

- Джордж С. Паттон

Не имея достойных
противников, многие
легитимисты
отказались от дела
ради последующих
Реконструкций,
соблазненные
языческим радужным
движением, которое
позже вдохновило

процесс, пока продолжаете получать такие удачные броски.

Вопрос 2: Минифигурки

армий

в QuikWars — все **минифигурки** (миниатюрные фигурки, или «маленькие») люди») обладают теми же атрибутами.



Ход: 5"

Характеристика Перемещения описывает, насколько далеко может двигаться юнит во время одна фаза движения — в данном случае пять дюймов. Минифигурка пробегать по пяти дюймам ровной поверхности, взобраться на пять дюймов лестницы или лестницы, или перепрыгнуть через пять дюймов пропасти. Единственные ограничения Правило 5" следующие: минифигурка не может прыгать выше 2" одновременно и никогда не могу плыть больше 2 дюймов за одно движение Phase (возможно, оставшиеся 3" всё ещё используются для обычного движения на суше до или после плавания).

Минифигурки могут подбирать или сбрасывать любое количество предметов в пределах досягаемости во время игры фаза движения. Поднятые объекты не могут быть больше стандарта Brick 2x4, если только несколько минифигурок не работают вместе.



Броня: 4

Характеристика брони показывает, сколько урона может получить минифигурка Одна атака. Когда минифигурка получает урон, если урон 4 очка или меньше, минифигурка живёт. Если минифигурка получает 5 и более очков урона за одну или комбинированную атаку, она умирает — опрокиньте минифигурку и, при необходимости, Отсоедините пару частей тела.

Герои Каждая

армия QuikWars должна иметь одну специально украшенную минифигурку, чтобы стать её **героем**. У героев такие же характеристики, как у обычных минифигурок, но они получают две атаки за ход, и они могут попытаться попробовать один **Грандиозный Подвиг** за каждый ход.

Потрясающие трюки — это все трюки, на которые способны герои боевиков чтобы сделать это никогда не могло случиться в реальной жизни — поднимать машины, бегать по стенам, ловить стрелы в полёте, уклоняться от тысяч пули, воскрешение павшего товарища, соблазнение невозможного количества Минифигурки, женщины и/или мужчины и так далее. Если Зена, Джет Ли, Джеймс Бонд, Джеки Чан или Арнольд Шварценеггер может это сделать, тогда Герой свободен попробовать.

Чтобы попытаться выполнить Великолепный Подвиг, игрок объявляет этот Подвиг своим Героем пытается выполнить, а затем бросает потрясающий кубик. Один одного из соперников бросает соперник кубик, чтобы не дать Подвигу сработать. Если бросок

восстание ДаркТрона. Оставшиеся Рыцари оказались застигнуты врасплох, когда Нега-Блоктрикс прибыл в BR 2,003 во главе неудержимой армады Драконов Какашки. Её быстрая и грязная тактика ошеломила оставшихся рыцарей Легит-Айза и сделала её покровительницей QuikWars.

(Запись на BrikWiki: [Нега-Блоктрикс](#))

Грандиозного героя равен или выше противоположного, затем Подвиг срабатывает. Если бросок противника выше, то Подвиг не получается, и Герой страдает от любых логических последствий от провала такой попытки. Решать игрокам наиболее подходящие последствия провала. В целом, чем больше Потрясающая попытка Подвига — тем хуже последствия, если она провалится; И во всех случаях чем глупее, тем лучше.

Оружие

Каждая минифигурка может атаковать одним из своих **оружий** во время атаки Фазировать и использовать её, чтобы нанести **урон** оружия по одной цели в **пределах досягаемости** оружия. Если урон выше Броня цели, затем цель уничтожается. Если несколько минифигурок находятся в позиции для атаки одной цели, они могут объединить свои атакуя вместе, добавляя весь их урон в один мощный бросок.

Голые руки

В QuikWars нет боёв без оружия. Минифигурка без оружия Придётся использовать голые руки, чтобы поднять его.

Оружие		
Оружие	Повреждения	Ареал
Голые руки	Нет	-
Ручное оружие	2 кубика	Прикосновение
Дальнобойное оружие	1 кубик	10"
Щит / Броня	+1 кубик к брони	-
Кирпич	1 кубик	5"
Осадное оружие	2 кубика	10"

Ручное оружие

Минифигурка с ручным оружием (например, мечом, топором, копьём и т.д.) может Атакуя любой юнит или объект, к которому он может прикоснуться оружием, выполняя 2 кубика урона.

Дальнобойное оружие

Минифигурка с дальнобойным оружием (например, лук, пистолет, лазерная винтовка и т.д.) может атаковать любой юнит или объект в пределах 10 дюймов, если только Minifig имеет чёткую прямую видимость на часть цели, пусть и небольшую. Атака наносит 1 умер от урона.

Щит / Броня

Минифигурка получает дополнительный +1 кубик брони за удержание щита или носить часть бронежилета.

Кирпич

: Минифиг может носить с собой свободные кирпичи в одной или обеих руках для чего угодно Причина. В отчаянных ситуациях блок может замахнуться или бросить кирпич против врага за 1 кубик урона. Он также может прикрепить свободные кирпичи в пределах досягаемости к любому подходящему На поверхности, чтобы строить укрепления, ремонтировать технику или что-то ещё. Это считается единственной атакой Минифигурки за ход.

Осадное оружие

Осадное оружие — это любое оружие, достаточно крупное, чтобы его нужно установить на транспортном средстве, на здании или на земле для стрельбы. А Минифиг может атаковать осадным оружием, если он стоит рядом с Соответствующие органы управления. Осадное оружие должно уметь напрямую наводить по цели и может быть выпущен только

один раз за ход игрока.

Возможно более мощное суперосадное оружие, но требует большего количества минифигурок чтобы управлять ими. За каждую дополнительную +1 кубик урона и +5" дальности для Суперосадного оружия требуется один дополнительный минифиг с доступ к соответствующему набору органов управления для оружия.

Кони



Move: 10"



Armor: 8

Vehicles constructed out of several bricks are counted as **Constructions**, described in the next section. Vehicles made from one piece, such as horses, motorcycles, or alligators, are called **Steeds**.

If a mounted Minifig is killed or abandons his Steed, then any Minifig from any team may hop onto the abandoned Steed and ride off.

Q.3: Constructions

Anything built out of multiple bricks counts as a **Construction**, whether it's a base, a vehicle, a wall, or part of the landscaping. All **Constructions** are handled in the same way.

In order to damage a **Construction**, players focus attacks on one of its component bricks. If an attack's Damage exceeds the number of studs connecting the brick to the main model, then the brick is separated from the model and knocked off in whichever direction seems appropriate. If the Damage is especially massive, you may keep separating more bricks until the Damage is used up.

Constructions can be easily repaired or rebuilt by simply directing a Minifig to pick up a brick and re-attach it. Attaching bricks counts as the Minifig's one attack for that turn.

Controls

If a **Construction** has weapons, propulsion systems, or other devices, it will have to have **Controls** for the Minifigs to operate them. Controls must be represented by a steering wheel, a computer console, levers and buttons, or some other appropriate element.

Any Controls stuck onto a **Construction** instantly gain access to all of the **Construction's** weapons and devices. If more than one player has control of a **Construction**, they may each do whatever they want with the **Construction** and its devices during their own turn.

Vehicles

A **Construction** can be made into a **Vehicle** with the simple addition of one or more **Propulsion Units**. A Propulsion Unit is only useful when the **Vehicle** is on or in the appropriate terrain for that Unit.

Vehicles can carry one Minifig and move 5" per turn for each Propulsion Unit in use, up to a maximum of 15" per turn. If additional Minifigs climb aboard, the Vehicle is overloaded and must stop (or land, if it's flying).

A Vehicle may turn at any angle at the beginning of its Movement Phase. It may then travel any distance up to its maximum Movement for the turn, but it must move in a straight line. If a Vehicle's pilot is killed or if its controls are destroyed while in motion, the Vehicle continues moving in the same direction at the same speed every turn until control can be restored.

When a Vehicle crashes into an object, both the Vehicle and the object take 1 die of damage for each Propulsion Unit the Vehicle is using at the time.



Propulsion	
Propulsion Unit	Moves on
1 pair wheels / treads / legs	solid ground
1 sail / 2 oars	open water
1 helicopter rotor	flying
1 pair thrusters	any

Q.4: Victory

Victory occurs when all opposing units have been wiped out and humiliated. What did you expect?