2025

<b>1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА</b>	<b>3</b>
<b>2. СТРУКТУРА ИГРОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ</b>	<b>6</b>
<b>3. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>	<b>8</b>
<b>4. СПЕЦИАЛЬНОСТИ</b>	<b>10</b>
4.7.1 МЕДИК.	10
4.7.2 ПИЛОТ	11
4.7.3 МЕХАНИК	11
4.7.4 КОММАНДО	11
4.7.5 МАСТЕР МЕЧА	11
<b>5. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА</b>	<b>13</b>
5.2.1 «МАРКЕР»	13
5.2.2 «ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»	13
5.2.3 «НЕУНИЧТОЖАЕМОЕ ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»	13
5.2.4 «МИНА»	13
5.2.5 «ЛАЗЕРНАЯ ТУРЕЛЬ»	14
5.2.6 «РАДИОМАЯК»	14
<b>6. ПОСТРОЙКИ</b>	<b>15</b>
<b>7. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА: ТЕХНИКА И ДЖЕДАЙ</b>	<b>18</b>
7.3.1 «ШАГОХОД»	18
7.3.2 «ИСТРЕБИТЕЛЬ»	19
7.3.3 «ДЖЕДАЙ»	19
<b>8. ИГРОВЫЕ ОЧКИ, НАГРАДЫ И ПРОЧЕЕ</b>	<b>21</b>

## 1. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1.1. 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) 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.

1.2 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 Скайуокер, Стратег Траун и т.д.). Мастера игры (Легион наблюдателей) также получают игровое имя на основе буквы Сигма и порядкового номера в составе подразделения («Коммандер Легиона Наблюдателей Сигма-1», «Наблюдатель Сигма-12» и т.д.). Имя игрока размещается на игровом жилете и используется при общении и обращении в игре.

1.3 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 ролевой игры. С момента начала игровых периодов каждый игрок обязуется отыгрывать своего персонажа, поддерживать атмосферу, соблюдать формы обращения к остальным игровым персонажам и т.д. Качество проработки и репрезентации ролевой установки оценивается представителями Легиона Наблюдателей начиная со специального вводного атмосферного периода, в рамках которого каждый легион посещает игровой персонаж из мира «Звездных войн» и знакомится с составом. 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.

1.4 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.

*1.4.1 Документы и оборудование, обязательные для базы легиона:*

*а) оборудование: склад технических средств, запасные элементы формы.*

*б) 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.*

1.5 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.

1.6. Обеспечивает проведение игры Легион Наблюдателей (мастера в синих рубашках, на которых также могут быть размещены различные отличительные знаки в зависимости от их статуса). Представители Легиона Наблюдателей имеют неограниченные права во время проведения миссий, следят за соблюдением правил игры, обеспечивают инвентарь на игровых периодах и т.д. 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.

1.7 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 и может быть изменена отдельными распоряжениями на определенные периоды (приказы предоставляются командованию легионов).

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

1.9 В игре существует несколько типов миссий, выполняя которые можно установить контроль над планетами внутри секторов – боевая миссия, агитационная миссия, дипломатическая миссия, стратегическая миссия. Миссии отличаются используемыми механиками и форматами, а также предполагают различные способы выполнения.

Порядок миссий не меняется в течение одного периода/сектора:

А) Брифинг – знакомство с живым миром и локациями планет в секторе, погружение в атмосферу;

Б) Боевая и агитационная миссии (в зависимости от звена, идут параллельно);

В) Стратегическая миссия;

Д) Дипломатическая миссия.

Звенья выполняют некоторые типы миссий как параллельно (например, боевые и агитационные), так и одновременно (дипломатические, стратегические).

1.10 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.

1.11 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.

1.12 Стратегическая миссия представляет собой две параллельные игры на карте, моделирующие как 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, так и 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 и влияют на результаты друг друга. Легион, набравший наибольшее количество очков за выполнение задач на обеих картах, получает контроль над планетой.

1.13 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 выполнить 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, 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.



## 2. СТРУКТУРА ИГРОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

2.1 Каждое игровое подразделение имеет собственную внутреннюю структуру и систему субординации. Командиры отличаются от остальных количеством звезд на погонах, размещенных на их игровых жилетах (белые — у Осколка Империи, оранжевые — у Новой Республики, черные — у Преступного Синдиката). Члены подразделений обязаны выполнять приказы собственных командующих, входящих в их игровые подразделения, а также приказы Легиона наблюдателей во время проведения миссий. Любой начальник и командир несет ответственность за действия его структурного подразделения и свои приказы. 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.

2.2 Каждый легион состоит из старшего командования легиона и двух звеньев – структурных подразделений со своим командиром, состав которых фиксируется на момент начала игры и может быть изменен только приказом Легиона наблюдателей.

2.3 Легионы Осколка Империи, Новой Республики и Преступного Синдиката состоят из:

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

2.3.2 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;

2.3.3 Меддроид (2 звезды) – помощь в восстановлении деактивированных в ходе миссий легионеров, организация творческих дел и агитаций;

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

2.3.5 Легионер (без звезд) – выполнение задач конкретного звена.

2.4 Легион Наблюдателей состоит из старшего командования и звеньев:

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

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

2.4.3 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

2.4.4 Наблюдатель (без звезд) – следит за правилами на миссиях

2.4.5 Наблюдатель-стажер (без звезд, логотип R2D2 на погонах) – выполняет задания в составе Группы обеспечения игры (ГОИ), сопровождает наблюдателя на миссиях с целью повышения качества контроля

2.5 Высшей структурной единицей, обеспечивающей управление игрой, считается Коммандер 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.

2.6 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; Клон-стратег Бета, разрешите обратиться и т.д.). Использование солютов/формализованных приветствий допускается в соответствии с игровой атмосферой. К персонажам из Старшего командования, имеющим специальные игровые имена, разрешается обращаться с использованием их («Коммандер легиона Органа...», «Стратег Скайуокер...»)



### 3. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

3.1 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.

3.2 Наблюдатель имеет неограниченные права при руководстве боевыми действиями. Действия, не оговоренные в задаче боевой миссии или дипломатической миссии, должны быть разрешены Наблюдателем.

3.3 Любая группа легионеров, выполняющая самостоятельное задание, должна иметь своего командира, отвечающего за действия группы.

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

3.5 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, указанные предметы должны быть оставлены на видном месте там, где произошла деактивация.

3.6 Деактивированный игрок не имеет права вести игру на обрыв, вести разведку, участвовать в выполнении миссии до тех пор, пока не будет заново активирован (пока шеврон не будет пришит). После пришивки игрок обязан заверить состояние шеврона у Наблюдателя для возвращения на миссию.

3.7 После деактивации игроку запрещается разговаривать или обмениваться информацией с другими игроками – он обязан отправиться на восстановление (активацию). Заново активировать игрока может либо Меддроид его Легиона, либо любой другой полностью пришитый легионер, участвующий в данной миссии и находящийся на территории базы легиона или в оговоренной в миссии зоне активации.

3.8 В зоне активации разрешена только пришивка. Зона активации должна быть удалена от зоны боевых действий и путей подхода к зоне боевых действий не менее чем на 2 м. Место активации закрепляется Наблюдателями с самого начала боевой миссии.

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

3.10 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.

3.11 Все двери играющих помещений должны быть зафиксированы в открытом положении всю игру. Запрещается игра на обрыв на лестницах и других опасных местах, а также нахождение опасных предметов в зоне боевых действий.



## 4. СПЕЦИАЛЬНОСТИ

4.1 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.

4.2 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.

4.3 Каждый игрок может освоить неограниченное количество специальностей. Обучение по специальностям и сдача зачетов происходит на первом обучающем периоде игры в формате кругосветки для легионов, а также во время соответствующих этапов или в ходе этапов подготовки к миссиям по соответствующему распоряжению Командера Легиона Наблюдателей.

4.4 Специальность закрепляется за игроком на протяжении всей последующей миссии. Запрещается менять специальность по ходу игры на местности (только между ними). Перед выходом на миссии Наблюдатель фиксирует специальности внутри звена. В рамках одной миссии можно использовать только одну специальность.

4.5 Командование легиона вправе комбинировать различные специальности внутри звена для выполнения поставленных тактических задач.

4.6 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.

4.7 В игре существуют следующие игровые специальности:

### 4.7.1 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. Раненный 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 (курс устанавливается Приложением к правилам)

**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.

#### 4.7.2 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 истребителю.

#### 4.7.3 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».

#### 4.7.4 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. При деактивации коммандо, переносившего флаг, флаг забирается им в зону активации или опускается на землю. Коммандо 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. Кредиты выдаются в зоне командного пункта в бумажном формате с указанием суммы, а при передаче их наблюдателю своего легиона зачисляются на виртуальный счет.

**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.

#### 4.7.5 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.

4.8 Легионер, не обладающий соответствующей специальностью, не может самостоятельно устанавливать постройки за исключением ситуации, когда он помогает механику устанавливать техсредство турель (находятся в одном и том же месте, работают над одним конкретным техническим средством).

4.9 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.



## 5. ОСНОВНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА

5.1 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.

5.2 В игре существуют следующие основные технические средства:

### 5.2.1 «МАРКЕР»

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

### 5.2.2 «ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»

(устанавливается любым легионером) — маркированная веревка (шпагат) на высоте 1 м над землей. Вербка 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 единоразово до 4 генераторов.

### 5.2.3 «НЕУНИЧТОЖАЕМОЕ ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ»

Маркированная веревка (либо красно-белая строительная лента) на высоте 1 м. Вербка натянута. Маркеры красного и белого цвета (чередуются) не реже, чем 1 маркер на метр. В помещении может быть обозначена партой. Действует аналогично защитному полю, но не может быть разрушена.

### 5.2.4 «МИНА»

(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.

### **5.2.5 «ЛАЗЕРНАЯ 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. Внутри зоны между ними происходит игра на обрыв – если механик был оборван, турель перестает действовать и может быть перезаряжена 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).

### **5.2.6 «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.



## 6. ПОСТРОЙКИ

6.1 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;*
- *Круг силы – фиолетовая коробка.*

6.2 Постройки устанавливаются соответствующими специальностями при наличии определенных уровней:

- *Лаборатория – специальность «Медик», 2 Уровень;*
- *Аэродром – специальность «Пилот», 1 Уровень;*
- *Завод – специальность «Механик», 2 Уровень;*
- *Командный пункт – специальность «Коммандо», 2 Уровень;*
- *Хранилище Голокрона – специальность «Мастер Меча», 1 Уровень.*

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.

6.3 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.

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

6.5 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».

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

6.7 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.*

6.8 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;  
– Хранилище Голокрона – 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).

6.9 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.

6.10 Пока хотя бы один кайбер-кристалл соответствующего цвета находится на земле в зоне постройки после ее активации, постройка стабильно производит свои ресурсы раз в определенный период времени, заданный специальным приказом Корпуса Наблюдателей. В случае, если кайбер-кристалл покидает территорию постройки, она остается установленной, но перестает быть активированной (приносить ресурсы). Возможна повторная активация постройки при соблюдении необходимых условий.

6.11 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.

6.12 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 покидать 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.

6.13 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.

6.14 Максимальное количество построек, которые могут быть установлены в том или ином квадрате игровой территории, может быть ограничено по приказу Корпуса Наблюдателей.



## 7. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА: ТЕХНИКА И ДЖЕДАЙ

7.1 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.

7.2 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.

7.3 В игре существуют следующие специальные технические средства:

### 7.3.1 «ШАГОХОД»

**(активируется специальностью «Механик», уровень 3)** – представитель группы обеспечения игры с табличкой «Шагоход» на груди. Перемещается шагом. Используется для защищенного перемещения игроков своего легиона и уничтожения легионеров, построек и определенных технических средств противника. 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. 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». 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 не может проходить сквозь защитные поля и осуществлять выстрел через них. Не может проходить сквозь туррель. Для загрузки в Шагоход Механик 2 уровня должен положить ему две руки на плечи и встать сзади, после чего ему запрещено вести игру на обрыв или отпускать руки.

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 – запрещено самостоятельно покидать шагоход и загружаться в него без разрешения наблюдателя. При отсутствии внутри механика может быть занят

любым другим механиком. При каждой посадке механика в шагход тот должен заплатить определенное количество кредитов.

### **7.3.2 «ИСТРЕБИТЕЛЬ»**

#### **(активируется специальностью «Пилот», уровень 2)**

представитель группы обеспечения игры с табличкой «Истребитель» на груди. Используется для беспрепятственной разведки уничтожения легионеров и построек противника.

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. 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), двигается только вперед. 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 которого 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;

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.

### **7.3.3 «ДЖЕДАЙ»**

#### **(Специальность «Мастер меча», 2 уровень)**

Представитель группы обеспечения игры, одетый в плащ и имеющий в руках световой меч. Для активации в зоне необходимо заплатить определенное количество единиц ресурса «Сила», отдельно оговоренное в приказе Корпуса Наблюдателей, либо же в тексте соответствующей миссии. После активации переключает световой меч на цвет фракции, активировавшей его (синий – Новая Республика, красный – Осколок Империи, желтый – Преступный Синдикат), и нападает на всех легионеров фракций противников в пределах квадрата, в котором был активирован, деактивируя всех легионеров (включая командование), которых коснется световым мечом (учитывается зона поражения всего тела за исключением головы и паха). Деактивировать джедая в квадрате может только игрок с

активной способностью «Мастер Меча»: для этого он должен войти в квадрат, в котором противником активирован джедай, и вызвать того на поединок. В этом случае джедай выдает мастеру меча световой меч и начинает поединок на световых мечах с зоной поражения во весь корпус за исключением головы и паха. Во время поединка мастера меча не могут деактивировать другие легионеры (при этом он может быть уничтожен техническими средствами), а проход легионеров в квадрат, в котором проходит поединок, за исключением тех, кто использует СТС (находятся в шагоходе или пилотируют истребитель), запрещен до его окончания. 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.



## 8. ИГРОВЫЕ ОЧКИ, НАГРАДЫ И ПРОЧЕЕ

8.1 Победителем в игре может стать только один легион из трех. Общая итоговая победа определяется на основе количества планет, которые контролирует фракция легиона, – фракция, имеющая наибольшее количество полностью контролируемых планет в Галактике, считается победившей. В случае равенства количества планет у фракций приоритет отдается фракции, контролирующей наибольшее количество целых секторов. В случае равенства по дополнительному показателю учитывается наибольшее количество очков, набранных в Большой Миссии.

8.2 Контроль над планетой в рамках боевой миссии устанавливается на основе процента от выполненных задач. Выполнение всех задач боевой миссии дает максимальные 100 процентных пункта контроля планеты, проценты за выполнение каждой задачи указываются в тексте миссии.

8.3 После проведения боевой миссии наблюдатели на легионе фиксируют количество заработанных и потраченных кредитов в рамках боевой миссии, высчитывая итоговый баланс легиона. Каждая единица отрицательного баланса (со знаком «-») вычитает из итоговых процентных пункта выполненных задач единицы в соотношении 1 к 1. Каждые 5 единиц положительного баланса (со знаком «+») добавляют к итоговым процентным пунктам выполненных задач 1 процентный пункт.

8.4 Во время выполнения агитационных миссий каждый легионер звена поддержки (включая командера звена) готовит творческий отчет по итогам миссии, на котором может изобразить ключевые визуальные атрибуты своей фракции, рассказать о ее успехах и преимуществах, включить призыв и раскрыть атмосферу игрового мира, ориентируясь на образцы агитационных плакатов из вселенной «Звездных войн», а также добавляя свои творческие решения. На период агитационных миссий каждый легион конкурирует против легионов противника, ведя агитацию среди жителей сомневающихся планет за присоединение к их фракции. После сдачи отчетов через меддроида Легион Наблюдателей оценивает каждый отчет согласно критериям:

1. Визуальная привлекательность (макс 3 балла) – отчет ярко и красиво оформлен, логично структурирован, присутствуют правдоподобные иллюстрации и интересные графические решения;
2. Содержание (макс 4 балла) – в отчете присутствует содержательная и разнообразная информация о фракции и ее успехах, игровом мире и его истории;
3. 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;
4. Аутентичность (макс 1 балл) – отчет, его форма и содержание соответствуют атмосфере Звездных войн, опираются на игровой мир, стилизованы под ролевой отыгрыш

В итоге за каждый период легион может заработать не более 100% за этап «Агитация», которые рассчитываются пропорционально:

Легионер	Альфа-4	Альфа-5	Альфа-6	Альфа-7	Альфа-8	Альфа-9	Альфа-1 0	Альфа-1 1	Альфа-1 2	Альфа-1 3
----------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	--------------	--------------	--------------	--------------

Очки за отчет	2 (из 10)	8 (из 10)	3 (из 10)	10 (из 10)	5 (из 10)	5 (из 10)	7 (из 10)	1 (из 10)	1 (из 10)	4 (из 10)
Сумма по отчетам	46 % (процент от максимального количества возможных)									

По итогам Корпус наблюдателей сравнивает заработанные за период проценты между легионами. Легион, заработавший наибольшее количество процентов на агитационной миссии, получает + 20 процентных пункта к результатам боевой миссии; легион, занявший 2 место, получает + 10%.

8.5 Механизм установления контроля над планетой в рамках дипломатической миссии оговаривается в тексте отдельной дипломатической миссии и оценивается Корпусом Наблюдателем, исходя из качества выполнения поставленных в миссии задач. Качество игрового отыгрыша и поддержания атмосферы могут добавлять дополнительные проценты в оценку установления контроля над планетой в рамках дипломатической миссии при наличии отдельного специального распоряжения Корпуса Наблюдателей.

8.6 Механизм установления контроля над планетой в рамках стратегической миссии оговаривается в правилах игры на карте, являющимися отдельным приложением к правилам настоящей игры.

8.7 Во время игры базу легиона могут посетить представители Легиона Наблюдателей (Атмосферные персонажи фракций из группы обеспечения игры (ГОИ), старшее командование (Коммандер Легиона наблюдателей, Начальник Легиона и др) с целью проверки состояния базы. В этот момент по их команде Коммандер Легиона или временно исполняющий его обязанности должен построить подразделение, сообщить о состоянии Легиона, его составе и роде актуальных занятий. Представитель проверяющей структуры может задать вопросы составу, проверить игровую документацию, оценить порядок на базе – за нарушения в установленном порядке могут быть начислены штрафные очки.

8.8 Контроль целого сектора может давать секторальные бонусы в виде отдельных преимуществ, которые разово или постоянно могут использоваться на боевых миссиях (запрет на использование противником определенных специальностей или техсредств, удвоение цены на покупку техсредств и т.д.). Секторальные бонусы фиксируются в отдельном документе, подписываемом Коммандером Легиона Наблюдателей. Легион не может использовать в одной боевой миссии больше определенного количества планетарных бонусов, количество которых оговаривается в отдельном приказе.

8.9 В игре могут начисляться штрафные очки, определяемые отдельным положением о штрафных очках.

Ключевые категории штрафов:

- Нарушение формы одежды
- Грубая игра
- Превышение полномочий
- Неподчинение приказу
- Действие, не регламентированное миссией
- Грязь на космической базе
- Потеря документации
- Нарушение режимных моментов, опоздания
- Нецензурные выражения или оскорбления

- Курение или употребление спиртного

Нарушение, совершенное командером звена, удваивает количество штрафных очков, начисляемых фракции, командером легиона – утраивает.

Штрафные очки могут вычитаться в качестве процентных пунктов от выполнения миссии, в рамках которой было совершено нарушение, либо могут быть конвертированы в минуты отстранения от участия в миссиях и общественно-полезной работы на нужды Корпусы Наблюдателей по решению командования Корпуса Наблюдателей.

8.10 За отдельные достижения в игре легионер может быть награжден Легионом Наблюдателей – для этого старшее командование легиона должно подать соответствующую информацию о достижении легионера на основе Положения о наградах на базу Легиона Наблюдателей (например, выдающаяся техника ведения боя, неординарность тактического решения, атмосферный отыгрыш, соответствующий миру игры, fair-play, мастерское освоение специальности, проявленная инициатива в ходе обороны/атаки/поддержки, вовлеченность в подготовки исследовательских отчетов или творческого дела, помощь командованию легиона и т.д.).