

BATTLETECH[®]

RULEBOOK



FASA
CORPORATION

-BXA 95-

BATTLETECH®

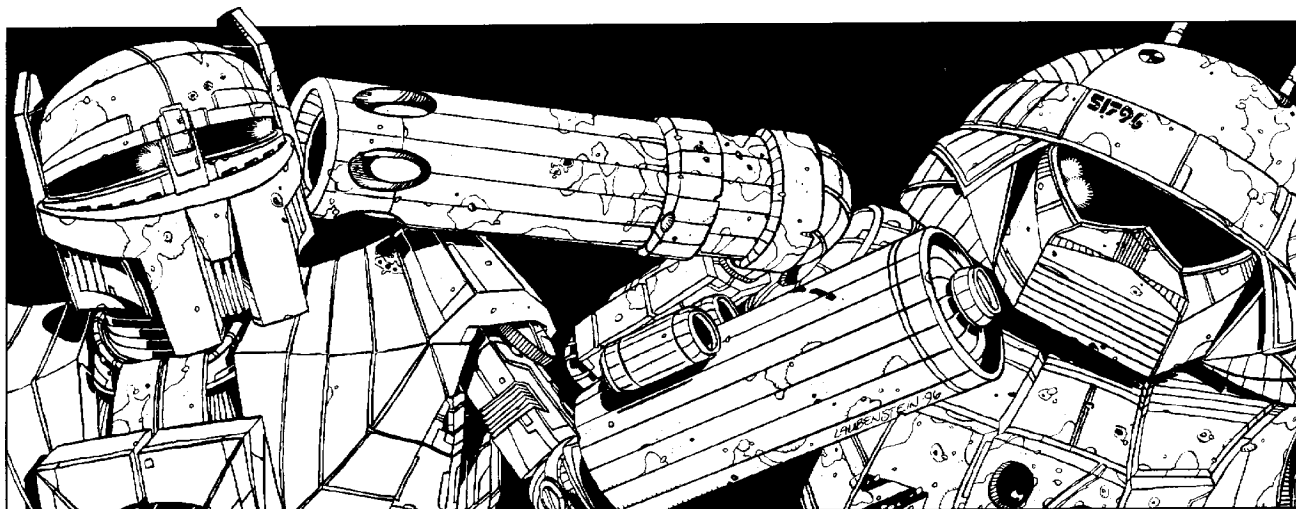
RULEBOOK



FASA CORPORATION

-BOXA 95-

СОДЕРЖАНИЕ



ВВЕДЕНИЕ	4	Ходьба	11
Уровни BattleTech	4	Бег	12
КОМПОНЕНТЫ	5	Прыжок	12
BattleTech игровые фишки	5	Лицевая сторона	13
Этикетки юнита	5	Поворот лицевой стороны	13
Рекордшит	5	Укладывание на землю	13
Диаграмма брони	5	Складывание	13
Данные Меха	5	Вставание	13
Данные Воина	5	Поворот торса	13
Таблица критических попаданий	6	Бросок навыка пилотирования	13
Шкала Температуры	6	Создание броска	
Мапшит	6	навыка пилотирования	13
Ровный	6	Падение	14
Неровный	6	Определение положения после	
Холмы	6	падения	15
Вода	6	Направление после падения	15
Редкий лес	6	Повреждение от падения	
густой лес	6	БатлМеху	15
Кубики	6	Повреждение от падения	
ХОД ИГРЫ	7	МехВоину	15
Последовательность игры	7	БИТВА	17
Фаза инициативы	8	Атака оружием	17
Фаза движения	8	Линия видимости	17
Фаза реакции	8	Арки стрельбы	18
Фаза оружейной атаки	8	Стрельба из оружия	19
Фаза физической атаки	8	Бросок попадания	21
Фаза температуры	8	Повреждение	23
Конечная фаза	8	Критические повреждения	24
МехВоины	8	Разрушение БатлМеха	27
Навыки МехВоина	8	Расход боеприпасов	27
Усовершенствование навыка	9	Физические атаки	27
Повреждение МехВоина	9	Удары рукой	27
Броски сознания	10	Дубина	28
ДВИЖЕНИЕ	11	Толчок	28
Затраты движения	11	Удар ногой	28
Направление движения	11	Таран	29
Способы движения	11	«Смерть сверху»	29
Стояние	11		

Различные возвышения	31	Заполнить таблицу критических попаданий	43
Случайные падения сверху	31	Разместить пункты брони	44
Эффект домино	31	Заполнить РекордШит	44
Температура	32	ОБОРУДОВАНИЕ	46
Пункты температуры	32	Автоматические пушки	46
Эффекты температуры	32	Огнемёт	46
СЦЕНАРИИ	35	Топор	46
Сценарий 1: Заключительный экзамен	35	Радиаторы	46
Сценарий 2: Испытание огнем	36	Лазер	46
Сценарий 3: Разделяй и властвуй	37	Ракеты дальнего радиуса действия	46
СТРОИТЕЛЬСТВО	40	Пулеметы	46
Выбрать тонаж	40	Протонно-ионный излучатель	46
Определить рейтинг двигателя	40	Ракеты короткого радиуса действия	46
Добавить контрольные компоненты	40	Однозарядные пусковые установки ракет	46
Разместить тоннаж внутренней структуры	41		
Определить способности прыжка	41		
Добавить дополнительные радиаторы	43		
Добавить броню	43		
Добавить оружие и боеприпасы	43		

СОЗДАТЕЛИ

Оригинальная разработка BattleTech
Джордан К. Вейсман
Л. Росс Баброк III
Сэм Льюис

Ревизия 4ой Редакции
Брайен Нистул

Краткая история Внутренней Сферы
Майкл А. Стакпол

Материалы из Technical Readout: 3025
Блэйн Л. Пардо
Бой Ф. Петерсен, Мл.
Энтони Прайор
Дейл Л. Кемпер
Шаун Дункан
Л.Р. Butch Липер
Л. Росс Баброк III
Джордан К. Вейсман
Форест Браун
Кевин Штейн

Материалы из MechWarrior, Second Edition
Донна Иполито
Сэм Льюис

Материалы из 20-Year Update
Джим Мусе
Донна Иполито
Бой Ф. Петерсен, Мл.

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Помошник разработчика
Рэндалл Билс

Команда редакторов
Директор редакции
Донна Иполито
Управляющий редактор
Шерон Тернер Мулвихил

Ассоциативный редактор
Дайан Пирон-Джелман
Роб Круз

Команда продукции
Художественный Директор
Джим Нельсон
Иллюстрация обложки Rulebook
Том Бакса
Иллюстрация обложки Introduction to BattleTech
Тод Локвуд

Дизайн
Джим Нельсон
Джоэль Биске
Майк Нельсон
Цветные иллюстрации
Дуг Андерсон
Майк Джексон
Крис Меллер

Ч-Б иллюстрации
Питер Бертинг
Джефф Лауберштейн
Джоэль Биске
Джим Нельсон
Майк Нельсон
Размещение
Джон Брайгрум, Джим Нельсон и Джоэль Биске

Перевод
Андрей Е. Кувшинов

BATTLETECH®, BATTLEMech®, MECH®, and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation. Copyright © 1996 FASA Corporation. All Right Reserved. Published in the U.S.A.

Published by FASA Corporation
1100 W. Cermak Road - Suite B305
Chicago, IL 60608

FASA Corporation can be reached on America OnLine (E-Mail — FASALou (Earhdown), FASABryan (BattleTech), FASAMike (Shadowrun), FASAInfo (GeneralInformation) or FASA Art (Art Comments)) in the Online Gaming area (Keyword «Gaming»). Via Internet use <AOL Account Name>@AOL.CAOM, but please, no list or server subscriptions. Thanks!

Visit our World Wide Web site at <http://www.FASA.com>

Специальная версия для компании Саргона.



ВВЕДЕНИЕ

BattleTech, Четвертое Издание (BT4), является игрой симулирующей сражения между БатлМехами в тридцать первом столетии. Это новое издание игры модернизирует оригинальную игру **BattleTech**, делая её полностью совместимой с **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**, стандартным набором правил для расширенной игры **BattleTech**. Однако **BT4** коробочный набор является автономной игровой системой, не нужно никаких дополнительных книг, чтобы использовать его.

Игроки, плохо знакомые с системой игры **BattleTech** должны прочитать **Introduction to BattleTech** перед прочтением этой книги правил. Книга **Introduction** содержит основы правил игры и предлагает обучающийся сценарий, чтобы ввести игроков в действие. **Introduction to BattleTech** также содержит sourcebook секцию: зарисовки общего фона действия, на которых основывается игра **BattleTech** и технические описания БатлМехов, найденных в этой коробке.

BT4 rulebook разделена на шесть главных секций. Секция **Компоненты** описывает содержание коробочного набора **BT4** и как использовать их в игре. **Ход игры** определяет основную последовательность игры **BattleTech** — различные фазы ходов игры и другие элементы фундаментальной механики игры. Секция **Движения** описывает правила, управляющие движением БатлМеха. **Битва** содержит правила для решения оружейных и физических атак БатлМеха. **Сценарии** содержат три сценария **BattleTech**, чтобы проверить ваши навыки, ознакомить вас с игрой и продемонстрировать разнообразие возможных миссий **BattleTech**. Эти сценарии могут быть сыграны снова и снова либо изменены, чтобы создать бесконечное множество различных сражений. **Строительство** описывает инструкции для собственного дизайна нового Меха. Наконец, в секции **Оборудование** находятся описания и специальные правила для различных типов оружия, которое несут БатлМехи.

Читатели, плохо знакомые с **BattleTech** должны обратить внимание, что вымышленная игровая вселенная прогрессирует хронологически, так как **BattleTech** первоначально появилась в 1985. Миллионы достойных слов исторической беллетристики были изданы в приложениях к игре, сценариях и sourcebooks, а также в многочисленных романах **BattleTech**, которые представляют собой часть самого богатого источ-

ника материалов общего фона игры.

В настоящее время, во вселенной **BattleTech** установлен 3058 год. Много событий случилось в 3049 году, включая главные технологические новшества и вторжение иностранной культуры, эти события изменили вселенную, и породили большое количество новых правил, что далеко превышает возможности базовой **BattleTech**, поэтому в **BT4** установлен 3049 год.

Когда игроки станут более опытными, они могут использовать более расширенные правила в своих играх. Для этих игроков, FASA рекомендует **CityTech, Second Edition**, который описывает правила **BattleTech** для пехоты, обычных транспортных средств, и продвинутого оружия 3050-ых.

УРОВНИ BATTLETECH

Все **BattleTech** правила, теперь несут обозначение Уровень Один, Уровень Два или Уровень Три. Уровень Один **BattleTech** представляет основной уровень игры, описанный в **BT4** и использует технологию, доступную в 3025, включая все Мехи и оружие, описанные в **Technical Readout: 3025**.

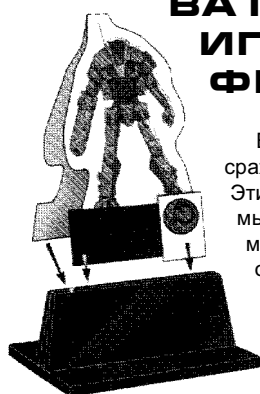
Уровень Два **BattleTech** представляет собой правила, используемые в большинстве турниров **BattleTech** и соревнования **MechForce-уровня**. Уровень Два **BattleTech** определяется правилами, находящимися в **BattleTech Compendium: The Rules of Warfare**, который включает все правила Уровня Один и технологии, доступные в 3058 - Мехи, транспортные средства, оборудование, и технологии, описанные в **Technical Readouts 3026, 3050, 3055, и 3058**.

При Уровне Три игра **BattleTech** может включать в себя любое из необязательных правил, представленных в различных изданиях **BattleTech** такие, как в ежеквартальном журнале **MechForce Северной Америки**. Эти правила всегда выделяются как Уровень Три; некоторые примеры правил из **Tactical Handbook** и экспериментальные технологии, описанные в **Unbound** приключении **МехВоина**. Игроки могут использовать правила Уровня Три, если они видят их пригодными для себя. Вообще, правила Уровня Три не используются в турнирной игре.

КОМПОНЕНТЫ

BattleTech, Четвертое Издание, коробочный набор содержит все необходимое для игры в **BattleTech**. Перед началом игры проверьте, что коробка включает следующие компоненты:

- 1 **BattleTech** rulebook (эта книга)
- 1 **Introduction to BattleTech** книга
- 1 книга из рекордшита
- 48 стоящих БатлМехов, игровых фишек
- 16 пластмассовых подставок
- 1 лист этикеток юнита
- 2 шестигранных кубика
- 2 22-на-17 дюймов мапшит



BATTLETECH ИГРОВЫЕ ФИШКИ

БатлМехи доминируют на полях сражений тридцать первого столетия. Эти огромные, человекоподобной формы, транспортные средства быстры, маневренны, хорошо бронированы, оснащены более тяжелым оружием, чем любой другой тип боевой машины. Оборудованные РРС, лазерами, скорострельными автоматическими пушками и ракетами, эти чудовища обладают достаточной огневой мощью, чтобы снести почти все, исключая другого Меха.

Вместо этих фишек, игроки могут использовать миниатюры **BattleTech**. **Ral Partha** производит полную линию миниатюр, предназначенных для использования с мапшитами **BattleTech**. Если при игре фишки и миниатюры недоступны, игроки могут использовать любые другие фишки или другие предметы, чтобы представить каждого БатлМеха. Почти любой, соответствующего размера, предмет можно использовать, если он содержит метку, которая всегда показывает, в каком направлении стоит БатлМех.

BattleTech, Четвертое Издание (BT4) содержит сорок восемь стоящих игровых фишек, которые представляют собой двадцать четырех различных дизайнов БатлМехов. Эти фишки используются, для отслеживания положения и движения каждого Меха на мапшите в течении игры. Чтобы собрать фишки, отделите напечатанные части друг от друга, и вставьте каждую часть в одну из пластмассовых подставок.

Вместо этих фишек, игроки могут использовать миниатюры **BattleTech**. **Ral Partha** производит полную линию миниатюр, предназначенных для использования с мапшитами **BattleTech**. Если при игре фишки и миниатюры недоступны, игроки могут использовать любые другие фишки или другие предметы, чтобы представить каждого БатлМеха. Почти любой, соответствующего размера, предмет можно использовать, если он содержит метку, которая всегда показывает, в каком направлении стоит БатлМех.

ЭТИКЕТКИ ЮНИТА

Этикетки юнита используются, чтобы показать принадлежность каждого БатлМеха. Прикрепите этикетки непосредственно к игровым фишкам или к их подставкам. Используйте идентичные этикетки юнитов для всех Мехов одной стороны.

РЕКОРДШИТЫ

Рекордшита (Record Sheets) БатлМеха позволяют игроку контролировать функциональный статус своего Меха. Каждый рекордшит содержит расположение брони и специфическое размещение оружия машины, места, для записи всех повреждений Меха, которые он получает в течении боя, массу и другой полезной информации. Каждый рекордшит содержит пять частей: секция Диаграмма брони, секция Данные меха, секция Данные воина, таблица Критических попаданий, и Шкала температуры.

ДИАГРАММА БРОНИ

Секция Диаграмма брони (Armor Diagram) содержит набор диаграмм, которые показывают расположение пластин брони на БатлМехе. Каждая окружность (называемая боксом) представляет собой 1 пункт брони. Каждый раз, когда Мех получает попадание, которое уничтожает часть его брони, игрок заполняет соответствующие боксы. (Каждый дизайн Меха имеет определенное число пунктов брони, называемых его ценностью брони. Если число боксов превышает стартовую ценность брони Меха, просто закрасьте лишние боксы перед началом игры.)

Диаграмма брони содержит переднюю и тыловую броню торса БатлМеха, Диаграмму внутренней структуры (Internal Structure Diagram), и Диаграмму переноса повреждений (Damage Transfer Diagram).

Диаграмма внутренней структуры показывает размещение внутренней структуры БатлМеха и используется для отслеживания повреждений этих локаций. Диаграмма переноса повреждений показывает, как повреждение передается, когда уже разрушенная часть БатлМеха, получает дополнительное повреждение. (Для полного объяснения правил повреждения и направлений использования различных диаграмм брони, см. секцию Битва, начинающейся на странице 17.)

ДАННЫЕ МЕХА

Секция Данные Меха (Mech Data) рекордшита содержит наиболее важную статистику БатлМеха, включая тип БатлМеха, тоннаж, рейтинг движения, оружие, и боксы радиаторов. Соответствующие секции правил объясняют, как использовать эту статистику в игре.

ДАННЫЕ ВОИНА

Секция Данные Воина (Warrior Data) включают в себя имя, навыки и состояние МехВоина, пилотирующего БатлМех. Соответствующие секции правил объясняют, как использовать эту статистику в игре.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Таблица критических попаданий (Critical Hit Table) показывает физическое размещение оборудования, оружия и боеприпасов БатлМеха, подверженных критическим попаданиям. Эта таблица помогает определить локацию любого критического попадания; каждый слот представляет специфическое оружие или другую часть оборудования, восприимчивого к разрушению. Некоторое оборудование занимает так много места в Мехе, что требует нескольких слотов в таблице. (Для полного объяснения правил критических попаданий, см. **КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ**, начинающееся на стр. 24 в секции **БИТВА**.)

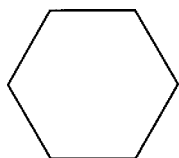
ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

Шкала температуры (Heat Scale) помогает игроку отслеживать внутренний уровень температур Меха, на каждом ходу. Когда температура растет, игрок помечает эти боксы с низу вверх. Определенные уровни температур могут затрагивать действия Меха, как показано в правой колонке шкалы. (Правила температур полностью объясняются в соответствующих секциях правил.)

МАПШИТ

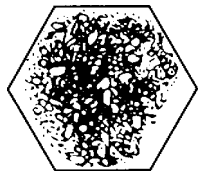
22-на-17 дюймов мапшит (mapsheet), используемый в **BattleTech** разделен на шестигранные области называемые гексами (сокращение от гексагон, шестиугольник). Каждый гекс на мапшите представляет собой область земли диаметром 30 метров (около 100 футов) в поперечнике. Гексы используются, чтобы указывать расстояния в **BattleTech** и регулировать движение БатлМехов. В течении каждого хода игры, Мех может перемещаться на определенное число гексов.

Леса, реки, холмы, здания и неровные области на мапшите **BattleTech** представляют собой типичный ландшафт, найденный на пригодных для жилья мирах Внутренней Сферы. Вообще, весь ландшафт разделен на одну из шести категорий: Ровный, Неровный, Холмы, Вода, Редкий лес и Густой лес. Различные типы ландшафта имеют различные эффекты на способность Меха перемещаться и драться, как описано в секциях **Движение** и **Битва**.



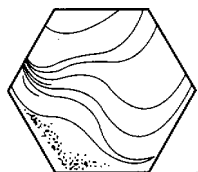
РОВНЫЙ

Ровные (Clear) гексы представляют собой поля, луга и другие типы равнин. Ровный ландшафт тверд и позволяет мягко двигаться, его возвышение не изменяется от одной стороны гекса к другой.



НЕРОВНЫЙ

Неровные (Rough) гексы представляют собой разрушенные, скалистые и захлащенные земли. Хотя его поверхность достаточно тверда, неровный ландшафт является более трудным для спокойного пересечения, в отличии от ровного ландшафта.



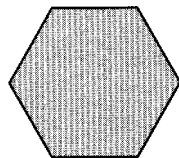
ХОЛМЫ

Холмы (Hills) значительно выше, чем окружающий ландшафт. Легкие линии в холмистом ландшафте представляют собой склоны и другие изменения возвышений, которые могут сделать холмистый ландшафт трудным для преодоления ландшафтом. Холмы могут содержать ровный, неровный или лесной ландшафт

Уровни Возвышений для холмов прописываются на мапшите. Возвышение холма 1 — высотой 6 метров (по поясу высокому БатлМеху), и поэтому БатлМех, стоящий позади

холма Возвышения 1 может быть скрыт частично. Возвышение ландшафта 2 — высотой 12 метров (такая же высота, как и у БатлМеха), поэтому БатлМех, стоящий позади Возвышения ландшафта 2 полностью скрыт. Возвышение ландшафта 3 - высотой 18 метров, и так далее.

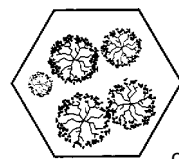
Гексы поверхности без маркировок возвышения - Уровень ландшафта 0.



ВОДА

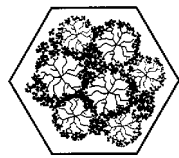
Гексы, обозначенные как водный ландшафт (Water) покрыты ручьями, реками, болотами, водоемами или озерами, водный гекс определен уровнями глубин, которые соответствуют уровням возвышений холмов, но наоборот. Глубина воды 0 очень мелка, не глубже, чем по лодыжке БатлМеха, и представляет собой ландшафт типа ручьев, болот или мелких водоемов. Глубина воды 1 является 6 метрами глубины, или на 1 уровень под поверхностью (по поясу высокому БатлМеху). Глубина воды 1 более трудна для пересечения, чем мелкая вода или ровный ландшафт и находится на реках, водоемах, и по берегам озер. Глубина вода 2 - 12 метров глубины, достаточно глубоко чтобы закрыть БатлМеха с головой. Глубина воды 2 намного более трудна для пересечения чем мелководная вода или ровный ландшафт. Глубина 3 воды - 18 метров глубины, и так далее.

Даже, когда мелкий ручей заполняет только часть гекса, полный гекс рассматривается водным гексом.



РЕДКИЙ ЛЕС

Ландшафт с редким лесом (Light Woods) зарос редкими деревьями до 12 метров высотой. БатлМехи не могут пересечь гексы с лесом так же легко как ровный ландшафт. Если лесная область относительно небольшая (по крайней мере, 3 гекса в поперечнике), БатлМехи могут иметь линию видимости через редкий лес. Когда гексы с редким лесом блокируют линию вида, они делают так же как для 2 уровней возвышений, выше их стандартного уровня ландшафтов.



ГУСТОЙ ЛЕС

Густой лесной (Heavy Woods) ландшафт зарос плотно стоящими 12 метровыми деревьями, которые делают движение через такие области, очень трудными. Как в природе, через густой лес, часто тяжело что-либо увидеть. Гексы с густым лесом затрагивают линию видимости для уровней 2 и выше их стандартного возвышения ландшафта.

КУБИКИ

При игре **BattleTech**, игроки используют два шестигранных кубика (предпочтительно двух различных цветов). Когда игрок должен бросать один кубик, правила игры могут сообщить ему «бросить 1D6» или «сделать 1D6 бросок». Точно так же сокращение 2D6 указывает на два шестигранных кубика. В любое время, когда игрок должен бросить 2D6, правила, указывают, используются ли результаты броска отдельно или суммируются, чтобы получить общее число.



ХОД ИГРЫ

Эта секция объясняет последовательность игры **BattleTech** и описывает правила для играющих МехВоинов в **BattleTech**.

Чтобы начать игру, игроки должны разместить мапшит **BattleTech** на столе или другой ровной игровой поверхности. Если игроки используют готовые пакеты сценариев от FASA, правила установки игры каждого сценария описывают выбор, направление и размещение мапшита, а также размещения любых других особенностей ландшафта. Иначе, игроки могут устраивать мапшит согласно любой схеме, которую они найдут приемлемой.

Затем, игроки заполняют рекордшита для каждого из своих БатлМехов, вовлеченных в сражение. При желании, игроки могут использовать фотокопии соответствующих рекордшитов, поставляемые в **BT4**. (Различные книги **BattleTech Technical Readout** содержат большой выбор дополнительных дизайнов Мехов, а соответствующие **BattleTech Record Sheets** содержат законченные рекордшита для этих дизайнов.) Если все игроки соглашаются, они могут создавать своих собственных модифицированных БатлМехов, используя правила **СТРОИТЕЛЬСТВА** (стр. 40-46).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра **BattleTech** состоит из ряда ходов. Каждый ход представляет десять секунд реального времени. В течение каждого хода, все БатлМехи на мапшите получают возможность перемещаться и стрелять из своего оружия. Стандартный ход состоит из семи фаз. В течение каждой фазы, игроки исполняют один определенный тип действия, вроде движения или атаки. (Правила для этих действий описываются в более поздних секциях этой книги.)

Фазы всегда происходят в следующем порядке:

- Фаза инициативы
- Фаза движения
- Фаза реакции
- Фаза оружейной атаки
- Фаза физической атаки
- Фаза температуры
- Конечная фаза

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

1. Один игрок от каждой стороны бросает 2D6 и складывает результат вместе, для определения инициативы его команды. Команда с более высоким результатом имеет инициативу на протяжении всего хода. Одинаковый результат перебрасывается.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

2. Команда, которая потеряла инициативу, выбирает одного БатлМеха и перемещает его первой.

3. Команда, которая выиграла инициативу, перемещает одного БатлМеха. Поочередно команды двигают БатлМехов, пока все они не будут перемещены. Если, до любой пары движений, одна команда имеет двойной перевес БатлМехов, еще не передвинутых, над другой командой, команда с двойным перевесом перемещает два БатлМеха вместо одного. Если одна команда имеет тройной перевес БатлМехов, она перемещает по три каждый раз, и так далее. Это означает, что команда, которая выиграла инициативу, перемещает, по крайней мере, один из своих БатлМехов последней. Игрок может определять движение для любого БатлМеха, который не был разрушен, даже если ход состоит в том, чтобы просто стоять (или лежать) неподвижно.

ФАЗА РЕАКЦИИ

4. Команда, которая выиграла инициативу, поворачивает турс одного из своих БатлМехов на одну сторону гекса (в любую сторону) или объявляет, что этот БатлМех не будет поворачивать турс в этом ходу.

5. Команда, которая потеряла инициативу, поворачивает турс одного из своих БатлМехов на одну сторону гекса (в любую сторону) или объявляет, что этот БатлМех не будет поворачивать турс в этом ходу.

Реакция поворотов происходит пока все БатлМехи, не прореагируют или объявят, что они не будут реагировать. Как и с движением, если, до любой пары поворотов, одна команда имеет двойной перевес БатлМехов, еще повернувших турс, над другой командой, команда с двойным перевесом поворачивает два БатлМеха вместо одного. Если одна команда имеет тройной перевес БатлМехов, она поворачивает по три каждый раз, и так далее. Команда, которая потеряла инициативу, поворачивает последней. Игрок может определять реакцию для любого БатлМеха, который не был разрушен.

ФАЗА ОРУЖЕЙНОЙ АТАКИ

6. Команда, которая потеряла инициативу, выбирает БатлМеха, чтобы объявить огонь первой. Игрок, управляющий этим БатлМехом, объявляет любые атаки, которые он планирует сделать, используя оружие своего БатлМеха, определяя, которым оружием он будет стрелять, и по какой цели (или целям).

7. Команда, которая выиграла инициативу, выбирает БатлМеха, чтобы объявить огонь второй. Игрок, управляющий этим БатлМехом объявляет любые атаки, которые он планирует сделать, используя оружие своего БатлМеха. Акт декларации атак происходит попеременно между игроками, пока весь огонь не будет объявлен. Если, до любой пары деклараций, одна команда имеет двойной перевес БатлМехов, еще не заявивших о стрельбе, над другой командой, команда с двойным перевесом объявляет атаки для двух БатлМехов вместо одного. Если одна команда имеет тройной перевес БатлМехов, она объявляет атаки для трех каждый раз, и так далее. Команда, которая выиграла инициативу, объявляет атаку последней.

8. Решение огня из оружия разрешается только одному БатлМеху за один раз. Поскольку все выстрелы, как рассматривается, происходят одновременно, порядок, в котором они решаются, не имеет значения. (Однако игроки могут легко отслеживать, какое оружие уже стреляло, если они разрешат все атаки оружием одного БатлМеха перед переходом к атакам другого Меха.)

9. Сначала вступает в силу повреждение от атак оружием. Игроки делают запись повреждения, по мере разреше-

ния атаки, но это повреждение не затрагивает ни одного из БатлМехов, пока все оружейные атаки не будут решены. В этом пункте, все повреждения получают эффект немедленно и игроки должны сделать необходимые броски навыка пилотирования, требуемые эффектами от оружейных атак. Обратите внимание, что повреждение, принятое БатлМехом в течение фазы оружейной атаки получает эффект перед началом фазы физической атаки этого же хода.

ФАЗА ФИЗИЧЕСКОЙ АТАКИ

10. Повторить шаги с 6 по 9 для физических атак, со всем повреждениями от этих атак, вступающих в силу перед фазой температуры.

ФАЗА ТЕМПЕРАТУРЫ

11. Игроки отмечают Шкалу температуры своих БатлМехов, чтобы отразить температуру, полученную или потерянную в течение хода. Решите любые временные или постоянные повреждения, вызванное чрезмерной внутренней температурой полученной в это время.

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

12. Игроки, чьи МехВоины потеряли сознание в предыдущем ходу теперь, бросают кубики, чтобы увидеть, восстановил ли пилот сознание в течение этого хода.

13. Игроки выполняют любые разные действия, остающиеся в ходе. Определенные правила для таких действий объясняя какие из действий решаются в конечной фазе.

14. Повторить Шаги 1 до 13, пока одна из команд не выполнит условия победы. Обычно, команда с последним выжившим БатлМехом оставшимся на поле сражения, выигрывает сценарий. Если последние оставшиеся БатлМехи от каждой команды разрушены одновременно, объявляется ничья. Однако сценарии в пакетах сценариев FASA могут содержать условия победы, которые содержат альтернативные условия определения победы, или игроки могут применить свои собственные условия победы перед началом игры.

МЕХВОИНЫ

Солдаты, которые пилотируют БатлМехов, называются, МехВоины. Их навыки играют важную роль в сохранении движения и эффективной борьбы БатлМехом. БатлМех будет выведен из действия, если его МехВоин будет убит или серьезно ранен, даже если БатлМех получит только минимальные повреждения.

НАВЫКИ МЕХВОИНА

МехВоины используют два важных навыка в бою, Пилотирование (Piloting) и стрельбу (Gunnery). МехВоины Внутренней Сферы среднего опыта имеют уровень навыка пилотирования 5 и уровень навыка стрельбы 4.

Уровень навыка пилотирования МехВоина помогает определить результат, когда МехВоин пытается избежать падения и минимизировать повреждение, когда БатлМех падает, как описано в **бросок навыка пилотирования** (см. **движение**, стр. 13). Уровень навыка стрельбы МехВоина помогает определить насколько легко или трудно ему достичь успешного выстрела оружием БатлМеха, как описано в **стрельбе из оружия** (см. **Битва**, стр. 19).

Создание броска навыка пилотирования

Когда БатлМех или транспортное средство делают попытку потенциально опасного маневра, или когда пилот мог бы потерять контроль над своим БатлМехом по некоторой причине, пилот должен сделать бросок навыка пилотирования. (см. **бросок навыка пилотирования в движении**, стр. 13.) игрок добавляет соответствующие модификаторы к уровню навыка пилотирования своего пилота. Конечный результат — число необходимого броска навыка пилотирования. После этого игрок бросает 2D6. Если результат равен или больше чем необходимое число, действие прошло успешно, и БатлМех не получает никаких неблагоприятных эффектов от данной ситуации.

ОЦЕНКА НАВЫКА СТРЕЛЬБЫ

Базовое число попадания МехВоина для атак оружием равно его уровню навыка стрельбы. Когда оно изменяется диапазоном, ландшафтом, и другими факторами, это число становится модифицированным числом попадания (см. **стрельба из оружия**, стр. 19). Игрок, чей БатлМех стреляет из оружия, должен бросить кубики, если результат равен или больше чем модифицированное число попадания, он поражает цель. В результате, чем более низкое число уровня навыка стрельбы, тем больше вероятность того, что МехВоин поразит свою цель.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЕЙ НАВЫКОВ

Вместо того чтобы ставить своим МехВоинам стандартные значения навыков пилотирования и стрельбы, игроки могут бросить кубики в начале игры, чтобы получить случайные значения уровней навыков пилотирования и стрельбы для каждого МехВоина. Это случайное назначение обычно производит к интересному соединению неопытных и закаленных борцов. Чтобы использовать таблицу случайных навыков МехВоина, игрок бросает 1D6, чтобы определить уровень навыка пилотирования МехВоина и повторять бросок, чтобы определить его уровень навыка стрельбы.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ НАВЫКОВ МЕХВОИНА

результат броска (1D6)	навык пилотирования	результат броска (1D6)	навык стрельбы
1	6	1	4
2	6	2	4
3	5	3	4
4	5	4	4
5	4	5	3
6	4	6	3
7-8	3	7-8	2

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ НАВЫКА

Игроки могут использовать МехВоинов, которых они создадут в будущих сценариях или в последовательной кампании игр **BattleTech**, конечно, если воин переживает текущее сражение. В этом случае, игроки должны отслеживать количество вражеских БатлМехов, разрушенных в каждом сражении МехВоина. После каждых 4 БатлМехов, которых он уничтожит, МехВоин может уменьшать свой уровень навыка стрельбы или уровень навыка пилотирования на 1, хотя уровень стрельбы и пилотирования никогда не могут быть меньше 0.

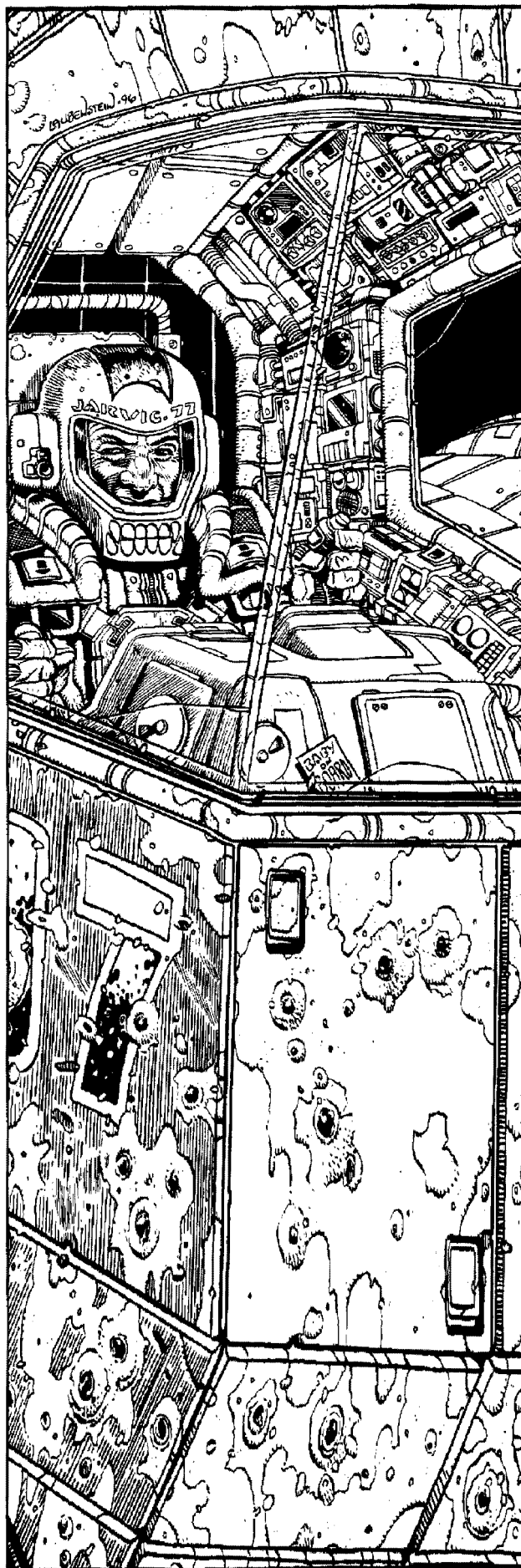
MechWarrior, Second Edition, ролевая игра вселенной **BattleTech**, предлагает более продвинутую систему отслеживания пилотирования, стрельбы, и других навыков, которая может использоваться вместо этих правил.

ПОВРЕЖДЕНИЕ МЕХВОИНА

Три типа повреждения БатлМеху могут также повредить МехВоина внутри: попадания в голову, падение и взрывы внутреннего боекомплекта. А также, чрезмерное наращивание температуры может кончаться вредом МехВоину, если система жизнеобеспечения БатлМеха получает повреждение.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ПОПАДАНИЯ В ГОЛОВУ

МехВоин получает 1 пункт повреждения (1 попадание) всякий раз, когда голова БатлМеха поражена, даже если попадание не пробивает броню Мех.





мещаться или стрелять. Любой бросок навыка пилотирования, который БатлМех должен делать, в то время когда пилот находится без сознания, автоматически терпит неудачу.

ТАБЛИЦА СОЗНАНИЯ МЕХВОИНА

общее количество повреждения	число сознания
1	3
2	5
3	7
4	10
5	11
6	смерть

В течение конечной фазы каждого хода, после хода, в котором МехВоин теряет сознание, игрок бросает 2D6. Если результат равен или больше чем число сознания текущего уровня повреждения МехВоина, МехВоин восстанавливает сознание. Игроку не требуется бросать кубики снова, чтобы определить состояние сознания, пока МехВоин не получит новое повреждение. Конечно, если МехВоин получает 6 попаданий, он мертв и никогда не сможет восстановить сознание.

В ходе 3, голова Awesome получает попадание от атаки средним лазером. Хотя лазер не проникает через защитную броню головы, пилот Awesome получает 1 пункт повреждения. Он получил 2 пункта повреждения в предыдущих атаках, и теперь имеет общее количество попаданий 3. Игрок консультируется с таблицей сознания МехВоина и бросает 6, то есть на 1 пункт меньше, чем необходимо его пилоту, чтобы остаться в сознании. Поскольку его пилот без сознания, Awesome не будет способен перемещаться или стрелять в течение хода 4. В конечной фазе хода 4, игрок бросает 2D6 снова. Если он выбросит результат 7 или выше, МехВоин восстанавливает сознание, и его БатлМех будет способен перемещаться и стрелять в течение хода 5.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ПАДЕНИЯ

Если БатлМех падает, МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования. Если бросок терпит неудачу, пилот получает 1 пункт повреждения.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ВЗРЫВА БОЕКОМПЛЕКТА

Взрыв внутреннего боеприпасов причиняет 2 пункта повреждения (2 попадания) МехВоину в результате удара электрическим током, который он получает от обратной связи, через свой нейрошлем.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ИЗБЫТОЧНОЙ ТЕМПЕРАТУРЫ

Когда система жизнеобеспечения БатлМеха получила критическое повреждение, МехВоин получает 1 пункт повреждения каждый ход, когда внутренняя температура БатлМеха 15 или выше по Шкале температуры, в конце фазы температуры. Каждый ход, когда температура 26 или больше причиняется 2 пункта повреждения МехВоину.

БРОСКИ СОЗНАНИЯ

МехВоин может получить 5 пунктов повреждения (5 попаданий) перед тем как умереть от этих повреждений, но он может потерять сознание намного раньше получения такого большого количества повреждения. Каждый раз, когда МехВоин получает повреждение, игрок должен немедленно бросить 2D6 и проконсультироваться с таблицей сознания МехВоина, чтобы определить, остается ли МехВоин в сознании.

Если результат броска кубиков равен или больше чем число сознания, МехВоин остается в сознании. Если результат меньше чем число сознания, МехВоин теряет сознание. БатлМех становится неподвижной целью, неспособной пере-

ДВИЖЕНИЕ

БатлМехи изменяют свои позиции и расположение на карте, выполняя любое из нескольких доступных движений или действий движения. В течение фазы движения каждого хода, каждый игрок должен выбрать один способ движения (ходьба, бег или прыжок) который его БатлМех будет использовать в течение этого хода. БатлМех не может комбинировать способы движения в течении хода.

Когда наступает его ход, игрок, чтобы переместить своего БатлМеха, должен объявить то, какой способ движения он использует и сколько пунктов движения он должен потратить этим движением. В рамках правил, игрок всегда должен выбрать, как будет перемещаться его БатлМех.

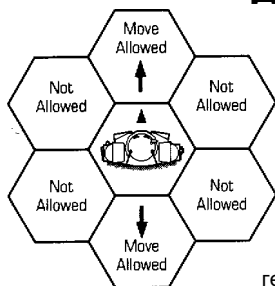
ЗАТРАТЫ ДВИЖЕНИЯ

БатлМех тратит, по крайней мере, 1 пункт движения (Movement Point, MP), чтобы переместиться на 1 гекс. Если гекс, в который БатлМех входит - не простой ровный ландшафт, эта стоимость обычно увеличивается, как показано в таблице затрат движения, стр. 12. Некоторые типы ландшафта требуют, чтобы игрок сделал успешный бросок навыка пилотирования для БатлМеха, чтобы остаться в вертикальном положении, как только, он входит в этот ландшафт. Такие ограничения описаны в секциях, обсуждающих применимый ландшафт.

БатлМех должен обладать достаточным числом MP, чтобы оплатить затраты на вход в каждый новый гекс. Однако БатлМех всегда может двигаться в гекс находящийся непосредственно перед ним в начале фазы движения, независимо от стоимости ландшафта, при следующих условиях: БатлМех ходит только в 1 гекс в этом ходу, БатлМех имеет, по крайней мере, 1 доступный MP, БатлМех не делает никаких поворотов лицевой стороны или других расходов MP, а также БатлМех не имеет запрета на вход в этот ландшафт. БатлМех, который входит в гекс при этих условиях, как рассматривается, передвигается бегом для определения модификаторов стрельбы.

Упавший БатлМех тратит 2 MP в любое время, когда пытается встать. Упавший БатлМех может пытаться встать только в течении фазы движения хода, но он может делать многократные попытки, пока имеет для этого достаточное количество оставшихся MP. Упавший БатлМех только с 1 доступным MP, в начале своего хода может сделать одну попытку встать, используя исключения, описанное в предыдущем параграфе. Упавший БатлМех не может вползти в другой гекс, но он может поворачивать свою лицевую сторону в гексе, который он занимает. Как только упавший БатлМех встает на ноги, любое количество оставшихся MP может использоваться, чтобы двигаться из гекса в эту же самую фазу движения.

НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ



БатлМех может перемещаться в гекс, в сторону которого он направлен или назад в гекс находящийся непосредственно сзади. Он не может двигаться в любой другой гекс, если сначала не повернет свою лицевую сторону. Чтобы повернуть свою лицевую сторону, БатлМех должен поворачиваться, пока гекс, в который требуется войти не окажется непосредственно впереди или сзади. Тогда БатлМех может входить в гекс. Диаграмма слева показывает два гекса, в которые БатлМех может двигаться

ся без поворота своей лицевой стороны.

В течении своего движения, БатлМех может двигаться вперед и назад, изменять направление в любой манере, как пожелает игрок. Однако БатлМех не может бежать задом. Дополнительно, БатлМехи, перемещающиеся задом не могут изменять уровни возвышений.

При движении вперед, БатлМех может изменять возвышение или глубину на 1 или 2 уровня за гекс. (Это правило не относится к прыгающему БатлМеху, см. **прыжок**, стр. 12.)

На диаграмме, БатлМех в гексе A имеет 4 MP (ходьба) или 6 MP (бег). Игрок объявляет, что БатлМех будет в этом ходу двигаться шагом. Он затратит все 4 из доступных MP БатлМеха, чтобы идти вперед в гекс B (1 MP) а затем войти в густой лес в гексе C (3 MP). Он затратит бы все 4 MP БатлМеха, чтобы двигаться в гекс B (1 MP), затем повернуть свою лицевую сторону (1 MP) и войти в редкий лес в гексе D (2 MP). Рейтинг ходьбы БатлМеха 4 MP не достаточен, чтобы переместиться в гекс E, потому что он был бы должен продвигнуться в гекс B (1 MP), затем, повернуть свою лицевую сторону на одну сторону гекса (1 MP), затем войти в водный гекс глубиной 1 (2 MP), который требовал бы дополнительного +1 MP за изменение уровня возвышения (общее количество 5 MP). Наконец, если бы игрок хотел переместить своего БатлМеха из гекса A непосредственно в гекс F, он был бы сначала должен повернуть лицевую сторону (1 MP), и затем, после восхождения на уровень возвышений 2 (2 MP), войти в ровный ландшафт (1 MP).

СПОСОБЫ ДВИЖЕНИЯ

В начале фазы движения, перед перемещением, игрок должен выбрать один из четырех способов движения для своего БатлМеха: стояние, ходьба, бег или прыжок.

СТОЯНИЕ

Если игрок объявляет, что БатлМех не двигается, БатлМех остается в гексе, в котором он начал ход. Он не двигается вообще, не даже для того, чтобы повернуть лицевую сторону. Такая остановка не производит дополнительной температуры, не дает никакого штрафа огню из оружия, и позволяет атакующим стрелять в БатлМеха без модификаторов движения цели. Стояние не затрачивает ни одного MP.

ХОДЬБА

Если игрок объявляет, что БатлМех будет идти, БатлМех может израсходовать количество MP равных его рейтингу ходьбы в MP. Ходьба создает 1 пункт температуры для БатлМехов.

Идущий БатлМех получает небольшой штраф числу попадания при стрельбе из оружия. Как перемещающаяся цель, идущий БатлМех становится тяжелее поразить. Эти боевые эффекты показаны в таблице модификаторов огня из оружия на стр. 22 в секции **Битва**, и объясняются в той же секции.

ТАБЛИЦА ЗАТРАТ ДВИЖЕНИЯ

ТИП ПОВЕРХНОСТИ/ АКТИВНОСТЬ	КОЛИЧЕСТВО МР ЗА ГЕКС
Ровный	1
Неровный	2
Редкий лес	2
Густой лес	3
Вода	
Глубина 0	1
Глубина 1	2 ¹
Глубина 2+	4 ¹
Изменение возвышения/глубины (вверх или вниз)	+1/уровень +2/уровень
Другая активность	
Поворот стороны	1/сторону гекса ¹
Укладывание на землю	1
Вставание	2/попытку

¹ необходим бросок навыка пилотирования, чтобы предотвратить падение.

БЕГ

БатлМех может переместиться дальше, если он будет пользоваться при движении не ходьбой, а бегом. Игрок может тратить МР рейтинга бега БатлМеха каждый ход. Бег БатлМехов расходуется в той же самой манере затрат, как и ходьба БатлМеха. Однако, БатлМех не может двигаться назад при беге, и при этом он не может входить в водные гексы глубины 1 или глубже.

Бег создает большее количество температуры для БатлМеха (2 пункта температуры за ход) чем ходьба. Бегущий БатлМех получает штрафы к своему числу попадания при стрельбе из оружия, но его скорость также делает БатлМеха более трудной для поражения целью. Эти эффекты объясняются в секции **Битва**, стр. 20.

Некоторые повреждения БатлМеху могут уменьшать его МР рейтинг ходьбы. Когда такое повреждение происходит, скорость бега БатлМеха должна быть повторно рассчитана. Рейтинг бега БатлМеха в МР всегда равен его МР ходьбы, умноженному на 1.5, округляя вверх.

ПРЫЖОК

Способный к прыжку БатлМех может двигаться в любой гекс в пределах его диапазона прыжка (чтобы определить, является ли конкретный Мех способным к прыжку, проверьте его МР рейтинг прыжка, расположенной под рейтингом ходьбы и бега Меха на рекордшите). Ни тип ландшафта в приземляющемся гексе, ни первоначальное положение лицевой стороны БатлМеха, не имеют значения. Прыгающий БатлМех может повернуть свою лицевую сторону в любом направлении, не опираясь на первоначальное направление движения, по выбору игрока.

БатлМех не может быть построен с рейтингом МР прыжка больше чем его МР ходьбы. Способный к прыжку БатлМех не может прыгать выше уровней, чем его пункты движения прыжка. Прыжок производит много температуры, 1 пункт температуры за каждый пройденный гекс, с минимальной стоимостью 3 пункта температуры. Даже если БатлМех прыгает только на 1 гекс, этим прыжком он создает 3 пункта температуры. Прыжок также делает более тяжелой, точную стрельбу из оружия, но прыгающий БатлМех является более трудной

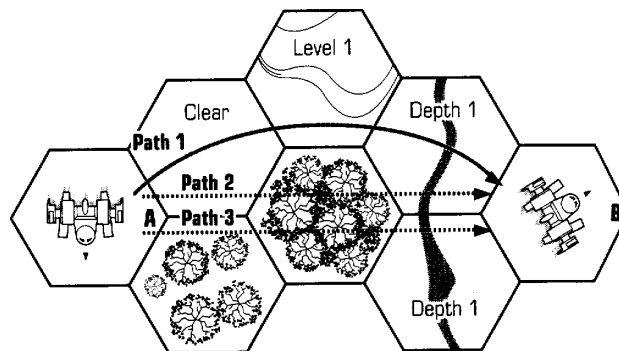
целью, чем обычный БатлМех при беге или ходьбе. Эти эффекты объясняются в секции **Битва**, стр. 20.

Когда БатлМех прыгает, он может перемещаться на 1 гекс в любом направлении за каждый доступный МР прыжка. Он может прыгать в любой гекс, независимо от типа ландшафта или различия возвышения (в пределах ограничения возвышения, описанного выше). Путь прохождения прыгающего БатлМеха, всегда самый короткий, возможный между гексами окончания и начала прыжка. Если этот путь пересекает возвышение выше, чем МР прыжка БатлМеха, то БатлМех не может сделать прыжок. Если имеется больше одного возможного пути между БатлМехом и его целевым гексом, игрок может объявить, которым путем его БатлМех прыгнет.

Прыжок требует, чтобы БатлМех запустил свои реактивные прыжковые двигатели, поэтому прыжок не может быть объединен с любым другим способом движения. Процесс запуска реактивных прыжковых двигателей, для поднятия, и приземления требует полной фазы движения. БатлМехи должны в начале хода стоять, чтобы прыгнуть.

Реактивные прыжковые двигатели не могут быть запущены, в то время когда они погружены в воду, и поэтому Мех, стоящий, в водном гексе уровня 2 или более не может прыгать. Если Мех стоит в водном гексе уровня 1, он не может запустить прыжковые двигатели, расположенные в своих ногах, но он может использовать любые двигатели, расположенные в торсе, обеспечивающие 1 МР прыжка каждый. Например, Мех с МР рейтингом прыжка 5, который имеет, один реактивный прыжковый двигатель в каждой ноге и каждой локации торса может использовать только 3 МР при прыжке из водного гекса уровня глубины 1.

БатлМехи, которые прыгают с поврежденными актуаторами ноги или гироскопами, должны сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения, при приземлении.



БатлМех в гексе А диаграммы выше имеет рейтинг МР прыжка 6. БатлМех прыгает в гекс В на расстоянии 4 гекса. Поскольку БатлМех использует движение прыжком, он затратит только 1 МР за каждый гекс, через который он перемещается, игнорируя все затраты ландшафта для гексов, которые он пропускает и для гекса, в котором он приземляется. Когда он приземляется, игрок может поставить БатлМеха в любом направлении, которое он выберет, без какой-либо дополнительной стоимости. Чтобы достичь гекса В, ходьбой или бегом, БатлМех был бы должен затратить по крайней мере 12 МР.

БатлМех может прыгнуть в гекс В по крайней мере тремя путями, как обозначено на диаграмме. Если холм имел бы уровень возвышения 7, БатлМех не смог бы использовать путь 1 (потому что Мех имеет МР рейтинг прыжка 6), но игрок может выбрать путь 2 или 3.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

Каждый гекс на карте имеет шесть граней, называемые стороной гекса. В **BattleTech**, каждый БатлМех должен ориентироваться так, чтобы стоять перед одной из этих шести сторон. БатлМех, как рассматривается, стоит вперед лицом в направлении движения его ног. Лицевая сторона БатлМеха воздействует, и на движение (см. ниже) и атаки (см. **Битва**, стр. 17), и может быть повернута только в течение фазы движения.

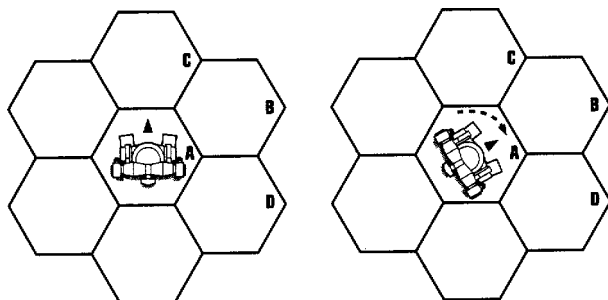
БатлМехи с не ясно выраженной лицевой стороной гекса должны быть перестроены к одной из возможных сторон гекса противостоящим игроком.

ПОВОРОТ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

Каждая сторона гекса, на которую БатлМех поворачивает свою лицевую сторону, стоит 1 МР. Поворот на 180 градусов стоил бы БатлМеху 3 МР.

На диаграмме игрок хочет переместить БатлМеха из гекса А в гекс В. Однако, БатлМех в настоящее время стоит перед гексом С, и поэтому не может сразу двинуться в гекс В. Если БатлМех повернет свою лицевую сторону, как показано на второй части диаграммы, БатлМех сможет двинуться в гекс В. Этот поворот лицевой стороны стоит 1 МР.

Если бы игрок захотел переместить БатлМеха в гекс D (без того, чтобы двинуться задом), БатлМех был бы должен сделать два поворота лицевой стороны затратив 2 МР.



УКЛАДЫВАНИЕ НА ЗЕМЛЮ

Игрок может сделать так, чтобы его БатлМех лег на землю в течении боя. Эта тактика может быть использована в конце движения, чтобы скрыть Меха или сделать атаки против него более трудными.

Это действие не создает дополнительной температуры, не причиняет повреждение от падения, и стоит 1 МР. БатлМех укладывается в том же самом направлении, в котором он стоял, автоматически лицом вниз, как при случайном падении (см. **Падение**, стр. 15).

СКЛАДЫВАНИЕ

В течение фазы движения, БатлМех может двигаться через гексы, занятые другими дружественными БатлМехами, но БатлМех не может двигаться через гекс, занятый вражеским БатлМехом, и при этом это не может заканчивать свое движение в гексе, занятом другим БатлМехом.

Важно обратить внимание, что, только один БатлМех может занять гекс, но он фактически не заполняет собой полный гекс. 30-метровый по ширине гекс предлагает достаточное количество места для 12 метровых Мехов, чтобы разминуться и избежать огня. Просто находящийся там БатлМех, тактически управляет гексом, который занимает, но физически не заполняет его.

ВСТАВАНИЕ

Игрок может сделать так, чтобы БатлМех попытался встать после падения или укладывания на землю. Каждая попытка встать создает 1 пункт температуры и стоит 2 МР. БатлМех может встать в течение того же самого хода, когда он упал, пока имеет достаточное количество МР, чтобы сделать попытку, и если он не прыгал в течение этого хода. БатлМехи могут попытаться просто встать в течение фазы движения, и не делать больше никаких движений.

Чтобы встать упавшему БатлМеху, игрок должен сделать успешный бросок навыка пилотирования. Если попытка не успешна, БатлМех падает снова, получая повреждение от падения. Юнит может делать повторные попытки встать, пока имеет доступное количество пунктов движения.

Как только БатлМех успешно встанет, он может встать в любом направлении (без затрат на поворот), независимо от того в какую сторону он был направлен лежа на земле, и может продолжать перемещаться используя любые оставшиеся пункты движения.

Если БатлМех начинает свой ход на земле, он должен будет объявить способ движения прежде, чем попытается встать. Упавший БатлМех не может прыгать.

ПОВОРОТ ТОРСА

В конце своего движения, игроки могут поворачивать торсы своих БатлМехов. Поворот торса получает место в обратном порядке от инициативы. Сначала команда, которая выиграла инициативу, поворачивает торс одного БатлМеха, затем команда, которая потеряла инициативу, поворачивает торс своего БатлМеха. В то время как стандартный порядок инициативы дает команде, которая выиграла инициативу, преимущество перемещаться последней, этот полностью измененный порядок дает команде, которая потеряла инициативу преимущество поворота последней.

БатлМех может поворачивать свой торс на одну сторону гекса (60 градусов) влево или право от направления, в котором направлены его ноги. Это новое направление сдвигает арку стрельбы БатлМеха как описано в **Битве**, стр. 18, но для движения и локации попадания, БатлМех, как рассматривается, стоит в направлении, в котором он находился перед поворотом торса.

БРОСОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Игроки должны делать бросок навыка пилотирования, чтобы предохранить своих БатлМехов от падения при следующих условиях: всякий раз, когда БатлМех перемещается через исключительно трудный ландшафт; всякий раз, когда БатлМех получает 20 пунктов повреждения или больше в течение отдельной фазы; всякий раз, когда некоторые компоненты БатлМеха повреждены; и при других определенных обстоятельствах отмеченных в следующих секциях.

СОЗДАНИЕ БРОСКА НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Таблица броска навыка пилотирования на странице 14 включает в себя события, которые требуют, чтобы игрок делал бросок навыка пилотирования для МехВоина своего БатлМеха. Каждый раз когда одно из этих событий происходит, игрок добавляет следующие модификаторы к навыку пилотирования своего МехВоина: любые обозначенные модификаторы для этих случаев, плюс дополнительные модификаторы от других событий, имеющих место в той же самой фазе, включенные как дополнительные модификаторы в таблицу броска навыка пилотирования. Окончательное число и есть модифицированный уровень навыка пилотирования. Чтобы сделать бросок навыка пилотирования, игрок бросает 2D6.

Если результат равен или больше модифицированного уровня пилотирования, БатлМех избегает падения. Если результат меньше чем модифицированный уровень пилоти-

вания, БатлМех падает. Если БатлМех падает в течение фазы движения и имеет по крайней мере 2 оставшихся пункта движения, он может попытаться встать на ноги в этом же ходу.

Бросок навыка пилотирования, требуемый из-за движения (вхождение в воду, попытка встать, избежание повреждения от падения, и так далее) должен быть сделан немедленно после действия. В течение одного хода, БатлМеху могут потребоваться многократные броски. Например, если БатлМех перемещается через 3 водных гекса глубиной 1, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования, когда БатлМех входит в каждый из трех водных гексов.

Любой бросок навыка пилотирования, требуемый из-за атак оружия должен быть сделан в конце фазы оружейной атаки хода. Обратите

внимание, что БатлМех только делает один бросок навыка пилотирования при получении 20+ пунктов повреждения в отдельной фазе, независимо от того, сколько пунктов повреждения больше 20 он получает. Все атаки из оружия решаются прежде, чем игроки делают требуемые броски навыка пилотирования. БатлМехи после падения в течение фазы оружейной атаки, начинают фазу физической атаки, в лежащем положении.

Любой бросок навыка пилотирования, требуемый из-за физических атак делается в конце фазы физической атаки. Решите все физические атаки перед выполнением броска навыка пилотирования.

В течение фазы оружейной атаки, БатлМех, МехВоин которого имеет уровень пилотирования 5, получает 40 пунктов повреждения, и теряет 2 актуатора ноги. Игрок делает один бросок навыка пилотирования за получение 20 или большего количества пунктов повреждения, и еще два за потерю 2 актуаторов ноги. Модифицированное число уровня пилотирования каждого из трех бросков 8 [5 (навык пилотирования) + 1 (20+ пунктов повреждения) + 1 (поврежденный актуатор ноги) + 1 (поврежденный актуатор ноги)].

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ситуация с БатлМехом

Повреждение БатлМеху

БатлМех получает 20+ пунктов повреждения за одну фазу
Реактор БатлМеха заглох
Leg/foot/hip актуатор уничтожен
Попадание в Gyro (гироскоп)
Gyro (гироскоп) разрушен
Leg нога разрушена

модификатор

+1

+3¹

+1

+3

автоматическое падение

автоматическое падение

Физические атаки на БатлМех

БатлМех получил пинок
БатлМеха толкнули
БатлМеха протаранили/атаковали «смертью сверху»

0

0

+2

Действия юнита

БатлМех промахнулся при пинке
БатлМех таранил
БатлМех атаковал «смертью сверху»
БатлМех входит в водный гекс глубины 1
БатлМех входит в водный гекс глубины 2
БатлМех входит в водный гекс глубины 3+
БатлМех пытается встать
БатлМех прыгает с поврежденным leg актуатором

0

+2

+4²

-1

0

+1

0

см. повреждения полученные ранее, ниже

МехВоин пытается избежать повреждения когда его БатлМех падает +1/ уровень падения

¹ Только один раз когда реактор может заглухнуть. Если пилот проваливает бросок навыка пилотирования для Мехы с заглухшим реактором, БатлМех автоматически падет.

² Автоматическое падение если атака «смерть сверху» неудачна.

Повреждения полученные ранее

За leg/foot актуатор предварительно разрушенный
За hip также/предварительно разрушенное
Gyro также/предварительно разрушенный
(Автоматическое падение если 2 попадание)
Leg предварительно разрушенная

модификатор

+1

+2

+3

+5³

³ Не добавлять модификатор для разрушенных hip и других поврежденных актуаторов в ноге

В течение фазы физической атаки, этого же самого БатлМеха пинают по ноге два других БатлМеха. В процессе, он теряет другой актуатор и получает еще 23 пункта повреждения. Игрок должен сделать еще четыре броска навыка пилотирования: два броска за два пинка, один за потерю актуатора ноги, и за получение 23 пунктов повреждения. Модифицированное число навыка пилотирования каждого из четырех бросков 9 [7 (5 + существующее повреждение актуатора) + 1 (другой поврежденный актуатор ноги) + 1 (20 + пунктов повреждения)].

ПАДЕНИЕ

Когда БатлМех падает, и машина и ее пилот могут получить повреждение. Количество повреждения, полученного БатлМехом, зависит от его веса и расстояния падения. Действительно ли МехВоин получает повреждение, зависит от броска навыка пилотирования.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Чтобы определить положение БатлМеха после падения, игроки должны использовать рассуждения и следующие руководящие принципы, чтобы создать разумный результат. Положение после падения должно быть в значительной степени определено действием, которое вызвало это падение.

Вообще, когда БатлМех падает из-за ландшафта (вхождение в воду или из нее, например), БатлМех будет падать в более низкий из этих двух гексов. Если падение происходит в течение фазы движения из-за других причин, БатлМех падает в гекс, в который он входил. Если падение происходит из-за оружейной, физической атаки, или любой другой причины, связанной с боевыми действиями, БатлМех падает в гекс, который занимает в настоящее время.

Если БатлМех падает в гекс, занятый другим БатлМехом, второй БатлМех может также получить повреждение, в зависимости от того, как падает первый БатлМех. Если БатлМех упал из гекса на 2 или больше уровней возвышения выше приземляющегося гекса, используются правила **случайного падения**, стр. 31. Если БатлМех упал из гекса только на 1 уровень выше, используются правила **эффекта домино**, стр. 31.

Чтобы найти число уровней, с которого падает БатлМех, вычитите уровень возвышений ландшафта гекса, в который БатлМех упал из уровня возвышения ландшафта, из которого он упал.

НАПРАВЛЕНИЕ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Когда БатлМех падает, он получает повреждение, и его направление лицевой стороны может изменяться. Это изменение направления лицевой стороны определяет распределение повреждения от падения по таблице BattleMech Hit Location (локации попадания БатлМеха).

Для определения лицевой стороны БатлМеха после падения и локаций БатлМеха, которые получают повреждение от этого падения, бросают 1D6 и консультируются с таблицей Facing after a Fall (таблицей направления лицевой стороны после падения).

Упавший БатлМех располагается лежа и лицом вниз. БатлМехи при падении на сторону или тыл автоматически переворачиваются, чтобы лежать лицом вниз. Также как и пытаясь встать после падения, лежащий БатлМех может тратить пункты движения на поворот своей лицевой стороны в обычной манере.

БатлМех на диаграмме входил в водный гекс и провалил свой бросок навыка пилотирования. Игрок бросает 1D6 с результатом 3 и консультируется с таблицей Facing After a Fall. БатлМех теперь повернут на 2 стороны гекса вправо (по часовой стрелке) от его первоначального направления и получает повреждение от падения по своей правой стороне. Теперь БатлМех лежит водном гексе.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ПАДЕНИЯ БАТЛМЕХУ

БатлМех всегда получает повреждение от падения, равняющемуся 1 пункт за каждые 10 тонн, составляющих вес БатлМеха (округляя вверх) умноженных на число уровней падения, из которого БатлМех упал, плюс 1. Если он упал на ровной поверхности, число уровней возвышений падения равно 0. Если он упал с берега в водный гекс, рассматривать водный гекс как уровень гекса 0 и применять только половину повреждения (округляя вверх).

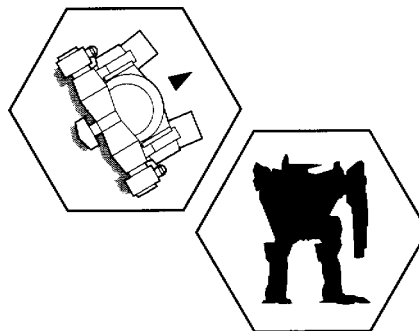
Делите повреждение на группы по 5 пунктов в каждой; другими словами, формируйте так много групп с 5 пунктами насколько это возможно, назначая любые остающиеся пункты в одну меньшую группу, и определяйте локацию попадания для каждой группы. Например, БатлМех, который получает 33 пункта повреждения от падения, получает шесть групп попаданий по 5 пунктов и одну с 3 пунктами. Чтобы опреде-

ТАБЛИЦА FACING AFTER A FALL

Результат броска (1D6)	Новое направление	Локация попадания
1	То же самое	фронт
2	1 гекс вправо	правая сторона
3	2 гекса вправо	правая сторона
4	противоположное	тыл
5	2 гекса влево	левая сторона
6	1 гекс влево	левая сторона

лять локацию повреждения, используйте соответствующую колонку таблицы BattleMech Hit Location, стр. 23 в **Битве**, как определяется таблицей Facing After a Fall.

Если падение происходит в течение фазы движения, решение повреждения, происходит сразу после того как это случается. Если падение происходит в течение боевой фазы, повреждение от падения происходит одновременно со всем другим повреждением в той фазе.



JagerMech на уровне гекса 1 пытается встать в течение фазы движения. МехВоин проваливает свой бросок навыка пилотирования, и БатлМех падает снова в тот же самый гекс. БатлМех упал с уровня 1 в гекс уровня 1 (тот же самый гекс), поэтому он упал на 0 уровней. Игрок бросает результат 6 по таблице Facing after a Fall и находит, что БатлМех упал на одну сторону гекса влево. Он получает повреждение от падения по своей левой стороне. JagerMech получает 7 пунктов повреждения (65 тонн разделенные на 10 равно 6.5, округлено до 7; число уровней падения плюс 1 равняется 1; $7 \times 1 = 7$). Эти 7 пунктов разделены на одну группу с 5 пунктами и одну из 2 пунктов. Игрок использует колонку левой стороны таблицы BattleMech Hit Location, чтобы определить локацию повреждения.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ ПАДЕНИЯ МЕХВОИНУ

Чтобы определять, получил ли пилот повреждение, когда БатлМех упал, игрок делает второй бросок навыка пилотирования после каждого падения, добавляя 1 к конечному уровню пилотирования МехВоина за каждый уровень падения. Если выпавший результат броска равен или больше чем этот модифицированный уровень пилотирования, то МехВоин избегает повреждения. Если нет, МехВоин получает 1 пункт повреждения.



БИТВА

После того, как игроки заканчивают фазу движения, БатлМехи начинают участвовать в сражении. БатлМехи используют две формы боя: оружейные атаки и физические атаки. БатлМехи делают атаки оружием, используя оружие типа ракет, лазеров и автоматических пушек. Для физических атак, БатлМехи используют свой собственный массивный вес, чтобы причинить повреждение цели.

В **BattleTech**, обавидя атак и оружейные, и физические сначала причиняют повреждение броне, защищающей каждого БатлМеха. Когда атака или ряд атак уничтожают все пункты брони в отдельной локации, любое остающееся повреждение воздействует на внутреннюю структуру БатлМеха в этой локации. Каждая атака, которая проникает через броню БатлМеха, может кончаться критическим попаданием, которое может вырвать главное оружие или системы движения или даже уничтожить БатлМеха.

АТАКА ОРУЖИЕМ

В течение фазы оружейной атаки, игроки используют оружие своих БатлМехов, чтобы попытаться нанести повреждение цели. Для того, чтобы один БатлМех мог стрелять в другой, атакующий Мех должен иметь чистую линию видимости (LOS) к цели, и цель должна быть в пределах диапазона и арки стрельбы оружия, которым атакующий игрок желает воспользоваться. После этого, атакующий игрок вычисляет вероятность выстрела, поражающего цель, основанную на диапазоне до цели, движение цели и атакующего, проходящего ландшафта, и других факторов.

Игроки стреляют из каждого оружия БатлМеха индивидуально, и могут стрелять из тех видов оружия своих БатлМехов в цель, из которых они желают, в пределах ограничений, описанных ниже. Если иначе не заявлено в правилах, каждое оружие может стрелять только один раз за ход.

Если атака поражает цель, атакующий игрок определяет локацию повреждения, а целевой игрок делает запись результата на рекордшите поврежденного БатлМеха.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Когда игрок решает стрелять в БатлМеха, он должен сначала определить, действительно ли его БатлМех может видеть предназначенную цель. Различные особенности ландшафта могут полностью или частично блокировать линию видимости (LOS) БатлМеха к цели, делая выстрел, трудным или даже невозможным.

Игроки могут проверять LOS, прокладывая прямую линию (линейка или лист бумаги, например) от центра гекса атакующего к центру гекса цели. Любой гекс, который пересекает эту прямую находятся на LOS. Если прямая проходит непосредственно между двумя гексами, целевой игрок выбирает, через какой именно гекс она проходит. После этого, игроки проверяют ландшафт, который находится между их БатлМехами для проверки вмешательства особенностей ландшафта, достаточно высоких, чтобы блокировать LOS, используя следующие правила:

- При определении LOS, полагайте, что БатлМех будет на 1 уровень выше, чем ландшафт, на котором он стоит. Например, если Мех стоит на уровне 2 ландшафта, это 3 уровень возвышения для определения линии видимости.

- Каждый ландшафт имеет возвышение. Если его уровень не отмечен на карте, это уровень 0.

- Весь лес, как рассматривается, является высотой уровня 2. БатлМехи могут стрелять через некоторые типы леса (см. ниже). Лес, который блокирует LOS, добавляет 2 уровня к возвышению ландшафта, на котором он растет. БатлМехи,

занимающие лесные гексы стоят на основном ландшафте, а не на вершине деревьев.

- Если атакующий и целевой БатлМехи занимают, смежные гексы, оба БатлМеха всегда имеют LOS к друг другу.

- Если любой проходящий ландшафт выше, чем оба БатлМеха, этот ландшафт блокирует LOS.

- Отдельный лесной гекс не блокирует LOS. Однако, если любые три лесных гекса (или любые два лесных гекса, если один из них - густой лес) вмешиваются между атакующим и целью, LOS блокирована. Лес в гексе цели и лесные гексы, вмешивающихся между атакующим и целью, которые не достаточно плотны, чтобы блокировать LOS просто делают атаку более трудной (смотри **модификаторы попадания**, стр. 19).

- Если ландшафт в гексе, смежном с атакующим, через который LOS проходит, выше атакующего, тогда линия видимости блокирована. Если гекс, смежный с целью, через которую LOS проходит, имеет более высокий уровень высоты чем цель, то LOS блокирована. Обратите внимание, потому как отдельный лесной гекс не может блокировать LOS, смежный лесной гекс не блокирует LOS согласно этому правилу.

- Мешающие БатлМехи никогда не блокируют LOS. Водные гексы и частичное перекрытие имеют уникальные эффекты на линию видимости, которые объясняются ниже.

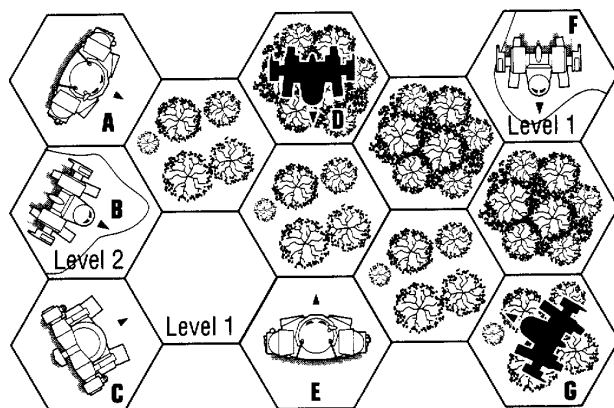


Диаграмма выше иллюстрирует некоторые из принципов, управляющие LOS. БатлМех в гексе A имеет линию видимости к БатлМехам в гексах B, D, E и F со следующими условиями. Даже притом, что 3 лесных гекса обычно блокируют LOS, он может видеть БатлМеха в гексе F, потому что уровни возвышения из 3 лесных гексов между ними не выше чем оба БатлМеха. БатлМех в Гексе F видим БатлМеху в Гексе E по той же самой причине. БатлМех в гексе A не может видеть БатлМеха в Гексе G, потому что имеются 3 редких гексов леса между этими двумя БатлМехами, и он не может видеть БатлМеха в гексе C, потому что уровень гекса B, который является смежным с гексом A, является выше чем БатлМех в гексе A.

БатлМех в гексе C не может видеть БатлМеха в гексе A, потому что смежный гекс имеет более высокий уровень возвышения. БатлМех в гексе C, однако, имеет свободную линию видимости БатлМехам в гексах B, D, E, F и G.

ЭФФЕКТЫ ВОДНЫХ ГЕКСОВ

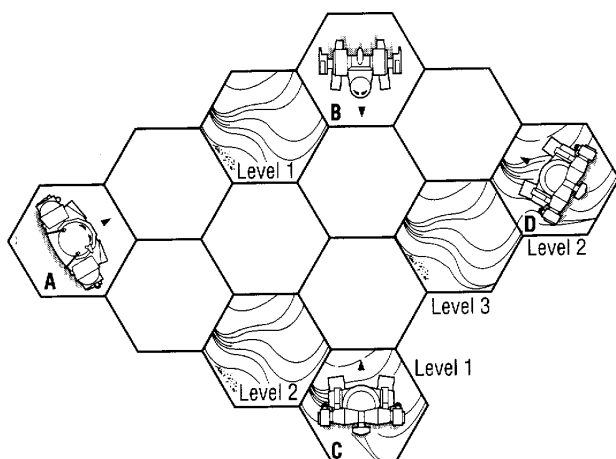
Водные гексы имеют отрицательные уровни возвышения, или глубины: 0 и ниже. Обращайтесь с глубиной гекса как отрицательным числом при вычислении различий возвышения между двумя БатлМехами.

Глубина 1 водного гекса обеспечивает частичное перекрытие для БатлМеха, занимающего этот гекс. Поскольку только часть БатлМеха выставлена наружу, добавьте модификатор частичного перекрытия к числу попадания для атак против Меха (см. **Эффекты частичного перекрытия**, ниже). Глубина 2 или более полностью блокирует LOS к стоящему в водном гексе БатлМеху, и от него.

ЭФФЕКТЫ ЧАСТИЧНОГО ПЕРЕКРЫТИЯ

Частичное перекрытие делает БатлМеха более трудной целью, но любой выстрел, который поражает частично скрытый Мех, имеет большую вероятность поразить критическую локацию. Чтобы получить частичное перекрытие, БатлМех должен быть смежен с гексом возвышения равного себе, и этот гекс должен лежать между ним и атакующим БатлМехом. Например, Мех, стоящий на уровне ландшафта 0 имеет уровень возвышения 1 при определении LOS. Смежный гекс уровня ландшафта 1, находящийся между атакующим и целью обеспечил бы частичное перекрытие. Стреляющий БатлМех должен также быть на уровне возвышения, равняющемуся или ниже чем целевой БатлМех. Другими словами, атакующий, стреляющий вниз не использует частичное перекрытие своей цели.

Частичное перекрытие не блокирует LOS. Вместо этого, она добавляет +3 модификатор к числу попадания атакующего. Используйте таблицу BattleMech Punch Location, чтобы определить локацию повреждения, причиненного частично скрытой цели. Ноги частично скрытого БатлМеха не могут быть поражены. (смотри **Модификаторы попадания**, стр. 19, для больших подробностей). Добавьте +2 модификатор к числу попадания за частичное перекрытие для атак, сделанных против БатлМехов, стоящих в водных гексах глубины 1 [(+3 за частичное перекрытие) + (-1 за нахождение в воде) = +2]. БатлМех не получает частичного перекрытия от леса.

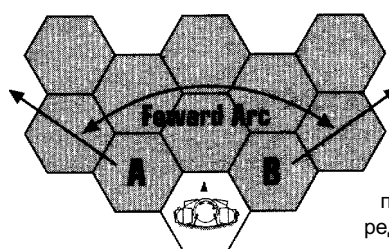


БатлМехи в гексах B, C и D имеют частичное перекрытие от БатлМеха в гексе A, потому что каждый из них смежен с гексом, равняющимся его собственному возвышению по LOS от БатлМеха в гексе A.

АРКИ СТРЕЛЬБЫ

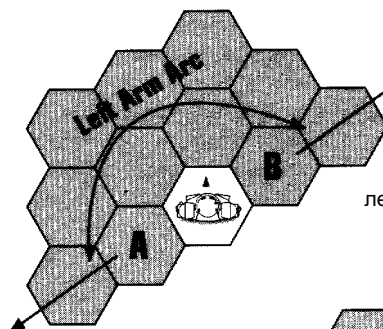
Если атакующий БатлМех имеет LOS к своей цели, атакующий игрок, должен проверить арки стрельбы своего оружия Меха, чтобы увидеть, каким оружием он может поразить цель. Каждый Мех имеет четыре арки стрельбы: передняя арка, арка левой руки, арка правой руки и тыловая арка. Следующие диаграммы иллюстрируют границы каждой арки. Чтобы определить точные границы передней арки, левой и правой руки, рисуются прямые линии от стреляющего Меха через гексы A и B, как показано в соответствующей диаграмме. Арка стрельбы включает в себя гексы между этими двумя линиями, также как и гексы, через которые эти линии проходят.

(Обратить внимание, что арки стрельбы простираются от стреляющего Меха до края игровой области. Максимальные диапазоны различных типов оружия приведены в таблице оружия и оборудования, расположенной на стр. 45 в **Строительстве**.)



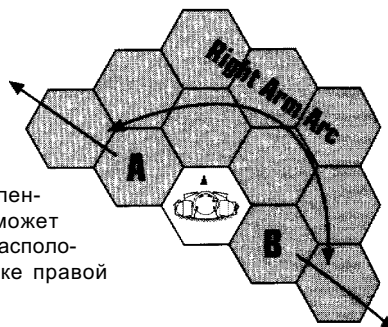
ПЕРЕДНЯЯ АРКА

Оружие, установленное в трех передних локациях торса, ногах, или голове БатлМеха может стрелять по целям расположенным только в передней арке.



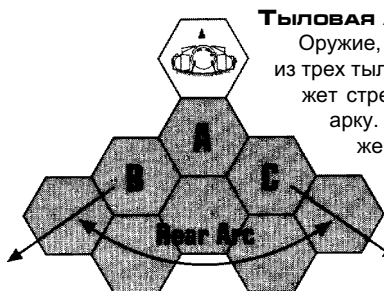
АРКА ЛЕВОЙ РУКИ

Оружие, установленное в левой руке может стрелять по целям расположенным только в арке левой руки.



АРКА ПРАВОЙ РУКИ

Оружие, установленное в правой руке может стрелять по целям расположенным только в арке правой руки.



ТЫЛОВАЯ АРКА

Оружие, установленное в любой из трех тыловых локаций торса может стрелять только в тыловую арку. Оружие может быть также установлено задом на голове и ногах. Все установленное задом оружие обозначено R на рекордшите Меха и может стрелять в цели расположенные

только в тыловой арке стрельбы.

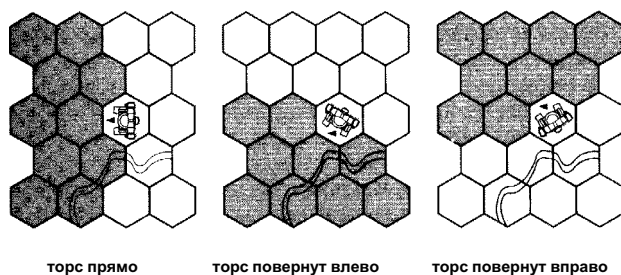
Чтобы определять границы тыловой арки Меха, протяните прямую линию, начинающуюся в гексе A и пропустить через гекс B, и другую линию, начинающуюся в гексе A и пропустить через гекс C на диаграмме тыловой арки. Тыловая арка стрельбы включает в себя гексы между этими двумя линиями, а также гексы, через которые эти линии проходят.

ВРАЩЕНИЕ АРОК СТРЕЛЬБЫ

БатлМех может вращать свой торс на одну сторону гекса налево или направо, при сохранении направления его ног в течение фазы реакции. Это означает, что БатлМех может двигаться в одном направлении, а стрелять в другом. Арки стрельбы оружия БатлМеха верхней части тела определяются направлением, в котором повернут его торс, а не лицевой стороной Меха; арки стрельбы оружия установленного в ногах всегда находятся в направлении его ног.

Когда торс БатлМеха вращается, все арки стрельбы верхней половины тела вращаются как показано на диаграмме.

Лежащий Мех не может поворачивать свой торс.



СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУЖИЯ

После того, как игрок убедился, что цель находится в пределах линии видимости и арок стрельбы своего оружия, БатлМех может сделать атаку одним или всеми видами оружия. Игрок использует навык стрельбы МехВоина как базовое число попадания для каждой атаки. Для каждого оружия, из которого он будет стрелять, игрок определяет, затруднения выстрела, это зависит от факторов диапазона, ландшафта, движения и других условий. Каждый из этих факторов добавляет модификатор к базовому числу попадания, чтобы создать модифицированное число попадания. (Трудные выстрелы изменяют число попадания на большее число, в то время как более легкие выстрелы будут иметь более низкие модифицированные числа попадания.)

После этого игрок бросает 2D6, чтобы увидеть, поражает ли атака свою цель. Если результат больше или равен модифицированному числу попадания, атака поражает свою цель. Если стреляющее оружие требует боеприпасов, игрок отмечает выстрел этого боеприпаса. Оружие может стрелять только один раз за ход.

БАЗОВОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания для оружейной атаки равно уровню навыка стрельбы пилота.

МОДИФИЦИРОВАННОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Модифицированное число попадания равняется базовому числу попадания плюс все соответствующие модификаторы диапазона, минимального расстояния, движения, перекрытия, и других факторов, описанных ниже. Если модифицированное число попадания больше 12, выстрел автоматически невозможен. Если решение объявленной атаки БатлМеха, будет невозможным (число попадания больше 12), игрок может не делать атаку, сохраняя таким образом, свои боеприпасы и избегая наращивания температуры, вызванной стрельбой из оружия. Однако, он не может переключить объявленную атаку на другую цель.

МОДИФИКАТОРЫ ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания может быть изменено множеством факторов: диапазон, ландшафт, движение, многократные цели, температура, повреждение, лежащие и неподвижные цели. Все модификаторы совокупны и включены в таблицу модификаторов стрельбы (стр. 22).

Модификатор диапазона: Чем дальше находится цель от стреляющего БатлМеха, тем более трудно ему будет ее поразить. Модификатор диапазона атаки определяется диапазоном до цели, который является расстоянием между атакующим БатлМехом и его целью. Чтобы определить диапазон, начните в гексе, смежном с гексом атакующего по линии видимости, найдите самый короткий путь до цели, и сосчитайте число гексов между этими двумя пунктами, включая гекс цели.

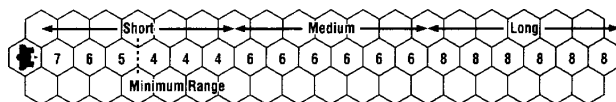
Диапазоны всего доступного оружия находятся в таблице оружия и оборудования, находящейся на стр. 45 в **Строительстве**. Максимальный диапазон оружия разделен на три расстояния: короткое, среднее и длинное. Найдите расстояние до цели в ряду для соответствующего оружия, и определите, является ли текущий диапазон БатлМеха коротким, средним, длинным или вне диапазона. Выстрел в коротком диапазоне не требует модификатора попадания. Выстрел среднего радиуса действия имеет +2 модификатор попадания, в то время как выстрел на длинном диапазоне имеет +4 модификатор.

Оружие не может поразить цель на расстоянии больше, чем длинный диапазон оружия, но БатлМехи могут стрелять по целям вне длинного диапазона только для того, чтобы избавиться от боеприпасов.

Модификатор минимального расстояния: Некоторые типы оружия, вроде PPC, автоматических пушек, и ракет дальнего действия (LRM), разработаны, чтобы стрелять по целям на дальнем расстоянии. Точность стрельбы из этих видов оружия становится трудной на близком расстоянии. Минимальное эффективное расстояние на котором оружие становится менее эффективным приводится в таблице оружия и оборудования, стр.45-46.

Если цель занимает гекс, обозначенный как минимальное эффективное расстояние, измените число попадания на +1. За каждый гекс ближе к стреляющему, добавьте дополнительный +1 к числу попадания.

Орудие PPC имеет минимальное эффективное расстояние 3 гекса. Если Пантера стреляет из PPC в цель расположенную на расстоянии 3 гекса, добавляется модификатор минимального расстояния +1 к числу попадания. Если цель на расстоянии только 2 гекса, модификатор +2. Если цель на расстоянии 1 гекс, модификатор +3.



Если Мех в вышеупомянутом примере позволит своей цели переместиться на расстояние 2 гексов от его положения, игрок должен изменить число попадания БатлМеха потому что цель стоит внутри минимального эффективного расстояния оружия. Базовое число попадания 4, так как уровень навыка стрельбы МехВоина 4, а модификатор минимального расстояния +2. Это дает атакующему Меху модифицированное число попадания 6, такое-же, как если бы цель находилась в среднем диапазоне стрельбы.

Модификаторы движения: В перемещающуюся цель тяжелее попасть, а перемещающийся атакующий должен постоянно корректировать свою цель, делая компенсацию на ее движение. Чтобы отразить это, число попадания БатлМеха изменяется движением атакующего БатлМеха и движением его цели, используя данные находящейся в таблице модификаторов стрельбы (стр. 22).

Модификаторы движения цели основаны на гексах, фактически пройденных в течении фазы движения, а не числа затраченных пунктов движения. Если цель перемещается назад и вперед в одном ходу, базируйте модификатор движения на числе гексов, перемещенных от гекса в котором БатлМех последний раз полностью изменял свое движение. Например, если цель переместилась назад на 3 гекса, а затем вперед на 2 гекса, модификатор движения цели был бы основан только на заключительных 2 гексах движения, заканчивающийся модификатором движения цели 0.

Обратите внимание, что, если цель прыгнула в текущем ходу, игрок должен также добавить модификатор прыжка цели.

В течение фазы движения, атакующий Мех из предыдущего примера шел (+1 модификатор), а его цель переместилась на 4 гекса (+1 модификатор). Объединенный модификатор движения +2. Этот модификатор добавлен к базовому числу попадания. Это означает, что, когда Мех стреляет своим PPC в цель, которая находится на расстоянии 2 гексов, это приводит модифицированное число попадания к 8 [4 (базовое число попадания) + 2 (модификатор минимального диапазона) + 2 (модификатор движения)].

Модификаторы ландшафта: Ландшафт может затрагивать вероятность успешной стрельбы, вынуждая атакующего приспосабливаться к особенностям ландшафта на линию видимости и частичного перекрытия. БатлМехи могут стрелять через редкие и густые лесные гексы при некоторых обстоятельствах, но успешные выстрелы станут все более и более трудными, так число лесных гексов между атакующим и его целью увеличивает число попадания. Вода вообще делает БатлМеха тяжелой целью, так как дает частичное перекрытие. Определенные модификаторы ландшафта описаны ниже.

- **Редкий лес.** Измените число попадания +1 за гекс редкого леса между атакующим и целью. (Если верхушки деревьев лежат ниже LOS между БатлМехами, не применяйте этот модификатор). Добавьте дополнительный модификатор ландшафта +1, если цель занимает гекс с редким лесом. Атакующий может стрелять через 2 (не более) мешающих гекса редкого леса, пока модифицированное число попадания меньше 13.

- **Густой лес.** Измените число попадания +2 за гекс густого леса между атакующим и его целью. (Если верхушки деревьев лежат ниже LOS между БатлМехами, не применяйте этот модификатор.) Если больше чем 1 гекс с густым лесом находится между атакующим и целью, линия видимости блокирована. Добавьте дополнительный модификатор ландшафта +2, если цель занимает гекс с густым лесом.

- **Вода.** БатлМех в водном гексе уходит от огня и является более трудной целью. Добавьте модификатор ландшафта +1 к числу попадания, если атакующий находится в водном гексе глубины 1. Измените число попадания на -1, если цель занимает водный гекс глубины 1. (Поскольку БатлМех также получает +3 модификатор частичного перекрытия для стоящего в глубине 1 водного гекса, целевой Мех в таком гексе имел бы полный модификатор ландшафта +2. См. **Эффекты частичного перекрытия**, стр. 18, для большего количества информации.)

Вода глубины 0 не имеет никакого эффекта на число попадания.

БатлМех, стоящий в водном гексе глубины 2 (или больше) не может стрелять или быть обстрелян другими БатлМехами.

- **Частичное перекрытие.** Добавьте модификатор ландшафта +3 к числу попадания, если целевой БатлМех частично скрыт (см. **Эффекты частичного перекрытия**, стр. 18). Когда БатлМех получает модификатор частичного перекрытия, решение повреждения происходит по таблице BattleMech Punch Location, стр. 27.

Модификатор множественных целей: Игрок может объявить, что его БатлМех бедет стрелять больше чем в одну цель в текущем ходу и разделит различные системы оружия, чтобы стрелять по различным целям.

Для БатлМеха, чтобы стрелять в больше чем одну цель, эти цели должны все находиться в передней арке стрельбы БатлМеха. Игрок определяет одну из целей как первичную цель. Остаточные цели рассматриваются, вторичными целями, и игрок должен добавить +1 модификатор множественных целей к числам попадания для этих атак. Этот модификатор не совокупен для третьих и последующих целей и остается +1. Этот модификатор множественных целей не относится к физическим атакам.

Модификаторы температуры и повреждений: Атакующий БатлМех может быть вынужден изменить свое базовое число попадания из-за текущего боевого повреждения и наращивания температуры. Модификаторы для этих состояний описываются в **Критических попаданиях в БатлМеха**, стр. 24, и **Повышении температуры**, стр. 32. Секция Heat Scale рекордшитов суммирует модификаторы этих эффектов наращивания температуры. Обратите внимание, что некоторые БатлМехи разработаны без некоторых актуаторов руки и не получают +1 модификатор, если этот актуатор разрушен.

Стрельба по неподвижным целям: Если БатлМех стреляет в неподвижную цель, вроде БатлМеха, у которого заглух двигатель, добавьте модификатор -4 к числу попадания. Обратите внимание, что этот модификатор не относится к атакам против активных БатлМехов, которые просто стоят, и при этом это не относится к лежащим БатлМехам или Мехам с разрушенными гироскопами или двумя разрушенными актуаторами бедра. Такие БатлМехи как принимаются, способны к перемещению в пределах своих гексов и должны быть обстреляны как обычные цели.

Лежащий БатлМех

Лежащий БатлМех все еще может делать оружейные атаки. Поскольку он в значительной степени более неподвижен, то очень часто является превосходной целью.

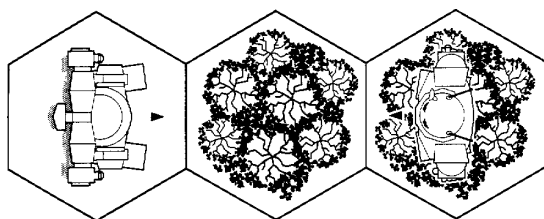
Стрельба лежа: БатлМех, который упал или лег на землю, может стрелять всеми видами своего оружия, пока ни одна из его рук не была разрушена. Пилот использует одну руку, для поддержки БатлМеха, когда он стреляет, поэтому оружие в этой руке не может стрелять. Пилот может стрелять всем оружием, установленным в другой руке, а также любым оружием, установленным в голове или торсе. Лежащий БатлМех не может стрелять из оружия установленного в ногах. Добавьте +2 модификатор числа попадания для стрельбы лежа.

Атака на лежащую цель: БатлМех, который упал или лежит, является более легкой целью для противника в смежном гексе, и более трудной целью на более длинных диапазонах. Примените -2 модификатор к числу попадания любой физической или оружейной атаки, сделанной против лежащего БатлМеха из смежного гекса. Добавьте +1 модификатор числа попадания для всех других атак, сделанных против лежащего Меха.

Используйте таблицу BattleMech Hit Location, стр. 23, в обычной манере для определения локации попадания. Обратите внимание, что лицевая сторона лежащего БатлМеха определяется **Лицевой стороной после падения**, стр. 15.

Единственно доступные физические атаки, которые могут быть сделаны против лежащего БатлМеха, пинок, таран или атака «смерть сверху». Определите локацию успешных атак этого типа, используя соответствующую колонку таблицы BattleMech Hit Location. Обратите внимание, что локация попадания для атаки «смерть сверху» против лежащего Меха, определяется, используя тыловую колонку таблицы, независимо от направления атаки.

Мех слева, ведомый пилотом с навыком стрельбы 4, объявляет, что стреляет из своего PPC в Мех справа. Это 2 гекса расстояния (+2 модификатор минимального расстояния), с 2 гексами густого леса, дающего укрытие (1 гекс между двумя Мехами и гекс, который занимает цель, +4 модификатор ландшафта). Атакующий в этом ходу шел (+1 модификатор движения), а цель прыгнула (+1 модификатор движения) на 4 гекса (+1 модификатор движения). Это делает модифицированное число попадания 13 ($4+2+4+1+1+1 = 13$), что означает, что выстрел будет автоматически невозможен. Пилот атакующего Меха разумно решает прерывать атаку, уходя от массивного наращивания температуры от PPC.



БРОСОК ПОПАДАНИЯ

Для каждой атаки, игрок делает бросок попадания, кидая 2D6. Если результат равен или больше модифицированного числа попадания, атака успешна.

ПОПАДАНИЯ РАКЕТ

Когда игрок производит ракетный удар, повреждение, причиненное попаданием (успешная атака) зависит от того, сколько из выпущенных ракет фактически достигло цели.

Чтобы сделать ракетный удар, игрок вычисляет модифицированное число попадания и делает бросок попадания, так же, как для других типов оружия. После этого, при успешной атаке, игрок должен определить, сколько из ракет поражают цель, бросая 2D6, и консультируясь с таблицей Missile Hits (попадания ракет).

Сначала, найдите число ракет, запущенных в верхнем ряду таблицы. Потом найдите перекрестную ссылку этого числа с результатом броска кубиков в левой колонке. полученный результат — число ракет, которые фактически поражают цель.

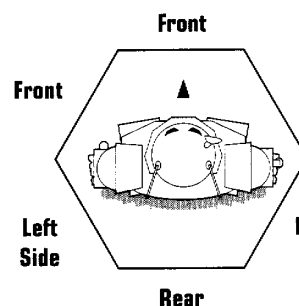
Atlas стреляет своей установкой запуска 20 ракет дальнего радиуса действия (LRM 20) и поражает цель. Атака успешна, и атакующий игрок должен определить, сколько из этих 20 ракет фактически поражают цель. Он бросает 2D6 с результатом 8. Он находит число в левой колонке таблицы Missile Hits, затем находит колонку перекрестного ряда к этим 20 ракетам, которая показывает, что 12 из ракет достигли своей цели.

ТАБЛИЦА MISSILE HITS

результат броска (2D6)	число выпущенных ракет						
	2	4	5	6	10	15	20
2	1	1	1	2	3	5	6
3	1	2	2	2	3	5	6
4	1	2	2	3	4	6	9
5	1	2	3	3	6	9	12
6	1	2	3	4	6	9	12
7	1	3	3	4	6	9	12
8	2	3	3	4	6	9	12
9	2	3	4	5	8	12	16
10	2	3	4	5	8	12	16
11	2	4	5	6	10	15	20
12	2	4	5	6	10	15	20

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Когда атака поражает цель, стреляющий игрок должен точно определить, куда пришлась атака. Локация попадания определяется направлением атаки и лицевой стороны цели.



НАПРАВЛЕНИЕ АТАКИ

Когда атака поражает БатлМеха, то поражение располагается по передней, тыловой, левой или правой стороне цели.

Проложите прямую линию от центра гекса атакующего к центру гекса цели. Сравните сторону гекса, пересеченную линией с диаграммой справа и найдите какая из сторон БатлМеха несет потери от огня. Если прямая линия пересекает точно в пересечении двух сторон, защищающийся игрок выбирает, какая их сторон поражается атакой.

Для определения, какая сторона БатлМеха поражена, используется положение лицевой стороны ног стоящего БатлМеха, чтобы определить его переднюю сторону, независимо от поворота торса. Если целевой БатлМех лежит, используют сторону гекса в которую указывает его голова, как его лицевой стороны.

Для определения, какая сторона БатлМеха поражена, используется положение лицевой стороны ног стоящего БатлМеха, чтобы определить его переднюю сторону, независимо от поворота торса. Если целевой БатлМех лежит, используют сторону гекса в которую указывает его голова, как его лицевой стороны.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ

Чтобы определять точную локацию попадания, атакующий бросает 2D6, и консультируется с соответствующей колонкой таблицы BattleMech Hit Location (стр. 23).

В случае ракет, ущерб рассматривается от каждой ракеты с коротким диапазоном (SRM) и от каждых 5 ракет дальнего действия (LRM), как от отдельной атаки в решениях определения локации попадания. Для LRM, группируйте ракеты, которые поражают цель на группы по 5; другими словами, формируйте так много групп по 5 пунктов насколько это возможно, назначая остающиеся пункты в одну меньшую группу, и определите локацию попадания для каждой группы.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ СТРЕЛЬБЫ

Атакующий	Модификатор
Движение	
Стояние	Нет
Ходьба	+1
Бег	+2
Прыжок	+3
Повреждение БатлМеха	
Sensor	+2
Shoulder	+4 для стрельбы из этой руки
Arm актуатор (каждый)	+1 для стрельбы из этой руки
Температура	
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Лежит	+2
Расстояние и ландшафт	
Диапазон	
Короткий	Нет
Средний	+2
Длинный	+4
Минимальное расстояние	+1 за минимальное расстояние, дополнительно +1 за каждый гекс меньше минимального расстояния
Редкий лес	+1 за мешающий гекс; +1 если цель в редком лесу
Густой лес	+2 за мешающий гекс; +2 если цель в густом лесу
Вода	
Глубина 1	-1 для стрельбы в Батлмеха в водном гексе; использовать таблицу BattleMech Punch Location
Глубина 2	+1 для стрельбы Батлмехом из водного гекса БатлМех не может стрелять из водного гекса глубиной 2+
Цель	
Частичное перекрытие	+3 (использовать таблицу BattleMech Punch Location)
Лежит	-2 из соседнего гекса; +1 из всех других
Вторая цель	+1
Неподвижная	-4
Движение	
Переместилась на 0-2 гекса	0
Переместилась на 3-4 гекса	+1
Переместилась на 5-6 гекса	+2
Переместилась на 7-9 гекса	+3
Переместилась на 10+ гексов	+4
Прыгнула	+1

Atlas из предыдущего примера поражает свою цель LRM 20 и причиняет 12 пунктов повреждения. Прямая линия показывает, что атака ударяет в левую сторону цели. Поскольку атака идет из LRM, повреждение делится на группы по 5 пунктов. В этом случае, атака поражает цель двумя группами по 5 пунктов повреждения, плюс одна группа с 2 пунктами повреждения. Атакующий игрок бросает кубики, чтобы определить локацию попадания для каждой из этих трех групп, с результатами 8, 4 и 11. Консультируясь с колонкой для попаданий в левую сторону, он находит, что группы с 5 пунктами повреждения поражают центральный торс цели и левую руку. Остаточная группа с 2 пунктами ударяет правую ногу цели.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

Используя любое оружие, кроме пусковых установок ракет, игроки могут делать прицельные выстрелы против БатлМехов, которые заглохли или чьи пилоты находятся без сознания. При стрельбе в неподвижный БатлМеха (см. **Стрельба по неподвижным целям**, стр. 20), атакующий игрок может сделать прицельный выстрел, называя необходимую локацию. Игрок делает бросок попадания, используя стандартный модификатор попадания -4 для стрельбы в неподвижную цель. Если атака удачна, игрок бросает снова; при результате 6, 7 или 8, его выстрел поражает обозначенную локацию. При любом другом результате, игрок бросает как обычно по таблице BattleMech Hit Location.

ТАБЛИЦА BATTLE MECH HIT LOCATION

Результат броска (2D6)	Левая сторона	Фронт/тыл	Правая сторона
2*	L. Torso (критическое)	C. Torso (критическое)	R. Torso (критическое)
3	Left Leg	Right Arm	Right Leg
4	Left Arm	Right Arm	Right Arm
5	Left Arm	Right Leg	Right Arm
6	Left Leg	Right Torso	Right Leg
7	Left Torso	C. Torso	Right Torso
8	C. Torso	Left Torso	C. Torso
9	Right Torso	Left Leg	Left Torso
10	Right Arm	Left Arm	Left Arm
11	Right Leg	Left Arm	Left Leg
12	Head	Head	Head

*результат 2 может вызвать критическое попадание. Разместить повреждение в нормальной манере, но атакующий должен бросить один раз по таблице Determining Critical Hits Table, стр. 24.

Если атакующий производит прицельный выстрел в голову целевого БатлМеха, измените число попадания на +3 вместо нормального -4. Если происходит попадания выстрела, игрок бросает 2D6. При результате 8 или больше, выстрел поражает голову. Для любого другого результата, бросок происходит по обычной таблице BattleMech Hit Location.

Если атакующий проваливает прицельный выстрел, но выбрасывает предназначенную локацию по таблице BattleMech Hit Location, эффект будет как будто прицельная атака успешна.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Каждая успешная атака приносит повреждение цели. Каждое оружие создает определенное количество повреждения, которое приведено в соответствующей колонке таблицы оружия и оборудования, находящейся на стр. 45.

Каждый тип ракет создает одинаковое количество повреждения в любом диапазоне, но число ракет, которые поражают определяет, сколько именно повреждения принесет ракетный удар. Ракеты дальнего действия имеют ценность повреждения 1, а ракеты короткого диапазона имеют ценность повреждения 2 за каждую ракету, которая поражает цель.

РЕГИСТРАЦИЯ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Каждый раз когда локация получает повреждение, игрок целевого БатлМеха находит соответствующую локацию попадания на Диаграме брони рекордшита, затем отмечает один бокс в этой локации за каждый пункт полученного повреждения. Когда все боксы брони в этой локации будут отмечены, а цель получает дополнительное повреждение в эту же локацию, повреждение переходит на внутреннюю структуру БатлМеха, и игрок отмечает соответствующее число боксов на Диаграме внутренней структуры. Когда попадание ударяет в уже не защищенную броней локацию, вычитается один бокс на Диаграме внутренней структуры за каждый пункт полученного повреждения. Когда все боксы внутренней структуры в данной локации будут отмечены, эта локация будет разрушена, и все ее функции потеряны. Любое оружие, оборудование и радиаторы, установленные там полностью разрушены.

Повреждение локаций торса отмечается на тыловой броне, если попадание было получено с тыла. Повреждение тыловым локациям торса перейдет внутренней структуре, если вся тыловая броня в этой локации закончилась, даже если

броня остается в передней части. Аналогично, повреждение переднему торсу затронет внутреннюю структуру, как только броня спереди закончится.

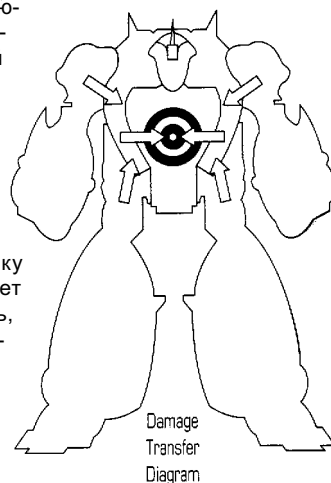
Если боковой торс БатлМеха имеет полностью разрушенную внутреннюю структуру, соответствующая рука также отваливается (см. **Критические эффекты попадания в БатлМех**, стр. 24). Соответствующая нога не повреждена.

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЯ

БатлМехи могут переживать разрушение отдельной части тела. Если локация уже разрушена, и она же получает другое попадание, или избыточное повреждение остается от выстрела, который разрушил другую локацию, то повреждение переходит на внешнюю броню следующей наиболее близкой локации. Избыточное повреждение от взрыва боеприпасов переносится непосредственно на внутреннюю структуру следующей наиболее близкой локации.

Повреждение отсутствующей руки или ноги переходит торсу этой же самой стороны (левая нога или повреждение руки переносится левому торсу, и так далее). Дополнительное повреждение разрушенному боковому торсу переходит центральному торсу.

Атака в тыловую арку стрельбы, которая поражает отсутствующую конечность, переносится соответствующей тыловой локацией торса. Например, повреждение в тыл, который поражает отсутствующую левую ногу, переносится в левый тыловой торс.



Левая рука Grasshopper поражена атакой PPC (ценность повреждения 10), большим лазером (ценность повреждения 8), и двумя группами по 5 пунктов ракет дальнего действия (ценность повреждения 1 за попавшую ракету, или по 5 пунктов в группе). Перед этим ходом, БатлМех имел его полное количество брони 22 в этой руке.

Попадание PPC уменьшает количество брони на 10, поэтому 10 боксов отмечается. Попадание лазера причиняет 8 пунктов повреждения, и поэтому еще 8 боксов отмечается, оставляя всего 4. Первая группа ракет уменьшает количество брони на другие 5 пунктов. Оставшаяся броня, Grasshopper имеет остаточную ценность брони 4 (4 оставшихся бокса), оставляя 1 пункт повреждения, которое локация попадания не может поглотить.

Оставшийся 1 пункт повреждения переходит внутренней структуре Меха, и поэтому 1 бокс отмечен на Internal Structure Diagram, оставляя только 10 боксов из начальных 11. Последняя группа ракет уменьшает внутреннюю структуру другими 5 пунктами. Еще пять боксов отмечены на Internal Structure Diagram, оставляя 5.

Если левая рука Grasshopper получит попадание из оружия, которое причинит 5 или больше пунктов повреждения, она будет полностью разрушена, и Мех потеряет все оружие и другое оборудование, установленное в этой руке.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Каждый раз когда внутренняя структура БатлМеха получает повреждение, от оружейной, физической атаки или взрыва боекомплекта, вызванного избыточной температурой, внутренние компоненты могут получать критические повреждения.

Чтобы определять, получает ли внутренняя структура БатлМеха, критическое повреждение от успешной атаки, атакующий игрок бросает 2D6, и консультируется с таблицей Determining Critical Hits. При результате 8 или выше, целевой БатлМех получает критическое повреждение. Чем выше результат, тем более серьезное повреждение. Если БатлМех получает критическое повреждение, защищающийся игрок бросает 2D6, и консультируется с Critical Hit Table на рекордшите БатлМеха, чтобы определить точную локацию повреждения.

Каждая успешная атака, которая повреждает внутреннюю структуру Меха, создает только один шанс для атакующего, чтобы причинить критическое попадание, независимо от числа боксов внутренней структуры которое разрушает отдельное оружие (или другая атака). Атакующий игрок бросает 2D6 только однажды. БатлМехи могут также получать шанс на дополнительные критические повреждения, если атакующий игрок выбрасывает некоторые результаты по таблице Hit Location.

Локация повреждения определяет точный характер критического попадания. На каждую часть тела БатлМеха можно воздействовать несколькими типами критических попаданий. Кроме того, каждый дизайн БатлМеха может получать различные критические попадания, в зависимости от количества оружия и другого оборудования, которое он несет. Critical Hit Table для каждого проекта БатлМеха находится на рекордшите для этого дизайна. Незаполненная Critical Hit Table, которая может быть настроена для всех БатлМехов, находится на всех незаполненных рекордшитах БатлМеха.

ТАБЛИЦА DETERMINING CRITICAL HITS

Результат броска (2D6)	Эффект
2-7	Нет критического попадания
8-9	Бросить 1 локацию критического попадания
10-11	Бросить 2 локации критического попадания
12	Отстрел головы/конечности или Бросить 3 локации критического попадания*

*Бросить 3 локации критического попадания если удар приходится на торс.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ В БАТЛМЕХ

Когда атакующий причиняет критическое попадание цели, защищающийся игрок находит поврежденную локацию по Critical Hit Table на рекордшите его БатлМеха, затем бросает кубики для каждого критического попадания и отмечает полученное повреждение по Critical Hit Table.

Попадание в голову или ноги: Если критическое попадание приходится на голову БатлМеха или ноги, бросают 1D6, затем находят результат по Critical Hit Table, и отмечают поврежденную локацию. Если выброшенная критическая локация не может получить критическое попадание или уже была разрушена критическим попаданием, кубики бросают снова.

Попадание в торс или руки: Если критическое попадание ударяет в торс или руки БатлМеха, игрок бросает оба кубика. Результат первого, означает какой из наборов установленных слотов, получает повреждение. При результате 1, 2 или 3, выстрел поражает слоты в первом наборе шести критических слотов. При результате 4, 5 или 6, атака поражает второй набор шести критических слотов.

Результат второго броска определяет конкретный критический слот, который получают повреждение. Если выброшенная критическая локация не может получить критическое попадание или уже была разрушена критическим попаданием, бросают оба кубика снова.

Atlas получает критическое попадание в левую руку. Защищающийся игрок бросает первый кубик с результатом 3. Это означает, что критическое попадание затронет таблицу первого набора критических слотов для левой руки. Игрок бросает второй с результатом 4, причиняя критическое попадание hand актуатору Меха.

Любое оружие и другая часть оборудования заполняют по крайней мере один критический слот в Critical Hit Table. Если игрок выбрасывает повреждение слоту, в котором не имеется никаких компонентов, или слоту, который уже принял критическое попадание, он бросает снова. Если все возможные критические слоты в поврежденной области уже получили критические попадания в предыдущих фазах, критическое попадание перемещаются к следующей локации по Damage Transfer Diagram. Когда последний возможный критический слот в области разрушен, дополнительные критические попадания в эту область в этой же самой фазе не будут перемещаться. Однако, критические попадания в эту область в более поздних фазах, перемещаются как обычно. Попадания в центральный торс и голову не перемещаются.

Некоторые типы оружия и другого оборудования занимают несколько слотов в Critical Hit Table. Отдельное критическое попадание калечит целое оружие или часть оборудования полностью, кроме двигателя, гироскопа и сенсоров. Критические попадания в дополнительные слоты, которые занимает оружие, только увеличивает трудность ремонта поврежденного оборудования.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ В БАТЛМЕХ

Каждый тип критического попадания воздействует на функциональность Меха определенным способом, как описано ниже. Критические локации попадания устроены в алфавитном порядке; область Меха, содержащая каждую локацию (голова, нога, торс, рука и оружие) отмечена в скобках.

Боеприпасы: Если критическое попадание уничтожает слот, несущий боеприпасы, боекомплект взрывается. МехВоин автоматически получает 2 пункта повреждения через его нейтрошлем от обратной связи. БатлМех получает повреждение его внутренней структуре.

Когда один слот боекомплекта в определенной локации взрывается, весь боекомплект в этом слоте взрывается. Вычислите полную ценность повреждения всего боекомплекта, который находится в этом слоте, и примените полученное общее количество на Internal Structure Diagram. Любое избыточное повреждение переходит внутренней структуре следующей локации.

Критическое попадание в локацию боекомплекта взры-

вает боекомплект только в этом слоте. Он взрывается с силой, равняющейся ценности повреждения боекомплекта, умноженной на количество оставшихся выстрелов. Боекомплект ракет взрывается с силой, равняющейся числу оставшихся ракет умноженных на их ценностью повреждения. Например, 1 полная тонна боекомплекта пулемета взрывается с силой 400 пунктов повреждения (2 x 200), в то время как 1 полная тонна боекомплекта SRM 2 взрывается с силой 200 пунктов повреждения (2 x 2 x 50).

Arm actuator (Arm)[актуатор руки (рука)]: Это критическое попадание уничтожает актуатор (upper или lower) руки БатлМеха. Добавьте +1 модификатор к числу попадания для оружия, стреляющего из этой руки, и +2 модификатор для любых ударов.

Эти эффекты совокупны; если оба, upper и lower актуаторы руки разрушены, модификатор числа попадания для огня из оружия +2, а ударов +4.

Отстрел руки (рука): Это критическое попадание происходит, когда игрок выбрасывает результат 12 по таблице Determining Critical Hits, если локация попадания - рука. Это попадание отстреливает руку, уничтожая все оружие, установленное там. Рука может подниматься и использоваться как дубина в правилах **Дубины**, стр. 28.

Cockpit (Head)[кабина (голова)]: Критическое попадание в кабину уничтожает эту локацию, убивает МехВоина и выводит БатлМеха из строя до конца игры.

Engine(Torso) [двигатель (торс)]: Двигатели БатлМеха имеют 3 пункта щитов. Каждое критическое попадание в локацию двигателя уничтожает 1 пункт щитов. Когда пункты щитов разрушены, количество температуры, выделяемой реактором двигателя БатлМеха, увеличивается.

Первое попадание увеличивает наращивание температуры Меха на 5 пунктов за ход. Результат второго попадания на 10 (полных) пунктов добавочного наращивания температуры за ход, а третье критическое попадание в эту локацию глушит двигатель и выводит БатлМеха из строя до конца игры.

Gyro (Torso)[гироскоп (торс)]: Гироскоп - наиболее чувствительная часть БатлМеха. Он держит БатлМеха в вертикальном положении и дает ему способность двигаться. Гироскоп может получить только 1 критическое попадание; второе критическое попадание уничтожает его. Сделайте запись этих попаданий, отмечая локации гироскопа на Critical Hit Table.

После первого критического попадания в гироскоп, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования, каждый раз, когда поврежденный БатлМех бежит или прыгает, модифицируя уровень пилотирования МехВоина на +3. Делайте этот бросок в конце каждого такого хода.

Когда гироскоп БатлМеха разрушен, Мех автоматически падает и не может встать снова. БатлМехи с разрушенным гироскопом могут делать атаки оружием при **Стрельбе лежа**, стр. 20, и могут поворачивать свою лицевую сторону на одну сторону гекса за ход, если они имеют, по крайней мере, 1 доступный МР.

Hand Actuator (Arm)[актуатор ладони (рука)]: Критическое попадание в Hand актуатор уничтожает мускулы, управляющие запястьем БатлМеха и рукой. Добавьте +1, модификатор попадания для всех ударов сделанных этой рукой. Этот эффект совокупен с эффектами других разрушенных актуаторов руки.

Отстрел головы (голова): Попадание отстреливает голову БатлМеха, когда локация попадания — голова и игрок выбрасывает результат 12 по таблице Determining Critical Hits. Это критическое попадание уничтожает голову БатлМеха, убивает МехВоина и выводит БатлМеха из строя до конца игры.

Heat Sinks [радиаторы]: Одно критическое попадание в радиатор уничтожает его и уменьшает способность БатлМеха рассеивать температуру. Например, если БатлМех разработан с рассеиванием 16 пунктов температуры за ход, а 3 из его радиаторов были разрушены, он может рассеивать только 13 пунктов температуры за ход.

Hip (Leg)[бедро (нога)]: Критическое попадание в бед-

ро заклинивает ногу в прямом положении. После критического попадания в бедро, МР ходьбы БатлМеха сокращается вдвое (округляя вверх), игнорируются любые модификаторы движения от предыдущих критических попаданий в эту ногу. Добавьте +2 модификатор к любому последующему требуемому броску навыка пилотирования, и делайте бросок навыка пилотирования каждый ход, в котором поврежденный БатлМех бежит или прыгает. Мех не может пинаться.

Критическое попадание во второе бедро уменьшает пункты движения БатлМеха до 0 и добавляет другой +2 модификатор к его числу броска навыка пилотирования.

Jump Jet Exhaust Port (Leg/Torso) [порты прыжковых двигателей (нога/торс)]: Когда порт прыжкового двигателя получает критическое попадание, этот прыжковый двигатель больше не может поставлять тягу. Это уменьшает расстояние, на которое БатлМех сможет прыгнуть. Сам прыжковый двигатель не поврежден; проектировщики обеспечили защиту от огня из оружия для этого оборудования, чтобы предотвратить разрушительный взрыв, который произойдет, если он будет поражен. Контрольные системы управления отслеживают повреждение порта и глушат двигатель, который использует этот порт. Каждое попадание в порт, уменьшает прыжковые МР БатлМеха на 1.

Leg Actuator (Leg) [актуатор ноги (нога)]: Критическое попадание в актуатор ноги уничтожает мускул (актуатор) сверху ноги, внизу или в ступне (upper leg, lower leg, foot). Для каждого поврежденного актуатора ноги, уменьшите МР ходьбы БатлМеха на 1, и добавьте +1 модификатор к любому последующему броску навыка пилотирования.

Отстрел ноги (нога): Это критическое попадание происходит, когда игрок бросает результат 12 по таблице Determining Critical Hits, если попадание локации - нога. Когда нога БатлМеха отстрелена, Мех автоматически падает и получает обычное повреждение от падения, хотя имеет способность встать снова. См. **Разрушение ноги**, ниже. Нога может подниматься и использоваться как дубина, по правилам **Дубины**, стр. 28.

Разрушение ноги (нога): Когда БатлМех теряет одну ногу, или через критическое попадание или при разрушении внутренней структуры ноги, БатлМех автоматически падает. В следующем ходу БатлМех может попытаться встать на оставшейся ноге, но пилот должен добавить +5 модификатор к броску навыка пилотирования плюс любые модификаторы для других повреждений. Если БатлМех сумеет встать, он имеет МР 1 ходьбы. Чтобы компенсировать отсутствующую ногу, добавьте +5 к любому броску навыка пилотирования, сделанному после этого. БатлМех может все еще прыгать (отнимая мощность прыжковых двигателей на отсутствующей ноге), но пилот должен сделать бросок навыка пилотирования каждый раз при приземлении Меха.

Life Support (Head) [система жизнеобеспечения(голова)]: Система жизнеобеспечения БатлМеха защищает своего пилота от внутренней температуры машины и поддерживает его жизнедеятельность в безвоздушных мирах и во враждебных окружающих средах. В **BattleTech**, система жизнеобеспечения играет главную функцию защиты пилота от температуры, произведенной реактором Меха, движением, и систем оружия.

Любое критическое попадание вырубает эту систему полностью и оставляет пилота, уязвимого к увеличенной температуре. МехВоин получает 1 пункт повреждения каждый ход, когда внутренняя температура БатлМеха располагается от 15-25, и 2 пункта повреждения за каждый ход, когда его внутренняя температура более чем 25 на Heat Scale.

Sensors (Head) [сенсоры (голова)]: Когда БатлМех получает критическое попадание в сенсоры, добавьте +2 модификатор к числу попадания каждый раз когда Мех стреляет из своего оружия. Второе попадание в сенсоры делает невозможным для БатлМеха любую стрельбу из его оружия.

Shoulder (Arm) [плечо (рука)]: Критическое попадание в эту локацию заклинивает плечо в одном положении. Мех не может ударять этой рукой. Добавьте +4 модификатор к числу попадания для всех атак, сделанных оружием, установ-



ТАБЛИЦА BATTLEMECH PUNCH LOCATION

Результат Броска (1D6)	Левая сторона	Перед/Тыл	Правая сторона
1	Left Torso	Left Arm	Right Torso
2	Left Torso	Left Torso	Right Torso
3	Center Torso	Center Torso	Center Torso
4	Left Arm	Right Torso	Right Arm
5	Left Arm	Right Arm	Right Arm
6	Head	Head	Head

ленным в этой руке. После критического попадания в плечо, игнорируйте все другие модификаторы для стрельбы оружия из этой руки от критических попаданий; общее количество модификатора попадания для стрельбы из оружия и действий, вовлекающих поврежденное плечо +4.

Оружие: Большинство систем оружия удивительно хрупко, и поэтому единственное критическое попадание уничтожает оружие целиком. Хотя некоторые системы оружия занимают больше одного слота в Critical Hit Table, первое критическое попадание уничтожает оружие целиком. Дополнительные критические попадания в оружие находящееся в нескольких слотах не имеют никакого дальнейшего эффекта, кроме трудностей с ремонтом поврежденного оборудования. Например, PPC, установленное в руке БатлМеха заполняет 3 критических слота. Однако орудие будет разрушено, как только любой из этих трех критических слотов получает попадание.

РАЗРУШЕНИЕ БАТЛМЕХА

При определенных условиях, описанных ниже, БатлМех должен рассматриваться разрушенным. Обратите внимание, что фактически разрушенный БатлМех может не быть разрушенным физически. Это название просто предоставлено тактической полезностью и названием «mission kill». Такие БатлМехи выходят из игры, но могут быть восстановлены позже.

БатлМех рассматривается разрушенным и вышедшим из игры, если его МехВоин умирает, или БатлМех получает 3 попадания в двигатель. Разрушение головы, кокпита или центрального торса также считает БатлМеха, разрушенным.

РАСХОДЫ БОЕПРИПАСОВ

БатлМехи несут ограниченное количество боеприпасов для пусковых установок ракет, пулеметов, пушек и другого баллистического и ракетного оружия. Рекордшит каждого БатлМеха указывает доступные слоты с боекомплект и число выстрелов для каждого оружия в Critical Hit Table. Игрок должен отслеживать число в Critical Hit Table, делая метку рядом с соответствующим слотом боекомплекта каждый раз, когда он стреляет соответствующим оружием. Когда число меток равняется количеству боекомплекта, который находится в этой локации, то корзина с боекомплект пуста. Если никаких других корзины в БатлМехе не несут этот тип боекомплекта, оружие будет без боеприпасов и не может стрелять в остальной части игры.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

БатлМехи могут делать шесть различных типов физических атак: удары, атака дубиной, толчок, пинок, таран и атака «смерть сверху».

Чтобы сделать физическую атаку, БатлМех должен быть смежен со своей целью, а цель должна быть в пределах передней арки стрельбы атакующего (см. **Удары, Таран, и «Смерть сверху»** для исключений).

Каждый тип физической атаки имеет уникальное базовое число попадания, модифицируемое ландшафтом, движением атакующего БатлМеха и его цели, а также текущим критическим повреждением рук атакующего и/или ног. Локация повреждения для физических атак определяется, используя специальные таблицы локации попадания, но регистрируются таким же образом как повреждение от огня из оружия. В многих случаях, игрок вычисляет повреждение от физических атак, разделяя тоннаж атакующего БатлМеха на соответствующее атаке число, округляя доли вверх.

БатлМех может использовать только одну форму физической атаки за ход. Например, БатлМехи не могут ударять и пинать за один и тот же ход.

УДАР

В отдельном ходу, БатлМех может ударить, используя свою руку или стрелять оружием этой руки, но он не может делать оба вида атаки. БатлМех не нуждается в ладонях (hand) (или hand актуатор) для удара. Он может ударять одной или обоими руками. Оружие, установленное в торсе, ногах или голове может стрелять в этом же самом ходу, поскольку атака ударом делается без воздействия на атаку оружием.

БатлМех не может делать атаку ударом, если плечо этой руки получило критическое повреждение, а любое повреждение актуаторов этой руки, делает успешный удар более трудным. Если цель находится в передней арке, то при ударе могут использоваться обе руки. Если цель не в передней арке, но находится в арке правой или левой руки, то только правая или левая рука, соответственно, может ударить.

Базовое число попадания для удара 4, изменяется движением и ландшафтом также, как для огня из оружия: +2 для каждого разрушенного актуатора руки или если они не установлены, и +1 если hand актуатор был разрушен или если не установлен. Обратите внимание, что БатлМехи, не оборудованные hand актуаторами на ударяющей руке должны добавить +1 модификатор из-за его отсутствия. Аналогично, БатлМехи, которые не оборудованы lower arm актуатором на ударяющей руке, должны добавить +2 модификатор к числу попадания.

Игрок делает отдельный, бросок попадания для каждой руки, делающей удар. Удар от каждой руки имеет ценность повреждения 1 за каждые 10 тонн (или долей этих 10 тонн) которые составляют вес атакующего. Уменьшите повреждение наполовину за каждый поврежденный arm актуатор или если он не установлен, эти эффекты являются совокупными.

Например, если оба arm актуатора отсутствуют, уменьшите повреждение до одной четверти от его первоначальной ценности (округляя доли вниз). Определите локацию повреждения для целевого БатлМеха, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей BattleMech Punch Location.

Grasshopper с поврежденным upper arm актуатором ударяет Catapult с правой стороны одной рукой. Поскольку Grasshopper поврежден, игрок добавляет модификатор попадания +2 и уменьшает нормальное повреждение наполовину. Модифицированное число попадания 6 (4 + 2); игрок выбрасывает 8, и поражает цель. Grasshopper весит 70 тонн, поэтому его удар имеет нормальную ценность повреждения 7 (70 деленные на 10), но она уменьшается до 3 из-за поврежденного актуатора. Атакующий игрок выбрасывает 3, что означает, что атака поражает центральный торс цели. Игрок Catapult делает запись 3 пунктов повреждения, отмечая 3 бокса на Armor Diagram его рекордшита.

ДУБИНА

Всякий раз, когда атака отстреливает ногу или руку БатлМеха, конечность остается расположенной в гексе, где БатлМех получил повреждение. БатлМех, который потерял конечность, и другие БатлМехи, которые позже занимают этот гекс, могут подобрать руку или ногу и использовать ее как гигантскую дубину. БатлМех не может стрелять из оружия или делать физические атаки в течение хода, когда он подбирает дубину.

Другие объекты могут также использоваться как дубины. Если БатлМех находится в лесном гексе, он может выкорчевать дерево и использовать его как дубину. Выкорчеванные деревья могут использоваться для только 1 успешной атаки дубиной.

Чтобы напасть на другого БатлМеха с дубиной, оба плеча БатлМеха и hand актуаторы должны быть в рабочем состоянии, никакое установленное в руках оружие не может стрелять в этом же самом ходу, хотя оружие, установленное в торсе, ногах и голове может стрелять. Цель должна быть в передней арке стрельбы атакующего.

Атакующий дубиной БатлМех делает двуручное движение, используя базовое число попадания 4 измененное обычными модификаторами попадания для ландшафта и движения. Если любой из upper или lower arm актуаторов руки БатлМеха был разрушен или не установлен, добавьте модификатор +2 за отсутствующий arm актуатор. Атакующий дубиной БатлМех причиняет 1 пункт повреждения за каждые 5 тонн, которые составляют вес БатлМеха. Бросок локации производится по обычной таблице BattleMech Hit Location.

ТОПОРЫ

Некоторые БатлМехи оборудованы топорами. Подобно другим типам оружия, топоры имеют вес и занимают один или большее количество слотов в секции руки Critical Hit Table. Чтобы использовать топор, БатлМех должен иметь функционирующий hand актуатор руки, в которой топор установлен.

БатлМех использует топор, чтобы сделать физическую атаку по стандартным правилам атаки дубиной, но использует только одну руку для атаки, вместо двух при атаке дубиной. Это означает, что цель может быть в арке стрельбы той руки, в которой установлен топор.

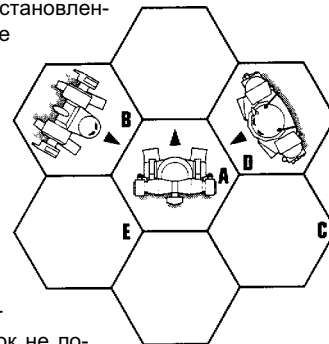
Хотя в БатлМехе может быть установлено два топора, по одному в каждой руке, воин может делать только одну атаку топором за ход. Пилот может стрелять оружием, установленным в руке, не несущей топор в фазе оружейной атаки.

Попадания в критическую локацию топора представляют собой повреждение шахте оружия. Если критический слот топора получает попадание, оружие больше не функционирует.

ТОЛЧОК

БатлМех использует обе руки, чтобы сделать атаку толчком против его цели. Оружие установленное в руках, не может стрелять в ходу, когда БатлМех делает атаку толчком. Все установленное в торсе, ногах и голове оружие может стрелять как обычно. Атака толчком может быть сделана только против целей в передней арке.

Базовое число попадания для толчка 4, модифицируется как обычно движением и ландшафтом, а также +2 для каждого разрушенного shoulder актуатора. Успешный толчок не повреждает цель, толчком. Вместо этого, он перемещает защищающегося БатлМеха в смежный гекс в направлении толчка атакующего. Если толчок успешен, атакующий БатлМех продвигается в гекс, прежде занятый его целью. В то же самое время, защитник должен сделать успешный бросок навыка пилотирования либо падает.



Если БатлМех в гексе B диаграммы сверху успешно толкает JagerMech в гексе A, JagerMech движется в гекс C. Если Мех в гексе D успешно толкает JagerMech, JagerMech перемещается в гекс E. В любом случае, пилот JagerMech должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы остаться стоять, а атакующий Мех переместится в гекс A.

ПИНОК

БатлМех может делать пинающую атаку только одной ногой за ход. Оружие, установленное в этой ноге не может стрелять в ходу, в котором Мех пинает. Чтобы сделать пинок, оба hip актуатора атакующего Меха должны быть не повреждены, а цель БатлМеха должна быть в одном из 3 гексов передней арки.

Игрок, который объявляет, что его БатлМех будет пинать, использует базовое число попадания 3, модифицированное как обычно движением и ландшафтом. Пинки имеют ценность повреждения 1 пункт за каждые 5 тонн, которые составляют вес атакующего БатлМеха. Например, пинок Grasshopper причинил бы 14 пунктов повреждения. Уменьшите это повреждение наполовину для каждого поврежденного leg актуатора (на каждой ноге), эти эффекты, являются совокупными. Например, если два leg актуатора отсутствуют, уменьшают повреждение до одной четверти от его первоначальной ценности, округляя доли вниз. Определите локацию повреждения, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей BattleMech Kick Location.

БатлМех, которого успешно пнули, должен сделать бросок навыка пилотирования. Если атакующий БатлМех промахируется при пинке, он делает бросок навыка пилотирования.

При пинке, используйте все стандартные, модификаторы числа попадания, включая -2 для атак против лежащих БатлМехов из смежных гексов если это происходит. Чтобы определить локацию повреждения от пинка лежащему БатлМеху, используйте таблицу BattleMech Hit Location (вместо таблицы BattleMech Kick Location), используя сторону гекса, в которую пинок происходит, как направление атаки.

ТАБЛИЦА BATTLEMESH KICK LOCATION

Результат Левая сторона Перед/Тыл Правая сторона
на
броска

1-3	Left Leg	Right Leg	Right Leg
4-6	Left Leg	Left Leg	Right Leg

ТАРАН

Чтобы произвести таран, БатлМех не должен передвигаться задом в фазе движения текущего хода. Цель должна быть в гексе непосредственно перед таранящим БатлМехом в начале фазы физической атаки; другими словами, таранящий БатлМех должен быть способен войти в гекс целевого БатлМеха без поворота. Таранящий БатлМех не может делать любые атаки оружием в этом же самом ходу.

Таранные атаки должны быть объявлены в течение фазы движения, но подобно всем другим физическим атакам, они решаются в течение фазы физических атак. Это означает, что таранящий БатлМех может нападать только на БатлМехов, которые закончили свое движение.

Таранящий БатлМех должен оставить МР, чтобы войти в гекс цели, и проверить действительно ли успешен таран. Если БатлМех не имеет достаточного количества МР, оставшихся от его фазы движения, чтобы войти в целевой гекс, он не может делать таранящую атаку. Дополнительно, если цель занимает ландшафт, а атакующий БатлМех не имеет возможности войти, БатлМех не может таранить.

Базовое число попадания тарана 5, изменяется как обычно движением атакующего и цели. Всякий раз, когда один БатлМех таранит другой, сравнивают уровни пилотирования МехВоинов и используют различие между уровнями навыков как модификатор уровня пилотирования числа попадания. Если уровень навыков защищающегося МехВоина является более низким, добавляется модификатор к числу попадания. Если уровень навыка пилотирования атакующего более низкий, вычитают модификатор от числа попадания.

Commando с уровнем навыка пилотирования 4 таранит Atlas с уровнем навыка пилотирования 5. Уровень навыка атакующего МехВоина является более низким, поэтому различие между этими двумя, вычитается от числа попадания, обеспечивая -1 модификатор попадания. Если бы уровни навыков пилотов были полностью обратны, атака пострадала бы от модификатора попадания +1.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Оба БатлМеха получают повреждение от столкновения. Защищающийся получает 1 пункт повреждения за каждые 10 тонн, которые составляют вес БатлМеха, умноженные на число гексов, пройденных атакующим в фазе движения. Таранящий БатлМех получает 1 пункт повреждения за каждые 10 тонн, которые составляют вес цели. Доли округляют вниз.

Группируйте повреждение, полученное от таранных атак в группы по 5 пунктов. Атакующий игрок бросает по соответствующей таблице локации попадания для каждой группы.

Если атакующий таранит, лежащий БатлМех, защищающийся получает повреждение по соответствующей колонке таблицы BattleMech Hit Location, а повреждение атакующему происходит по таблице BattleMech Kick Location.

Grasshopper перемещается на 4 гекса и объявляет атаку тараном против другого БатлМеха. Если таранная атака будет успешна, защищающийся получит 28 пунктов повреждения (7 тоннажа Grasshopper, умноженный на 4 число гексов, на которые он переместился).

ПОЛОЖЕНИЕ ПОСЛЕ АТАКИ

Если таранная атака успешна, защищающийся БатлМех будет вынужден двигаться, также как если бы его толкнули, а атакующий занимает гекс защищающегося. Если атакующий промахивается по цели, атакующий игрок размещает своего БатлМеха в правом или левом гексе своей передней арки.

ПАДЕНИЯ

После любой успешной таранной атаки, атакующий и защищающийся БатлМехи должны сделать бросок навыка пилотирования, модифицированный на +2. Неудавшийся бросок навыка пилотирования означает, что БатлМех падает в гекс, который в настоящее время занимает и получает обычное повреждение от падения.

СМЕРТЬ СВЕРХУ

БатлМехи могут прыгать непосредственно на цель, в результате физической атаки, которая является разрушительной и атакующему БатлМеху и его цели. В действительности, БатлМех падает на цель с уровня возвышения 2 и выше защищающегося БатлМеха, используя свои ноги и вес, чтобы причинить повреждение торсу, рукам и голове цели. Прыгающий БатлМех рискует получить повреждение своим ногам, которые не предназначены для огромного напряжения, созданного этой атакой. Наконец, скорее всего оба БатлМеха упадут.

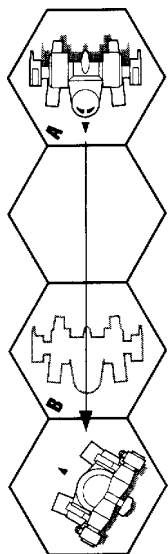
Этот тип атаки фактически причиняет меньшее количество повреждения чем стандартный таран, но повреждение сконцентрировано в верхней половине защищающегося БатлМеха. Фактически, эта атака имеет 1 из 6 шанс попадания в голову, который является очень высоким.

БатлМех, делающий атаку «смерть сверху» иммунен для физических атак, но он может быть целью атак из оружия. См. **Фазу оружейной атаки**, ниже.

БатлМех может быть целью только одной атаки «смерть сверху» за ход.

ФАЗА ОРУЖЕЙНОЙ АТАКИ

БатлМехи делают атаку «смерть сверху» после фазы оружейной атаки хода. С целью стрельбы в атакующего БатлМеха, в течение фазы оружейной атаки атакующий БатлМех, рассматривается, находящимся в смежном с гексом цели по пути атаки БатлМеха, по которой он будет двигаться в течение прыжка, и лицевой стороной к гексу цели. Он может быть обстрелян в как обычно в течении фазы оружейной атаки. Прыгающий БатлМех не получает выгоды любых модификаторов ландшафта когда в него стреляют и любой другой БатлМех имеет LOS к атакующему БатлМеху. Прыгающий БатлМех не может делать любые атаки оружием в течение этого хода.



На диаграмме слева, БатлМех делает атаку «смерть сверху» из гекса А. Атакующий Мех проходит путь в течении прыжка как показывается на иллюстрации. В течение фазы оружейной атаки, Мех, рассматривается, находящимся в гексе В. Целевой Мех может стрелять в переднюю сторону атакующего БатлМеха любым оружием, которое он может использовать в диапазоне 1.

Если атакующий, БатлМех получает повреждение в течение фазы оружейной атаки, которая вынуждает пилота делать бросок навыка пилотирования, игрок, бросает как обычно. Неудавшийся бросок означает, что атака автоматически отсутствует. Решение падения атакующего и конечное положение описывается в правилах **Положения после атаки**, стр. 31.

БатлМех не рассчитывается по правилам складывания в гексе при выполнении атаки «смерть сверху» пока он не заканчивает свою атаку. Как только он приземляется, применяются нормальные ограничения складывания (см. **Складывание**, стр.13).

БАЗОВОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания для атаки «смерть сверху» является 5, модифицируется прыгающим движением атакующего и обычным движением цели, но не модификаторами ландшафта.

Если атака успешна, оба БатлМеха получают повреждение как описано ниже. Если атака промахивается, прыгающий БатлМех падает на землю и получает повреждение от падения (см. **Повреждение атакующему**, стр. 31).

ПОВРЕЖДЕНИЕ ЦЕЛИ

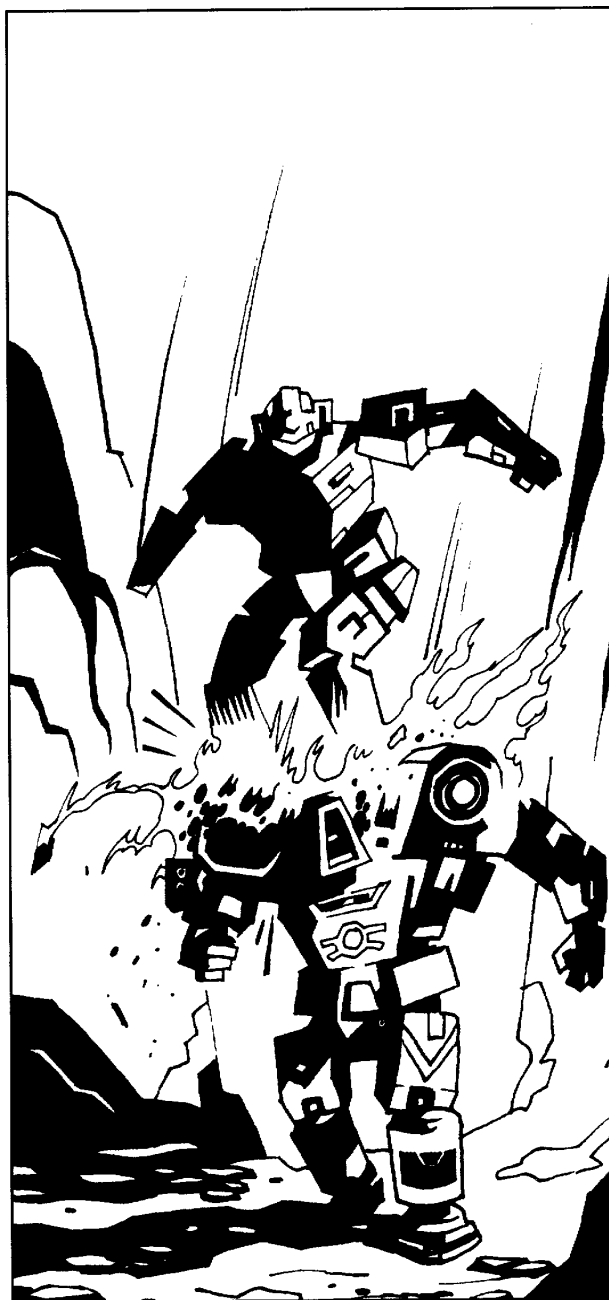
Чтобы определить повреждение цели от атаки «смерть сверху», разделите вес атакующего БатлМеха на 10, и умножьте результат на 3. Например, Spider с весом 30 тонн починает 9 пунктов повреждения верхней половине цели.

Распределите это повреждение, как если бы это была серия ударов по 5 пунктов. Группируйте повреждение на группы по 5 пунктов. Определите попадание в ту сторону гекса, как если бы атака пришла из стартового гекса атакующего БатлМеха, затем определите локацию попадания каждой группы, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей BattleMech Punch Location, стр. 27. Регистрация повреждения происходит как обычно.

Лежащие БатлМехи получают повреждение своей тыловой стороне, используя таблицу BattleMech Hit Location.

ПОВРЕЖДЕНИЕ АТАКУЮЩЕМУ

Атакующий получает повреждение от успешной атаки, своим ногам, как если бы атакующий упал с уровня возвышения 1. Чтобы определить количество повреждения, разделите вес атакующего на 10, округляя вверх. Умножьте это число на 2. Делите результат на группы по 5 пунктов, затем бросайте 1D6 для каждой группы, консультируясь по передней колонке таблицы BattleMech Kick Location, чтобы определить локацию попадания.



ПОЛОЖЕНИЕ ПОСЛЕ АТАКИ

В конце атаки «смерть сверху», атакующий приземляется в гексе цели. Если атака «смерть сверху» успешна, цель перемещается на 1 гекс в обратном направлении атаки. Если атака терпит неудачу, цель выбирает смежный гекс и перемещается в него, даже если она неподвижна или лежит. Это движение может кончиться **Случайным падением сверху** или **Эффектом домино**, стр. 31.

ТАБЛИЦА DIFFERENT ELEVATIONS

Цель на:	Разрешенная физическая атака
1 уровень выше	Таран, Удар рукой (использовать Kick Table), или Дубиной (использовать Kick Table)
1 уровень ниже	Таран, Пинок (использовать Punch Table), или Дубиной (использовать Punch Table)

Внимание: Атака «смерть сверху» может быть исполнена всегда, если атакующий БатлМех имеет необходимое количество МР прыжка.

ПАДЕНИЕ

Успешная атака «смерть сверху» может заставить обоих БатлМехов упасть. Оба МехВоина должны сделать бросок навыка пилотирования; защищающийся добавляет +2 модификатор, а атакующий добавляет +4 модификатор. Если любой из БатлМехов проваливает бросок, БатлМех получает повреждение от падения с уровня 0.

При неудачной атаке, атакующий автоматически падает, получая повреждение, как если бы Мех упал с уровня возвышения 2. Чтобы определить количество повреждения,делите вес атакующего на 10, и умножьте результат на 3. Разделите полное повреждение на группы по 5 пунктов, затем бросайте 2D6 для каждой группы, и определите локацию попадания, как если бы БатлМех приземлился на спину.

РАЗЛИЧНЫЕ ВОЗВЫШЕНИЯ

Правила для ударов, дубины, пинка и тарана предполагают, что противостоящие БатлМехи находятся на одинаковом возвышении.

БатлМех может сделать физическую атаку против другого БатлМеха только если оба Мехи находятся в пределах 1 уровня возвышения друг от друга. В таблице Different Elevations показаны варианты, какие типы физических атак могут быть сделаны в различных ситуациях. Обратите внимание, что игроки должны использовать различные таблицы локаций попадания, чтобы определить локацию повреждения от ударов, дубины или пинка против противника на различных уровнях.

СЛУЧАЙНЫЕ ПАДЕНИЯ СВЕРХУ

Если БатлМех неумышленно падает, он получает и причиняет повреждение согласно следующим правилам. Когда БатлМех случайно падает с 2 уровня или больше в гекс, занятый другим БатлМехом, делайте бросок попадания с базовым числом попадания 7, модифицированный движением цели и ландшафтом. Когда БатлМех случайно падает с 1 уровня или меньше в гекс, занятый другим БатлМехом, результатом может стать эффект домино, описанный ниже.

БатлМех не может преднамеренно «случайно» упасть сверху по любой причине.

Падающий БатлМех поражает цель

Если, бросок попадания успешен, результат случайного падения как при успешной атаке «смерть сверху», за исключением того, что падающий Мех получает повреждение своей верхней части тела.

Определить количество повреждения, причиненного защищающемуся БатлМеху, можно разделив вес падающего БатлМеха на 10. Разделите повреждение на группы по 5 пунктов, затем бросайте 1D6 для каждой группы, и проконсультируйтесь с таблицей BattleMech Punch Location. Определить повреждение падающему («атакующему») БатлМеху можно как обычное от падения, при БатлМехе, падающим на его тыловую сторону. (БатлМех который упал случайно, как принято, лежит лицом вниз, как со все другие лежащие БатлМехи.)

ПРОМАХ ПАДАЮЩЕГО БАТЛМЕХА ПО ЦЕЛИ

Если бросок попадания терпит неудачу, падающий БатлМех приземляется в смежном гексе, так близко к гексу, падения насколько это возможно, и получает стандартное повреждение от падения. Другие БатлМехи не получают повреждения.

ЭФФЕКТ ДОМИНО

Если БатлМех случайно падает на 1 уровень или меньше или перемещается в гекс, занятый другим БатлМехом, второй БатлМех обычно вымещается из гекса в направлении толчка. Второй БатлМех может избежать этого, перемещаясь из своего гекса, если он не стоит лицом к атакующему БатлМеху или задом к нему.

Пилоты обоих БатлМехов должны с делать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения. Когда толчок эффекта домино происходит из одного из четырех боковых гексов БатлМеха, он может избежать эффекта домино, перемещаясь на 1 гекс непосредственно прямо или назад, если имеет достаточное количество МР, остающихся от фазы движения, если он является подвижным и стоящим, а также если игрок сделал успешный бросок навыка пилотирования для этого БатлМеха. Если бросок навыка пилотирования терпит неудачу, БатлМех падает и упускает свой шанс уйти с пути.

Эффект домино продолжается, пока БатлМехи остаются в гексах, смежных с друг другом в направлении эффекта, и ни один из них не сумеет уйти с пути.

На диаграмме БатлМех в гексе А упал на 1 уровень в гекс В. БатлМех, стоящий в гексе В будет вытеснен в гекса С и должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения. БатлМех в гексе С может попробовать избежать эффекта домино, переместившись. Сначала, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования. Если бросок проваливается, Мех падает в гекс D, и если бы другой Мех занимал этот гекс, эффект домино продолжился. Однако, если бросок успешен а Мех имеет по крайней мере 1 МР, оставшийся от предыдущей фазы движения, он может переместиться на один гекс непосредственно назад, в гекс Е, заканчивая эффект домино. Если бы БатлМех имел 3 или большее количество оставшихся МР, он смог бы продвинуться в густой лес в гекс F.

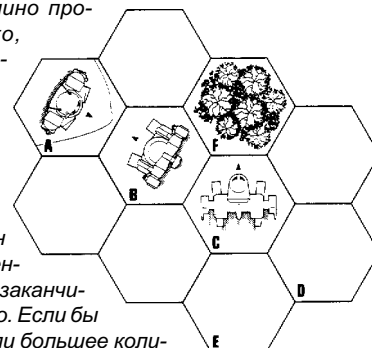


ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ТЕМПЕРАТУРЫ

Активность	Пункты температуры
Ходьба	+1 за ход
Бег	+2 за ход
Прыжок	+1 за гекс (минимум 3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Огонь из оружия	по таблице оружия и оборудования, стр. 45
Радиатор	-1 за работающий радиатор, -1 за радиатор под водой (6 HP максимум)
Первое Engine hit	+5 за ход
Второе Engine hit	+10 (общее) за ход

ТЕМПЕРАТУРА

Одна из наиболее серьезных проблем, стоящих перед любым БатлМехом в бою — наращивание внутренней температуры. Хотя каждый БатлМех может рассеивать температуру, используя свои радиаторы или стоя в воде, БатлМех создает температуру всякий раз, когда он перемещается или стреляет из своего оружия.

Даже при использовании обоих методов охлаждения своих систем, высокая активность (вроде стрельбы) обычно производит большее количество температуры, чем БатлМех может рассеять. Это грозит БатлМеху перегревом и продолжением функционирования, но пилот который управляет своим БатлМехом на грани его пределов, в конечном счете должен платить за это свою цену. При увеличении внутренней температуры, БатлМеха начинает перемещаться более медленно, а стрельба из оружия становится менее точной. Если его внутренняя температура достигает некоторого уровня, боеприпасы, которые он несет, могут взорваться. Ядерный реактор БатлМеха может заглохнуть, вынуждая БатлМеха становиться бездействующей, неподвижной целью, до снижения температуры ниже некоторых пунктов.

ПУНКТЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Игроки отслеживают внутреннюю температуру БатлМеха числом пунктов температуры (HP) при ее росте. Чем большее число пунктов температуры, тем больше внутренняя температура. Игрок отслеживает пункты температуры своего БатлМеха, используя колонку боксов на его рекордшите отмеченную как Шкала температуры. Шкала температуры позволяет сделать запись уровня температуры от 0 до 30 пунктов. Когда внутренняя температура БатлМеха достигает некоторых уровней на Шкале температуры, БатлМех получает неблагоприятные эффекты, приведенные на этих уровнях шкалы.

ПОВЫШЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ

Различные действия создают температуру с различным количеством. Хороший МехВоин балансирует тактическую ценность активности против температуры, которую она добавит к его БатлМеху. Таблица пунктов температуры указывает на число пунктов температуры, произведенных различными типами активности и повреждениями. Она также показывает число пунктов температуры, которые БатлМех может рассеять через свои радиаторы и при нахождении в водном гексе.

Обратите внимание, что прыжок производит большее количество температуры чем ходьба или бег, даже если БатлМех перемещает только на 1 гекс, потому что запуск реактивных прыжковых двигателей добавляет минимум 3 пункта температуры. Количество пунктов температуры для прыжка

зависит от длины прыжка. Чем дальше прыжок, тем больше используются прыжковые двигатели и большее количество температуры они производят. Чтобы определить число пунктов температуры, произведенных прыжком, сосчитайте гексы на которые переместился БатлМех. Если Мех прыгает на 3 или меньше гексов, то он выделяет 3 пункта температуры. Если число перемещенных гексов 4 или больше, произведенные пункты температуры равняются числу гексов на которые Мех прыгнул.

МехВоин может пожелать наращивания температуры в некоторых ситуациях. Повышение температуры наиболее легко выполняется, отключая такое количество радиаторов, которое необходимо для этой цели, в течении конечной фазы любого хода; отключенные радиаторы не рассеивают температуру, и могут включены обратно в течении последующей конечной фазы.

РЕГИСТРАЦИЯ НАРАЩИВАНИЯ ТЕМПЕРАТУРЫ

В течении фазы температуры каждого хода, каждый игрок складывает пункты температуры, созданные его БатлМехом. Он вычитает температуру, рассеянную радиаторами его БатлМеха, а также любым дополнительным рассеиванием, если его БатлМех занимает водный гекс. Результат может быть положительным или отрицательным. Добавьте это число к текущему уровню температуры, установленной на Шкале температуры рекордшита БатлМеха. Если число отрицательное ведите отсчет температуры вниз; если результат положительный ведите отсчет температуры вверх. Уровень температуры, указанной на шкале температуры не может опускаться ниже 0 или повышаться выше 30.

Мы предлагаем, чтобы игроки отмечали Шкалу температуры карандашом, потому что температура будет повышаться и понижаться много раз в течение игры.

ЭФФЕКТЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Эффекты чрезмерной температуры заставляют БатлМеха функционировать менее эффективно. Он начинает перемещаться более медленно, стрелять менее точно и возможно глохнуть или даже взрываться. Некоторые из этих эффектов постоянны, другие инвертируются, когда Мех остывает. БатлМех получает эффекты, включенные в список после того, как температура хода была отмечена, как описано в Регистрации наращивания температуры.

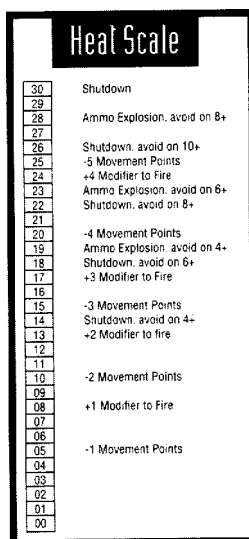
ЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ

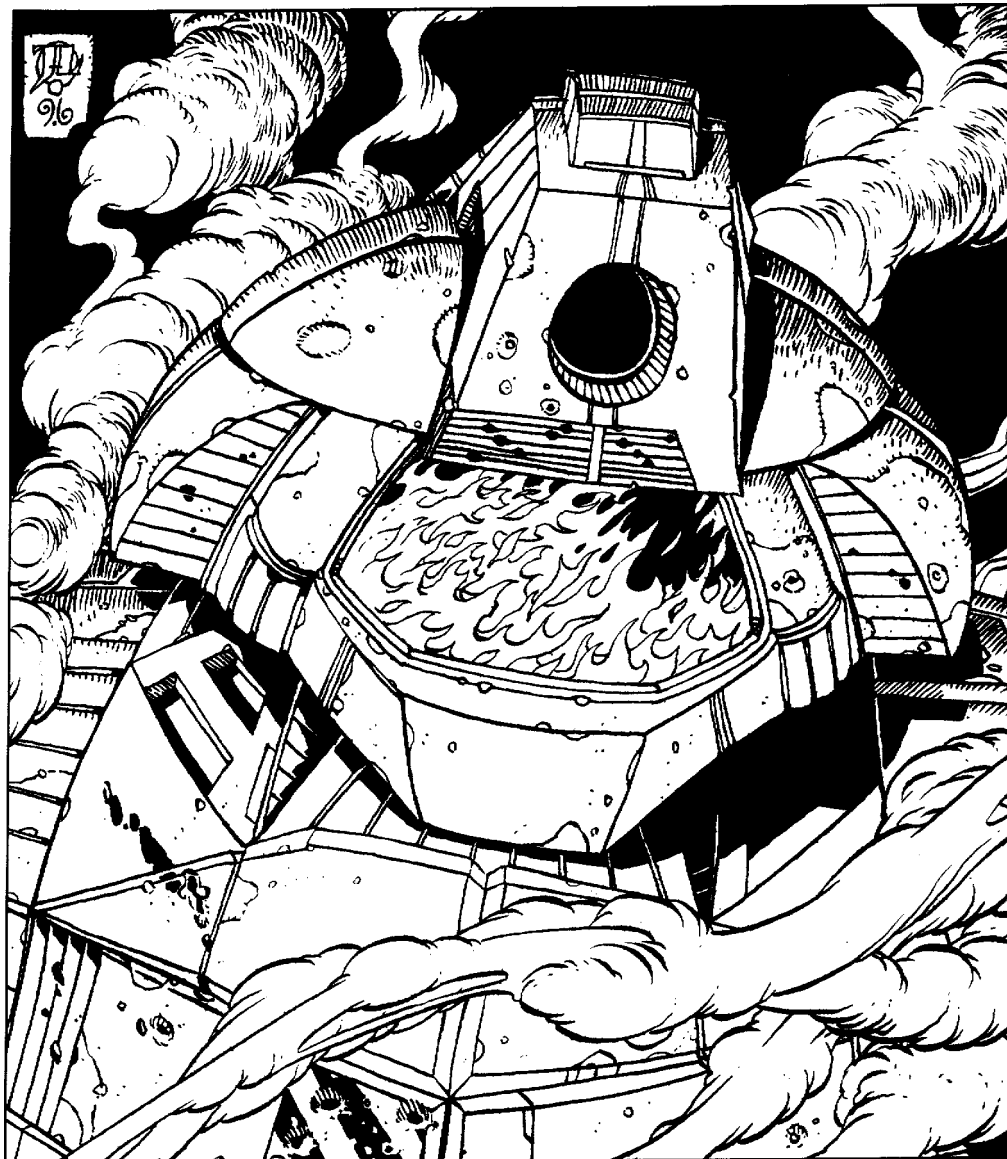
Когда пункты температуры Меха достигают 5, 10, 15, 20 и 25, вычитают обозначенное на шкале число от МР ходьбы БатлМеха.

Например, при 5 пунктах температуры, вычитите 1 МР от МР ходьбы БатлМеха, пока температура будет 5 или больше. Помните, что МР бега Меха равняется его МР ходьбы умноженных на 1.5; Если МР ходьбы уменьшены, МР бега БатлМеха должны также быть повторно рассчитаны, округляя доли вверх.

Этот эффект не совокупен с любой предыдущей потерей МР вызванной потерей от температуры. Когда наращивание температуры БатлМеха достигает 5 на Шкале температуры, его МР ходьбы уменьшается на 1. Когда наращивание достигает 10 на Шкале температуры, его МР ходьбы уменьшается на 2 общего количества, а не еще на 2.

Когда наращивание температуры уменьшается ниже пункта, в котором происходит этот эффект, БатлМех восстанавливает 1 МР ходьбы, хотя предыдущие потери остаются





в силе. Таким образом, если температура падает ниже 10 на Шкале температуры, -2 эффект МР удаляется, но -1 эффект МР — остается в силе до снижения температуры ниже 5.

Сокращение МР ходьбы вызванное нагревом, не воздействует на пункты движения прыжка БатлМеха.

Эффекты на оружейные атаки

Когда пункты температуры Меха достигают 8, 13, 17 и 24, добавьте обозначенное число к базовому числу попадания БатлМеха для оружейных атак. Например, при 8 пунктах температуры, добавьте +1 ко всем базовым числам попадания, в то время когда температура 8 или выше. Обращайтесь с этими эффектами подобно эффектам движения, они не совокупны и могут быть инвертированы, сокращением наращивания температуры.

Эффекты глушения

При 14, 18, 22, 26 и 30 пунктах температуры, автоматическая система безопасности пытается заглушить реактор БатлМеха, спасая его от взрыва. Пока МехВоин повторно не запустит реактор, БатлМех не сможет перемещаться или стрелять.

Этого эффекта можно избежать, если МехВоин способен отменить процедуру безопасного глушения реактора, как

обозначено числом избежания, включенным в список эффектов (глушения нельзя избежать при 30 пунктах температуры). Игрок бросает 2D6. Если результат равен или больше чем число избежания (4+, 6+, и так далее), пилот избегает глушения до времени повышения температуры до этого уровня снова. Если температура повышается до другого уровня спусковых механизмов или повышается после падения к тому же самому уровню спускового механизма, игрок бросает 2D6, чтобы избежать эффекта снова. Если накопление температуры достигает 2 уровней спусковых механизмов за один ход, бросают 2D6 только, для самого высокого числа избежания.

Если БатлМех заглох, он становится неподвижным и не может создавать температуру своими собственными действиями. Его радиаторы все еще будут работать и продолжать рассеивать избыточную температуру. За каждый ход, когда перегретый Мех остается неподвижным, уровень температуры снижается и игрок может попытаться повторно запустить реактор в течение каждой фазы температуры. Чтобы сделать это игрок бросает 2D6. Если результат

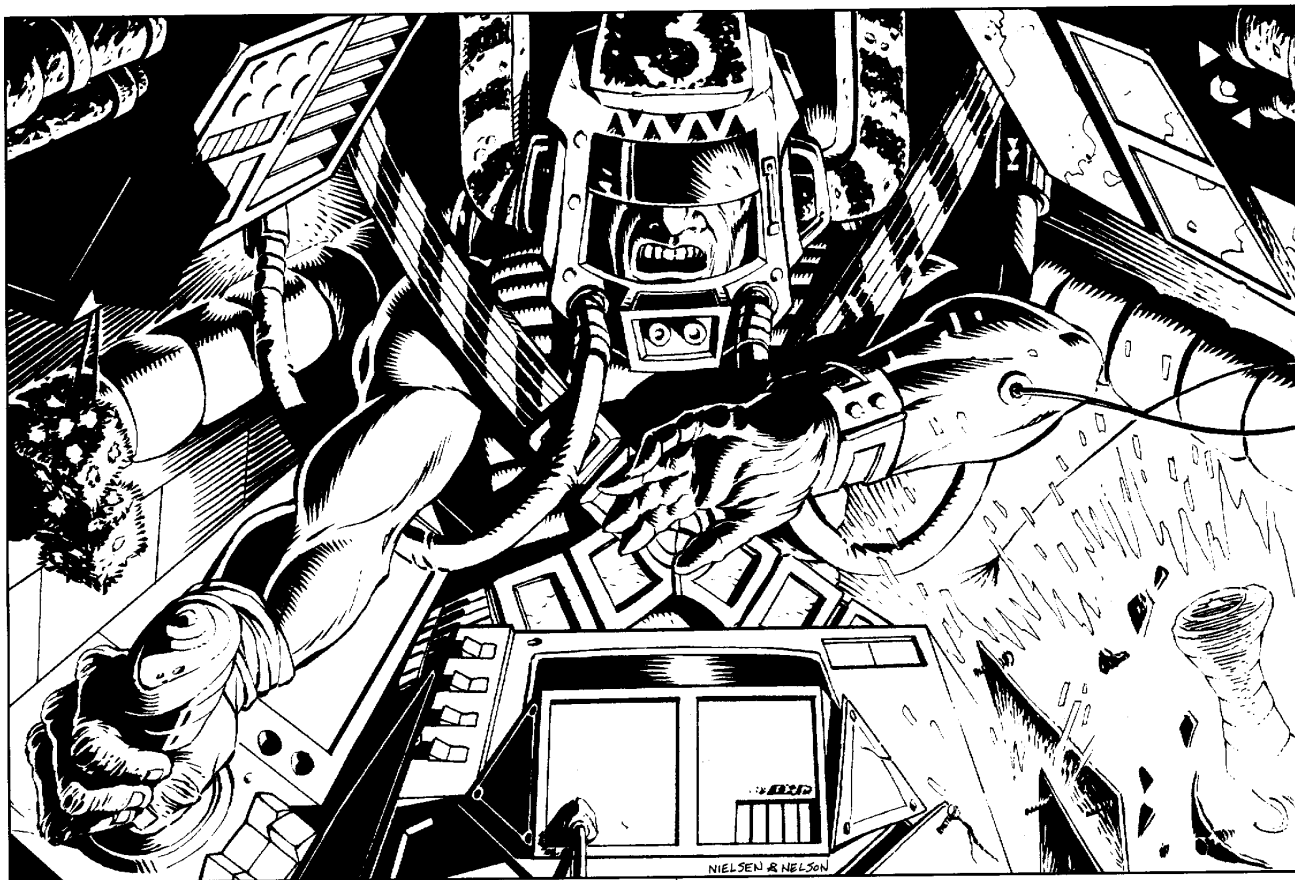
равен или больше чем самый высокое значение числа избежания, он может повторно запустить реактор. БатлМех может перемещаться и стрелять в ходу после хода, в котором реактор был повторно запущен. Когда температура снижается ниже 14 на Шкале температуры, реактор перезапускается автоматически, даже если пилот находится без сознания.

Заглохший БатлМех становится отличной целью для прицельных выстрелов (стр. 22).

Эффекты боеприпасов

Если уровень температур достигает или превышает порога взрыва боекомплекта, 19, 23 и 28 пунктов температуры, боеприпасы, которые находятся в БатлМехе могут взрываться. Взрыва можно избежать чистой удачей, как обозначено числом избежания. Чтобы увидеть избегает ли Мех взрыва, когда уровень температур достигает порога взрыва боекомплекта, игрок бросает 2D6. Если результат равен или больше чем приведенное число избежания, боекомплект остается неповрежденным.

Когда боекомплект БатлМеха взрывается из-за перегрева, боеприпасы с наиболее разрушительной силой боекомплекта взрываются первыми. Ценность повреждения слота боекомплекта определяется как повреждение, которое может нанести один выстрел данного боекомплекта. Таким об-



разом, корзина с боекомплектом пулемета имеет ценность повреждения 2, AC/10 имеет ценность повреждения 10, LRM-15 имеет ценность повреждения 15, и SRM-6 имеет ценность повреждения 12. Когда Мех несет два слота с эквивалентными ценностями повреждения, пилот БатлМеха выбирает, который из слотов будет взрывается. Весь соответствующий тип боекомплекта в отдельном критическом слоте попадания, взрывается. Если больше чем один критический слот попадания содержит соответствующий тип боекомплекта, взрывается локация с большим количеством оставшихся выстрелов. Если существуют две или больше локации с равным количеством оставшихся выстрелов, случайно определяют которая из локаций взрывается.

Боеприпасы взрываются с силой, равняющейся ценности повреждения боекомплекта, умноженной на число оставшихся выстрелов. Боекомплект ракет взрывается с силой, равняющейся числу оставшихся ракет, умноженных на их ценность повреждения. Таким образом, одна тонна боекомплекта AC/10 взрывается с силой 100. Полная тонна LRM-20 взрывается с силой 120 (20 x 6 x 1). Все повреждение от взрывающегося боекомплекта причиняет повреждение внутренней структуре. Избыточное повреждение переносится внутренней структуре следующей секции по Damage Transfer Diagram.

Взрыв боекомплекта всегда причиняет 2 пункта повреждения МехВоину от обратной связи через его нейрошлем.

Эффекты МехВоину

Если система жизнеобеспечения получает критическое попадание, МехВоин получает 1 пункт повреждения за каждый ход, когда внутренняя температура БатлМеха достигает 15 или больше. За каждый ход, когда температура выше чем 25, МехВоин получает 2 пункта повреждения.

Catapult начинает ход со Шкалой температуры 4. В течение хода, она стреляет двумя LRM 15 и тремя средними лазерами, а также движется ходьбой (произведя общее количество пунктов температуры 20). БатлМех имеет все 15 работающих радиаторов. Они рассеивают 15 из 20 пунктов температуры, оставляя растущими 5. В течение фазы температуры, эти 5 пунктов добавляются к 4 уже отмеченным на Шкале температуры, приводя общее количество к 9. В следующем ходу, БатлМех должен уменьшить свои МР ходьбы на 1 и добавить +1 модификатор к числу попадания для оружейных атак.

Если БатлМех повторит эти действия в следующем ходу, игрок должен будет добавить еще 5 НР на Шкале температуры, получая общее количество 14. Игрок должен выбросить 4 или больше на 2D6, чтобы избежать глушения реактора своего БатлМеха. Даже если он избежит глушения, он должен будет уменьшить МР ходьбы *Catapult* еще на 1, с общим количеством 2, до падения температуры ниже 10 по Шкале температуры. В то же самое время, Мех будет стрелять своим оружием с модификатором попадания +2.



СЦЕНАРИИ

Эта секция содержит три готовых для игры ситуации, называемые сценариями. Каждый сценарий описывает мапшит, используемый для сценария, силы каждой стороны или то что может использовать игрок, а также условия победы и специальные правила для сценария.

Новые игроки должны начать с **Обучающего сценария**, находящегося в книге **Introduction to BattleTech**. После нескольких раз игры по правилам Быстрого старта, попытайтесь отыграть **Обучающий сценарий** с полным вариантом правил этой книги. После этого продолжите по следующим трем сценариям. Каждый является более длинным и более сложным, чем предыдущий сценарий, поэтому отыгрывайте их в том порядке, в каком они приведены.

Эти три сценария в этой секции иллюстрируют разнообразие миссий, которое вы можете отыграть используя систему игры **BattleTech**. После того, как вы отыграли их, создание ваших собственных сценарии должно протекать очень легко. Чтобы помочь вам начать, каждый сценарий включает в себя идеи для его изменения, чтобы создать новые сценарии.

СЦЕНАРИЙ 1: ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭКЗАМЕН

«Кнопка вверх, захват и остановка».

После трех месяцев ежедневных упражнений, процедура инициализации стала второй натурой, которая была очень утомительной до сегодняшнего момента.

«Зона выброски чиста. Развертывание по моей метке».

На сей раз напряжение реально: два студента входят на электронную арену как командиры копей, каждое из кото-

рых состоит из трех младших студентов, в моделируемое поле сражения. И только один из этих командиров копей получит возможность продолжать обучение в военной академии.

«Три, два, один, ПОШЕЛ!»

В виртуальном мире начинается представление, Мехи открывают огонь

СИТУАЦИЯ

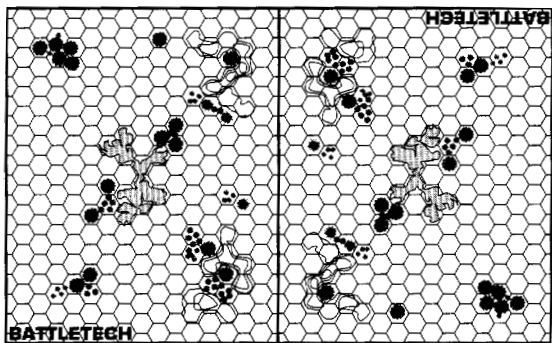
Когда инструктор Внутренней Сферы чувствует, что его студенты готовы, он проверяет их боевые и командные навыки с помощью «заключительного экзамена». Перед стартом моделируемого сражения, он садится с обоими студентами и серьезно сообщает им, что военная академия может принять только одного кадета, и победитель испытания будет этим кадетом. К сожалению, проигравший должен будет отказаться от своей мечты о становлении МехВоином.

Фактически, инструктор делает это все специально, но «обман», который является стандартной практикой во Внутренней Сфере — обычно создает вид жестокого соревнования, МехВоины будут стоять до конца на поле битвы.

Этот сценарий создает типичный «заключительный экзамен» известный почти всем студентам МехВоинами во Внутренней Сфере. Сценарий также моделирует ситуацию «копей на копье», которые происходят в большинстве сражений с участием БатлМехов.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Разместить мапшит **BattleTech** как показано на странице 36. В оставшихся правилах сценариев, игровая область, сформированная мапшитом (mapsheet) называется просто картой.



ЗАЩИЩАЮЩИЕСЯ

Инструктор для испытания, выбрал смешанные копыа легких и средних Мехов и оснастил командира защищающегося копыа тяжелой Catapult.

Командир копыа **Хорас** (пилотирование 5, стрельба 4),
CPLT-C1 *Catapult*
Кадет **Уинстон** (пилотирование 5, стрельба 4),
SDR-5V *Spider*
Кадет **Йоханссон** (пилотирование 5, стрельба 4),
COM-2D *Commando*
Кадет **Родригез** (пилотирование 5, стрельба 4),
TBT-5N *Trebuchet*

РАЗВЕРТЫВАНИЕ:

Защищающийся выбирает одного БатлМеха и размещает его в любом гексе по западному краю карты, в любом желательном направлении. После этого атакующий выбирает один Мех и размещает его в любом гексе по восточному краю карты. Игроки чередуют размещение своих Мехов, пока все восемь Мехов не появятся на мапшите. Игра начинается с фазы инициативы первого хода.

АТАКУЮЩИЕ

Чтобы выдержать испытательный тест, инструктор дал обеим сторонам идентичный набор БатлМехов.

Командир копыа **Пушкин** (пилотирование 5, стрельба 4),
CPLT-C1 *Catapult*
Кадет **Шотугама** (Пилотирование 5, Стрельба 4),
SDR-5V *Spider*
Кадет **Армстронг** (Пилотирование 5, Стрельба 4),
COM-2D *Commando*
Кадет **Кинан** (Пилотирование 5, Стрельба 4),
TBT-5N *Trebuchet*

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

См. Развертывание защищающихся, выше.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победитель - игрок или команда, которая повредит или уничтожит всех других игроков или БатлМехов команды, первой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии, Мех рассматривается поврежденным при следующих условиях: одна или обе ноги разрушены; все его оружие разрушено; гироскоп разрушен или получает два критических попадания в двигатель.

Если Мех выходит с карты по любой причине, он рассматривается уничтоженным и не может заново войти в сценарий.

ВАРИАЦИИ

Этот сценарий может быть повторно сыгран с любым числом изменений. Изменение ландшафта или сил противостоящих сторон, одни из многих возможных способов изменения.

Выбор сил

Самый простой способ изменить сценарий - изменить набор Мехов каждой стороны. Один из предложенных вариантов сил защищающихся и атакующих:

Атакующий: DRG-1N *Dragon*, ENF-4R *Enforcer*,
HER 2S *Hermes II*, JR7-D *Jenner*
Защитник: CLNT-2-3T *Clint*, HBK-4G *Hunchback*,
PNT-9R *Panther*, QKD-4G *Quickdraw*

Игроки могут также определить свои силы, используя ограничения тоннажа каждой стороны, а затем выбирая любых БатлМехов, которых они пожелают. Например, обе стороны могли бы договариваться о 200-тонном ограничении для своих копей. После того, как команды выберут свои Мехи, состязание могло бы похоже на это:

АТАКУЮЩИЕ СИЛЫ		ЗАЩИЩАЮЩИЕСЯ СИЛЫ	
БатлМех	тонаж	БатлМех	тонаж
<i>Zeus</i>	80	<i>Atlas</i>	100
<i>Dervish</i>	55	<i>Panther</i>	35
<i>Assasin</i>	40	<i>Jenner</i>	35
<i>Commando</i>	25	<i>Spider</i>	30
Общий тонаж=200		Общий тонаж=200	

Этот метод не всегда сможет произвести точно согласованное сражение, но это — быстрый и легкий способ выбрать силы, которые грубо «сбалансированы» и дает игрокам больший контроль над своими силами,

Ландшафт

Ландшафт в этом сценарии может быть изменен, располагая мапшиты по-другому. Например, поворачивая мапшиты, так что они будут размещаться в противоположном направлении, создает совершенно другое поле битвы. Или игроки могут разместить мапшит, располагая его так, чтобы его узкая сторона, лежала вместо широкой. См. следующие два сценария для примера такого расположения.

FASA также предлагает несколько различных наборов карт, **BattleTech Map Set**. Каждый набор содержит карты с различными типами ландшафта. Любая карта из любого набора карт **BattleTech** может использоваться вместо стандартной карты **BattleTech**, изображенной выше.

СЦЕНАРИЙ 2: ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

«Штурмовое копые, каков ваш статус?»

«Копье уничтожено! Мой Мех поврежден! Они устроили нам засаду, как только мы вышли из прохода. Вытащите меня отсюда!»

Одинокий МехВоин успокаивал свои измотанные нервы в течение долгих секунд, которые прошли, пока его связь потрескивала в ожидании ответа от командующего.

«Главные силы неспособны, достичь вашей позиции. Встречаем в зоне точки выброса — Бета»

Приказ звучал как смертный приговор. Путь к точке Бета пересекал вражеские линии.

Обучаясь в академии, МехВоин не хотел ничто больше чем попасть в сражение. Теперь он был в сражении, хорошо. Мех его командира был разрушен, а товарищи по копыю мертвы. Молодой МехВоин чувствовал поднимающуюся панику, но разум вытеснял сомнения решая, что он не станет еще одной потерей.

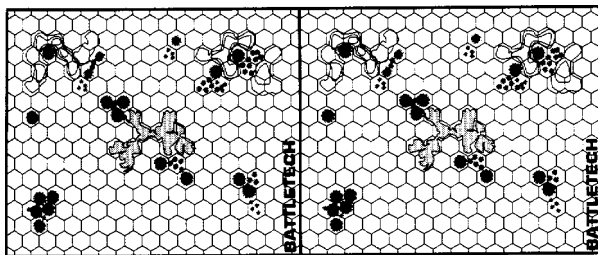
« Да, сэр! Уже в пути ...»

СИТУАЦИЯ

Так же, как война - ряд сражений, то и большинство сражений — ряд стычек. В одной такой стычке, копье новичка - МехВоина — попало в засаду, и было почти полностью уничтожено, оставляя одного неопытного пилота, один на один с его поврежденным Мехом. Единственный путь назад к своему соединению — поперек вражеских линий. Если он сможет добраться до пункта встречи вовремя, воин сможет соединиться с остальной частью его подразделения и отойти для ремонта. Если не сможет, то вероятнее всего будет захвачен врагом.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Разместить карты BattleTech как показано.



ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Защищающийся - одинокий МехВоин в поврежденном Zeus. Чтобы представить повреждение, полученное в более раннем сражении, защищающийся игрок бросает локации попадания по передней колонке для четырех атак против Zeus, каждая, причиняет 5 пунктов повреждения. Эти атаки решаются прежде, чем начинается игра. Для этих атак, повторно бросьте любые попадания в голову, и не бросайте критические повреждения, даже если внутренняя структура Меха повреждена.

МехВоин **Томпсон** (пилотирование 5, стрельба 4),
ZEU-6S Zeus

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

После того, как атакующие Мехи развернутся, защищающийся может разместить свой Мех где-нибудь в пределах трех гексов от западного края карты, с направлением в любую сторону.

АТАКУЮЩИЙ

Три Меха стоят между раненным Zeus и его точкой встречи. К счастью защищающегося, они пилотируются начинающими МехВоинами, еще более зелеными чем он сам.

Сержант **Хоффманн** (пилотирование 5, стрельба 5),
JM6-S JagerMech
МехВоин **Аджани** (пилотирование 6, стрельба 5),
CDA-2A Cicada
МехВоин **Лукас** (пилотирование 6, стрельба 5),
COM-2D Commando

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Атакующий выставляется первым. Он может помещать свои Мехи в любых ровных гексах уровня 0, в пределах шести гексов восточного края карты, в любом направлении.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается победой для защищающегося, если Zeus сможет пройти на восточный край карты или уничтожить все атакующие Мехи. Если Zeus разрушен, в игре побеждает атакующий.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Атакующие не готовы для появления Zeus в их районе. Чтобы смоделировать эту неожиданность, защищающийся автоматически выигрывает инициативу в первом ходе.

Защищающийся Мех может благополучно выходить с карты только в восточном краю. Если он оставляет карту в любом другом краю, атакующий выигрывает сценарий.

Любой атакующий Мех, который выходит с карты рассматривается уничтоженным.

ВАРИАЦИИ

При игре этого сценария, преследование — простой способ изменить его. Все условия правил те же самые, но атакующие не развертываются на карте. Вместо этого, защищающийся сначала помещает свой Мех на карте, затем получает один ход движения. Атакующие входят на карту в течении фазы движения второго хода. Каждый атакующий Мех входит на карту из западного края и начинает свое движение от места появления, поэтому первый гекс в который входит Мех, рассматривается как его первый гекс движения.

СЦЕНАРИЙ 3: РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАВСТВУЙ

Взрывы сотрясали землю, поскольку сражение бушевало в полную силу. Две роты били друг друга со всей огневой мощью, которую они смогли собрать, испаряя броню и уничтожая компоненты.

Медленно, но верно атакующие вбили клин в силы защищающихся, разделяя их на части. Силы атакующего разрушили половину Мехов защищающихся сил, но в процессе потеряли две третьих своих собственных.

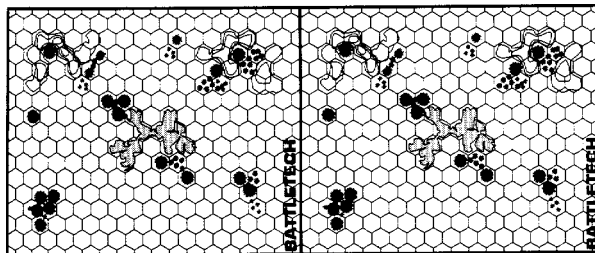
Не желая сдаваться и без возможностей подкрепления, оба командира мрачно собрали оставшиеся Мехи, чтобы удержать эту землю.

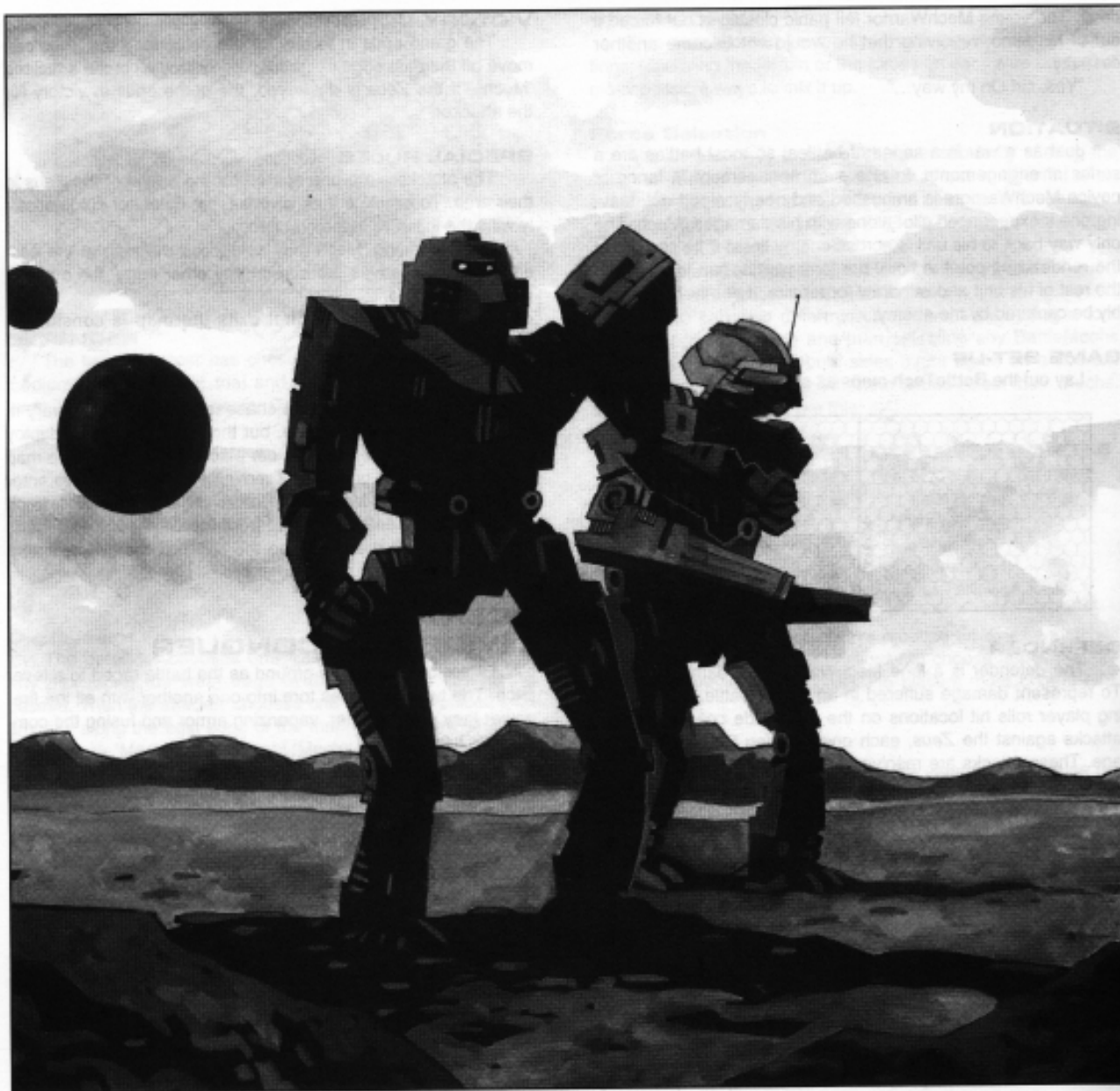
СИТУАЦИЯ

Атакующие сумели разделить силы защиты. Это разделение дает атакующим определенное преимущество, потому что они могут сконцентрировать свой огонь на одной группе защитников прежде, чем остающиеся защитники появятся на расстоянии стрельбы.

УСТАНОВКА ИГРЫ

Разместите карты BattleTech как показано.





ЗАЩИЩАЮЩИЕСЯ

Силы защищающихся состоят из двух ослабленных копий по три Меха в каждом.

Командное копьё

Лейтенант **Блак** (пилотирование 4, стрельба 3),
 AWS-8Q *Awesome*
 Сержант **Петерсен** (пилотирование 5, стрельба 3),
 GHR-5H *Grasshopper*
 МехВоин **Ли** (пилотирование 5, стрельба 4),
 ENF-4R *Enforcer*

Разведывательное копьё

Сержант **Алварез** (пилотирование 4, стрельба 4),
 CLNT-2-3T *Clint*
 МехВоин **Теиссен** (пилотирование 5, стрельба 4),
 CDA-2A *Cicada*
 МехВоин **Джонес** (пилотирование 5, стрельба 4),
 SDR-5V *Spider*

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Защищающиеся выставляются первыми. Мехи командного копьё могут быть размещены по западному краю карты в любых гексах, которые лежат в пределах 6 гексов северного края карты. Мехи разведывательного копьё могут быть размещены по восточному краю карты в любых гексах, которые лежат в пределах 6 гексов южного края карты.

АТАКУЮЩИЙ

Сила атакующего состоит из одного копья, совмещенного вместе из остатков роты Сеймора.

Капитан **Сеймор** (пилотирование 4, стрельба 3),
 AS7-D *Atlas*
 Лейтенант **Маркс** (пилотирование 4, стрельба 4),
 DRG-1N *Dragon*
 МехВоин **Каназава** (пилотирование 5, стрельба 4),
 DV-6M *Dervish*
 МехВоин **О'Рурк** (пилотирование 5, стрельба 4),
 JR7-D *Jenner*

РАЗВЕРТЫВАНИЕ

Атакующий устанавливает Мехи на основании размещения защитников. Он может нападать на копья защитника в любом порядке, который он выберет нужным. Если он хочет напасть сначала на разведывательное копьё, он может разместить свои Мехи в северо-восточном углу восточной карты, в ряде гексов между 1510 и 1517. Если он хочет напасть сначала на командное копьё, он может разместить свои Мехи в юго-западном углу западной карты, в ряде гексов между 1510 и 1517.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победитель — команда, которая повредит или уничтожит всех БатлМехов противостоящей команды, первой.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом сценарии, Мех рассматривается поврежденным при любом из следующих условий: одна или обе ноги разрушены; все его оружие разрушено; его гироскоп разрушен или получил два критических попадания в двигатель.

Если Мех вышел с карты по любой причине, он рассматривается разрушенным и не может заново войти в сценарий.

Чтобы отразить разрушенную структуру команды защищающихся, они должны вычестить 2 из каждого броска инициативы.

ВАРИАЦИИ

Для упрощения (и укорачивания) игры, удалите *Grasshopper*, *Cicada* и *Dragon*, и следуйте всем другим правилам.

Если три игрока хотят попробовать этот сценарий, два игрока могут разделить команду стороны защищающихся. В этом случае, каждый игрок защищающийся стороны управляет одним из копий защитника, и эти два игрока по очереди бросают инициативу для своей стороны. Если в любое время эти два игрока не смогут договориться о том, какой Мех перемещать или объявлять огонь оба бросают 2D6. Игрок с более высоким результатом решает действие стороны защищающихся до конца фазы.

Для усложнения (и удлинения) игры, пройдите сценарий при ночных условиях. В этом случае, все числа попадания оружейных атак получают дополнительный модификатор +2. (Добавление ночных условий — простой способ изменить почти любой сценарий **BattleTech**.) Альтернативно, игроки могут представлять условия тумана. Тумана может моделироваться просто, увеличивая модификаторы попадания для атак на расстоянии. А физические атаки на коротком диапазоне не получают никаких специальных модификаторов (туман не затрагивает такие атаки), но любая атака среднего радиуса получает +3 модификатор вместо стандартного +2, а любая атака дальнего действия получает +6 модификатор.

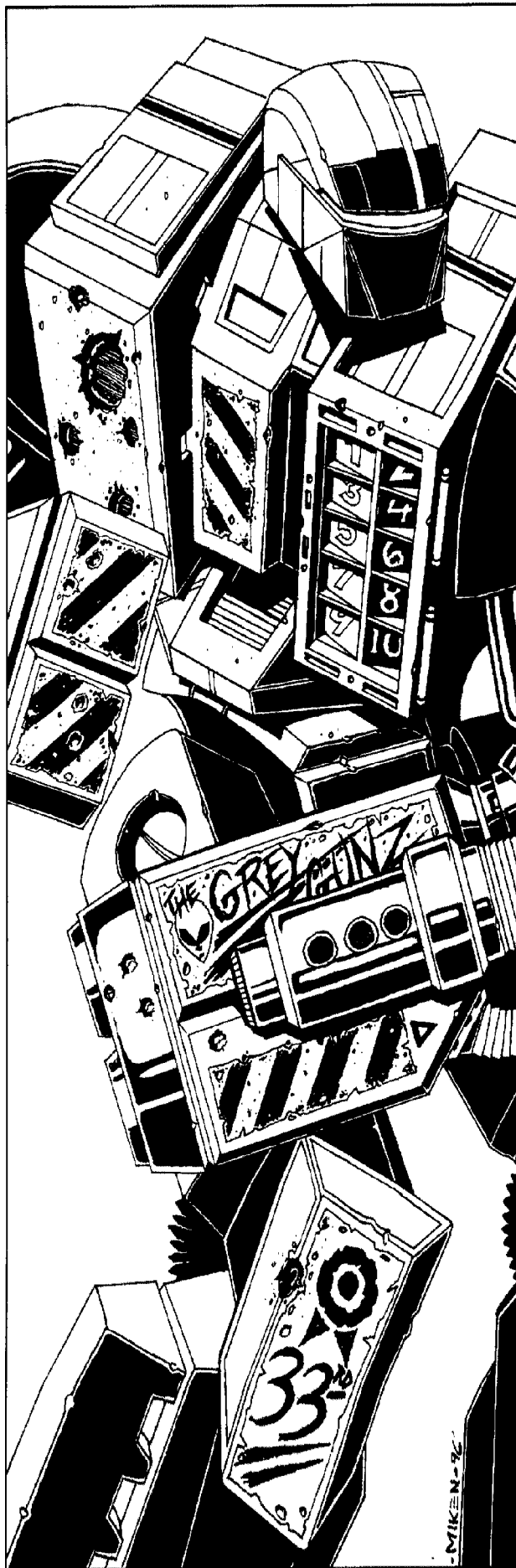


ТАБЛИЦА ВНУТРЕННЕЙ СТРУКТУРЫ

Общий тонаж БатлМеха	Тонны внутренней структуры	Center Torso боксы	L/R Torso боксы	L/R Arm боксы	L/R Leg боксы
10	1	4	3	1	2
15	1.5	5	4	2	3
20	2.0	6	5	3	4
25	2.5	8	6	4	6
30	3.0	10	7	5	7
35	3.5	11	8	6	8
40	4.0	12	10	6	10
45	4.5	14	11	7	11
50	5.0	16	12	8	12
55	5.5	18	13	9	13
60	6.0	20	14	10	14
65	6.5	21	15	10	15
70	7.0	22	15	11	15
75	7.5	23	16	12	16
80	8.0	25	17	13	17
85	8.5	27	18	14	18
90	9.0	29	19	15	19
95	9.5	30	20	16	20
100	10.0	31	21	17	21

СТРОИТЕЛЬСТВО

Следующая система дает возможность игрокам строить уникальных БатлМехов, используя любые законные соединения скорости, брони и оружия, которые они пожелают. Эти дизайны могут быть брошены в бой против других самостоятельно созданных и стандартных машин.

Чтобы спроектировать БатлМеха, игрок будет нуждаться в листе бумаги, ручке, таблице оружия и оборудования и незаполненного рекордшита БатлМеха. Разработка БатлМеха требует, чтобы игрок исполнил следующие шаги в данном порядке. Каждый шаг полностью объясняется в следующих секциях.

1. Выбрать тоннаж
2. Определить рейтинг двигателя
3. Добавить контрольные компоненты
4. Разместить тоннаж внутренней структуры
5. Определить способности прыжка
6. Добавить дополнительные радиаторы
7. Добавить броню
8. Добавить оружие и боеприпасы
9. Скомпоновать таблицу критических попаданий
10. Разместить пункты брони
11. Заполнить рекордшит

1. ВЫБРАТЬ ТОННАЖ

БатлМехи весят между 10 и 100 тоннами (увеличивая приращения на 5 тонн). В этих пределах, игрок может выбрать любой тоннаж. Сделайте запись тоннажа БатлМеха наверху чистого листа бумаги. Полный вес двигателя БатлМеха, оружия, брони и других компонентов не может превышать это количество.

2. ОПРЕДЕЛИТЬ РЕЙТИНГ ДВИГАТЕЛЯ

Каждый БатлМех несет один ядерный двигатель, который позволяет ему двигаться и использовать другие системы. Конечная оценка этой мощности измеряется его рейтингом. Рейтинг двигателя БатлМеха определен весом Меха и желательной скоростью. Умножьте тоннаж БатлМеха на желательное количество МР ходьбы. Результат — рейтинг двигателя Меха.

$$\text{Тоннаж} \times \text{Желательное количество МР} = \text{Рейтинг двигателя}$$

Таблица Fusion Engine включает в себя тоннаж двигателей, номиналом от 10 до 400. На листе бумаги вычитите вес двигателя непосредственно из полного тоннажа вашего БатлМеха. Оставшийся тоннаж обеспечивает место, для добавления других компонентов и систем.

3. ДОБАВИТЬ КОНТРОЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Каждый БатлМех должен иметь кокпит, который содержит органы управления для МехВоина, систему жизнеобеспечения и электронные сенсоры. Все кокпиты БатлМехов весят 3 тонны, независимо от полного тоннажа БатлМеха. Вычитите 3 тонны от оставшегося тоннажа БатлМеха.

В дополнение к его кокпиту, каждый БатлМех должен быть оборудован мощным гироскопом, чтобы держать его в вертикальном положении и давать способность двигаться. Точный вес гироскопа БатлМеха зависит от его рейтинга двигателя. Делите рейтинг двигателя БатлМеха на 100 (округляя вверх). Конечное число — вес гироскопа в тоннах. Вычитите это число от остающегося тоннажа.

ТАБЛИЦА FUSION ENGINE

Рейтинг Двигателя	Производитель Двигателя	Тонаж	Рейтинг Двигателя	Производитель Двигателя	Тонаж
10	Omni	0.5	210	GM	9.0
15	GM	0.5	215	CoreTek	9.5
20	Pitban	0.5	220	DAV	10.0
25	Omni	0.5	225	VOX	10.0
30	Nissan	1.0	230	Leenex	10.5
35	VOX	1.0	235	GM	11.0
40	GM	1.0	240	Pitban	11.5
45	GM	1.0	245	Magna	12.0
50	DAV	1.5	250	Magna	12.5
55	VOX	1.5	255	Strand	13.0
60	Leenex	1.5	260	Magna	13.5
65	Nissan	2.0	265	Vlar	14.0
70	Omni	2.0	270	GM	14.5
75	GM	2.0	275	CoreTek	15.5
80	VOX	2.5	280	Vox	16.0
85	DAV	2.5	285	Pitban	16.5
90	DAV	3.0	290	Omni	17.5
95	Nissan	3.0	295	GM	18.0
100	Hermes	3.0	300	Vlar	19.0
105	DAV	3.5	305	GM	19.5
110	GM	3.5	310	Magna	20.5
115	GM	4.0	315	GM	21.5
120	GM	4.0	320	Pitban	22.5
125	Vtar	4.0	325	VOX	23.5
130	Magna	4.5	330	VOX	24.5
135	Hermes	4.5	335	Leenex	25.5
140	Leenex	5.0	340	VOX	27.0
145	Omni	5.0	345	Vlar	28.5
150	GM	5.5	350	Magna	29.5
155	GM	5.5	355	LTV	31.5
160	LTV	6.0	360	Hermes	33.0
165	VOX	6.0	365	Hermes	34.5
170	DAV	6.0	370	Magna	36.5
175	Omni	7.0	375	GM	38.5
180	GM	7.0	380	GM	41.0
185	GM	7.5	385	LTV	43.5
190	DAV	7.5	390	Magna	46.0
195	Nissan	8.0	395	Hermes	49.0
200	Nissan	8.5	400	LTV	52.5
205	Vlar	8.5			

4. РАЗМЕСТИТЬ ТОННАЖ ВНУТРЕННЕЙ СТРУКТУРЫ

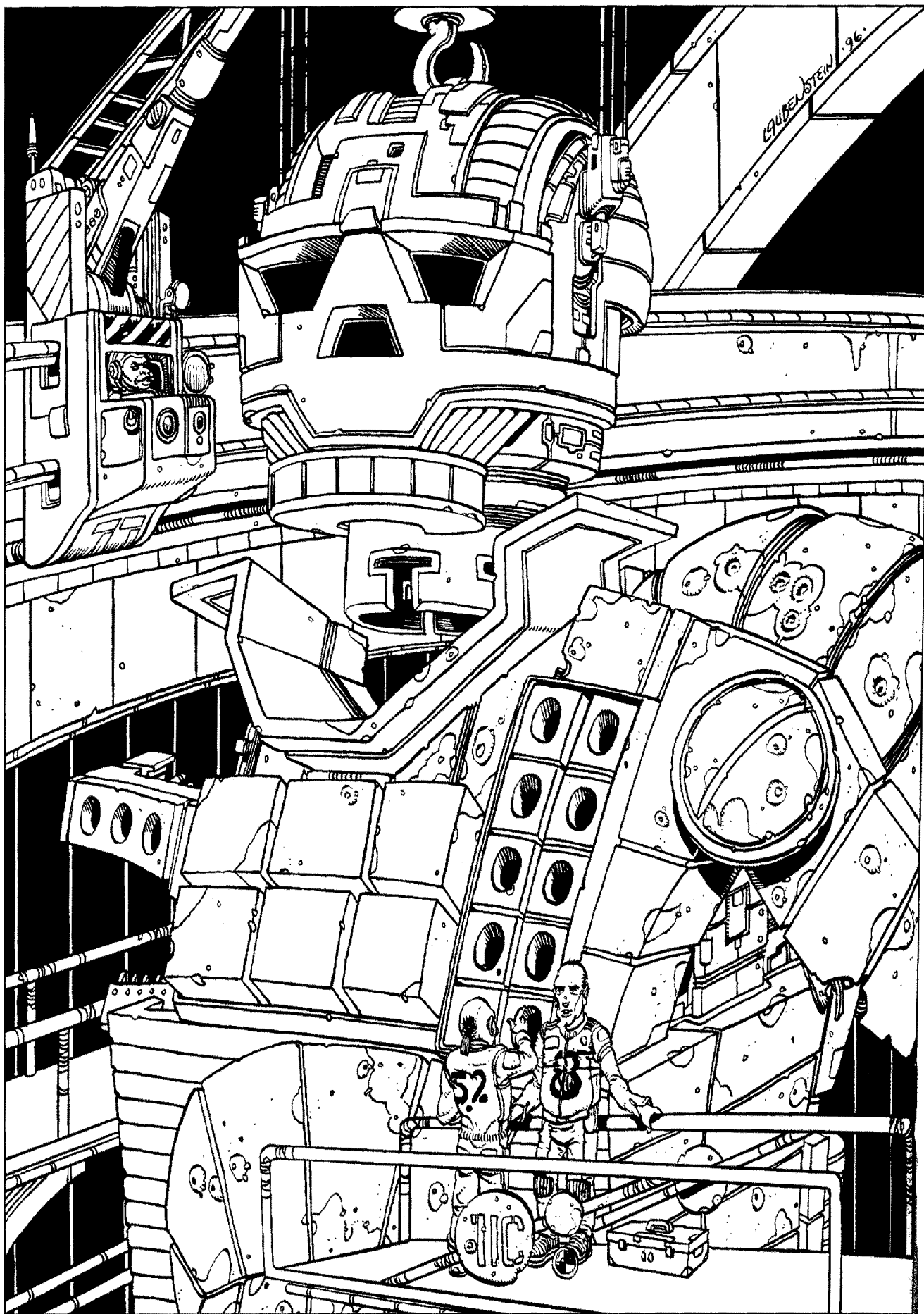
Внутренняя структура составляет 10 процентов от полного веса БатлМеха. Таблица внутренней структуры показывает число тонн внутренней структуры, требуемой каждым БатлМехом данного веса, и числа размещения боксов внутренней структуры БатлМеха. Внутренняя структура головы не включена в таблицу, потому что голова каждого БатлМеха имеет 3 бокса внутренней структуры.

Закрасьте любые лишние боксы на Internal Structure Diagram рекордшита.

5. ОПРЕДЕЛИТЬ СПОСОБНОСТИ ПРЫЖКА

БатлМехи могут быть оборудованы прыжковыми двигателями в ногах и/или задних частях торса, что позволит им двигаться прыжком. Вес прыжковых двигателей зависит от веса БатлМеха и желательного рейтинга МР прыжка, как показано в таблице веса прыжковых двигателей, стр. 43. БатлМех не может быть построен с МР прыжка больше чем МР его ходьбы.

Каждый прыжковый двигатель дает БатлМеху 1 пункт движения прыжка, поэтому БатлМех с 4 прыжковыми двигателями имел бы 4 прыжковых МР.



Вычитите полный вес прыжковых двигателей БатлМеха из оставшегося тоннажа Меха.

ТАБЛИЦА ВЕСА ПРЫЖКОВЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

Тонаж БатлМеха	Вес прыжковых двигателей
10-55	.5 тонн/МР прыжка
60-85	1 тонн/МР прыжка
90-100	2 тонн/МР прыжка

6. ДОБАВИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАДИАТОРЫ

Радиаторы рассеивают температуру, произведенную движением, огнем из оружия и другими действиями. Каждый БатлМех оборудуется 10 встроенными радиаторами, которые не рассчитываются как тоннаж. Однако большинство БатлМехов нуждается в большем чем 10, количестве радиаторов, чтобы избавиться от избыточной температуры более эффективно. Дополнительные радиаторы могут быть установлены в расчете 1 тонна за радиатор.

7. ДОБАВИТЬ БРОНЮ

Броня помогает защищать внутреннюю структуру БатлМеха и критические компоненты. Для каждой тонны брони, БатлМех имеет 16 пунктов брони.

Определите общее количество пунктов брони БатлМеха, которое он будет нести. Эти пункты будут назначены по локациям БатлМеха в шаге 10. Броня должна быть добавлена в 1/2 или 1 тонных партиях.

8. ДОБАВИТЬ ОРУЖИЕ И БОЕПРИПАСЫ

Каждое оружие, размещенное в БатлМехе, весит некоторое количество тонн, как показано в колонке тонн таблицы оружия и оборудования. Выберите оружие, которое БатлМех будет нести. Добавьте, по крайней мере, одну тонну (1/2 тонны для пулемета) боеприпасов для каждого класса пусковой установки ракет или баллистического оружия (кроме однозарядных версий оружия, которые не могут иметь дополнительного боекомплекта). Это объясняет, что дополнительные боеприпасы обеспечивают необходимое число выстрелов, в зависимости от пусковой установки или оружия. Обратите внимание, что некоторые части оборудования должны быть размещены в определенных локациях Critical Hit Table БатлМеха.

Детальные описания оружия и оборудования, используемого в строительстве БатлМеха объясняются в секции **Оборудование**, стр. 47.

9. ЗАПОЛНИТЬ ТАБЛИЦУ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Каждый рекордшит включает чистую Critical Hit Table для каждой части тела БатлМеха. Некоторые секции этой таблицы уже заполнены, потому что некоторые компоненты и оборудование должны быть расположено в определенных частях тела. В этом шаге, игрок размещает дополнительные радиаторы БатлМеха, прыжковые двигатели и оружие в различных частях тела и размещает их в слотах этих локаций Critical Hit Table,

Помните это, некоторые компоненты занимают больше одного критического слота в таблице. Эти компоненты должны быть специально отмечены в таблице, потому что критическое попадание в любой из этих слотов уничтожает полный компонент или оборудование, и дальнейшие попа-



дания в другие слоты, принадлежащие этому же компоненту, не имеют никакого дополнительного эффекта.

Назначите один критический слот в ноге или локациях торса за каждый порт прыжкового двигателя.

Только часть радиаторов БатлМеха требует критических слотов. Количество радиаторов, которые встраиваются в двигатель и не размещаются в критических слотах, равняется рейтингу двигателя, разделенному на 25 (округляя вниз) принимается как встроенные. Эти радиаторы разрушаются только, если двигатель полностью уничтожен, и поэтому не могут получать критические попадания. Например, если игрок добавляет 5 радиаторов (для общего количества 15) БатлМеху, несущему двигатель номиналом в 210, 8 из этих ра-



диаторов (210 делить на 25) рассматриваются встроенными в двигатель и не должны быть размещены в критических слотах. Другие 7 [10 (стандартных) + 5 (дополнительных) - 8 (на двигателе)] должны быть назначены в критические слоты.

Число незаполненных критических слотов, остающихся в таблице для данной локации ограничивает количество оружия и другого оборудования, которое может быть размещено в этой локации. Много оружия занимает больше чем один критический слот, как показано в таблице оружия и оборудования. Например, если центральный торс Меха имеет только 2 слота, оставшихся пустыми в его Critical Hit Table, он не может быть оснащен PPC, потому что PPC занимает 3 слота. Однако, игрок может захотеть удалить arm актуаторы из его дизайна, чтобы освободить больше критических слотов. Только hand и lower arm актуаторы могут быть удалены этим способом. БатлМехи, не оснащенные этими актуаторами получают штрафы при создании некоторых типов физических атак, как объяснено в секции **Битва**, стр. 27.

Критические слоты оружия вроде AC/20 могут быть разделены между двумя смежными локациями. Для всех других типов оружия и оборудования, все критические слоты должны быть в одной локации.

Каждая тонна боеприпасов занимает 1 критический слот, но этот слот не обязательно должен находиться той же самой локации, где и оружие, которое использует данный боекомплект. Обратите внимание, что, хотя боекомплект пулемета может быть установлен в полутонных партиях, критический слот может разместить полную тонну пулеметного боекомплекта.

10. РАЗМЕСТИТЬ ПУНКТЫ БРОНИ

Поделите полные пункты брони, которые несет БатлМех среди одиннадцати различных локаций, показанных на Armor Diagram. Игрок выбирает, точное число пунктов брони для защиты данной области, но число пунктов брони в отдельной локации не может превышать в два раза число боксов внутренней структуры этой локации. Например, если БатлМех имеет 10 боксов внутренней структуры в левой руке, то левая рука может нести не больше, 20 пунктов брони. Единственное исключение этому правилу то, что все БатлМехи могут размещать до 9 пунктов брони в голове.

Обратите внимание, что центральная, левая и правая локации торса размещает и переднюю и тыловую броню. Броня, размещенная в передней локации торса не может использоваться, для защиты тыла этой локации, и наоборот. Полные пункты брони, размещенные в передней и тыловой локации торса не могут быть больше, чем в два раза числа боксов внутренней структуры локации.

Используйте Armor Diagram рекордшита, чтобы указать число пунктов брони, защищающих каждую часть тела БатлМеха. Обозначите любые дополнительные боксы брони.

1 1. ЗАПОЛНИТЕ РЕКОРДШИТ

Заполните рекордшит, внося данные Меха и данные Воина.

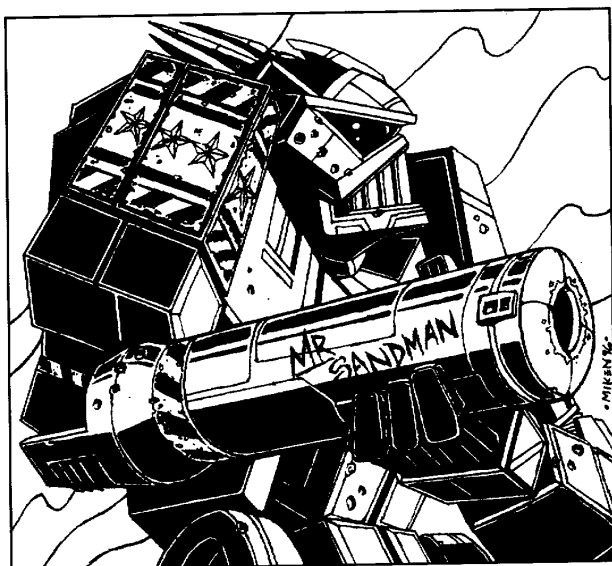
ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Тип	Температура	Повреждение	Минимум	Короткое Расстояние	Среднее Расстояние	Длинное Расстояние	Вес Тонн	Крит. слоты	Аммо в тонне
<i>Энергитическое оружие</i>									
Flamer	3	2	—	1	2	3	1	1	—
Large Laser	8	8	—	1-5	6-10	11-15	5	2	—
Medium Laser	3	5	—	1-3	4-6	7-9	1	1	—
Small Laser	1	3	—	1	2	3	.5	1	—
PPC	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	—
<i>Балистическое оружие</i>									
Autocannon/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45
Autocannon/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20
Autocannon/10	3	10	—	1-5	6-10	11-15	12	7	10
Autocannon/20	7	20	—	1-3	4-6	7-9	14	10	5
Flamer (Vehicle)	3	2	—	1	2	3	.5	1	20
Machine Gun	0	2	—	1	2	3	.5	1	200
<i>Ракетное оружие</i>									
LRM5	2	1/ракеты	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24
LRM10	4	1/ракеты	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12
LRM 15	5	1/ракеты	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8
LRM20	6	1/ракеты	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6
SRM2	2	2/ракеты	—	1-3	4-6	7-9	1	1	50
SRM4	3	2/ракеты	—	1-3	4-6	7-9	2	1	25
SRM6	4	2/ракеты	—	1-3	4-6	7-9	3	2	15
<i>Другое оборудование</i>									
Hatchet (топор)	0	*	—	—	—	—	**	**	—
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1	—

* Тонаж БатлМеха $\frac{1}{5}$

** Тонаж БатлМеха $\frac{1}{15}$





ОБОРУДОВАНИЕ

Эта секция описывает и объясняет правила для наиболее общих видов оружия и оборудования, используемых силами Внутренней Сферы. Хотя восстановленные типы оружия и оборудования Звездной Лиги начинают появляться на поверхности, эти изделия все еще весьма редки и дороги в 3049, и поэтому они не включены в описание здесь. Правила для продвинутых типов оружия и оборудования могут быть найдены в **CityTech, Second Edition**. Статистика произведенной температуры, ценности повреждения, диапазона, и тоннажа каждого типа оружия и части оборудования появляется в таблице оружия и оборудования в **Строительстве**, стр. 45.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПУШКИ

Автоматические пушки имеют огромную скорострельность, автоматически перезаряжаются и выстреливают потоки высоковзрывчатых, пробивающих броню снарядов. Легкие пушки имеют калибр от 30 до 90 миллиметров в диаметре, а тяжелые пушки могут быть от 80 до 120 миллиметров в диаметре или больше.

ОГНЕМЕТ

При нормальных обстоятельствах, огнемет не причиняет температурное повреждение цели. Однако, если все игроки соглашаются, они могут добавлять 2 пункта температуры к шкале температуры защищающегося БатлМеха для хода, в котором он поражен атакующим огнеметом, вместо нанесения 2 пунктов повреждения.

ТОПОР

Некоторые БатлМехи оборудованы топорами. Подобно другим типам оружия, топоры составляют часть веса БатлМеха и занимают один или большее количество слотов в секции руки Critical Hit Table. Чтобы использовать топор, БатлМех должен иметь функционирующий hand актуатор в руке, в которой топор установлен.

БатлМех использует топор, чтобы сделать физические атаки по стандартным правилам атаки дубиной, но он может делать эту атаку только одной рукой, вместо двух, необходимых при атаке дубиной. Это означает, что цель может быть в арке стрельбы руки, соответствующей руке, в которой топор установлен.

Хотя на БатлМехе может быть установлено два топора, по одному в каждой руке, он может делать только одну атаку топором за ход. Оружие, установленные в руке, не несущей топор атакующего может стрелять в фазе оружейной атаки хода. Топоры весят одну тонну за каждые пятнадцать тонн (или долей тонн) полного веса БатлМеха. Топоры принимают за один критический слот за каждую тонну, которую они весят.

Попадания в критический слот топора представляют собой повреждение шахте оружия. Если критический слот топора поражен, оружие больше не может использоваться.

РАДИАТОРЫ

Радиаторы — устройства, разработаны для защиты двигателя и других компонентов от нарастания температуры, рассеивая некоторое количество температуры, произведенной двигателем Меха и его оружием. Стандартные радиаторы рассеивают 1 пункт температуры за ход.

ЛАЗЕР

Лазер — сокращение от «Light Amplification through Stimulated Emission of Radiation» (увеличение света через стимулируемую эмиссию радиации). Когда используется как оружие, лазер повреждает свою цель, концентрируя чрезвычайную температуру на малой площади. Лазеры БатлМехов обозначены как малые, средние, и большие лазеры.

РАКЕТЫ ДАЛЬНОГО РАДИУСА ДЕЙСТВИЯ

LRM установки стреляют не прямой наводкой высоковзрывчатыми ракетами по отдаленным целям.

ПУЛЕМЕТЫ

Хотя и редко несет БатлМехами, высокая плотность огня, произведенного пулеметом, делает его превосходными противопехотным оружием.

ПРОТОННО ИОННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ

Протонно ионный излучатель (PPC) состоит из магнитного акселератора, который выстреливает заряды протонов или ионов с высокой энергией. Эти снаряды причиняют повреждение от попадания и принесения высокой температуры. PPC находится среди наиболее эффективных типов оружия, доступных БатлМехам.

РАКЕТЫ КОРОТКОГО РАДИУСА ДЕЙСТВИЯ

SRM — ракеты с прямой траекторией с высоковзрывчатыми или бронебойными боеголовками. Они точны только на расстоянии меньше 300 метров, но более мощны чем LRM.

ОДНОЗАРЯДНЫЕ ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ РАКЕТ

БатлМехи иногда несут однозарядную версию стандартной пусковой установки ракет. Такая система обозначена OS (однозарядный) на спецификации ракет, типа LRM-20 (OS).

Игрок не может установить никаких дополнительных боеприпасов для этой пусковой установки, потому что он может стрелять только один раз в течение игры. Все другие характеристики производительности — такие же как и у стандартных многозарядных пусковых установок этого же самого типа и боекомплекта.

Однозарядные пусковые установки весят на половину тонны больше чем стандартные пусковые установки ракет этого же самого типа.

PILOTING SKILL ROLL TABLE

BattleMech's Situation	Modifier
Damage to BattleMech	
BattleMech takes 20+ Damage Points in one phase	+1
BattleMech reactor shuts down	+3 ¹
Leg/foot/hip actuator destroyed	+1
Gyro hit	+3
Gyro destroyed	Automatic Fail
Leg destroyed	Automatic Fail
Physical Attacks on BattleMech	
BattleMech was kicked	0
BattleMech was pushed	0
BattleMech was charged/death from above attack	+2
Unit's Actions	
BattleMech missed kick	0
BattleMech charging	+2
BattleMech death from above attack	+4 ²
BattleMech entering Depth 1 Water hex	-1
BattleMech entering Depth 2 Water hex	0
BattleMech entering Depth 3+ Water hex	+1
BattleMech attempting to stand	0
BattleMech jumping with damaged leg actuators	per Additional Modifiers, below
MechWarrior trying to avoid damage when his BattleMech is falling	+1/ level fallen

¹Only during the turn that the reactor shuts down. If the MechWarrior must make a Piloting Skill Roll for a Mech with a shut-down reactor, the BattleMech automatically fails.

²Automatic fail if death from above attack is unsuccessful.

Additional Modifiers	Modifier
Per leg/foot actuator previously destroyed	+1
Per hip also/previously destroyed	+2
Gyro also/previously hit (automatic fail if 2 previous hits)	+3
Leg previously destroyed	+5 ³

³Do not add modifiers for the destroyed hip and other damaged actuators in the leg.

BATTLEMECH HIT LOCATION TABLE

Dice Roll (2D6)	Left Side	Front/Rear	Right Side
2*	L. Torso	C. Torso	R. Torso
	(critical)	(critical)	(critical)
3	Left Leg	Right Arm	Right Leg
4	Left Arm	Right Arm	Right Arm
5	Left Arm	Right Leg	Right Arm
6	Left Leg	Right Torso	Right Leg
7	Left Torso	C. Torso	Right Torso
8	C. Torso	Left Torso	C. Torso
9	Right Torso	Left Leg	Left Torso
10	Right Arm	Left Arm	Left Arm
11	Right Leg	Left Arm	Left Leg
12	Head	Head	Head

*A result of 2 may inflict a critical hit. Apply damage to the armor in that section in the normal manner, but the attacking player also rolls once on the Determining Critical Hits Table.

WEAPONS FIRE MODIFIERS TABLE

Attacker	
Movement	
Stationary	None
Walked	+1
Ran	+2
Jumped	+3
BattleMech Damage	
Sensor Hit	+2
Shoulder	+4 for weapons in arm
Arm Actuator (each)	+1 for weapons in arm
Heat	
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Prone	+2
Range and Terrain	
Range	
Short	None
Medium	+2
Long	+4
Minimum Range	+1 at minimum range, additional +1 per hex less than minimum range
Light Woods	+1 per intervening hex; +1 if target in Light Woods
Heavy Woods	+2 per intervening hex; +2 if target in Heavy Woods
Water	
Depth 1	-1 to hit a BattleMech in Water hex; use BattleMech Punch Location Table +1 to hit for BattleMech firing from Water hex
Depth 2	BattleMechs cannot fire into or out of Depth 2+ water
Target	
Partial Cover	+3 (use BattleMech Punch Location Table)
Prone	-2 from adjacent hex; +1 from all others
Secondary Target	+1
Immobile	-4
Movement	
Moved 0-2 hexes	0
Moved 3-4 hexes	+1
Moved 5-6 hexes	+2
Moved 7-9 hexes	+3
Moved 10+ hexes	+4
Jumped	+1

HEAT POINT TABLE

Activity	Heat Points
Walking	+1 per turn
Running	+2 per turn
Jumping	+1 per hex (minimum of 3 per turn)
Trying to Stand	+1 per attempt
Weapons Fire	Per Weapons and Equipment Tables
Heat Sink	-1 per operational heat sink
	-1 additional per heat sink under water (6 HP maximum)
First Engine Hit	+5 per turn
Second Engine Hit	+10 (total) per turn

MOVEMENT COST TABLE

Terrain Type/Activity	MP Cost Per Hex
Clear	1
Rough	2
Light Woods	2
Heavy Woods	3
Water	
Depth 0	1
Depth 1	2 ¹
Depth 2+	4 ¹
Elevation/Depth Change (up or down)	+1/level
Other Activities	
Facing Change	1/hexside
Dropping to the Ground	1
Standing Up	2/attempt

¹Piloting Skill Roll required to prevent falling.

DIFFERENT ELEVATIONS TABLE

Target is:	Allowed Physical Attack
1 level higher	Charge, Punch (use Kick table), or Club (use Kick table)
1 level lower	Charge, Kick (use Punch table), or Club (use Punch table)

Note: A death from above attack can always be made if the BattleMech has the necessary Jumping MP.

BATTLEMECH KICK LOCATION TABLE

Die Roll Result	Left Side	Right Side	Front/Rear
1-3	Left Leg	Right Leg	Right Leg
4-6	Left Leg	Right Leg	Left Leg

MISSILE HITS TABLE

Dice Roll (2D6)	Number of Missiles Fired
	2 4 5 6 10 15 20
2	1 1 1 2 3 5 6
3	1 2 2 2 3 5 6
4	1 2 2 3 4 6 9
5	1 2 3 3 6 9 12
6	1 2 3 4 6 9 12
7	1 3 3 4 6 9 12
8	2 3 3 4 6 9 12
9	2 3 4 5 8 12 16
10	2 3 4 5 8 12 16
11	2 4 5 6 10 15 20
12	2 4 5 6 10 15 20

DETERMINING CRITICAL HITS TABLE

Dice Roll (2D6)	Effect
2-7	No Critical Hit
8-9	Roll 1 Critical Hit Location
10-11	Roll 2 Critical Hit Locations
12	Head/Limb Blown Off/Roll 3 Critical Hit Locations*

* Roll 3 Critical Hit Locations if the section struck is a torso.

FACING AFTER A FALL TABLE

Die Roll (1D6)	New Facing	Hit Location
1	Same Direction	Front
2	1 Hexside Right	Right Side
3	2 Hexsides Right	Right Side
4	Opposite Direction	Rear
5	2 Hexsides Left	Left Side
6	1 Hexside Left	Left Side

BATTLEMECH PUNCH LOCATION TABLE

Die Roll (1D6)	Left Side	Front/Rear	Right Side
1	Left Torso	Left Arm	Right Torso
2	Left Torso	Left Torso	Right Torso
3	Center Torso	Center Torso	Center Torso
4	Left Arm	Right Torso	Right Arm
5	Left Arm	Right Arm	Right Arm
6	Head	Head	Head

B A T T L E T E C H



F A S A C O R P O R A T I O N

