

BATTLETECH™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ВВЕДЕНИЕ	3	БОЙ	13	Удары руками	28
Содержимое коробки	3	ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ	13	Толчки	29
СОСТАВ НАВОРА	3	Уровни и высота	13	Отыгрывание повреждений	29
МАСШТАБ	3	Мешающий обзору ландшафт	13	ПОВРЕЖДЕНИЯ	30
КАРТОЧКА МЕХА	4	Мешающие обзору мехи	14	ОТЫГРЫВАНИЕ	
МЕХОВОИН	5	Водные гексы	14	ПОВРЕЖДЕНИЙ	30
Навыки	5	СЕКТОРЫ ОБЗОРА	14	Порядок отыгрывания	30
Ущерб воину	5	Передний сектор	14	Время повреждений	30
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	6	Левый боковой сектор	14	КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ	30
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6	Правый боковой сектор	14	Отыгрывание критических	
ИГРОВАЯ		Задний сектор	15	попаданий	31
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ	6	Секторы и повороты корпуса	15	ПОСЛЕДСТВИЯ КРИТИЧЕСКИХ	
Фаза инициативы	6	Секторы и разворот рук	15	ПОПАДАНИЙ	32
Фаза движения	6	ЗАЯВЛЕНИЕ АТАКИ	15	Бедренное соединение (нога)	32
Фаза оружейного огня	6	Разворот рук	15	Боезапас	32
Фаза ближнего боя	6	Повороты корпуса	15	Вооружение и снаряжение	32
Фаза нагрева	7	Оружейный огонь	15	Гироскоп (корпус)	32
Завершающая фаза	7	Проведение атаки	15	Кабина пилота (голова)	32
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ	7	Н.А.Д.И.Р.	16	Оторвало голову	32
НЕРАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО		Базовое целевое значение	16	Оторвало ногу	33
МЕХОВ	7	Модификаторы целевого		Оторвало руку	33
ДВИЖЕНИЕ	8	значения	16	Плечевое соединение (рука)	33
РЕЖИМЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	8	Бой в воде	19	Привод бедра (нога)	33
Стоять на месте	8	Лежащие мехи	19	Привод голени (нога)	33
Идти	8	Особые атаки	21	Привод кисти (рука)	33
Бежать	8	Броски для определения		Привод плеча (рука)	33
Прыгать	8	попадания	21	Привод предплечья (рука)	33
ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ	9	Расход боеприпасов	21	Привод ступни (нога)	33
Передняя сторона	9	УЧАСТОК ПОПАДАНИЯ	22	Прыжковый двигатель	
Перемещение по поверхности	9	Направление атаки	22	(нога/корпус)	33
Ландшафт	9	Определение участка попадания	22	Радиатор	34
Занятые гексы	9	Отыгрывание повреждений	24	Реактор (корпус)	34
Минимальное перемещение	11	АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ	24	Сенсоры (голова)	34
Обездвиженный	11	Проведение атаки в ближнем бою	24	Система жизнеобеспечения	
Группирование	11	Разные уровни	25	(голова)	34
ПРЫЖКИ	11	Лежащие мехи в ближнем бою	25	УНИЧТОЖЕННЫЕ УЧАСТКИ	34
ЛЕЖАЩИЕ МЕХИ	12	Вода и ближний бой	25	ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЙ	34
Лечь на землю	12	Таран	25	УНИЧТОЖЕНИЕ МЕХА	35
Движение лежащих мехов	12	Атаки импровизированным		ПОШАГОВАЯ ИНСТРУКЦИЯ	35
Подъем	12	оружием	26		
ДВИЖЕНИЕ В ВОДЕ	12	Атаки «смерть с небес»	26		
		Пинки	28		
		Атаки оружием ближнего боя	28		

СОДЕРЖАНИЕ

НАГРЕВ 37

ОЧКИ НАГРЕВА	37
Повышение нагрева	37
Рассеивание нагрева	37
Учет нагрева	37
ПОСЛЕДСТВИЯ НАГРЕВА	37
Движение	38
Орудийные атаки	38
Отключение	38
Боезапас	38
Урон мехвоинам	39

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ . . 40

ПРОВЕРКИ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ (ПНП)	40
Прохождение ПНП	40
Время ПНП	40
СМЕЩЕНИЕ	40
Эффект домино	42
ПАДЕНИЕ	42
Позиция после падения	42
Передняя сторона после падения	42
Повреждения меха после падения	43
Урон мехвоину от падения	43
Случайные падения с высоты	44
УРОН МЕХВОИНУ	44

СЦЕНАРИИ 45

1. ВЫПУСКНОЙ ЭКЗАМЕН	45
2. ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ	46
3. РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ	47
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАЦИИ	48
Карточки мехвоинов	48
Планетарные условия	48
Ландшафт	48
Кампании	48

СОЗДАНИЕ МЕХА . . . 49

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МЕХА	49
Масса	49
Объем (ячейки)	49
Процесс создания меха	49
ЭТАП 1: ШАССИ	50
Определение массы	50
Определение внутренней конструкции	50
Выбор приводов	51
ЭТАП 2: РЕАКТОР	51
Мощность реактора	51
ЭТАП 3: ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ	51
ЭТАП 4: СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ	52

Установка гироскопа	52
Установка кабины пилота	52
ЭТАП 5: БРОНЯ	52
ЭТАП 6: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАДИАТОРЫ	53
ЭТАП 7: ОРУДИЯ И БОЕЗАПАС	54
ЭТАП 8: ЗАПОЛНЕНИЕ КАРТОЧКИ МЕХА	54
Размещение элементов	54
Последние штрихи	54
ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ	55

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ . . . 56

АДРЕСА В ИНТЕРНЕТЕ:

classicbattletech@catalystgamelabs.com
(e-mail адрес для любых вопросов
по BattleTech)

bg.battletech.com
(официальная страница BattleTech)

www.CatalystGameLabs.com
(сайт Catalyst)

Перед вами девятый основной набор для игры в BattleTech из числа тех, что увидели свет за почти 35 лет существования этой вселенной. Это результат труда сотен писателей и художников, вложивших свой энтузиазм в одну из самых долговечных научно-фантастических вселенных. Не будем забывать и о поддержке сообщества фанатов BattleTech из разных стран: ничто не радует их больше, чем мех, несущийся по чужой планете, чтобы разнести врага в клочья.

Примите нашу искреннюю благодарность.

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

BattleTech Original Design

Jordan K. Weisman
L. Ross Babcock III
Sam Lewis

BattleTech Line Developer

Brent Evans
Assistant Line Developer
Ray Arrastia

Project Development

Ray Arrastia
Randall N. Bills
Brent Evans
Keith Hann
Additional Development
Mary Kaempen

Product Editing

Aaron Cahall
Keith Hann

Additional Writing

Aaron Cahall
Geoff Swift

Production Staff

Art Director
Brent Evans
Assistant Art Director
Ray Arrastia
Graphic Design & Layout
Ray Arrastia
David Kerber

Cover Art

Marco Mazzoni

Interior Artwork

Ray Arrastia
Matt Alexander
Matthew Cross
Mark Hayden
Alexander Immerzeel
David Kerber
Michael Komarck
Chris Lewis
Marco Mazzoni
Florian Mellies
Anthony Scroggins
Franz Vohwinkel
Kat Wylder

Издание на русском языке: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Перевод на русский язык: Леонид 'Locke' Кискаркин

Верстка: Юрий Авакумов

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Версия правил 1.0



Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»

105005, Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.

Тел.: +7(495)984-53-83

www.hobbyworld.ru

© 2018–2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech, MechWarrior and Topps logo are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ВВЕДЕНИЕ

На дворе XXXI век, время, когда по всему освоенному человечеством космосу бушуют бесконечные войны. Звездные империи сражаются между собой с помощью боевых мехов, 10-метровых человекоподобных титанов из металла, увешанных лазерами, автопушками и десятками видов другого, не менее смертоносного вооружения. Их боевой мощи достаточно, чтобы сравнять с землей городской квартал! Ваша элитная команда мехвоинов управляет этими машинами разрушения. Гордо подняв знамена, они идут в бой, полные решимости приумножить силу и славу своей фракции.

СОСТАВ НАБОРА

Для игры в BattleTech вам понадобится несколько вещей, в том числе:

ЖЕТОНЫ

Выдавливаемые из листа плотного картона элементы ландшафта позволяют игрокам легко и быстро изменять карты местности, добавляя играм вариативности (см. «Ландшафт» на с. 48).

КУБИКИ

Для игры в BattleTech используются два шестигранных кубика. Если игроку нужно бросить один такой кубик, в правилах для краткости будет указано «1D6». Если не указано обратное, сокращение «2D6» означает, что игрок должен бросить два кубика и сложить выпавшие на них результаты.



КАРТЫ МЕСТНОСТИ

При игре в BattleTech используются листы с картами размером примерно 46 на 56 см (18 x 22 дюйма), разделенные на шестигранные участки, именуемые гексами (сокращение от «гексагон», то есть шестиугольник). Такие листы называются картами местности и подчиняются одним и тем же правилам вне зависимости от материала изготовления. Игроки используют гексы для измерения расстояния при перемещении мехов и ведении боя. Игровой зоной называется все пространство, на котором идет игра, вне зависимости от количества используемых листов с картами.



УРОВНИ

Уровень гекса показывает, насколько он возвышается над окружающим ландшафтом. У любого ландшафта есть уровень, но при этом уровень гекса не зависит от расположенного в нем ландшафта, такого как лес или участок воды. Уровень гекса считается равным нулю, если иное не указано на карте.

Высота считается в уровнях. Уровень 1 приблизительно равен шестиметровому возвышению, достигающему меху до пояса. Уровень 2 — это около 12 метров. Для простоты считается, что такова высота всех участвующих в игре мехов. Уровень 3 — это порядка 18 метров и так далее.

Подуровни. Гексы с уровнем ниже нуля называются впадинами. Такие гексы делятся на подуровни — как уровни, только с противоположным знаком. Например, подуровень 1 имеет глубину 6 метров, подуровень 2 — 12 метров и так далее.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

В набор настольной игры BattleTech входят:

- **Пластиковые миниатюры:** восемь высококачественных пластиковых миниатюр сразу готовы к игре — нет нужды срезать их с литников или собирать. Эти миниатюры представляют некоторых типичных мехов Внутренней Сферы.
- **Брошюра с карточками мехов:** в этой брошюре вы найдете 15 заранее заполненных карточек, соответствующих представленным в данном наборе миниатюрам. Пустую карточку вы сможете использовать, когда дойдете до главы «Создание меха» (с. 49).
- **Карточки мехвоинов:** карты пилотов служат для отображения особых способностей, которые мехвоины могут проявить на поле боя.
- **Книга правил BattleTech:** книга, которую вы в данный момент читаете. Здесь вы найдете все правила, необходимые для проведения захватывающих сражений между мехами.
- **«Мир BattleTech»:** эта брошюра содержит краткий экскурс в историю франшизы BattleTech и базовую информацию о том, как устроен невероятно богатый вымышленный мир этой вселенной.
- **Набор фишек:** картонные фишки и жетоны помогут вам добавить в игру дополнительных мехов и изменить ландшафт по своему желанию.
- **«Птицы бури»** — это рассказ, который позволит игрокам погрузиться во вселенную BattleTech.
- **Памятки с таблицами:** на этих памятках вы найдете таблицы, которые встретятся вам в данной книге правил, для удобства скомпонованные вместе. Памятки одинаковые, так что оба игрока могут взять по одной!
- **Кубики:** для игры в BattleTech используются два шестигранных кубика (см. «Состав набора» слева).
- **Карты местности:** в набор входят две двухсторонние карты местности с разным ландшафтом (см. «Состав набора» слева).
- **Карточки Альфа-удара:** Альфа-удар — это способ проведения блиц-игры BattleTech.

МАСШТАБ

Один ход в BattleTech равен 10 секундам реального времени. Стандартная карта местности для BattleTech имеет размеры примерно 46 на 56 см (18 x 22 дюйма). Каждый гекс на карте местности представляет собой участок 30 метров в поперечнике.

ПРИМЕЧАНИЕ О МАСШТАБАХ И РЕАЛИСТИЧНОСТИ

Учитывая, что размер одного гекса, как указано выше, составляет 30 метров, игрокам могут показаться странными значения дальности орудий, приведенные в книге правил. Так, установленный на меха пулемет из далекого XXXI века бьет только на три гекса (90 метров), в то время как современные пулеметы имеют дальность эффективной стрельбы порядка 2000 метров — некоторым это может показаться нелепым.

ВВЕДЕНИЕ
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
ДВИЖЕНИЕ
БОЙ
ПОВРЕЖДЕНИЯ
НАГРЕВ
ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ
СУЕНАРИИ
СОЗДАНИЕ МЕХА
ВОЗВРАЩЕНИЕ И СБОРКА

ВВЕДЕНИЕ

МЕХВОИН

Солдат, пилотирующий боевых мехов, называют мехвоинами.

НАВЫКИ

Мехвоинам в бою нужны только два навыка: пилотирование и стрельба. У каждого навыка есть значение — чем оно ниже, тем лучше развит у мехвоина соответствующий навык. На карточках мехвоинов слева указано значение навыка стрельбы, справа — пилотирования.

Навык пилотирования отображает способность мехвоина управлять многотонной машиной, в кабине которой он сидит. Помимо прочего, данный навык необходим, чтобы не дать меху упасть и чтобы попасть по цели в ближнем бою. Навык стрельбы отображает способность мехвоина попасть по врагу, используя оружие дальнего боя.

БАЗОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

У обычного мехвоина Внутренней Сферы навык стрельбы равен 4, а пилотирования — 5. Если в сценарии не указано иное, по умолчанию такие значения навыков присваиваются всем мехвоинам.

ПРОВЕРКИ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Если мех совершает опасный маневр или существует риск потери управления по какой-либо причине, мехвоин должен пройти проверку навыка пилотирования, или сокращенно ПНП (см. «Проверки навыка пилотирования» на с. 40).

Кроме того, базовое целевое значение меча для проведения атак в ближнем бою равно значению навыка пилотирования его мехвоина. Скорректированное с учетом перемещения, повреждений и иных факторов, это число становится модифицированным целевым значением (см. «Атаки в ближнем бою» на с. 24).

ЗНАЧЕНИЕ НАВЫКА СТРЕЛЬБЫ

Базовое целевое значение при стрельбе из орудий равно значению навыка стрельбы мехвоина, совершающего атаку (см. «Орудийный огонь» на с. 15).

УЩЕРБ ВОИНУ

Падения, взрывы боекомплекта, перегрев и другие опасности, подстерегающие на поле боя, могут ранить или даже убить мехвоина. См. «Урон мехвоину» на с. 44.

СОКРАЩЕНИЯ НА КАРТАХ АЛЬФА-УДАРА*

Кл	класс
БМ	боевой мех
Рзм	размер
МДЦ	модификатор движения цели
Дв	движение
прыж	перемещение прыжком
Блж	ближняя дистанция
Срд	средняя дистанция
Дал	дальняя дистанция
ЗП	значение перегрева
ОТКЛ	отключение всех систем
Брн	броня
ВК	внутренняя конструкция
ОС	особые способности
НПН	непрямой наводкой
НН	направленное назад орудие



* Правила для Альфа-удара можно скачать на странице этой игры на сайте издательства Hobby World.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ЛАНДШАФТА В ГЕКСАХ

Леса, реки, холмы, здания и труднопроходимые участки на карте местности BattleTech представляют собой типичный для многих миров Внутренней Сферы ландшафт. Разные виды ландшафта обозначены символами, указанными ниже.



ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Открытая местность подразумевает луга, поля и прочие поросшие травой места. Земля твердая и иногда слегка холмистая, но ее уровень почти не меняется от одной стороны гекса к другой. Если на гексе нет четких обозначений, свидетельствующих о расположенном в нем ландшафте, он считается открытой местностью.



ПОКРЫТИЕ

Гекс с покрытием обозначает относительно гладкую и очень твердую поверхность. Типичными примерами являются дороги, тротуары и посадочные площадки, покрытые асфальтом, бетоном или даже вымощенные брусчаткой.



ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ

Труднопроходимый ландшафт (на карте обозначен как «трудный») представляет собой пересеченную местность, неровную и усыпанную камнями. Несмотря на отсутствие уклона, идти по неровной поверхности сложнее, чем по открытой местности, так что перемещение стоит на 1 ОД больше.



РАЗВАЛИНЫ

Пожары, огонь орудий и удары меча могут превратить здание в развалины, занимающие гекс. Перемещаться по гексу с развалинами сложно, так что перемещение стоит на 1 ОД больше и требует проверки навыка пилотирования.



ВОДА

Ручьи, реки, болота, пруды и озера считаются покрытыми водой гексами. Водный гекс имеет уровни глубины (см. «Смена уровня» на с. 9), и двигаться по нему сложнее, чем по открытой местности.



РЕДКИЙ ЛЕС (РЕДКОЛЕСЬЕ)

В гексах с редким лесом деревья растут не очень плотно. Продираться через них меху непросто (так что перемещение стоит на 1 ОД больше). Три и более гекса с редким лесом, находящиеся между стрелком и целью, блокируют линию видимости.



ГУСТОЙ ЛЕС

В гексах с густым лесом деревья растут сплошной стеной, и продираться через них меху еще сложнее (так что перемещение стоит на 2 ОД больше). Гекс с густым лесом и гекс с редким лесом, находящиеся между стрелком и целью, блокируют линию видимости.

ОБОЗНАЧЕНИЕ И СЦЕНАРИИ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Эта глава объясняет, как проходит матч в BattleTech от начала до конца.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сперва игроки выкладывают листы с картами местности, как им удобно (или, если игра идет по сценарию, как предусмотрено сценарием).

Затем игроки набирают свои команды. Раздел «Сценарии» (с. 45) включает заранее подготовленные игры, в которых уже указано, каких мехов должен выставить каждый игрок. У каждого меча в данном наборе есть готовая карточка со всей необходимой информацией.

При обоюдном согласии игроков в игру могут быть включены самодельные мехи индивидуальной конструкции, собранные в соответствии с правилами на с. 49.

Если сценарий не содержит указаний относительно расстановки, используйте следующие правила:

- Обе стороны проходят кубовку на инициативу.
- Выигравший игрок выбирает сторону, с которой его мехи войдут на игровое поле. Мехи проигравшего кубовку игрока входят с противоположной стороны.
- Каждый мех, когда приходит его черед перемещаться, входит на игровое поле со своей стороны — шагом, бегом или в прыжке, по решению управляющего им игрока. При этом очки движения расходуются начиная с первого пройденного полного гекса игровой зоны.

ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Матч в BattleTech состоит из нескольких ходов, каждый из которых длится 10 секунд реального времени. Каждый ход делится на несколько фаз. Игроки отыгрывают фазы в установленном порядке, при этом все игроки должны закончить действия в одной фазе, прежде чем кто-то начнет отыгрывать следующую.

Каждый ход состоит из следующих фаз, которые отыгрываются в порядке, указанном ниже:

1. Фаза инициативы.
2. Фаза движения.
3. Фаза орудийного огня.
4. Фаза ближнего боя.
5. Фаза нагрева.
6. Завершающая фаза.

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Один игрок с каждой стороны кидает 2D6 и складывает результаты, выпавшие на кубиках, для определения инициативы своей стороны. В случае ничьей обе стороны совершают повторный бросок. Сторона с более высоким результатом броска выигрывает инициативу в этом ходе.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Проигравшая инициативу сторона должна действовать первой. Игрок проигравшей стороны выбирает одного из своих мехов и заявляет им маневр. Затем то же самое делает выигравшая сторона. Стороны двигаются по очереди, пока все мехи не совершат маневр, при этом проверки навыка пилотирования (с. 40) проводятся сразу же, как только в них возникает необходимость. Если у одной стороны больше мехов, чем у другой, может возникнуть ситуация, при которой эта сторона должна за один раз переместить несколько мехов (см. «Неравное количество мехов» на с. 7).

«Стоять на месте» тоже считается маневром. Игрок может заявить маневр любым мехом, который еще не был уничтожен, даже если этот мех обездвижен. Например, мех, пилот которого потерял сознание, может заявить маневр, хотя двигаться он не в состоянии, — в этом случае движение также засчитывается.

ФАЗА ОРУДИЙНОГО ОГНЯ

Проигравшая инициативу сторона должна действовать первой. Игрок проигравшей стороны выбирает одного из своих мехов и заявляет им стрельбу — это называется «орудийная активация». Затем то же самое делает выигравшая сторона. Стороны заявляют стрельбу по очереди, пока не будут объявлены все дистанционные атаки.

Если у одной стороны больше мехов, чем у другой, может возникнуть ситуация, при которой эта сторона должна за один раз заявить стрельбу несколькими мехами (см. «Неравное количество мехов» на с. 7).

Отыгрывание атак описано в главе «Бой» на с. 13, а глава «Повреждения» на с. 30 подскажет, как отыграть урон от атак.

ЗАЯВЛЕНИЕ ОРУДИЙНОГО ОГНЯ

Игрок может заявить стрельбу любым мехом, который не был уничтожен. Например, мех, лишившийся орудий, или мех, пилот которого потерял сознание, может заявить стрельбу несмотря на то, что он неспособен атаковать, — это нужно, чтобы передать право хода другой стороне. Игрок вправе заявить, что мех не будет стрелять в этой фазе, тогда право хода передается другой стороне.

На этом этапе игрок должен заявить все атаки, которые он намерен совершить, указав, какие орудия будут стрелять и по каким целям. При заявлении атак игрок также должен объявить, будет ли мех поворачивать корпус или разворачивать руки назад.

Заявив атаки, игрок уже не может поменять свое решение.

ОТЫГРЫВАНИЕ СТРЕЛЬБЫ

После того как все атаки были заявлены, игроки отыгрывают их по одному меху за раз. Как и прежде, проигравшая инициативу сторона должна действовать первой.

Все заявленные атаки должны быть проведены, даже если назначенная цель была уничтожена до того, как все атаки по ней были отыграны. Это значит, что мех в любом случае проведет заявленные в текущей фазе атаки, даже если в этой фазе он или его орудия уничтожены.

Управляющий мехом игрок сам выбирает порядок, в котором совершаются броски и отыгрываются атаки за орудия меча. Повреждения, нанесенные каждым орудийным попаданием, необходимо полностью отыграть от начала до конца, прежде чем переходить к следующему попаданию. Если атака одним орудием наносит несколько попаданий (с ракетами такое возможно), каждое попадание от этой атаки необходимо полностью отыграть, прежде чем переходить к следующему.

Все орудийные атаки меча необходимо отыграть, прежде чем переходить к следующему меху.

После того как все атаки были отыграны, совершаются проверки сознания, вызванные нанесенными в ходе текущей фазы повреждениями (с. 44). После этого совершаются все необходимые проверки навыка пилотирования (с. 40), которые проводятся с учетом всех модификаторов, вызванных повреждениями, нанесенными в текущей фазе.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Игроки повторяют шаги, описанные в разделе «Фаза орудийного огня», за исключением поворота корпуса и разворота рук назад. Все повреждения, нанесенные в фазе ближнего боя, вступают в силу до начала фазы нагрева (см. с. 24).

ФАЗА НАГРЕВА

Игроки корректируют шкалу нагрева меха в соответствии с его нагревом или остыванием и отыгрывают последствия перегрева, такие как взрыв боекомплекта или ущерб мехвоину. Кроме того, в этой фазе могут попробовать снова завести мехи, которые были вынуждены отключиться из-за перегрева. См. главу «Нагрев» (с. 37).

ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

В этой фазе происходит множество разных действий, некоторые из которых обязательны, а некоторые могут выполняться по выбору. В описании соответствующих действий указано, что они производятся в завершающей фазе. Вот перечень таких действий:

- Любой мехвоин, который в фазе инициативы текущего хода был без сознания, должен бросить 2D6, чтобы определить, пришел ли он в сознание (см. «Урон мехвоину» на с. 44).
- Повернутые корпуса возвращаются в нормальное положение (смотрят вперед) (см. «Повороты корпуса» на с. 15).
- Развернутые руки возвращаются в нормальное положение (смотрят вперед) (см. «Разворот рук» на с. 15).
- Пилот погруженного под воду меха с получившей критическое попадание системой жизнеобеспечения получает 1 ед. урона (см. «Система жизнеобеспечения (голова)» на с. 34).
- Мехи могут добровольно отключиться или снова завестись, если они добровольно отключались в предыдущей завершающей фазе (см. «Отключение» на с. 38).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игроки повторяют игровую последовательность, пока одна из сторон не одержит победу. Обычно победителем считается сторона, которой принадлежит последний уцелевший мех на карте (или несколько мехов, если они все принадлежат одной стороне). Если последние мехи обеих сторон были уничтожены одновременно в одном и том же ходе или если последние мехи обеих сторон не могут двигаться и не имеют возможности нанести друг другу урон, игра заканчивается ничьей. До начала матча игроки могут согласовать другие условия победы. Кроме того, в некоторых сценариях могут быть указаны особые условия победы.

НЕРАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО МЕХОВ

В фазах движения, оружейного огня и ближнего боя игроки должны по очереди перемещать своих мехов или заявлять атаки ими. Когда у обеих сторон одинаковое количество мехов, каждый игрок в свой черед перемещает одного меха или заявляет им одно действие, затем другой игрок заявляет одним мехом маневр или другое действие и так далее. Однако если количество мехов у сторон, участвующих в матче, отличается, необходимо отступить от стандартной последовательности.

Если перед объявлением очередной пары маневров или атак у одной стороны остается вдвое больше неактивированных мехов, эта сторона должна заявлять маневр или другое действие за двух мехов (а не за одного). Если у одной стороны остается втрое больше неактивированных мехов, она должна заявлять действие за трех сразу и так далее.

Следующая таблица иллюстрирует, как данное правило работает с командами разных размеров.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ПРИ НЕРАВНОМ КОЛИЧЕСТВЕ МЕХОВ

№ маневра	Кол-во мехов для перемещения у стороны В	Кол-во мехов для перемещения у стороны А	Кол-во мехов, перемещаемых стороной В	Кол-во мехов, перемещаемых стороной А
1	10	18	1	1
2	9	17	1	1
3	8	16	1	2
4	7	14	1	2
5	6	12	1	2
6	5	10	1	2
7	4	8	1	2
8	3	6	1	2
9	2	4	1	2
10	1	2	1	2

№ маневра	Кол-во мехов для перемещения у стороны В	Кол-во мехов для перемещения у стороны А	Кол-во мехов, перемещаемых стороной В	Кол-во мехов, перемещаемых стороной А
1	5	14	1	2
2	4	12	1	3
3	3	9	1	3
4	2	6	1	3
5	1	3	1	3

ВВОДЕНИЕ И СЦЕНАРИИ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ



ДВИЖЕНИЕ

В фазе движения мехи получают возможность изменить свое положение на карте местности.

РЕЖИМЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Маневры заявляются мехами в порядке инициативы (см. «Игровая последовательность» на с. 6). Каждым мехом может быть заявлен один (и только один) доступный ему режим перемещения. В целом чем быстрее мех движется, тем сложнее по нему попасть, поэтому режимы, дающие больше очков движения (ОД), помогают сохранить меха в целостности. Но при этом такие режимы увеличивают нагрев, и меху становится сложнее попасть по противнику.

Минимальное перемещение: мех, намеренный воспользоваться правилом «Минимальное перемещение» (с. 11), должен бежать.

СТОЯТЬ НА МЕСТЕ

Стоящий на месте мех остается в том гексе, где он начал свой ход. Он не может тратить ОД в этом ходе, даже на разворот.

Мех, выбравший данный режим перемещения, не считается обездвиженным (с. 11). Однако этот маневр может быть заявлен любым мехом, даже обездвиженным. Поскольку «выбор» данного режима перемещения для обездвиженного меха считается маневровой активацией, таким образом игрок может отсрочить заявление маневров для более полезных и подвижных мехов.

- **Модификатор целевого значения при атаке:** 0.
- **Модификатор целевого значения в качестве цели:** 0.
- **Нагрев:** 0.

ИДТИ

Идущий мех может потратить количество ОД, равное значению его показателя «ОД на ходьбу». Мехи могут идти назад.

- **Модификатор целевого значения при атаке:** +1.
- **Модификатор целевого значения в качестве цели:** зависит от количества пройденных гексов (см. таблицу модификаторов при атаке на с. 19).
- **Нагрев:** 1 (всего, не за каждый пройденный гекс).

Одноногие мехи: одноногие мехи могут только идти или стоять на месте.

БЕЖАТЬ

Бегущий мех может потратить количество ОД, равное значению его показателя «ОД на бег». Мехи не могут бежать назад.

Показатель «ОД на бег» равен показателю «ОД на ходьбу», умноженному на 1,5, с округлением вверх.

- **Модификатор целевого значения при атаке:** +2.
- **Модификатор целевого значения в качестве цели:** зависит от количества пройденных гексов (см. таблицу модификаторов при атаке на с. 19).
- **Нагрев:** 2 (всего, не за каждый пройденный гекс).

Критические повреждения: если мех использует ОД на бег, после окончания движения он должен пройти проверку навыка пилотирования (с. 40) за каждое критическое попадание по бедру или гироскопу, чтобы не упасть.

Вода: мехи не могут вбежать в воду глубиной 1 и более, однако бегущий мех может развернуться в воде или выбежать из воды на сушу.

ПРЫГАТЬ

Этот режим перемещения могут выбирать только те мехи, у которых есть прыжковые ОД. Такой мех может потратить количество ОД, равное значению его показателя «прыжковые ОД». Прыжки являются исключением из общих правил движения; более подробно об этом можно прочитать на с. 11.

- **Модификатор целевого значения при атаке:** +3.
- **Модификатор целевого значения в качестве цели:** +1 плюс дополнительный модификатор, зависящий от количества пройденных гексов (см. таблицу модификаторов при атаке на с. 19).
- **Нагрев:** 1 очко нагрева за каждый пройденный гекс. Включение прыжкового двигателя всегда повышает нагрев минимум на 3 очка независимо от расстояния, преодоленного мехом.

Критические повреждения: если мех использует прыжковые ОД, чтобы не упасть после приземления, он должен пройти проверку навыка пилотирования (с. 40) за каждое критическое попадание по бедру, гироскопу или расположенному в ноге приводу, а также в случае потери ноги.

За каждый уничтоженный прыжковый двигатель мех теряет одно прыжковое ОД.

КУБИКИ ДВИЖЕНИЯ

Кубики движения помогают игрокам запоминать, какие мехи уже совершили маневр и какой именно. Это необязательное правило, но мы настоятельно рекомендуем использовать его. Приведенные далее правила написаны исходя из предположения, что игроки пользуются кубиками движения. Кубики движения не входят в набор игры.

Обычно мех, который шел, обозначается белым кубиком, бежавший — черным, прыгавший — красным. Число на кубике при этом служит для отображения модификатора целевого значения, вызванного движением, причем шестерка традиционно обозначает нулевой модификатор (мех не двигался). После того как кубик был поставлен рядом с мехом, переходить им уже нельзя.

Для бросков, определяющих атаку, лучше использовать кубики другого цвета и (или) размера, чтобы избежать путаницы. В завершающей фазе уберите кубики движения со стола.



ДВИЖЕНИЕ

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ

После заявления режима перемещения мех тратит доступные ему очки движения. Мех не обязан тратить все доступные ему очки движения, но выбранный им режим перемещения не меняется вне зависимости от того, сколько ОД потрачено. В конце хода непотраченные ОД сгорают (их нельзя копить).

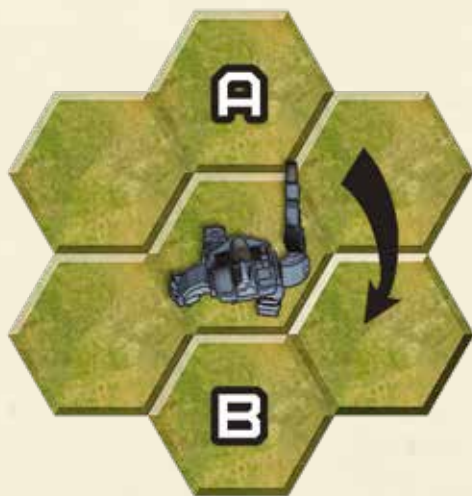
Ссылка: таблица затрат ОД на движение (с. 10).

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА

У каждого гекса шесть сторон. Каждый мех должен быть повернут к одной из сторон гекса, которая в этом случае считается передней. Мех «смотрит» в ту сторону, куда повернуты его ноги.

Смена передней стороны стоит 1 ОД за каждую сторону гекса. Например, на рисунке ниже поворот на 180 градусов (три стороны от гекса А до гекса В) будет стоить 3 ОД. Если в конце фазы движения мех стоит так, что нет возможности четко понять, в какую сторону он смотрит, противник должен повернуть его лицом к одной из двух ближайших сторон гекса.

Повороты корпуса: если мех поворачивает корпус (с. 15), меняются только секторы обзора, но не передняя сторона.



• СХЕМА СМЕНЫ ПЕРЕДНЕЙ СТОРОНЫ •

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ПОВЕРХНОСТИ

Мех может пойти вперед — в гекс, к которому он обращен передней стороной, или назад — в гекс, расположенный прямо за его спиной. Мех не может двигаться в другом направлении, не сменив предварительно переднюю сторону (см. схему направления движения справа).

Мех тратит 1 ОД на то, чтобы войти в гекс открытой местности. Ландшафт, расположенный в гексе, зачастую увеличивает затраты ОД (см. «Ландшафт» справа).

Неполные гексы: мехи не могут самостоятельно входить в полугексы или четвертьгексы или двигаться через них. Мехи, вынужденные войти в неполные гексы, считаются уничтоженными до конца сценария.

ДВИЖЕНИЕ НАЗАД

При движении назад мех может тратить только ОД на ходьбу. При этом в одной фазе движения мех может двигаться вперед, назад или в обе эти стороны.

Мех, который пятится, не может подниматься (или опускаться) на уровень выше (или ниже).



• СХЕМА НАПРАВЛЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ •

ЛАНДШАФТ

Мех тратит минимум 1 ОД на то, чтобы войти в гекс. Ландшафт, расположенный в гексе, зачастую увеличивает затраты ОД в соответствии с таблицей затрат ОД на движение (с. 10). Например, чтобы войти в густой лес, мех потратит 3 ОД: 1 ОД за пройденное расстояние и 2 ОД за густой лес (чтобы не врезаться в деревья).

Сложный ландшафт: при входе в гексы с определенным ландшафтом меху необходимо пройти проверку навыка пилотирования (с. 40), чтобы избежать падения. Подробнее об этом можно прочитать в таблице затрат ОД на движение (с. 10).

Вода: если мех прыгает в воду или выпрыгивает из нее, см. с. 12. В остальных случаях см. «Движение в воде» на с. 12.

СМЕНА УРОВНЯ

При движении вперед мех может подняться или опуститься на один или два уровня за гекс, тратя дополнительно 1 ОД за каждый уровень (неважно, движется он вверх или вниз). Те же правила распространяются и на смену глубины погружения.

Движение назад: мех, который пятится, не может подниматься или опускаться.

Недопустимая смена уровня: даже при принудительной смене уровня, вызванной, например, тараном, толчком или атакой «Смерть с небес», мех не может подняться на три и больше уровней.

Однако меха можно сбросить вниз на любое количество уровней. При этом мех, сброшенный на два уровня и более, автоматически падает. Мех не может «добровольно» упасть и тем самым обойти ограничение на спуск более чем на два уровня за гекс.

Если мех вынужден переместиться в гекс, в котором уже находится другой мех, см. «Смещение» на с. 40.

ЗАНЯТЫЕ ГЕКСЫ

Мех может свободно двигаться через гексы, занятые дружественными мехами, но не может пройти или пробежать через гекс, занятый врагом, за исключением случаев, когда он пытается протаранить вражеского меха (см. с. 25).

Мех не может закончить движение в гексе, в котором уже находится другой мех (см. «Группирование» на с. 11).

ДВИЖЕНИЕ

ТАБЛИЦА ЗАТРАТ ОД НА ДВИЖЕНИЕ

Вид маневра и тип ландшафта	Затраты ОД на гекс	ПНП
Войти в гекс	1	—
Дополнительные затраты ОД в зависимости от ландшафта в гексе, в который входит мех		
Открытая местность	+0	—
Покрытие/мост	+0	—
Дорога	+0*	—
Труднопроходимый ландшафт	+1	—
Редкий лес	+1	—
Густой лес	+2	—
Вода		
Глубина 1	+1** (не включая затраты ОД на смену уровня)	-1
Глубина ≥2	+3** (не включая затраты ОД на смену уровня)	+0 (+1 при глубине ≥3)
Смена уровня (спуск или подъем)		
Один уровень	+1	—
Два уровня	+2	—
Развалины	+1	+0
Дополнительные маневры		
Сменить переднюю сторону	1/сторону	—
Упасть на землю	1	—
Подняться на ноги	2/попытку	+0

* Если мех идет по дороге; в противном случае используйте показатель ландшафта, расположенного в гексе.

** Указаны ОД, которые тратятся на движение по дну покрытого водой гекса, без учета затрат на смену уровня.



МИНИМАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Мех может войти в находящийся прямо перед ним гекс, даже если у него нет необходимого количества ОД, при соблюдении следующих условий:

- у меча есть минимум одно ОД;
- правила не запрещают мечу войти в этот гекс (см. «Смена уровня» на с. 9);
- в этом ходе он тратит ОД только на вход в этот гекс (не совершает других маневров, включая смену передней стороны).

Чтобы войти в гекс таким образом, мех должен бежать. При использовании данного правила мех может войти в гексы, в которые обычно нельзя входить бегущим мехам (например, водные гексы с глубиной 1 и более).

Лежащие мехи: мех в лежачем положении, у которого есть только 1 ОД, может совершить одну попытку подняться на ноги (см. «Подъем» на с. 12), воспользовавшись данным правилом.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ

Обездвиженный мех никоим образом не может двигаться. Атаки по обездвиженной цели получают модификатор -4 к целевому значению. Кроме того, мехи могут совершать прицельные выстрелы (с. 21) по обездвиженным целям.

- **Обездвиженными считаются:** здания; гексы; отключившиеся, покинутые или потерявшие все четыре конечности мехи; мехи, пилоты которых находятся без сознания.
- **Обездвиженными НЕ считаются:** сохранившие подвижность мехи, решившие стоять на месте; лежащие мехи; мехи, потерявшие обе ноги; мехи, количество ОД у которых снизилось до 0 из-за поврежденных приводов и (или) нагрева; мехи с уничтоженными гироскопами.

Цель не считается обездвиженной, если обратное прямо не указано.

При заявлении маневров (см. «Фаза движения» на с. 6) обездвиженные мехи могут быть выбраны для активации несмотря на то, что они могут только стоять на месте.

Проверки навыка пилотирования: обездвиженный мех, вынужденный пройти проверку навыка пилотирования (с. 40), автоматически проваливает ее, кроме случаев, когда он лежит.



• ПРЫЖКОВАЯ СХЕМА •

ГРУППИРОВАНИЕ

В конце фазы движения (после того как все мехи, уничтоженные в этой фазе, удалены из игры) в каждом гексе может находиться только один мех. Это называется ограничением группирования, и ни один мех не может добровольно его нарушить.

Если ограничение на группирование было нарушено ненамеренно, один из мехов должен сместиться из занимаемого им гекса (см. «Смещение» на с. 40).

ПРЫЖКИ

Прыжки во многих отношениях являются исключением из правил, определяющих перемещение мехов. Мех может прыгать, только если в начале хода он стоял на ногах.

Прыгающий мех может пройти по одному гексу за каждое имеющееся у него прыжковое ОД. Ландшафт не модифицирует затраты на передвижение при прыжке: если правила разрешают мечу войти в гекс, он может войти в этот гекс или пройти через него, потратив 1 ОД. Мех может прыгнуть в том же гексе, в котором он начал ход, потратив 1 ОД.

На прыжковой схеме, приведенной слева, у меча в гексе А шесть прыжковых ОД. Мех прыгает в гекс В, находящийся на расстоянии четырех гексов от него. Поскольку мех прыгает, он тратит только 1 ОД за каждый проходимый им гекс (включая тот, в котором он приземляется), вне зависимости от ландшафта (и уровня) этих гексов. (С учетом выбранной им передней стороны этому меху пришлось бы потратить минимум 10 ОД, чтобы добраться до гекса В пешком или бегом.) После приземления он может развернуться в любом направлении, не тратя на это ОД.

Мех начинает движение в водном гексе глубиной 1 (гекс А), то есть изначально он на уровне -1 . Два его прыжковых двигателя установлены на ногах — их использовать нельзя, поскольку они находятся под водой. Другие прыжковые двигатели установлены на корпусе, так что мех все же может прыгнуть, используя четыре прыжковых ОД.

На первый взгляд, мех может выбрать как минимум четыре разные траектории движения, при которых его путь будет одинаково коротким (четыре гекса). На самом деле есть еще два варианта (1-5-7-В и 4-5-3-В), но в данном примере мы будем рассматривать только основные четыре траектории.

Вариант I: 1-2-3-В.

Вариант II: 1-5-3-В.

Вариант III: 4-5-7-В.

Вариант IV: 4-6-7-В.

Однако мех не может выбрать варианты I и II, поскольку в гексе 3 расположен мешающий движению ландшафт — холм высотой 4. У меча четыре прыжковых ОД, и обычно этого хватило бы, но он стоит в водном гексе глубиной 1, то есть изначально он находится на уровне -1 и поэтому в этом ходе может перепрыгивать только ландшафт уровня 3 и ниже. Так что мех не может перепрыгнуть через гекс 3. Если бы траектории I и II были единственными доступными, мех вообще не мог бы прыгнуть в гекс В, поскольку он не мог бы двигаться по кратчайшей траектории, не нарушая правил.

Деревья в гексе 5 возвышаются на два уровня над той местностью, на которой растут, но они все равно имеют только три уровня высоты (1 (уровень гекса) + 2 (деревья) = 3). Количество прыжковых ОД у меча больше либо равно данному уровню (4 прыжковых ОД $- 1 = 3$), но мех в любом случае мог бы прыгнуть по этой траектории, поскольку деревья не влияют на прыжки. Таким образом, мех вправе выбрать варианты III или IV.

Если бы у меча было пять и более прыжковых ОД, он мог бы воспользоваться вариантами I и II, поскольку имеющееся у него количество прыжковых ОД (5) после прибавления уровня, с которого мех начинает движение (-1), было бы больше или равно уровню находящегося на пути холма (4).

ДВИЖЕНИЕ

Прыгающий мех не обращает внимание на ландшафт и наличие других мехов в гексах, которые он перепрыгивает. Таким образом, он не должен проходить проверку навыка пилотирования за гексы с ландшафтом, который обычно этого требует. Однако этот мех должен соблюдать все правила того гекса, в который он приземляется. Передняя сторона также неважна для прыгающего меха: он может прыгнуть в любом направлении, вне зависимости от того, куда он был повернут, и это никак не скажется на его затратах ОД. После приземления этот мех может повернуться в любую сторону.

Мех, имеющий хотя бы одно прыжковое ОД, может спрыгнуть вниз на любое количество уровней. Однако этот мех не может войти в гекс, уровень которого превышает сумму оставшихся у него прыжковых ОД и значения уровня того гекса, в котором мех начал прыжок.

Мех должен прыгать в гекс, выбранный конечной точкой маневра, по кратчайшей траектории (то есть той, при которой он должен пройти наименьшее количество гексов). Если таковых траекторий несколько, игрок сам выбирает ту, по которой будет двигаться мех. Если мех не может найти кратчайшую траекторию, по которой может двигаться, не нарушая правил (например, когда у него только один вариант траектории и один из гексов на пути такой высокой, что мех не может в него запрыгнуть), то прыжок совершать нельзя.

Смерть с небес: мех может запрыгнуть в гекс, уже занятый другим мехом, только если совершает против этого меха атаку «Смерть с небес» (с. 26).

В воду: мех, прыгающий в водный гекс глубиной 1 или более, должен пройти проверку навыка пилотирования (с. 40) без модификаторов за глубину гекса. При успехе мех встает на дно гекса. При провале мех сваливается на дно гекса, упав на количество уровней, равное глубине гекса (полученные им повреждения при этом делятся пополам с округлением вниз).

Из воды: прыжковые двигатели нельзя запустить под водой. Поэтому мех, стоящий в водном гексе глубиной 1, не может запускать установленные на ногах прыжковые двигатели. Например, мех с пятью прыжковыми ОД, у которого на каждой ноге и на каждом участке корпуса по прыжковому двигателю, может использовать только три прыжковых ОД, выпрыгивая из водного гекса глубиной 1.

ЛЕЖАЩИЕ МЕХИ

Мех может лечь на землю, чтобы укрыться от вражеского огня, или свалиться, упав откуда-либо. В любом случае такой мех считается лежащим. Лежащие мехи на один уровень возвышаются над уровнем местности гекса, который они занимают, по ним сложнее попасть, но и им самим сложнее попасть по врагу.

ЛЕЧЬ НА ЗЕМЛЮ

Мех, который не прыгал в текущем ходе, может лечь на землю. Это не вызывает нагрева, стоит 1 ОД, и мех не получает повреждений от падения. Когда мех ложится, передней считается та же сторона гекса, что и когда он стоял. Чтобы снова встать, мех должен попытаться подняться на ноги (см. «Подъем» справа).

ДВИЖЕНИЕ ЛЕЖАЩИХ МЕХОВ

Лежащий в начале фазы движения мех должен объявить, будет ли он идти или бежать, прежде чем попытается подняться на ноги (прыгать он не может). Из положения лежа мех может только сменить переднюю сторону или попытаться подняться на ноги (см. «Подъем» ниже).

ПОДЪЕМ

Мех может попытаться подняться на ноги, даже если у него нет ноги, руки и ноги или обеих рук. Если у меха нет обеих ног или одной ноги и обеих рук, встать он не может. Мех может попытаться подняться на ноги в той же фазе движения, в которой упал, если ему хватает на это ОД и он не прыгал в этом ходе.

Каждая попытка встать стоит 2 ОД вне зависимости от ее успешности. Пилот меха должен пройти проверку навыка пилотирования (с. 40). При провале мех снова падает и получает повреждения от падения (возможно, повреждения также получит и пилот). При бросках по таблице

определения передней стороны после падения (с. 43) используйте ту сторону, в которую мех был повернут, когда лежал. Мех может повторять попытки подняться на ноги, пока ему хватает на это ОД.

Вставший мех может повернуться в любую сторону без затрат ОД (неважно, в какую сторону он был повернут, пока лежал) и может в этой же фазе потратить оставшиеся у него ОД.

Нагрев: каждая попытка подняться на ноги повышает нагрев на 1 очко.

Нога уничтожена: лежащий мех с одной ногой может попытаться встать, но только один раз за ход. Во время этой попытки мех считается бегущим, хотя обычно одноногий мех может только идти.

В качестве исключения из правил при попытке встать в этой ситуации меховин проходит только одну проверку навыка пилотирования вне зависимости от того, сколько ПНП от него требуют правила при совершении данного действия. При этом все модификаторы к ПНП складываются.

Поврежденная рука: не влияет на попытки меха встать, если выполняются оговоренные выше условия.

Минимальное перемещение: мех, которому доступно только 1 ОД, может воспользоваться правилом о минимальном перемещении (с. 11), чтобы один раз попытаться встать.

ДВИЖЕНИЕ В ВОДЕ

Глубина водных гексов с точки зрения правил работает так же, как смена уровня (с. 9). Входящие в водный гекс мехи должны затратить:

- 1 ОД за вход в гекс;
- дополнительные ОД за вход в воду с указанной глубиной (1 ОД, если глубина 1; 3 ОД, если глубина 2 и более);
- дополнительные ОД за смену уровня.

Входя в водный гекс с глубиной больше 0, мех должен пройти проверку навыка пилотирования (с. 40). Ее нужно выполнять и при переходе из одного водного гекса в другой, а вот для того, чтобы подняться на ноги или сменить переднюю сторону в водном гексе, ПНП не нужна.

Ноги меха, стоящего в водном гексе глубиной 1, погружены в воду, и мех частично находится в укрытии (с. 17). Мех, стоящий в водном гексе глубиной 2 и более или лежащий в водном гексе глубиной 1 и более, полностью находится под водой.

Мех не может вбежать в водный гекс глубиной 1 и более (за исключением случаев минимального перемещения (с. 11)). Но мех, находящийся в воде, может заявить перемещение бегом и сменить переднюю сторону и/или выбежать из водного гекса на сухопутный.

Прыжки: правила отыгрывания прыжков в воду и из воды описаны слева.



БОЙ

После того как все игроки отыграют фазу движения, мехи вступают в бой. Мехи могут поливать друг друга орудийным огнем или сходить в ближнем бою. Орудия, такие как ракеты, лазеры и автопушки, стреляют в фазе орудийного огня. В ближнем бою (с. 24) мех может навредить противнику разными способами, полагаясь главным образом на свой вес.

ЧТО СЧИТАЕТСЯ ЦЕЛЮЮ

Целью атаки может быть почти что угодно, даже если эта атака не нанесет никакого урона. Например, игрок может обстрелять пустой гекс, чтобы потратить лишние боеприпасы. Вне зависимости от выбранной цели следует учитывать все последствия атаки (увеличение нагрева, расход боеприпасов, модификаторы за выбор нескольких целей).

Игрок не может добровольно выбрать целью атаки дружественного меха.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Обычно для проведения атаки цель должна быть отчетливо видна атакующему. Линией видимости называется прямая, ничем не прерываемая линия от центра гекса, в котором расположен атакующий, до центра гекса, в котором находится цель. Все гексы, через которые проходит эта линия, находятся на линии видимости, даже если она затрагивает только маленькую часть гекса. Гексы, в которых находятся атакующий и его цель, не учитываются при определении линии видимости (за исключением водных гексов, подробнее см. с. 14).

Линия видимости работает в обе стороны: если вы видите цель, она видит вас.

Мехи в прилегающих гексах: мехи, находящиеся в прилегающих друг к другу гексах, всегда видят друг друга, за исключением случая, когда один мех целиком находится под водой, а другой — нет (см. «Модификаторы ландшафта» на с. 17).

Стрельба непрямой наводкой: ракеты большой дальности можно запускать непрямой наводкой, если до цели нельзя провести линию видимости (см. «Стрельба непрямой наводкой» на с. 21).

Линия видимости по границе двух гексов: если линия видимости проходит по границе между двумя гексами, игрок, управляющий мехом-целью, решает, по какому из этих двух гексов будет проходить линия видимости (см. схему определения линии видимости между двумя гексами). Если целью никто не управляет (например, когда мех стреляет в здание или в гекс), случайным образом определите, по какому гексу проходит линия видимости. В обоих случаях выбранная линия видимости будет до конца хода использоваться для обмена атаками между атакующим и целью. Аналогичный выбор делается при определении направления атаки (см. с. 22).

УРОВНИ И ВЫСОТА

Для определения линии видимости с учетом ландшафта используются следующие правила.

ВЫСОТА МЕХОВ

Стоящие мехи возвышаются над землей на два уровня, лежащие — на один. Для определения линии видимости до меха прибавьте его текущую высоту к уровню гекса, в котором он стоит.

ВЫСОТА И ГЛУБИНА ЛАНДШАФТА

Уровень каждого гекса указан на карте. Гексы с уровнем более 0 отображают холмы. Чем больше значение уровня, тем выше данный элемент ландшафта.

Вода: водные гексы опускаются на определенную глубину (от 0 и далее) от уровня поверхности. Глубина показывает расстояние до дна водного объекта, так что чем больше значение глубины, тем глубже гекс. Для определения линии видимости уровень воды считается равным уровню окружающего его ландшафта. Находящийся в воде мех всегда стоит/лежит на дне (то есть погружен на максимально возможную глубину).



• СХЕМА ВИДИМОСТИ МЕЖДУ ДВУМЯ ГЕКСАМИ •

Лес: лес возвышается на два уровня над занятым им гексом (например, лес в гексе с уровнем 2 будет возвышаться над ним на два уровня, достигая тем самым уровня 4). Мехи в гексах с лесом стоят на земле, не на макушках деревьев.

МЕШАЮЩИЙ ОБЗОРУ ЛАНДШАФТ

В зависимости от высоты, ландшафт на линии видимости между атакующим и целью может мешать обзору (это не относится к гексам, в которых находятся атакующий и цель). Мешать обзору могут только элементы ландшафта, имеющие уровень, такие как лес или здания. Например, развалины сами по себе не мешают обзору, а вот гекс, в котором они находятся, может мешать (в зависимости от его уровня).

Ландшафт, находящийся на линии видимости между двумя мехами, будет мешать обзору в следующих случаях:

- уровень ландшафта (или его элемента) больше либо равен уровню обоих мехов;
- уровень ландшафта (или его элемента), прилегающего к гексу атакующего, больше либо равен уровню атакующего (вне зависимости от уровня цели);
- уровень ландшафта (или его элемента), прилегающего к гексу цели, больше либо равен уровню цели (вне зависимости от уровня атакующего).

ВЛИЯНИЕ МЕШАЮЩЕГО ОБЗОРУ ЛАНДШАФТА

Напоминаем: ландшафт гексов, в которых находятся атакующий и цель, не мешает обзору. Ниже описано влияние ландшафта, мешающего обзору, на линию видимости.

Холмы: мешающие обзору холмы блокируют линию видимости.

Частичное укрытие: частичное укрытие (с. 17) скрывает часть меха, но не блокирует линию видимости до него.

Вода: мешающая обзору вода блокирует линию видимости.

Лес: три и более очка мешающих обзору лесов блокируют линию видимости. Редкий лес считается за одно очко, густой — за два.

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СУБНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

• СХЕМА ВИДИМОСТИ •

Расположенная справа схема иллюстрирует основные принципы определения линии видимости.

Мех в гексе А хочет провести атаку. Он стоит в гексе уровня 0, то есть для определения линии видимости этот мех находится на уровне 2. Проверка линии видимости от меха в гексе А до других мехов даст следующие результаты:

Линия видимости до меха в гексе В проходит через один гекс с редким лесом и один гекс с густым лесом, так что она считается заблокированной.

Линия видимости до меха в гексе С проходит через два гекса с редким лесом и один гекс с густым лесом, так что она тоже считается заблокированной.

Мех D стоит на гексе уровня 1, так что для определения линии видимости он находится на уровне 3. Линия видимости до него проходит через гексы 2 и 3, но у леса в гексе 2 уровень 2, так что он не мешает обзору. А вот лес в гексе 1 для потенциальной линии видимости имеет уровень 3. Поскольку уровень этого леса больше либо равен уровню атакующего и цели, он мешает обзору. Уровень леса в гексе 4 больше либо равен уровню атакующего, находящегося в прилегающем гексе, так что этот лес тоже мешает обзору. Однако поскольку обзору мешают только два редких леса, линия видимости не считается заблокированной.

Наконец, мех E находится на гексе с уровнем 3 и стоит в воде глубиной 1, так что для определения линии видимости он находится на уровне 4 и гекс 5 блокирует линию видимости до него.

Попробуйте по этой схеме определить, сколько целей видят оставшиеся мехи, и сравните свои результаты с правильными ответами: мех в гексе В видит две цели, мех в гексе С — две, мех в гексе D — три, а мех в гексе E никого не видит.



МЕШАЮЩИЕ ОБЗОРУ МЕХИ

Мешающие обзору мехи никак не влияют на линию видимости и не мешают проводить атаки.

ВОДНЫЕ ГЕКСЫ

Мех, стоящий в водном гексе глубиной 2 и более (или лежащий в водном гексе глубиной 1 и более), находится под водой. Линия видимости от этого меха и до него всегда считается заблокированной (за исключением проведения атак в ближнем бою).

СЕКТОРЫ ОБЗОРА

Если у атакующего есть линия видимости до цели, он должен определить секторы обзора для орудий своего меха, чтобы понять, какие орудия могут стрелять по цели. Существует четыре сектора обзора (см. схему на следующей странице): передний (желтый), левый боковой (синий), правый боковой (тоже синий) и задний (красный).

Следует учитывать, что секторы обзора простираются от атакующего до границ игровой зоны, в них нет «слепых» зон.

Лежащие мехи: секторы обзора у лежащего атакующего будут такими же, как если бы он стоял.

ПЕРЕДНИЙ СЕКТОР

Все орудия, кроме установленных сзади, могут стрелять по целям в переднем секторе. Установленные на руки орудия могут стрелять по целям в переднем секторе и в соответствующем боковом.

Установленные на ноги орудия: эти орудия не могут стрелять через гекс, дающий атакующему частичное укрытие. Установленные на ноги орудия могут стрелять только по целям в переднем секторе, и их сектор обзора не меняется при повороте корпуса.

ЛЕВЫЙ БОКОВОЙ СЕКТОР

Орудия, установленные на левую руку меха, могут стрелять по целям в переднем и левом боковом секторах.

ПРАВЫЙ БОКОВОЙ СЕКТОР

Орудия, установленные на правую руку меха, могут стрелять по целям в переднем и правом боковом секторах.

ЗАДНИЙ СЕКТОР

Только направленные назад орудия могут стрелять по целям в заднем секторе. Такие орудия помечены буквами «НН» возле названия в таблице критических попаданий.

Установленные на ноги орудия: такие орудия не могут стрелять через гекс, дающий атакующему частичное укрытие. Установленные на ноги орудия могут стрелять только по целям в переднем секторе, и их сектор обзора не меняется при повороте корпуса.

СЕКТОРЫ И ПОВОРОТЫ КОРПУСА

Если мех повернул корпус (см. справа), секторы обзора его верхней части определяются исходя из положения корпуса, а не передней стороны. Секторы для установленных на ноги орудий (и пинков в ближнем бою) всегда определяются исходя из положения ног меха.

Повороты корпуса не влияют на получение мехом повреждений (см. «Направление атаки» на с. 22), только на секторы обзора самого меха.

СЕКТОРЫ И РАЗВОРОТ РУК

Развернувший руки (см. ниже) мех может стрелять установленными в руках орудиями по целям в заднем секторе (вместо тех секторов, которые обычно доступны этим орудиям).

ЗАЯВЛЕНИЕ АТАКИ

Далее каждый игрок должен заявить свои атаки. При заявлении каждой атаки необходимо обозначить:

- какое орудие будет использоваться;
- по какой цели будет производиться атака.

Каждым орудием можно произвести только одну атаку в ход. Если игрок хочет произвести орудием особую атаку (например, совершить прицельный выстрел или стрелять непрямой наводкой), это необходимо указать при заявлении атаки.

Все игроки должны заявить все атаки, прежде чем можно будет перейти к отыгрыванию атак.

РАЗВОРОТ РУК

Мех, в таблице критических попаданий которого на карточке меха не указаны приводы кисти и предплечья и не несущий орудий, установленных одновременно на руку и в корпус, может развернуть руки. Развернувший руки мех может стрелять установленными в руках орудиями по целям в заднем секторе (вместо тех секторов, которые обычно доступны этим орудиям).

Указанные приводы должны отсутствовать на обеих руках. Мех, у которого только одна рука подходит под указанные критерии, не может разворачивать руки вообще. Если мех, способный разворачивать руки, в ходе боя лишится одной из рук, он все еще может развернуть оставшуюся. Однако мех, оснащенный приводами кисти и предплечья и лишившийся этих приводов в ходе боя, по-прежнему не может разворачивать руки.

Разворот рук производится в момент заявления атаки. Мех обязан разворачивать обе руки (кроме тех случаев, когда одна из них уничтожена). Мех не может в одном ходе разворачивать руки и поворачивать корпус. В завершающей фазе развернутые руки возвращаются в нормальное положение и снова начинают смотреть в передний сектор.

Лежащие мехи: лежащие мехи не могут разворачивать руки.

ПОВОРОТЫ КОРПУСА

При заявлении атаки одним из орудий мех может повернуть корпус на одну сторону гекса влево или вправо; его ноги при этом продолжают смотреть вперед.



• СХЕМА СЕКТОРОВ СТРЕЛЬБЫ •

Поворот корпуса остается в силе до конца хода и влияет на секторы обзора в фазах орудийного огня и ближнего боя, но не учитывается при определении участков, в которые пришлось попадания по меху.

В завершающей фазе повернутый корпус возвращается в нормальное положение.

Лежащие мехи: лежащие мехи не могут поворачивать корпус.

ОРУДИЙНЫЙ ОГОНЬ

Игроки используют вооружение своих мехов, чтобы нанести урон целям. Каждое орудие всегда стреляет по отдельности, даже если на одном участке установлено несколько одинаковых орудий. Полный список и параметры доступных мехам орудий можно найти в таблице вооружения и снаряжения на с. 55.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

При проведении атаки используйте врезку Н.А.Д.И.Р. (с. 16) для определения итогового целевого значения. Затем бросьте 2D6, чтобы определить, удалось ли атаке попасть в цель: если результат броска больше либо равен модифицированному целевому значению, атака попала по цели.

Если модифицированное целевое значение превышает 12, атака автоматически заканчивается промахом; результат броска «12» не приводит к автоматическому попаданию по цели. Если игрок понял, что заявленная мехом атака автоматически закончится промахом, он может отказаться от проведения этой атаки, но не может выбрать для нее новую цель в этот ход.

Если модифицированное целевое значение меньше либо равно 2, атака автоматически попадает по цели.

Последовательность отыгрывания: атакующий сам решает, в каком порядке он будет проводить броски для определения всех заявленных его мехом атак. В разных ходах атакующий может заявлять разную последовательность отыгрывания атак.

Вооружение и снаряжение

Создание меха

Сценарии

Другие действия

Нагрев

Повреждения

БОЙ

Движение

Игровой процесс

Введение

Н.А.Д.И.Р.

Атаковать несложно: нужно лишь бросить 2D6 и постараться получить результат, который будет больше либо равен модифицированному целевому значению. Однако именно с модифицированным значением могут возникнуть некоторые сложности, ведь необходимо учесть множество цифр.

Усвоив для себя раздел «Модификаторы целевого значения» (справа), вы поймете, что НАДИР — это удобная мнемоническая формула, напоминающая о факторах, которые следует принять во внимание:

- Н** — Навык стрельбы атакующего (базовое целевое значение для атаки). К нему прибавляются:
- А** — модификатор движения Атакующего (цвет кубика движения вашего меха).
- Д** — модификатор движения Другого меха (значение на кубике движения цели).
- И** — Иные модификаторы (здесь может быть множество разных факторов, но чаще всего влияние оказывают лес, нагрев и частичное укрытие).
- Р** — модификаторы Расстояния.

Возьмите значение своего навыка стрельбы и прибавьте к нему все модификаторы — так вы получите модифицированное целевое значение, больше или равно которому должен быть результат вашего броска. В разделе «Модификаторы целевого значения», равно как и в таблице модификаторов атаки, все модификаторы приведены в порядке НАДИР, начиная с модификатора движения атакующего.



БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ (НАВЫК СТРЕЛЬБЫ)

НАДИР

Базовое целевое значение для оружейной атаки равно значению навыка стрельбы атакующего (см. «Навыки» на с. 5 и секцию «Мехвоин» на вашей карточке меха).

МОДИФИКАТОРЫ ЦЕЛЕВОГО ЗНАЧЕНИЯ

Базовое целевое значение может быть модифицировано множеством факторов, включая движение, ландшафт (лес, частичное укрытие и другие) и расстояние. Все модификаторы складываются.

МОДИФИКАТОР ДВИЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО

НАДИР

На целевое значение атакующего влияет его собственное движение — конкретные значения см. в таблице модификаторов атаки (с. 19). Модификатор движения атакующего зависит от выбранного им режима перемещения (ходьба, бег или прыжок), а не от затраченных ОД или пройденного расстояния (цвет кубика движения вашего меха, а не его значение).

МОДИФИКАТОР ДВИЖЕНИЯ ДРУГОГО МЕХА

НАДИР

Попасть по движущейся цели сложнее, так что на целевое значение атакующего влияет движение цели — конкретные значения см. в таблице модификаторов атаки (с. 19). Модификатор движения цели (сокращенно МДЦ) зависит от количества пройденных целью гексов, а не от количества потраченных ОД (значение кубика движения меха, а не его цвет).

Если цель в течение одного хода двигалась вперед и назад, МДЦ основывается на количестве гексов, пройденном после гекса, в котором мех изменил направление движения на противоположное. Например, если цель прошла назад на три гекса, а потом вперед на два, модификатор движения другого меха будет основываться только на последних двух гексах — то есть МДЦ будет равен нулю (на кубике движения цифра 6).

Если цель прыгала в этом ходе, к целевому значению применяется модификатор +1 (он идет в дополнение к модификатору, основанному на пройденном целью количестве гексов).

МОДИФИКАТОР ПОВРЕЖДЕНИЙ

НАДИР

На целевое значение атакующего могут повлиять повреждения, полученные его руками и сенсорами; подробнее см. раздел «Критические попадания» (с. 30).

Приводы предплечий: мехи, в карточках которых не указаны приводы предплечий, не получают модификаторы за поврежденные приводы при проведении оружейных атак, однако отсутствие этих приводов сказывается на проведении атак в ближнем бою.

МОДИФИКАТОР НАГРЕВА

НАДИР

На целевое значение атакующего может повлиять накопившийся нагрев; подробнее см. раздел «Повышение нагрева» (с. 37). Секция «Нагрев» карточки меха содержит данные о модификаторах и иных эффектах нагрева.

Модификатор нагрева не применяется к атакам в ближнем бою.

МОДИФИКАТОР ОБЕЗДВИЖЕННОЙ ЦЕЛИ

НАДИР

Если цель обездвижена, к целевому значению применяется модификатор −4.

Чаще всего в качестве обездвиженных целей выступают отключившиеся, покинутые или потерявшие все четыре конечности меха, а также мехи, пилоты которых находятся без сознания, и никем не занятые гексы. Этот модификатор можно применять только при наличии прямого указания на то, что цель обездвижена. Не применяйте его к другим целям, например к мехам с нулем ОД.

Прицельный выстрел: прицельный выстрел — это особая атака, которая может быть заявлена по обездвиженной цели. См. с. 21.

МОДИФИКАТОР МНОЖЕСТВЕННЫХ ЦЕЛЕЙ

НАДИР

В одном ходе мех может атаковать несколько целей — единственным ограничением служит количество орудий, которыми он вооружен.

На этапе заявления атак игрок, управляющий атакующим мехом, назначает одну из целей основной. Если одна или несколько целей меха находятся в переднем секторе, одна из этих целей должна быть назначена основной. Если все цели меха расположены в боковых и заднем секторах, любую из них можно назначить основной.

Все цели, кроме основной, считаются второстепенными (вне зависимости от их количества). Если второстепенная цель находится в переднем секторе, к целевому значению применяется модификатор +1; если она находится в боковом или заднем секторе — модификатор +2 (эти модификаторы не суммируются).

Это правило применяется вне зависимости от места установки орудий меха. К примеру, мех с тремя средними лазерами в правой руке стреляет одним из них в основную цель в переднем секторе, а двумя другими — по разным целям, находящимся в правом боковом секторе. Стрельба по основной цели производится без модификатора, а при стрельбе по обеим второстепенным к целевому значению применяется модификатор +2.

Несколько секторов обзора: повернувший корпус мех с орудиями, установленными как в верхней части, так и на ногах, может одновременно иметь разные сектора обзора. Вне зависимости от их количества мех может в каждом ходе назначить только одну основную цель.

Атаки в ближнем бою: модификатор множественных целей не применяется к атакам в ближнем бою.

МОДИФИКАТОР ЧАСТИЧНОГО УКРЫТИЯ

НАДИР

Чтобы считаться частично находящимся в укрытии, мех должен стоять в гексе на уровень ниже соседнего. Прилегающий гекс может быть холмом или зданием (но не мостом), но для получения частичного укрытия необходимо, чтобы этот гекс оказался на линии видимости между атакующим и целью. Например, мех, который стоит рядом с гексом уровня 1, будет считаться частично находящимся в укрытии, если линия видимости атакующего проходит через этот гекс.

Однако, если атакующий проводит линию видимости с более высокой позиции, чем та, на которой стоит цель, правило частичного укрытия не применяется. Иными словами, если атакующий ведет огонь сверху вниз (вне зависимости от того, сколько гексов между ним и целью), цель не получает модификатор частичного укрытия (кроме случаев, когда цель считается частично укрытой потому, что находится в воде, см. ниже).

Если цель частично находится в укрытии, к целевому значению применяется модификатор +1. Кроме того, если при определении участка попадания выясняется, что попадание пришлось в ногу, атака игнорируется.

Лежащие мехи: мех в лежачем положении не может считаться частично укрытым. Однако гекс уровня 1, прилегающий к гексу, в котором лежит мех, полностью блокирует линию видимости атакующему.

Вода: стоящий в водном гексе глубиной 1, получает частичное укрытие даже от атакующих, находящихся выше него (и от атак в ближнем бою). Однако если атака изначально не могла попасть по ногам (например, при использовании таблицы попадания ударов руками), мех не получает частичного укрытия.

Лес: лес не дает частичного укрытия.

Схему линии видимости на с. 14 также можно использовать для изучения частичного укрытия.

Для определения линии видимости меха в гексах А, В и С имеют одинаковую высоту. При этом на линии видимости от меха С до меха А и от меха С до меха В имеется гекс, который на 1 уровень ниже, чем линия видимости меха С, и прилегает к гексу С. За счёт этого мех в гексе С получает частичное укрытие от мехов в гексах А и В.

По той же причине мех в гексе D получает частичное укрытие от меха в гексе А. При этом мех в гексе D получит частичное укрытие от меха в гексе В, только если мех в гексе В заявит атаку первым: линия видимости проходит точно по границе между двумя гексами, один из которых может дать частичное укрытие, и цель атаки может заявить, что линия видимости пройдет через этот гекс.

МОДИФИКАТОРЫ ЛАНДШАФТА

НАДИР

Особенности местности могут повлиять на точность выстрела, ведь атакующему приходится принимать во внимание элементы ландшафта и частичное укрытие. Для определения линии видимости (с. 13) модификаторы ландшафта, дающие в сумме больше чем +2 к целевому значению, означают, что линия видимости заблокирована.

Смерть с небес: атака «Смерть с небес» (с. 26) игнорирует модификаторы ландшафта.

Редкий лес: если цель находится в гексе с редким лесом, к целевому значению применяется модификатор +1. За каждый мешающий обзор гекс с редким лесом, находящийся между атакующим и целью, применяется дополнительный модификатор +1 (см. «Мешающий обзор ландшафт» на с. 13).

Густой лес: если цель находится в гексе с густым лесом, к целевому значению применяется модификатор +2. За каждый мешающий обзор гекс с густым лесом, находящийся между атакующим и целью, применяется дополнительный модификатор +2 (см. «Мешающий обзор ландшафт» на с. 13).

Частичное укрытие: если цель частично находится в укрытии (см. слева), к целевому значению применяется модификатор +1.

Вода: водный гекс не модифицирует целевое значение. Однако мех, стоящий в водном гексе глубиной 1, получает частичное укрытие, которое дает модификатор +1 к целевому значению (см. «Модификатор частичного укрытия» слева).



ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СУБНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

МОДИФИКАТОР РАССТОЯНИЯ

НАДИР

Чем дальше цель, тем сложнее в нее попасть. Сосчитайте гексы между атакующим и целью по кратчайшей траектории (начиная с гекса, прилегающего к тому, в котором находится атакующий, и включая гекс, в котором расположена цель). Получившееся число называется расстоянием до цели.

Дистанция поражения любого орудия разбита на три диапазона: ближний, средний и дальний. Например, у протонно-ионного излучателя (ПИИ) дистанция поражения равна 18 гексам, ее ближний диапазон равен 6 — то есть выстрелы из ПИИ по целям на расстоянии от одного до шести гексов считаются выстрелами на ближнюю дистанцию.

Модификатор расстояния при атаке определенным оружием по цели зависит от того, в каком диапазоне находится цель. Атаки по целям на ближней дистанции производятся без модификатора, по целям на средней дистанции — с модификатором +2, на дальней дистанции — с модификатором +4. Оружие не может поразить цель, находящуюся за пределами его дальней дистанции.

Уровни: при определении расстояния до цели уровни не учитываются. Если между атакующим и целью один гекс, то цель может стоять хоть на 99-м уровне — она все равно останется в одном гексе от атакующего.

МОДИФИКАТОР МИНИМАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИИ

НАДИР

Некоторые виды орудий, такие как ПИИ и ракеты большой дальности (РБД), разработаны для ведения огня по целям, находящимся на значительном удалении. Если цель слишком близко, попасть по ней подобным оружием гораздо сложнее.

Минимальная дистанция орудия, если таковая имеется, указана в таблице вооружения и снаряжения на с. 55 и в карточке меха. Если цель находится в пределах минимальной дистанции, модификатор минимальной дистанции можно определить по следующей формуле:

$$[\text{минимальная дистанция}] - [\text{расстояние до цели}] + 1$$



• СХЕМА БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ •

Расположенная ниже схема бросков на попадание поможет понять, как вычислить модифицированное целевое значение.

«Волверин» перемещался бегом и потратил 8 ОД, чтобы попасть из гекса А в гекс В. Хотя он и потратил 8 ОД, он пробежал всего пять гексов, так что игрок кладет рядом с ним черный кубик с цифрой 2. «Гриффину» необходимо бежать, чтобы попасть из гекса С в гекс D, но при этом он пройдет только два гекса и не получит модификатор за движение. Поэтому игрок вместо бега использовал два прыжковых ОД на перемещение в гекс D. «Гриффин» все равно прошел только два гекса, но, поскольку он прыгнул, игрок кладет рядом с ним красный кубик с цифрой 1. Наконец, «Тандерболт» шел шагом, потратив четыре ОД на ходьбу, чтобы попасть из гекса Е в гекс F. Поскольку он также прошел всего два гекса, игрок кладет рядом с ним белый кубик с цифрой 6, которая означает нулевой модификатор.

«Волверин» WVR-6M хочет открыть огонь по «Тандерболту», стоящему в гексе F, ведь тот прошел недостаточно для того, чтобы получить модификатор к стрельбе по нему. Кроме того, левая часть корпуса «Тандерболта», обращенная к «Волверину», серьезно повреждена. Однако поскольку линия видимости проходит по границе между гексами I и II, цель выбирает, по какому из этих гексов она пройдет, и ставший целью «Тандерболт» заявляет, что линия видимости проходит по гексу I — таким образом, в этом ходе она считается заблокированной как для «Волверина», так и для самого «Тандерболта».

Так что «Волверин» стреляет средним лазером и РМД-6 в «Гриффина» (у этих орудий одинаковая дистанция поражения, так что, хоть это и два разных орудия, игрок может одновременно подсчитать модификаторы для обоих). Игрок «Волверина» вспоминает принцип **НАДИР** и начинает считать. Базовое целевое значение равно значению навыка стрельбы мехвоина «Волверина» — 4 (**НАДИР**). В этом ходе «Волверин» бежал, так что мы прибавляем модификатор движения атакующего +2, обозначенный черным кубиком движения (**НАДИР**). Выбранный целью «Гриффин» прошел всего два гекса, но он прыгал, так что его модификатор движения равен +1, на что указывает единица на красном кубике (**НАДИР**). Цель частич-

но находится в укрытии от «Волверина», что дает ей модификатор частичного укрытия +1 (**НАДИР**). Кроме того, на линии видимости между «Волвериниом» и «Гриффином» находится редкий лес, мешающий обзору (редкий лес в гексе уровня 1 обзору не мешает), что дает модификатор ландшафта +1 (**НАДИР**). Цель находится на расстоянии четырех гексов, что считается средней дистанцией как для РМД-6, так и для среднего лазера и дает модификатор расстояния +2 (**НАДИР**). В итоге мы имеем модифицированное целевое значение 11 (4 [навык стрельбы] + 2 [движение атакующего] + 1 [движение цели] + 1 [модификатор частичного укрытия] + 1 [модификатор ландшафта] + 2 [модификатор расстояния] = 11).

«Гриффин» GRF-1N отстреливается из ПИИ. Значение навыка стрельбы его мехвоина равно 3. «Гриффин» прыгал в этом ходе, так что он прибавляет модификатор движения атакующего +3, обозначенный красным кубиком движения. Цель прошла пять гексов, и это дает ей модификатор движения +2. Между атакующим и целью находится редкий лес, мешающий обзору (и снова редкий лес в гексе уровня 1 находится ниже линии видимости и обзору не мешает), и сама цель тоже находится в редком лесу, что дает модификатор ландшафта +2. До цели четыре гекса, и для ПИИ это ближняя дистанция. Модифицированное целевое значение для этой атаки равно 10 (3 [навык стрельбы] + 3 [движение атакующего] + 2 [движение цели] + 2 [модификатор ландшафта] + 0 [расстояние] = 10).

БОЙ



• МИНИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ НА ПРИМЕРЕ ПИИ: БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ + МОДИФИКАТОР МИНИМАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИИ •

Например, если мех стреляет из ПИИ по цели на расстоянии трех гексов, модификатор минимальной дистанции будет равен +1, если до цели два гекса — +2, один гекс — +3.

БОЙ В ВОДЕ

Мех, стоящий в водном гексе глубиной 1, может атаковать мехов, находящихся в воде, оружием, установленным где угодно, кроме ног. Мех, лежащий в водном гексе глубиной 1, полностью находится под водой.

ЛЕЖАЩИЕ МЕХИ

Лежащие мехи могут принимать участие в бою.

Вода: мех, лежащий в водном гексе глубиной 1, полностью находится под водой.

СТРЕЛЬБА ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ ЛЕЖА

Лежащий мех может стрелять некоторыми из своих орудий, если обе его руки не уничтожены. Атакующий выбирает одну руку. Все установленные на этой руке орудия (включая те, что установлены одновременно

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АТАКИ

Все атаки: орудийные и в ближнем бою	Модификатор
Навык стрельбы (НАДИР)	Базовое целевое значение
Модификатор движения атакующего (НАДИР)	
<i>Перемещение (модификаторы складываются)</i>	
Стоял на месте (белый кубик движения с цифрой 6)	Нет
Шел (белый кубик движения)	+1
Бежал (черный кубик движения)	+2
Прыгал (красный кубик движения)	+3
Лег	+2
Модификатор движения другого меха (НАДИР)	
<i>Перемещение (модификаторы складываются)</i>	
Лег	-2 из прилегающего гекса, +1 из остальных
Обездвижен	-4
<i>Перемещение</i>	
На расстояние 0–2 гекса	0
На расстояние 3–4 гекса	+1
На расстояние 5–6 гексов	+2
На расстояние 7–9 гексов	+3
На расстояние 10–17 гексов	+4
На расстояние 18–24 гекса	+5
На расстояние ≥25 гексов	+6
Прыгал	Дополнительно +1
Атакующий	
<i>Повреждения меха (НАДИР)</i>	
Попадание по сенсору	+2
Попадание по плечевому соединению	+4 на оружие в руке, игнорируйте остальные поврежденные приводы этой руки
Привод плеча или предплечья (за каждый)	+1 на оружие в руке

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ

Вооружение и сенсоры
Создание меха
Сценарии
Другие действия
Нагрев
Повреждения
Вой
Движение
Игровой процесс
Введение

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АТАКИ [ПРОДОЛЖЕНИЕ]

Только оружейные атаки	Модификатор
Атакующий (продолжение)	
Нагрев (модификатор нагрева (НАДИР))	
0–7	Нет
8–12	+1
13–16	+2
17–23	+3
≥24	+4
Цель (модификатор множественных целей (НАДИР))	
Второстепенная цель в переднем секторе	+1
Второстепенная цель в боковом или заднем секторе	+2
Особые атаки	
Стрельба непрямой наводкой	+1 (+2, если наводчик тоже атаковал в этом ходе)
Наведение стрельбы непрямой наводкой	+1
Модификаторы ландшафта (НАДИР) (модификаторы складываются)	
Редкий лес	+1 за мешающий обзору гекс; +1, если цель в редком лесу
Густой лес	+2 за мешающий обзору гекс; +2, если цель в густом лесу
Вода	
Глубина 1	+1, см. «Модификатор частичного укрытия» на с. 17
Глубина 2	Мехи, погруженные под воду, не могут назначать целями мехов, находящихся над водой
Частичное укрытие	+1, см. «Модификатор частичного укрытия» на с. 17
Модификатор расстояния (НАДИР)	
Дистанция	
Ближняя	Нет
Средняя	+2
Дальняя	+4
Минимальная	[минимальная дистанция] – [расстояние до цели] +1 (см. «Модификатор минимальной дистанции» на с. 18)
Только атаки в ближнем бою	
Атакующий	
Повреждения меха (НАДИР)	
Попадание по плечевому соединению	Нельзя проводить удар или атаку оружием ближнего боя этой рукой, атаку импровизированным оружием. +2 к каждому толчку
Попадание по приводу плеча или предплечья (за каждое)	+2 к ударам и атакам оружием ближнего боя этой рукой, урон от ударов этой рукой уменьшается вдвое. +2 к атакам импровизированным оружием
Попадание по приводу кисти	+1 к ударам этой рукой. Нельзя проводить атаки импровизированным оружием. Этой рукой нельзя проводить атаки оружием ближнего боя
Попадание по приводу бедренного соединения	Нельзя пинать
Попадание по приводу голени/бедр (за каждое)	+2 ко всем пинкам, урон от пинков уменьшается вдвое
Попадание по приводу ступни	+1 к пинкам любой ногой
Другие модификаторы	
Таран	Модификатор зависит от разницы навыков пилотирования (см. «Сравнительный модификатор» на с. 25)
Ненамеренный таран	+3
Атака «Смерть с небес»	Модификатор зависит от разницы навыков пилотирования (см. «Сравнительный модификатор» на с. 25)

на руку и корпус) не могут стрелять в этом ходе. Мех может выбирать разные руки в каждом ходе. Установленные на ноги орудия тоже не могут стрелять. Остальные орудия могут стрелять, используя те же секторы, как если бы мех стоял и был повернут передней стороной в том направлении. Лежащий мех не может поворачивать корпус.

Если мех ведет огонь лежа, к целевому значению в дополнение ко всем прочим модификаторам применяется модификатор +2. Например, если мех бежал (+2), а потом упал и в том же ходе решил стрелять, он получает модификатор +4.

АТАКИ ПО ЛЕЖАЩИМ МЕХАМ

Лежащий в прилегающем гексе мех представляет собой более легкую цель, но на расстоянии по нему попасть сложнее. Если цель лежит в прилегающем гексе, к целевому значению применяется модификатор -2. Если атакующий находится не в прилегающем гексе, к целевому значению применяется модификатор +1. Например, если мех пробежал семь гексов и упал, атаки мехов, которые не находятся в прилегающих к нему гексах, получают модификатор +4 (+3 за движение на семь гексов, +1 за стрельбу по лежащему не в прилегающем гексе меху = 4). Мехи в прилегающих к нему гексах получают модификатор +1 (+3 за движение на семь гексов, -2 за стрельбу по лежащему в прилегающем гексе меху = 1). Падая, мех не теряет свой модификатор движения другого меха (НАДИР).

ОСОБЫЕ АТАКИ

Некоторые особые атаки, такие как стрельба непрямой наводкой, подчиняются собственным правилам и используют модификаторы целевого значения, описанные ниже.

ПРИЦЕЛЬНЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

При стрельбе по обездвиженным целям (с. 17) игрок в процессе заявления орудийной атаки может объявить, что целится в определенный участок. Прицельные выстрелы нельзя совершать ракетами.

К этой атаке применяется модификатор обездвиженной цели -4 (за исключением выстрелов в голову, см. ниже). При попадании атакующий бросает 2D6: при результате 6, 7 или 8 выстрел попал в назначенный участок. В противном случае атакующий в обычном порядке совершает бросок по таблице попаданий (и может в конечном итоге все же попасть туда, куда целился).

Это правило не применяется при атаках в ближнем бою.

Выстрелы в голову: в случае прицельного выстрела в голову меха модификатор обездвиженной цели не применяется. Вместо него применяется дополнительный модификатор +3.

Частичное укрытие: если цель частично находится в укрытии, целиться можно только в видимые участки. Не применяйте модификатор частичного укрытия и, если при броске по таблице попаданий выпало попадание в ногу, перебрасывайте этот результат, пока не выпадет что-то кроме ноги.

СТРЕЛЬБА НЕПРЯМОЙ НАВОДКОЙ

Установки РБД могут стрелять непрямой наводкой. Такой способ позволяет меху, не имеющему линии видимости до цели, все же атаковать эту цель. Атакующий, у которого есть линия видимости до цели, не может стрелять, используя этот принцип.

Цель должна находиться на линии видимости другого дружественного меха, который выступает в роли наводчика. Наводчиком не может быть мех, который в этом ходе таранил или совершал атаку «Смерть с небес» (другие действия совершать можно). Наводчик может наводить любое количество атакующих, но только на одну цель в каждом ходе.

К стрельбе непрямой наводкой применяются следующие модификаторы:

- все стандартные модификаторы движения атакующего и цели;
- все стандартные модификаторы движения наводчика;
- модификаторы ландшафта и частичного укрытия в зависимости от линии видимости наводчика (а не атакующего);
- +1 за стрельбу непрямой наводкой;

- модификатор расстояния, основанный на расстоянии от атакующего до цели (включая модификатор минимальной дистанции);
- наконец, если в текущей фазе орудийного огня наводчик также стреляет, его атаки, равно как и атака непрямой наводкой, получают дополнительный модификатор +1.

Прицельные выстрелы: прицельные выстрелы при стрельбе непрямой наводкой невозможны.

Частичное укрытие: урон от стрельбы непрямой наводкой всегда относится к цели, а не к частичному укрытию, даже если попадание пришлось в ногу (см. «Модификатор частичного укрытия» на с. 17). Исключением является частичное укрытие, создаваемое водой. В этом случае выстрел уходит в воду и не наносит повреждений.

БРОСКИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОПАДАНИЯ

Определив все модификаторы целевого значения, применяемые к атаке, игрок совершает бросок, чтобы узнать, удалось ли попасть в цель. За каждое орудие, которым ведется стрельба, игрок бросает 2D6. Если результат больше либо равен модифицированному целевому значению, атака попала в цель.

Игрок выбирает порядок, в котором он совершает броски, и порядок отыгрывания повреждений (они могут отличаться) для всех заявленных атак своего меха. Необходимо отыграть все атаки по одной цели, прежде чем переходить к атакам, которые тот же мех совершает по другой цели. В каждом новом ходе игрок может по своему желанию менять порядок отыгрывания указанных действий.



РАСХОД БОЕПРИПАСОВ

Ракеты и баллистические орудия обладают ограниченным боезапасом. У орудий, использующих боеприпасы, в таблице вооружения и снаряжения (колонка «Боезапас», с. 55) указано количество выстрелов, которые можно совершить, в пересчете на тонну имеющихся боеприпасов.

ВЫСТРЕЛЫ

Боезапас орудий, использующих для стрельбы боеприпасы, хранится в контейнерах для снарядов. Каждый контейнер позволяет сделать определенное количество выстрелов, в зависимости от орудия. Например, тонна, отданная под боеприпасы, позволяет заполнить контейнер патронами, которых хватит на 12 выстрелов автопушки AC/5 или на пять выстрелов из пушки AC/20. С ракетами дело обстоит иначе: каждый выстрел из ракетной установки опорожняет все пусковые трубы этой установки. Например, тонна, отданная под боеприпасы для установки РМД-4, позволяет загрузить в контейнер 25 выстрелов (каждый выстрел состоит из четырех ракет). В то же время тонна, отданная под боеприпасы для РБД-20, позволяет загрузить в контейнер шесть выстрелов (каждый выстрел состоит

из 20 ракет). Проще говоря, каждый раз, когда оружие, использующее боеприпасы, стреляет, вне зависимости от его класса, размера или количества пусковых труб оно тратит один выстрел из своего боезапаса.

Орудие может получать боеприпасы из любого контейнера для снарядов, несущего боеприпасы нужного типа. Боезапас необязательно должен находиться на том же участке таблицы критических попаданий на карточке меха, что и орудие. Например, РБД-15 в левой руке может использовать боезапас для таких установок, хранящийся в любой части меха, но не может использовать боеприпасы для РБД-5, 10 или 20. Кроме того, если несколько контейнеров заполнены боеприпасами нужного вида, игрок может набирать боезапас из любого из них, в том числе в разных ходах из разных. Например, возьмем меха с РБД-15 и тремя контейнерами с нужным боезапасом, два из которых расположены в правой руке, а один — в левой части корпуса. Мех стреляет из РБД-15 три хода подряд, и в каждом ходе управляющий им игрок может вычеркнуть один выстрел из любого из трех контейнеров для снарядов.

Аналогичным образом несколько орудий одного класса (например, все РБД-5 или все РБД-15, но не все РБД в целом) могут использовать один контейнер для снарядов. Например, мех с двумя автопушками АС/5 может нести только одну тонну боезапаса для них, которую будет делить между двумя пушками. Это значит, что при стрельбе из обоих орудий он должен вычеркнуть из одного контейнера для снарядов два выстрела.

Очень важно вести учет того, из какого контейнера для снарядов трагически боеприпасы, поскольку из-за полученных мехом повреждений боезапас может быть утерян или даже сдетонировать. Будьте внимательны: если ваш мех несет несколько контейнеров для снарядов, заполненных боеприпасами одного типа, не объединяйте их в одну общую кучу — это грубая ошибка. Например, если мех несет три тонны боеприпасов для АС/5 (20 выстрелов на тонну), не стоит помечать их на карточке меха как 60 выстрелов из АС/5. Вместо этого запишите, что мех несет три контейнера по 20 выстрелов в каждом, и в ходе боя отдельно ведите учет по каждому контейнеру в таблице критических попаданий.

Время учесть расход боеприпасов: потраченные в текущем ходе боеприпасы вычеркиваются после заявления атак.



• СХЕМА НАПРАВЛЕНИЯ АТАКИ (БЕЛЫЕ ГЕКСЫ — ПО ВЫБОРУ ЦЕЛИ) •

УЧАСТОК ПОПАДАНИЯ

Если атака попала в цель, стрелявший игрок должен определить, куда именно она попала. Участок попадания зависит от направления атаки и передней стороны цели.

НАПРАВЛЕНИЕ АТАКИ

Атака, попавшая в меха, может попасть в него спереди, сзади, справа или слева. Передняя сторона меха определяется по направлению его ног, вне зависимости от поворотов корпуса.

Проведите прямую линию от центра гекса, в котором находится атакующий, до центра гекса, в котором расположена цель. Посмотрите, какую сторону гекса пересекает эта линия, и сверьтесь со схемой направления атаки, чтобы определить, в какую сторону меха пришлось попадание. Если линия пересекает угол между двумя сторонами гекса, цель выбирает, в какую из этих сторон пришлось попадание, до того как атакующий совершит бросок на определение участка попадания.

Лежащие мехи: если мех, ставший целью, лежит, его передней стороной считается та, куда он повернут макушкой. Лежащий мех получает повреждения от внешних источников (таких как оружейный огонь) так же, как если бы стоял и был повернут передней стороной туда, куда смотрит его макушка.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УЧАСТКА ПОПАДАНИЯ

Для определения участка попадания игрок бросает 2D6 и сверяет результат броска с соответствующей колонкой в таблице попаданий (см. справа).

После отыгрыwania бросков на атаку игрок, управляющий атакующим мехом, выбирает порядок, в котором будет определять участки попадания (и отыгрывать нанесенные цели повреждения) всех заявленных мехом атак. В каждом ходе игрок вправе выбирать новый порядок.

Очень важно совершать все броски на определение участка попадания по очереди. Если мех попал по цели несколькими орудиями в ходе одной атаки, порой хочется кинуть кубики вместе и сразу отыграть все участки попадания. Так делать нельзя, поскольку порядок, в котором атаки попадают по цели, очень важен, даже если мех получил несколько попаданий одним и тем же орудием. Подробнее об этом рассказано в главе «Повреждения» (с. 30).

Критическое попадание: результат 2 при броске для определения участка попадания означает шанс на критическое попадание в торс, даже если броня на этом участке еще цела (см. «Пробивающие броню критические попадания» в разделе «Критические попадания» на с. 30).

Частичное укрытие: согласно правилам из раздела «Модификатор частичного укрытия» (с. 17), если мех частично находится в укрытии и бросок для определения участка попадания по этому меху указывает, что попадание пришлось в ногу, то атака попадает в укрытие, а не в меха.

Рэй хочет обстрелять вражеского меха. Он проводит прямую линию между центром гекса, в котором находится атакующий мех, и центром гекса, в котором расположена цель. Сверившись со схемой направления атаки, Рэй понимает, что атака пересекает левую сторону гекса, а значит, в этом ходе для отыгрыwania атак по вражескому меху он будет использовать колонку «Левая сторона» таблицы попаданий.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ

Результат броска (2D6)	Левая сторона	Фронт/тыл	Правая сторона
2*	Левая сторона корпуса (критическое)	Центральная часть корпуса (критическое)	Правая сторона корпуса (критическое)
3	Левая нога	Правая рука	Правая нога
4	Левая рука	Правая рука	Правая рука
5	Левая рука	Правая нога	Правая рука
6	Левая нога	Правая сторона корпуса	Правая нога
7	Левая сторона корпуса	Центральная часть корпуса	Правая сторона корпуса
8	Центральная часть корпуса	Левая сторона корпуса	Центральная часть корпуса
9	Правая сторона корпуса	Левая нога	Левая сторона корпуса
10	Правая рука	Левая рука	Левая рука
11	Правая нога	Левая рука	Левая нога
12	Голова	Голова	Голова

* Результат 2 может означать критическое попадание. Отыграйте повреждение брони в соответствующей секции по обычным правилам, а затем совершите один бросок по таблице критических попаданий на с. 31.

ТАБЛИЦА ГРУППОВЫХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска (2D6)	Размер орудия						
	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



Вооружение и снаряжение

Создание меха

Сценарии

Другие действия

Нагрев

Повреждения

БОЙ

Движение

Игровой процесс

Введение

СТРЕЛЬБА РАКЕТАМИ

При каждом выстреле ракетами в сторону цели отправляются несколько снарядов. Даже если ракетная атака попала по меху, не факт, что все выпущенные ракеты достигли цели. Атакующий должен определить количество попавших в цель ракет, совершив бросок 2Д6 и сверив его результат с таблицей групповых попаданий (с. 23).

Выберите колонку в зависимости от размера орудия (для РМД-4 используйте колонку с числом 4 в заголовке, для РБД-15 — колонку с числом 15) и найдите в этой колонке строку, соответствующую результату броска, — так вы определите количество попавших в цель ракет.

«Катапульта» стреляет из РБД-20. Атака попадает в цель, так что атакующий игрок должен определить, сколько ракет (из 20 выпущенных) на самом деле достигло вражеского меха. Он бросает 2Д6 и получает результат 8. Затем он выбирает крайнюю правую колонку в таблице групповых попаданий (поскольку стрелял из орудия 20-го размера) и ищет в ней строчку, соответствующую результату броска 8, чтобы узнать, что в цель попало 12 ракет из 20 выпущенных.

РМД: в карточке меха в колонке урона от ракет малой дальности указано 2/Ркт, то есть каждая ракета наносит 2 очка повреждений. Атакующий совершает отдельный бросок для определения участка попадания за каждую РМД, попавшую в цель.

РБД: в карточке меха в колонке урона от ракет большой дальности указано значение 1/Ркт, то есть каждая ракета наносит 1 очко повреждений. Атакующий совершает один бросок для определения участка попадания за каждые пять РБД, попавших в цель. Сгруппируйте попавшие ракеты по пять — иными словами, после броска по таблице групповых попаданий (с. 23) сформируйте максимально возможное количество групп со значением урона 5, выделите остаток в отдельную группу и сделайте бросок для определения участка попадания за каждую из этих групп.

В предыдущем примере мех «Катапульта» выстрелил по цели РБД-20, 12 ракет попали. Схема направления атаки показывает, что эта атака приходится на левую сторону цели. Поскольку мех стрелял из РБД, урон делится на группы по 5 очков. В данном случае это означает две группы по 5 и одну группу со значением урона 2. Атакующий игрок совершает бросок для определения участка попадания каждой из этих групп и получает результаты 8, 4 и 11. Заглянув в колонку попаданий по левой стороне цели, он понимает, что группы с уроном 5 попали в центральную часть корпуса и левую руку цели, а группа с уроном 2 поразила ее правую ногу.

ОТЫГРЫВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Урон от оружейных атак применяется только после того, как все оружейные атаки были отыграны. Таким образом, нанесенные в фазе оружейного огня повреждения не влияют на проводимые в этой фазе атаки (атаки проводятся до того, как вступят в силу последствия повреждений).

Все проверки навыка пилотирования, вызванные оружейными атаками, проводятся в конце фазы оружейного огня (то есть когда были отыграны все заявленные в этой фазе атаки) и учитывают модификаторы, вызванные полученными в этой фазе повреждениями. Подробнее см. на с. 40. После этого игроки переходят к фазе ближнего боя.

Глава «Повреждения» на с. 30–36 подробно объясняет, как отыгрывать повреждения.

АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Атаки в ближнем бою производятся в фазе ближнего боя, которая следует за фазой оружейного огня. Таким образом, к моменту проведения атак в ближнем бою все оружейные атаки произведены, повреждения от них отыграны и их последствия вступили в силу.

Мех может атаковать в ближнем бою семью разными способами: протаранить (с. 25), ударить импровизированным оружием (с. 26), провести атаку «Смерть с небес» (с. 26), пнуть ногой (с. 28), провести атаку оружием ближнего боя (с. 28), ударить рукой (с. 28) или толкнуть (с. 29).

Если не указано обратного, мех должен находиться в прилегающем к цели гексе, чтобы атаковать ее в ближнем бою, и цель должна находиться в секторе, позволяющем провести атаку того или иного вида в соответствии с ее правилами.

Правила проведения атак в ближнем бою написаны из расчета на то, что атакующий и цель находятся на одном уровне. Специальные правила для ситуаций, когда один из мехов лежит, находится выше либо ниже другого, разобраны на с. 25.

Инициатива и смещение: в каждом ходе мех может быть только единожды назначен целью тарана, толчка или атаки «Смерть с небес». Если атака одного из перечисленных видов была заявлена, в текущем ходе этого меха нельзя выбрать целью других атак указанных видов.

Если таран, толчок или атака «Смерть с небес», произведенная одним мехом, может сместить цель, по которой другой мех заявил атаки в ближнем бою, мех с более низкой инициативой (то есть тот, который ходил первым) отыгрывает атаку первым. Если оба атакующих находятся на одной стороне, игрок, управляющий ими, сам может решить, какие атаки отыгрывать первыми (если за одну сторону играет несколько человек, они должны договориться между собой). Атака, для которой нельзя выбрать разрешенную правилами цель, автоматически считается проваленной.

Несколько атак в ближнем бою: в каждом ходе мех может провести в ближнем бою атаку только одного вида. Даже если он несет два орудия ближнего боя (одинаковых или разных), мех может провести только одну атаку оружием ближнего боя. Однако когда мех бьет рукой, он может выбрать: бить одной рукой или двумя (см. «Удары руками» на с. 28).

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Базовое целевое значение для атаки в ближнем бою равно значению навыка пилотирования (с. 5) атакующего меха.

МОДИФИКАТОРЫ АТАК БЛИЖНЕГО БОЮ

Вид атаки	Модификатор
Таран	+0
Атака импровизированным оружием	-1
Смерть с небес (СЧН)	+0*
Пинок ногой	-2
Удар рукой	+0
Толчок	-1
Атака оружием ближнего боя	См. с. 28

* Все модификаторы, включая модификатор за совершенный атакующим прыжок, применяются в обычном порядке, но ландшафт не учитывается.

Модифицированное целевое значение вычисляется путем прибавления к базовому целевому значению применимых к данной атаке модификаторов, указанных в таблице модификаторов атаки, подраздел «Атаки в ближнем бою». Также применяются все стандартные модификаторы, которые используются при проведении оружейной атаки, за исключением модификаторов нагрева и сенсоров.

Атаки в ближнем бою не считаются проверками навыков пилотирования: модификаторы, влияющие исключительно на проверки навыков пилотирования, не применяются к атакам в ближнем бою (и наоборот).

Как и в случае с оружейными атаками, атака в ближнем бою автоматически попадает по цели, если модифицированное целевое значение меньше либо равно 2. Если модифицированное целевое значение больше либо равно 12, атака в ближнем бою автоматически промахивается мимо цели. В этом случае игрок может решить не проводить атаку вовсе, чтобы избежать проверки навыка пилотирования за проваленную атаку.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ МОДИФИКАТОР

При проведении мехом атаки «Смерть с небес» по другому меху вычитается значение навыка пилотирования цели из значения навыка пилотирования атакующего и используйте получившееся число в качестве модификатора к целевому значению. Это правило действует, даже если пилот меча-цели без сознания.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Критические повреждения рук или ног меча модифицируют целевое значение при проведении атак в ближнем бою. Конкретные значения указаны в таблице модификаторов атаки на с. 19.

РАЗНЫЕ УРОВНИ

Правила для тарана, ударов руками, атаки импровизированным оружием или оружием ближнего боя и пинков написаны исходя из предположения, что оба меча находятся на одном уровне.

Мех может атаковать другого меча в ближнем бою, только если уровни гексов, в которых они находятся, отличаются не более чем на единицу. Таблица разницы в уровнях подскажет, какие виды атак допустимы в разных ситуациях. В зависимости от уровня, на котором находится цель, игрокам при проведении пинков, ударов руками или атак импровизированным оружием либо оружием ближнего боя необходимо руководствоваться разными таблицами попаданий.

ЛЕЖАЩИЕ МЕХИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Лежащие мехи не могут атаковать других мехов в ближнем бою.

Лежащий мех может быть назначен целью атаки импровизированным оружием или оружием ближнего боя, пинка ногой или атаки «Смерть с небес». Лежащий мех всегда считается находящимся в прилегающем к атакующему гексе (что дает атакующему модификатор -2 к целевому значению за проведение атаки по лежащему меху в прилегающем гексе).

Успешно проведя атаку, определите результат по соответствующей колонке в таблице попаданий (с. 23). При определении повреждений, нанесенных лежащему меху атакой «Смерть с небес», используйте колонку «Тыл», независимо от направления атаки.

Разные уровни: мех, лежащий уровнем выше атакующего, может быть целью ударов рукой и атак импровизированным оружием или оружием ближнего боя. Если не указано обратное, эти атаки отыгрываются с использованием таблицы попаданий. Мех, лежащий уровнем ниже атакующего, не может быть выбран целью пинков.

ВОДА И БЛИЖНИЙ БОЙ

Мех, стоящий в водном гексе глубиной 1, может проводить в ближнем бою любые атаки. При этом полностью погруженный под воду мех может быть выбран целью для атаки в ближнем бою, только если атака исходит из-под воды.

Например, мех, стоящий в водном гексе глубиной 1, может атаковать лежащего в прилегающем гексе глубиной 1 меча только пинком, поскольку пинок происходит под водой. Стоящий мех не может провести по лежащему меху атаку «Смерть с небес», поскольку эта атака частично производится над поверхностью воды.

Повреждения от проведенной под водой атаки в ближнем бою уменьшаются вдвое (с округлением вниз).

Частичное укрытие: вода глубиной 1 дает стоящему в ней меху частичное укрытие от любых атак в ближнем бою, кроме пинков. Таким образом, атакующий, не находящийся целиком под водой, прибавляет модификатор 1 к целевому значению за частичное укрытие цели. Если атака попадает по ногам, это попадание игнорируется.

Обратите внимание: если мех, находящийся на уровне 0, пнет меча, находящегося в воде глубиной 1, цель не получит преимуществ от частичного укрытия, поскольку в соответствии с таблицей разных уровней (см. ниже) такая атака будет отыгрываться с использованием таблицы попаданий удара рукой, и в этом случае атака придется на ту часть меча, которая находится над поверхностью воды, то есть не в укрытии.

Вода глубиной 2 и более: мех, стоящий в водном гексе глубиной 2 и более, может проводить в ближнем бою любые атаки, кроме атаки «Смерть с небес».

ТАРАН

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования (сравнительный модификатор, см. слева).

Мех не может таранить, если прыгал в этом ходе. Напавший мех не может в том же ходе стрелять из орудий. Таран заявляется в фазе движения, не в фазе ближнего боя. Для тарана мех не обязан бежать или двигаться по прямой, но у него должно быть достаточно ОД, чтобы войти в гекс, занятый целью, он должен быть способен войти в этот гекс, не нарушая правил, и цель должна находиться прямо перед ним. Атакующий останавливается в прилегающем к цели гексе и заявляет таран. С этого момента и до окончания отыгрыша тарана атакующий мех считается находящимся в том

ТАБЛИЦА РАЗНЫХ УРОВНЕЙ

Цель...	Допустимые атаки в ближнем бою
Стоит на один уровень выше	Таран, удар рукой*, импровизированным оружием*, оружием ближнего боя*
Стоит на один уровень ниже	Таран, пинок**, импровизированным оружием**, оружием ближнего боя**
Лежит на один уровень выше	Удар рукой, атака импровизированным оружием или оружием ближнего боя
Лежит на один уровень ниже	Никакие

* По таблице пинков.

** По таблице ударов руками.

Примечание. При достаточном количестве прыжковых ОД и если другие правила не запрещают, мех также может провести «Смерть с небес» в любом из вышеописанных случаев.

гексе, где он стоит, — учитывайте только этот гекс для определения пройденной им в этом ходе дистанции. Фактически мех завершает движение и входит в гекс цели, только когда он переходит к фазе ближнего боя.

Как и остальные атаки в ближнем бою, тараны отыгрываются в фазе ближнего боя. Таким образом, атакующий может протаранить только меха, который уже завершил свой маневр. Также это значит, что сам таранящий не может быть выбран целью тарана или атаки «Смерть с небес», поскольку его маневр считается завершенным только в конце фазы ближнего боя.

Если атакующий мех упадет в фазе орудийного огня, таран автоматически считается прошедшим мимо цели — отыграйте падение по обычным правилам в конце фазы орудийного огня. Если в фазе орудийного огня упадет цель, таран не производится и атакующий не перемещается в гекс цели. Если цель уничтожена до того, как будет отыгран таран, атакующий перемещается в гекс цели без дополнительных проверок в фазе ближнего боя.

Несколько целей: в каждом ходе мех может быть только единожды назначен целью тарана, толчка или атаки «Смерть с небес».

Отключившиеся цели: при определении целей для тарана отключившиеся мехи и мехи с пилотами, находящимися без сознания, считаются завершившими свой маневр, даже если на самом деле очередь их активности еще не пришла.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ ТАРАНА

После успешной атаки оба меха получают повреждения. Дробные значения при этом округляются вверх.

- **Повреждения цели:** разделите вес таранящего меха на 10 и умножьте получившееся значение на количество пройденных атакующим в фазе движения гексов (не на количество потраченных им ОД!), не учитывая гекс, в котором находится цель. Если атакующий двигался и назад, и вперед, учитывайте только гексы, пройденные им с момента последней смены направления движения на противоположное. Если нападающий падал в фазе движения, не учитывайте пройденные им до падения гексы.
- **Повреждения атакующему:** 1 очко урона на каждые 10 тонн веса цели.

65-тонный мех «Катапульта» прошел пять гексов и заявил о желании протаранить 45-тонного меха (при этом у «Катапульты» есть еще 1 ОД, которое необходимо, чтобы войти в гекс цели). Если таран пройдет успешно, цель получит 33 очка урона (6,5 за вес «Катапульты» умножаем на пять пройденных гексов, округляем вверх). «Катапульта» получит 5 очков урона (45 ÷ 10, округляем вверх).

Разделите весь урон на группы по 5 (остаток от деления вынесите в отдельную группу). После этого игрок, управляющий атаковавшим мехом, совершает бросок для определения участка попадания за каждую группу. Например, 17-очковый таран даст три группы по 5 очков урона и одну группу на 2 очка, для каждой из которых необходимо определить участок попадания.

ПОЗИЦИЯ ПОСЛЕ ТАРАНА

Если таран не попал по цели, атакующий мех перемещается в гекс слева или справа от своего переднего сектора обзора (по выбору управляющего игрока). Если ландшафт не позволяет ему войти в один из этих гексов, он автоматически выбирает второй доступный гекс. Если мехи не может войти ни в один из этих гексов, он остается на месте.

Если таран удался, атакующий входит в гекс цели. Если цель не уничтожена, она смещается в прилегающий гекс в направлении тарана. Если в результате смещения мех оказывается в гексе, находящемся на два и более уровней ниже, чем тот, в котором он был, этот мех автоматически падает на всю эту глубину (см. «Падение» на с. 42). В любом случае, если в гексе, в который должна сместиться цель, уже находится другой мех, см. «Смещение» на с. 40. Если цель должна сместиться в гекс, ландшафт которого не позволяет ей войти туда, ни цель, ни атакующий не двигаются с места, за исключением случая, когда таран смещает цель за пределы

игровой зоны. Обратите внимание: все другие последствия тарана остаются в силе, включая необходимость пройти проверку навыка пилотирования, чтобы избежать падения.

ПАДЕНИЯ

После успешного тарана и атакующий, и цель должны пройти проверку навыка пилотирования с модификатором +2 к целевому значению или упасть в том гексе, в котором находятся (кроме случаев, когда кто-то из них уже упал после смещения).

АТАКИ ИМПРОВИЗИРОВАННЫМ ОРУЖИЕМ

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования – 1.

Мех может атаковать импровизированным оружием только цель, находящуюся в переднем секторе обзора. Атакующий мех:

- не должен в том же ходе стрелять из установленных на руках орудий;
- должен иметь два неповрежденных привода плечевого соединения;
- должен иметь два неповрежденных привода кисти.

Импровизированное оружие занимает обе руки меха.

Импровизированное оружие наносит одно очко урона за каждые 5 тонн веса атакующего меха. Совершайте бросок по таблице попаданий согласно обычным правилам.

Отсутствующие приводы: мех может атаковать импровизированным оружием только при наличии двух неповрежденных приводов кисти. За каждый поврежденный привод предплечья или плеча прибавляйте модификатор +2 к целевому значению.

НАЙТИ ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

В ходе, когда мех подбирает импровизированное оружие, он не может стрелять или атаковать в ближнем бою.

Чужая конечность: в качестве импровизированного оружия можно использовать руку или ногу любого меха, оторванную критическим попаданием или отвалившуюся после уничтожения участка корпуса и оставшуюся лежать в гексе.

Дерево: если мех находится в гексе с лесом, он может с корнем вырвать дерево и использовать его как дубину. Вырванное с корнем дерево можно использовать только для одной атаки импровизированным оружием — оно быстро приходит в негодность.

АТАКИ «СМЕРТЬ С НЕБЕС»

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования (сравнительный модификатор, см. с. 25).

Способный прыгать мех может запрыгнуть на цель — это рискованный маневр, позволяющий при успехе обрушить на голову цели всю тяжесть меха.

Атаки «Смерть с небес» (ССН) заявляются в фазе движения, не в фазе ближнего боя. Нападающий останавливается в гексе, прилегающем к цели, после чего заявляет ССН. С этого момента и до окончания отыгрывания ССН атакующий мех считается находящимся в том гексе, где он стоит, — учитывайте только этот гекс для определения пройденной в этом ходе дистанции. Фактически мех завершает движение и входит в гекс цели, только когда он переходит к фазе ближнего боя.

Атакующий тратит количество прыжковых ОД, необходимое для достижения гекса цели, и при этом на начало маневра у него должно быть достаточно ОД, чтобы войти в гекс цели на нужной высоте (то есть количество ОД, равное уровню гекса, в котором находится цель, плюс два уровня, если цель стоит, поскольку высота стоящего меха равна двум уровням). Например, ССН-атака из гекса уровня 0 по меху, стоящему в соседнем гексе на холме уровня 3, обойдется всего в одно прыжковое ОД, но для совершения этой атаки у атакующего меха должно быть не менее пяти прыжковых ОД. См. «Прыжки» на с. 11.

При расчете модифицированного целевого значения ССН-атаки всегда применяйте модификатор +3 за совершенный прыжок (если он еще не включен в расчет), а вот модификаторы ландшафта учитывать не следует.

Как и все остальные атаки в ближнем бою, ССН-атаки отыгрываются в фазе ближнего боя. Таким образом, атакующий может заявить ССН только на меха, который уже завершил свой маневр. Также это значит, что сам атакующий не может быть выбран целью тарана или ССН, поскольку его маневр считается завершенным только в конце фазы ближнего боя.

Мех, совершающий ССН, не может быть выбран целью атак в ближнем бою, но орудийный огонь по нему ведется по обычным правилам.

Несколько целей: в каждом ходе мек может быть только единожды назначен целью тарана, толчка или атаки «Смерть с небес».

Отключившиеся цели: при определении целей для ССН-атаки отключившиеся мек и мек с пилотами, находящимися без сознания, считаются завершившими свой маневр, даже если на самом деле очередь их активации еще не пришла.

Группирование: проводящий ССН-атаку мек не считается находящимся в каком-либо гексе с точки зрения ограничения на группирование, пока не приземлится (см. «Группирование» на с. 11).

ФАЗА ОРУДИЙНОГО ОГНЯ

Мех не может совершать орудийные атаки в том же ходе, что и ССН.

В фазе орудийного огня атакующий считается находящимся в соседнем с целью гексе, лежащем на его пути во время прыжка, и обращенным передней стороной к цели. Если траектория прыжка проходила по границе между двумя гексами, прилегающими к цели, атакующий должен выбрать, в каком из этих гексов он находится. Для определения линии видимости атакующий считается зависшим в воздухе на два уровня выше гекса цели или того гекса, в котором он находится (смотря что выше).

Если атакующий мек провалит проверку навыка пилотирования в фазе орудийного огня (или автоматически упадет), ССН-атака автоматически завершается промахом. Определите полученные атакующим повреждения и его окончательную позицию по правилам падений после ССН (см. справа внизу). Если цель ССН-атаки уничтожена в фазе орудийного огня, атакующий выполняет обычный прыжок вместо ССН и приземляется как обычно.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ЦЕЛИ ПРИ ССН

Цель ССН-атаки получает урон, равный весу атакующего меха, деленному на 10 и умноженному на 3 (округляя вверх). Так, 55-тонный «Гриффин» нанесет 17 очков урона.

Этот урон не приходится на один участок, а делится на группы по 5 очков (остаток от деления выделяется в отдельную группу). Атакующий должен совершить бросок по таблице попаданий удара руками (с. 28) за каждую группу. Например, ССН-атака, нанеся 12 очков урона, делится на две

группы по 5 очков и одну группу в 2 очка урона, за каждую из которых нужно совершить отдельный бросок. При определении направления атаки считайте, что она исходит из гекса, в котором атакующий мек находился перед прыжком.

Лежащие мек: удачные ССН-атаки по лежащим мекам отыгрываются с использованием колонки «тыл» таблицы попаданий (с. 23).

ПОВРЕЖДЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО ПРИ ССН

Если ССН-атака попала в цель, разделите массу атакующего на 5, затем разделите получившееся число на группы по 5 очков урона (как описано выше). Совершите бросок по таблице попаданий пинков за каждую группу и отыграйте полученные атакующим повреждения.

ПОЗИЦИЯ ПОСЛЕ ССН

ССН-атака считается завершенной в фазе ближнего боя. В этой фазе атакующий приземляется в гексе цели; если атака была успешной, цель (если она не уничтожена) смещается на один гекс по вектору направления атаки.

Если ССН-атака заканчивается промахом, цель выбирает любой соседний гекс, в который может войти согласно правилам, и смещается в него, даже если она обезвживена или лежит на земле. При этом вопреки обычным правилам цель может сместиться в занятый гекс. Если в результате смещения мек оказывается в гексе на два и более уровней ниже, чем тот, в котором он был, он автоматически падает на эту глубину (см. «Падение» на с. 42). В любом случае, если в гексе, в который должна сместиться цель, уже находится другой мек, см. «Смещение» на с. 40.

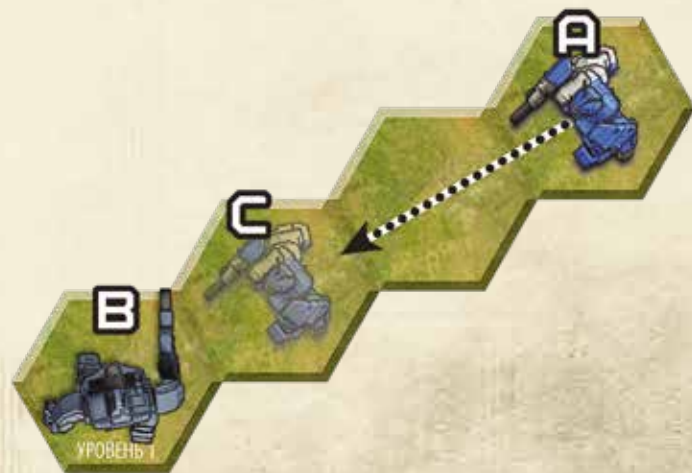
Препятствующий смещению ландшафт: если цель должна сместиться в гекс, ландшафт которого не позволяет ей войти в него, следует выбрать другой гекс, находящийся максимально близко к тому, в который должна была сместиться цель. Предположим, цель должна была сместиться через сторону гекса А, но не может этого сделать. Тогда игрок, управляющий целью, проверяет, может ли мек сместиться через стороны В или F, затем проверяет стороны С и Е и только потом сторону D. Если цель может сместиться в любой из двух равноудаленных гексов (например, В или F), управляющий целью игрок выбирает направление смещения, за исключением варианта, когда цель будет смещена за пределы игровой зоны (что в данном случае допускается правилами).

Если ландшафт всех гексов, окружающих цель, препятствует смещению, цель не может сместиться. Например, цель стоит в гексе уровня 0, окруженном холмами уровня 3 и выше. В таком случае при успешной ССН-атаке цель считается уничтоженной, а при промахе уничтоженным считается атакующий.

ПАДЕНИЯ ПОСЛЕ ССН

После успешной атаки «Смерть с небес» атакующий проходит проверку навыка пилотирования с модификатором +4 к целевому значению. Если цель после смещения не упала, она тоже должна пройти ПНП, но с модификатором +2. Проваливший ПНП мек получает повреждения от падения на 0 уровней.

Если атакующий промахнулся, он автоматически падает и получает повреждения от падения на два уровня. Совершите бросок по таблице определения передней стороны после падения, чтобы понять, куда следует развернуть мек. При этом повреждения от падения в любом случае приходится на тыл мек.



• СХЕМА «СМЕРТЬ С НЕБЕС» •

На схеме «Смерть с небес» (слева) «Гриффин» проводит ССН-атаку из гекса А по «Бэтлмастеру». На иллюстрации видна траектория прыжка «Гриффина». В фазе орудийного огня «Гриффин» считается находящимся в гексе С, как бы стоящим на холме уровня 3 (уровень гекса цели + 2). «Бэтлмастер» может стрелять по передней части «Гриффина» из любых орудий, способных поразить цель в соседнем гексе. Другие мек при ведении огня должны проверить линию видимости до «Гриффина», который считается стоящим в гексе С и имеющим уровень высоты 5 (уровень 3 + 2 за стоящего мек).

ТАБЛИЦА ПИНКОВ

Результат (1D6)	Левая сторона	Фронт/тыл	Правая сторона
1–3	Левая нога	Правая нога	Правая нога
4–6	Левая нога	Левая нога	Правая нога

ПИНКИ

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования – 2.

Мех не может пнуть ногой, если в том же ходе он стрелял из установленных на этой ноге орудий. Мех может пнуть цель, только если у него целы оба привода бедренных соединений и цель находится в переднем секторе (ориентируйтесь по ногам, без учета поворота корпуса).

Пинки наносят одно очко урона за каждые 5 тонн веса атакующего меха. Весь урон приходится на один участок, который, если цель стоит, определяется броском по таблице пинков.

Если мех получил пинок, он должен пройти проверку навыка пилотирования. Если мех хотел пнуть врага, но промахнулся, он сам должен пройти ПНП.

Критические повреждения: урон от пинка уменьшается вдвое за каждый поврежденный привод голени или бедра (одно складывается с другим). Таким образом, если у атакующего в ноге повреждены два привода, он нанесет лишь 1/4 обычного урона.

АТАКИ ОРУЖИЕМ БЛИЖНЕГО БОЯ

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования – 1.

Мех может нести разнообразное оружие ближнего боя, в качестве которого чаще всего выступает тесак. Мех не может использовать оружие ближнего боя, которое он держит в руке, если ранее в том же ходе он стрелял из орудия, установленного на этой руке. Цель для атаки ближнего боя должна находиться в переднем секторе меха или в боковом секторе с той стороны, где он держит оружие.

По умолчанию атаки тесаком используют обычную таблицу попаданий, но игрок, заявивший такую атаку, может также заявить, что собирается использовать таблицу попаданий ударов руками или пинков. В этом случае применяется дополнительный модификатор +4, который суммируется со стандартным модификатором –1 (в итоге получается +3). Учтите: модификатор +4 не применяется, если мех вынужден использовать таблицу попаданий ударов руками или пинков из-за разницы в уровнях (с. 25).

Тесак наносит одно очко урона за каждые 5 тонн веса атакующего меха, и весь этот урон приходится на один участок.

Удары руками: мех не может проводить удар рукой, если в этой руке он держит неповрежденное оружие ближнего боя.

«Катапульта» со значением навыка пилотирования 5 один раз бьет по правой стороне «Тандерболта», стоящего в редком лесу. У «Катапульты» отсутствует привод предплечья, так что игрок прибавляет модификатор +2 к целевому значению и делит наносимый урон пополам, округляя вниз.

Оба меха не двигались, так что модифицированное целевое значение равно 9: 5 (значение навыка пилотирования) + 2 (нет привода предплечья) + 1 (нет привода кисти) + 1 (редкий лес) = 9. Игрок выбрасывает результат 9 и попадает по цели.

«Катапульта» весит 65 тонн, так что в обычных обстоятельствах удар рукой нанес бы 7 очков урона (65 делим на 10 и округляем вверх), но из-за отсутствующего привода мех наносит только 3 очка урона (7 делим пополам, округляем вниз). Игрок совершает бросок по таблице попаданий ударов руками и получает 3, а значит, атака попала по центральной части корпуса.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ УДАРОВ РУКАМИ

Результат (1D6)	Левая сторона	Фронт/тыл	Правая сторона
1	Левая сторона корпуса	Левая рука	Правая сторона корпуса
2	Левая сторона корпуса	Левая сторона корпуса	Правая сторона корпуса
3	Центр корпуса	Центр корпуса	Центр корпуса
4	Левая рука	Правая сторона корпуса	Правая рука
5	Левая рука	Правая рука	Правая рука
6	Голова	Голова	Голова

УДАРЫ РУКАМИ

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования.

Мех не может проводить удар рукой, если ранее в этом ходе он стрелял из орудия, установленного на этой руке. В каждом ходе мех может бить одной или двумя руками; бросайте кубики за каждую руку отдельно. Бить руками можно только цели, находящиеся в переднем или боковом секторе меха. Цели в левом и правом боковых секторах можно бить только левой или только правой рукой соответственно.

Удар рукой наносит одно очко урона за каждые 10 тонн веса атакующего меха (округляя вверх), и весь этот урон приходится на один участок. Урон уменьшается вдвое за каждый поврежденный (или отсутствующий в связи с особенностями конструкции меха) привод предплечья или плеча (одно складывается с другим). Таким образом, если у атакующего в руке повреждены два привода, он нанесет этой рукой лишь 1/4 обычного урона, с округлением вниз до минимального значения в одно очко.

Если цель стоит на том же уровне, определите участок попадания каждого удара рукой, бросив 1D6 по таблице попаданий ударов руками.

Несколько целей: мех может ударить руками две разные цели (даже если они находятся в разных секторах), модификатор за второстепенную цель при этом не применяется.

Отсутствующие и уничтоженные приводы: мех не может бить рукой, если привод плечевого соединения этой руки получил критические повреждения.

Мех, у которого из-за повреждений или особенностей конструкции отсутствует кисть руки, применяет модификатор +1 к целевому значению, как если бы привод кисти был критически поврежден. Мех, у которого из-за повреждений или особенностей конструкции отсутствует привод предплечья, также применяет модификатор +2 к целевому значению, как если бы привод предплечья был критически поврежден. Кроме того, как указано выше, удар рукой с поврежденным приводом плеча или предплечья наносит лишь половину урона (округляя вниз).



ТОЛЧКИ

Базовое целевое значение: значение навыка пилотирования – 1.

Мех толкает цель двумя руками. Эту атаку можно проводить только по другому меху, который стоит на ногах в гексе прямо перед атакующим (в зависимости от того, куда направлены ноги атакующего меха, не его корпус, — то есть повороты корпуса не влияют на доступность цели для атаки).

Мех не может стрелять из установленных на руках орудий в том же ходе, когда совершает толчок. Меха, проводящего в текущем ходе таран или атаку «Смерть с небес», нельзя выбрать целью толчка. Цель должна находиться на одном уровне с атакующим.

Успешно проведенный толчок не наносит цели повреждений, но заставляет ее сместиться в прилегающий гекс по вектору атаки. Затем атаковавший мех перемещается в гекс, в котором ранее стояла цель (в отличие от тарана это перемещение не требует затрат ОД). После этого цель должна пройти проверку навыка пилотирования (с. 40) или упасть в том гексе, куда она сместилась.

Если в результате смещения мех оказывается в гексе, находящемся на два и более уровней ниже, чем тот, в котором он был до этого, мех автоматически падает на эту глубину (см. «Падение» на с. 42). В любом случае, если в гексе, в который должна сместиться цель, уже находится другой мех, см. «Смещение» на с. 40.

Несколько атак: в каждом ходе меха можно только один раз назначить целью тарана, толчка или атаки «Смерть с небес».

Если два меха толкают друг друга, отыграйте оба толчка. Если обе атаки завершились промахом, ничего не происходит. Если обе атаки достигли цели, оба меха остаются на своих местах, но должны пройти проверку навыка пилотирования в обычном порядке. Если в цель попала только одна атака, отыграйте ее по обычным правилам.

Препятствующий движению ландшафт: если цель должна сместиться в гекс с препятствующим движению ландшафтом, ни она, ни атакующий не двигаются, за исключением случая, когда атакующий пытается вытолкнуть цель за пределы игровой зоны, что допускается правилами. При этом остальные последствия толчка вступают в силу, то есть цель по-прежнему должна пройти ПНП, чтобы не упасть.

Приводы плечевого соединения: при проведении толчка добавляйте модификатор +2 к целевому значению за каждый поврежденный привод плечевого соединения у атакующего меха.

ОТЫГРЫВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Урон от атак в ближнем бою применяется только после того, как все атаки ближнего боя были отыграны. Таким образом, нанесенные в фазе ближнего боя повреждения не влияют на проводимые в этой фазе атаки (атаки проводятся до того, как вступают в силу последствия повреждений).

Все проверки навыка пилотирования, вызванные орудийными атаками, проводятся в конце фазы орудийного огня (то есть после того, как были отыграны все заявленные в этой фазе атаки) и учитывают модификаторы, вызванные полученными в этой фазе повреждениями. Подробнее см. на с. 40. После этого игроки переходят к фазе нагрева.

Глава «Повреждения» на с. 30–36 подробно объясняет, как отыгрывать повреждения.

На нижеприведенной схеме толчков: если мех в гексе В успешно толкнет меха в гексе А, последний сместится в гекс С; если мех в гексе D успешно толкнет меха в гексе А, последний сместится в гекс Е. При этом если один толчок прошел успешно, второй мех уже не может толкнуть ту же цель.

В обоих случаях ставший целью мех должен пройти проверку навыка пилотирования, а мех, атаковавший его, должен переместиться в гекс А. При этом мех в гексе А сам никого толкнуть не может, так как его противники находятся не прямо перед ним.



• СХЕМА ТОЛКАНИЯ •



ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СУБНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Эта глава рассказывает, как мехи получают повреждения и какие от этого могут быть последствия.

Любое оружие наносит определенный урон, указанный в таблице вооружения и снаряжения на с. 55 в графе «Урон». Следуйте порядку, указанному в разделе «Отыгрывание повреждений», чтобы определить последствия полученных мехом повреждений.

Атаки: важно помнить, что сначала идет атака, а потом уже урон. Все атаки всех мехов, проходящие в одной фазе, заявляются до того, как вы начнете отыгрывать любую из этих атак. Не следует атаковать одним мехом и тут же переходить к отыгрыванию повреждений, нанесенных его атаками: отыгрывание повреждений начинается только после того, как все мехи совершили в текущей фазе все свои атаки.

ОТЫГРЫВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Урон из любого источника сперва приходится по броне, прикрывающей участок попадания (если попадание пришлось в один из трех участков корпуса, повреждается сторона, соответствующая положению атакующего). Если вся броня на соответствующем участке (или стороне корпуса) уничтожена, повреждения приходятся на расположенные на этом участке элементы внутренней конструкции меха. При каждом повреждении элемента внутренней конструкции на определенном участке мех может получить критическое попадание (см. справа). При падении до нуля значения участка внутренней конструкции этот участок и все, что на нем находилось, считается уничтоженным. После уничтожения участка весь приходящийся на него урон переносится в соседние участки по направлению к центру меха (см. «Перенос повреждений» на с. 34).

ПОРЯДОК ОТЫГРЫВАНИЯ

Последовательность, в которой наносится урон, крайне важна. Отыгрывая несколько попаданий по одному меху, убедитесь, что все игроки осведомлены о том, в каком порядке вы планируете отыгрывать эти попадания. Атакующий выбирает порядок определения участков попадания (и отыгрывания повреждений) всех атак своего меха, попавших в цель. Атакующий вправе менять этот порядок из хода в ход.

Также важно помнить, что при нанесении урона каждое попадание необходимо полностью отыграть — включая получение повреждений и критические попадания, — прежде чем переходить к следующему. Это распространяется и на одиночные атаки, наносящие несколько попаданий, как в случае с кластерными орудиями. Например, если РМД-2 попадает по меху обеими ракетами, игрок сначала определяет участок попадания первой ракеты и нанесенный ею урон, проверяет наличие критических попаданий, отыгрывает их при необходимости и только после этого переходит к второй ракете, для которой продельывает те же действия.

ВРЕМЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Важно понимать разницу между отыгрыванием повреждений и вступлением в силу их игромеханических последствий.

Повреждения, полученные в фазах оружейного огня и ближнего боя (включая последствия критических попаданий), отыгрываются после получения. Однако повреждения от атак, совершенных в определенной фазе, никогда не влияют на другие атаки, проводимые в той же фазе. Все заявленные в начале фазы атаки должны быть проведены. Это распространяется в том числе на ситуацию, когда мех уничтожен, прежде чем очередь дошла до отыгрывания атак, заявленных и совершенных им в текущей фазе. Иными словами, повреждения записываются при отыгрывании попаданий, но не влияют на цель до тех пор, пока не будут отыграны все заявленные в текущей фазе атаки.

Смещения и падения: в отличие от атак, игромеханические последствия смещений и падений применяются незамедлительно (а не в конце фазы).

Проверки навыка пилотирования: игромеханические последствия повреждений всегда вступают в силу до совершения ПНП, вызванных этими повреждениями. Например, уничтожение в фазе оружейного огня привода ступни заставляет меха пройти ПНП, и к этой проверке (равно как и к остальным проверкам, проходимым в этой фазе и в течение остальной игры) применяется модификатор +1 за отсутствие привода ступни.

В ходе отыгрывания повреждений в фазе оружейного огня правая часть корпуса меха была уничтожена.

С точки зрения отыгрывания повреждений эта часть корпуса считается уничтоженной немедленно, а значит, и правая рука меха отваливается в ту же секунду. Если далее в ходе отыгрывания других попаданий в той же фазе некоторые из них придутся в правую руку меха, они переносятся на правую часть корпуса (поскольку для отыгрывания повреждений считается, что руки у меха не стало одновременно с участком корпуса, к которому она крепилась). А поскольку правая часть корпуса тоже уничтожена, повреждения переносятся дальше, на центральную часть корпуса (в соответствии со схемой переноса повреждений на с. 34).

При этом с точки зрения игромеханических последствий все эти разрушения не оказывают никакого воздействия на орудия, которые были установлены на отвалившейся руке и уничтоженной части корпуса меха и заявлены для стрельбы в этой фазе, — все заявленные атаки должны быть отыграны. Только в конце фазы рука и часть корпуса считаются уничтоженными. Даже если меха разнесло на части, он все еще совершает заявленные атаки.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если на определенном участке меха элементы внутренней конструкции получили одно или несколько очков урона, атакующий должен проверить наличие критических попаданий, бросив 2D6 и сверив результат броска с таблицей определения критических попаданий (с. 31). При результате 8 и выше цель получает критические повреждения. Чем выше результат броска, тем больше повреждений. Определите последствия по таблице критических попаданий на карточке меха (см. «Отыгрывание критических попаданий» на с. 31).

Если участок уничтожен (а не просто поврежден), наличие критических попаданий проверяется, только если на этом участке были взрывоопасные ячейки. В этом случае критические попадания по взрывоопасным ячейкам отыгрываются в обычном порядке, однако остальные критические попадания игнорируются.

Последствия критических попаданий (например, модификаторы к проверкам навыка пилотирования) всегда складываются, если не указано обратного, и остаются в силе до конца игры. Некоторые критические попадания заставляют меха пройти ПНП; если такое попадание также налагает модификатор на ПНП, этот модификатор применяется к вызванной попаданием проверке, если не указано обратного.

Несколько участков: если одно попадание вызывает повреждения внутренней конструкции сразу на нескольких участках, следует отыграть критические повреждения на каждом из этих участков.

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Бросок (2D6)	Последствия
2–7	Нет критических попаданий
8–9	Определите один участок, получивший критическое попадание
10–11	Определите два участка, получивших критические попадания
12	Голову или конечность оторвало. Если атака попала в корпус, определите три участка, получивших критические попадания

Пробивающие броню критические попадания: при броске по таблице попаданий результат 2 указывает на шанс критического попадания, даже если атака не нанесла повреждений внутренней конструкции меха (но при этом атака должна нанести хотя бы одно очко урона). Это называется пробивающим броню критическим (ПБК) попаданием.

Шанс нанести ПБК-попадание рассчитывается в дополнение к обычной проверке наличия критических попаданий. ПБК-попадание может случиться, даже если атака попала по участку, на котором не осталось брони. Например, результат 2 при броске по таблице попаданий по меху, у которого не осталось брони на корпусе, вызовет два броска по таблице определения критических попаданий: один за ПБК-попадание, а второй — за повреждение внутренней конструкции.

Если ПБК-попадание пришлось на уже уничтоженную левую или правую часть корпуса, оно переносится на центральную часть корпуса вместе с наносимым уроном.

ОТЫГРЫВАНИЕ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

При возникновении критических повреждений атакующий совершает за каждое критическое попадание бросок, чтобы определить, по какой ячейке поврежденного участка пришлось попадание. Игрок должен отметить эти повреждения в таблице критических попаданий своего меха. Некоторые участки могут быть оторваны от меха несмотря на то, что их внутренняя конструкция не полностью уничтожена. Конкретика зависит от поврежденного участка.

Попадания по ногам или голове: если критическое попадание пришлось по ногам или голове меха, бросьте 1D6, сверьте результат с таблицей критических попаданий меха и отметьте повреждения. Если повреждения неприменимы к выпавшей ячейке, киньте кубик еще раз. Если повреждения нельзя применить ни к одной ячейке на этом участке, см. раздел «Перенос критических попаданий» правее.

Попадания по корпусу или рукам: таблица критических попаданий для данных участков делится на два блока по шесть ячеек, подписанных «1–3» и «4–6» соответственно. Отыгрывая критические попадания по данным участкам, сначала бросьте 1D6, чтобы узнать, какой блок получил попадание. При результате 1–3 попадание пришлось в первый блок из шести ячеек, иначе — во второй. После этого бросьте еще 1D6, чтобы узнать, какая из ячеек в блоке получила попадание. Если повреждения неприменимы к выпавшей ячейке, бросьте оба кубика (а не только второй!) еще раз.

Если один из блоков целиком состоит из ячеек, к которым нельзя применить повреждения, игнорируйте этот блок и бросайте только 1D6, отыгрывая попадания по этому участку, как если бы отыгрывали критическое попадание по ногам или голове меха. Если повреждения нельзя применить ни к одной ячейке на этом участке, см. раздел «Перенос критических попаданий» правее.

«Волверин» получил критическое попадание в правую руку. Атакующий игрок кидает первый кубик и получает результат 5. Это значит, что попадание пришлось по ячейке из второй половины таблицы критических попаданий по правой руке (блок, подписанный «4–6»). Затем атакующий кидает второй кубик и получает результат 4. Поскольку этот результат указывает на неприменимую ячейку, атакующий кидает оба кубика еще раз. В этот раз он получает результаты 2 (попадание пришлось в ячейку из верхнего блока) и 6. После этого обороняющийся игрок отмечает ячейку как получившую критическое попадание, зачеркнув ее, — попадание только что уничтожило автопушку AC/5. Игрок также зачеркивает это оружие в разделе «Данные о мехах».

ПРАВАЯ РУКА

- 1–3
1. Плечевое соедин.
 2. Привод плеча
 3. Привод предплечья
 4. Привод кисти
 5. AC/5
 6. AC/5

- 4–6
1. AC/5
 2. AC/5
 3. Боезапас (AC/5) 20
 4. Перебросить
 5. Перебросить
 6. Перебросить

ПРАВая СТОРОНА КОРПУСА

- 1–3
1. Радиатор
 2. Перебросить
 3. Перебросить
 4. Перебросить
 5. Перебросить
 6. Перебросить

Элементы, занимающие несколько ячеек: некоторые элементы занимают несколько ячеек таблицы критических попаданий. Одно критическое попадание выводит из строя элемент или узел внутренней конструкции меха вне зависимости от количества занимаемых им ячеек — исключениями из этого правила являются реактор, гироскоп и сенсоры. Критические попадания в другие ячейки, занятые этим элементом, не имеют последствий, и попадание считается поглощенным — оно уходит в эту ячейку, но больше ничего не происходит.

Несколько критических попаданий: если бросок по таблице определения критических попаданий вызывает несколько критических попаданий, каждое из них необходимо полностью отыграть, прежде чем переходить к следующему.

Неприменимые ячейки: ячейки, уже получившие критическое попадание, и пустые ячейки считаются «неприменимыми». Если критическое попадание приходится на неприменимую ячейку, повреждения нельзя к ней применить — игрок должен кинуть кубик еще раз.

(В подготовленных карточках мехов пустые ячейки обозначены «Перебросить». Для удобства игроков эти ячейки подписаны менее жирным шрифтом, чем ячейки с повреждаемым оборудованием.)

При неприменимых попаданиях по корпусу или рукам перебросить следует результаты обоих бросков, не только последнего. Если повреждения нельзя применить ни к одной ячейке на этом участке, см. раздел «Перенос критических попаданий» ниже.

ПЕРЕНОС КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Если критическое попадание не может быть отыграно по определенному участку, его следует перенести на другой участок. Конкретика зависит от того, как складываются обстоятельства в момент отыгрыша попадания.

Если все потенциально доступные ячейки на данном участке получили критические попадания в предыдущих фазах или ходах или по иным причинам стали неприменимыми (см. выше), критическое попадание переносится на другой участок в соответствии со схемой переноса повреждений. Критические попадания по голове и центральной части корпуса меха никогда не переносятся.

Если потенциально доступные ячейки на данном участке закончились из-за критических попаданий, случившихся в текущей фазе, лишние критические попадания не переносятся и просто исчезают.

Уничтоженные участки: критические попадания, возникающие при уничтожении (а не повреждении) участка, никогда не переносятся.

ОБОРУДОВАНИЕ И СЕНСОРЫ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

В фазе орудейного огня была повреждена внутренняя конструкция в правой части корпуса «Бэтлмастера». Атакующий должен немедленно проверить наличие критических попаданий, прежде чем переходить к отыгрыванию других орудейных атак. У атакующего игрока выпал результат 12, значит, цель получила три критических попадания. В правой части корпуса «Бэтлмастера» установлены три средних лазера, два из которых были уничтожены в прошлом ходе, и одно из критических попаданий уничтожает последний оставшийся лазер. Не все потенциально доступные ячейки на этом участке получили критические попадания до начала текущей фазы, значит, два лишних критических попадания никуда не переносятся и просто исчезают.

В фазе ближнего боя того же хода внутренняя конструкция правой части корпуса «Бэтлмастера» снова повреждена. Атакующий получил 10 при броске на определение наличия критических попаданий, значит, цель получила два критических попадания. Поскольку все доступные ячейки на данном участке были поражены критическими попаданиями до начала текущей фазы, оба критических попадания переносятся на центральную часть корпуса «Бэтлмастера».

ПОСЛЕДСТВИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Виды критических попаданий приводятся в алфавитном порядке. Участок, на котором расположен тот или иной элемент (то есть голова меха, корпус, нога или рука), указывается в скобках.

БЕДРЕННОЕ СОЕДИНЕНИЕ (НОГА)

Критическое попадание по бедренному соединению меха заклинивает соответствующую ногу в выпрямленном состоянии. Количество ОД на ходьбу у данного меха уменьшается вдвое (округляя вниз; применяется до того, как вычитать ОД за повреждения приводов бедра, голени или стопы). Заново рассчитайте количество ОД на бег у этого меха, умножив новое значение ОД на ходьбу на 1,5 и округляя вверх.

После получения критического попадания по бедренному соединению игнорируйте все прочие модификаторы, вызванные критическими попаданиями по этой ноге в предыдущих ходах (последствия критических попаданий по ноге в этом ходе и далее по-прежнему следует учитывать). Таким образом, критическое попадание по бедренному соединению может даже улучшить способность меха к перемещению, если ранее он страдал от последствий критических попаданий по той же ноге. Заклиненная в выпрямленном состоянии нога служит своего рода костылем, и в некоторых случаях перемещаться, опираясь на нее, проще, чем на ногу с несколькими свободно двигающимися, но поврежденными приводами.

Критическое попадание по второму бедренному соединению меха уменьшает его ОД до нуля, но при этом мех не считается обездвиженным.

Модификаторы к ПНП: +2 за каждое критическое попадание по бедренному соединению. Этот модификатор заменяет собой все прочие модификаторы от критических попаданий по этой ноге. Мех должен пройти ПНП в конце фазы, в которой получил это критическое попадание.

Кроме того, мех должен проходить ПНП в конце своего движения каждый раз, когда пытается бежать или прыгать.

БОЕЗАПАС

Если критическое попадание уничтожает ячейку, в которую был загружен боезапас, снаряды детонируют. Мехвоин получает 2 очка повреждений (две раны) из-за отдачи, которую он чувствует через нейрошлем. Кроме того, внутренняя конструкция меха получает повреждения.

Критическое попадание по ячейке с боезапасом приводит к подрыву боезапаса только в этой ячейке. Взрыв наносит урон, равный значению урона взорвавшихся снарядов, умноженному на количество оставшихся выстрелов. Ракеты при взрыве наносят урон, равный количеству оставшихся ракет, умноженному на их значение урона. Например, одна тонна боеприпасов для пулемета при взрыве наносит 400 очков урона (2 × 200), а одна тонна боеприпасов для РМД-2 при взрыве наносит 200 очков урона (2 × 2 × 50). Определите итоговое значение урона всех боеприпасов, которые хранились в данной ячейке, и примените это значение к схеме внутренней конструкции. Отыгрывание повреждений, вызванных подрывом боезапаса, начинается со второго этапа последовательности, описанной на с. 36. Обычно это приводит к уничтожению меха.

Поскольку взрыв боеприпасов повреждает внутреннюю конструкцию участка, где он происходит, необходим бросок для определения критических попаданий.

Пустые контейнеры: если критическое попадание пришлось в пустую ячейку боезапаса, попадание уходит в эту ячейку без последствий — дополнительный урон не наносится.

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Вооружение или снаряжение, получившее критическое попадание, выходит из строя до конца игры. Если элемент занимал более одной ячейки, оставшиеся ячейки при этом не вычеркиваются: любая из них может быть впоследствии поражена другими критическими попаданиями — это никак не влияет на меха, критические попадания просто поглощаются.

Например, ПИИ занимает три ячейки. ПИИ выходит из строя, как только любая из этих ячеек получает критическое попадание, оставляя две ячейки, которые могут поглотить критические попадания, хотя само орудие стало бесполезным уже после вычеркивания первой ячейки.

- | | |
|-----|----------------------|
| 1-3 | 2. Привод плеча |
| | 3. Привод предплечья |
| | 4. Привод кисти |
| | 5. ПИИ |
| | 6. ПИИ |
| | 1. ПИИ |

ГИРОСКОП (КОРПУС)

Гироскоп позволяет меху сохранять вертикальное положение и перемещаться. Первое попадание по гироскопу повреждает его, второе — уничтожает.

Мех с уничтоженным гироскопом автоматически падает и не может подняться. Проверка навыка пилотирования, которую обычно проходит падающий мех, чтобы избежать повреждений при падении (с. 43), проводится мехом с уничтоженным гироскопом с модификатором +6.

Мех с уничтоженным гироскопом может вести огонь из орудий в соответствии с правилами на стрельбу лежа (с. 19) и, если у него есть хотя бы одно ОД, может раз в ход сменить переднюю сторону на соседнюю. Мех с уничтоженным гироскопом не считается обездвиженным.

Модификаторы к ПНП: +3 за поврежденный гироскоп (применяется ко всем последующим ПНП), +3 за уничтоженный (складывается с предыдущим). Мех должен пройти ПНП в конце фазы, в которой получил первое критическое попадание по гироскопу, за исключением случая, когда он в той же фазе получил и второе попадание по гироскопу, — тогда он автоматически падает, и ПНП не требуется. Мех с поврежденным гироскопом должен проходить ПНП в конце своего движения каждый раз, когда пытается бежать или прыгать.

КАБИНА ПИЛОТА (ГОЛОВА)

Критическое попадание по кабине пилота уничтожает эту ячейку, убивает мехвоина и приводит к уничтожению меха. В конце фазы, в которой мех был уничтожен, он удаляется с карты.

ОТОРВАЛО ГОЛОВУ (ГОЛОВА)

Результат 12 при броске по таблице определения критических попаданий для попадания, пришедшего по голове (см. «Уничтожение головы» на с. 34), означает, что меху оторвало голову. Мех уничтожен.

ОТОРВАЛО НОГУ (НОГА)

Результат 12 при броске по таблице определения критических попаданий для попадания, пришедшего по ноге, означает, что меху оторвало ногу (см. «Уничтожение ноги» на с. 34). Этот результат вступает в силу автоматически — игрок не может вместо него отыграть три критических попадания.

Если ногу оторвало таким образом, боезапас в этой ноге не детонирует. Конечность считается уничтоженной, но броня и узлы внутренней конструкции этой ноги не считаются утраченными (это важно при определении того, должен ли мех пройти проверку навыка пилотирования из-за получения в одной фазе 20 и более очков урона).

Оторванная критическим попаданием нога остается лежать в том гексе, где ее оторвало. Эту ногу можно использовать в качестве импровизированного оружия (см. «Атаки импровизированным оружием» на с. 26).

ОТОРВАЛО РУКУ (РУКА)

Результат 12 при броске по таблице определения критических попаданий для попадания, пришедшего по руке, означает, что меху оторвало руку. Этот результат вступает в силу автоматически — игрок не может вместо него отыграть три критических попадания.

Если руку оторвало таким образом, боезапас в этой руке не детонирует. Конечность считается уничтоженной, но броня и узлы внутренней конструкции этой руки не считаются утраченными (это важно при определении того, должен ли мех пройти проверку навыка пилотирования из-за получения в одной фазе 20 и более очков урона).

Оторванная критическим попаданием рука остается лежать в том гексе, где ее оторвало. Эту руку можно использовать в качестве импровизированного оружия (см. «Атаки импровизированным оружием» на с. 26).

ПЛЕЧЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ (РУКА)

Критическое попадание по приводу плечевого соединения заклинивает это соединение. Мех не может бить этой рукой, совершать с ее помощью атаки оружием ближнего боя и импровизированным оружием.

Модификаторы целевого значения:

- +4 к стрельбе любыми орудиями, установленными на этой руке (заменяет все прочие модификаторы, вызванные критическими попаданиями по этой руке и влияющие на стрельбу из орудий);
- +2 к толчкам.

ПРИВОД БЕДРА (НОГА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в бедре меха. Количество ОД на ходьбу, доступное меху, уменьшается на одно за каждый уничтоженный привод бедра. Заново рассчитайте количество ОД на бег у этого меха, умножив новое значение ОД на ходьбу на 1,5 и округляя вверх.

Кроме того, пинки этого меха наносят половину обычного урона (округляя вниз).

Модификаторы к ПНП: +1 за каждый привод. Мех должен пройти ПНП в конце фазы, в которой получил это критическое попадание.

Кроме того, мех должен проходить ПНП в конце своего движения каждый раз, когда пытается прыгать.

Модификаторы целевого значения: +2 при пинках.

ПРИВОД ГОЛЕНИ (НОГА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в голени меха. Количество ОД на ходьбу, доступное меху, уменьшается на одно за каждый уничтоженный привод голени. Заново рассчитайте количество ОД на бег у этого меха, умножив новое значение ОД на ходьбу на 1,5 и округляя вверх.

Кроме того, пинки этого меха наносят половину обычного урона (округляя вниз).

Модификаторы к ПНП: +1 за каждый привод (применяется ко всем последующим ПНП). Мех должен пройти ПНП в конце фазы, в которой получил это критическое попадание.

Кроме того, мех должен проходить ПНП в конце своего движения каждый раз, когда пытается прыгать.

Модификаторы целевого значения: +2 при пинках.

ПРИВОД КИСТИ (РУКА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в запястье и кисти меха. Мех больше не может совершать этой рукой атаки оружием ближнего боя или импровизированным оружием.

Модификатор целевого значения: +1 на все удары этой рукой.

Отсутствующие приводы: у некоторых мехов в силу особенностей конструкции отсутствует привод одной или обеих кистей. К этим мехам также применяется модификатор целевого значения при проведении ударов рукой, так как в данном случае неважно, был ли привод поврежден, или его там не было с самого начала.

ПРИВОД ПЛЕЧА (РУКА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в плече меха. Урон от ударов этой рукой делится пополам (округляя вниз).

Модификаторы целевого значения:

- +1 к стрельбе любыми орудиями, установленными на этой руке;
- +2 ко всем ударам рукой и атакам оружием ближнего боя, проводимым этой рукой;
- +2 ко всем атакам импровизированным оружием.

ПРИВОД ПРЕДПЛЕЧЬЯ (РУКА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в предплечье меха. Урон от ударов этой рукой делится пополам (округляя вниз).

Модификаторы целевого значения:

- +1 к стрельбе любыми орудиями, установленными на этой руке;
- +2 ко всем ударам рукой и атакам оружием ближнего боя, проводимым этой рукой;
- +2 ко всем атакам импровизированным оружием.

Изначально отсутствующие приводы: у некоторых мехов в силу особенностей конструкции отсутствует привод одного или обоих предплечий. Модификатор за отсутствующий привод не применяется к этим мехам при стрельбе из орудий, а вот при проведении атак в ближнем бою — применяется, и урон от этих атак делится пополам.

ПРИВОД СТУПНИ (НОГА)

Это критическое попадание уничтожает искусственные мышцы (привод) в ступне меха. Количество ОД на ходьбу, доступное меху, уменьшается на одно за каждый уничтоженный привод. Заново рассчитайте количество ОД на бег у этого меха, умножив новое значение ОД на ходьбу на 1,5 и округляя вверх.

Модификаторы к ПНП: +1 за каждый привод (применяется ко всем последующим ПНП). Мех должен пройти ПНП в конце фазы, в которой получил это критическое попадание.

Кроме того, мех должен проходить ПНП в конце своего движения каждый раз, когда пытается прыгать.

Модификаторы целевого значения: +1 при пинках.

ПРЫЖКОВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ (НОГА/КОРПУС)

Количество доступных меху прыжковых ОД уменьшается на одно за каждое критическое попадание по прыжковому двигателю.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И СМЕНА

СОЗДАНИЕ МЕХА

СУВЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

РАДИАТОР

Критическое попадание по радиатору уничтожает его, тем самым уменьшая способность меха бороться с нагревом. Например, мех с 16 радиаторами, три из которых были уничтожены, может рассеивать только 13 очков нагрева в ход.

РЕАКТОР (КОРПУС)

Реактор меха имеет 3 очка защиты. Каждое критическое попадание по ячейке реактора уничтожает одно очко защиты. При снижении защиты растёт нагрев от термоядерного реактора меха.

Первое попадание увеличивает нагрев на 5 очков за ход. Второе попадание добавляет еще 5 очков за ход (итого 10 очков за ход). Мех, получивший три попадания в реактор, считается уничтоженным (не забывайте учитывать ячейки реактора, расположенные в боковых частях корпуса меха, если таковые имеются). В конце фазы, в которой мех был уничтожен, он удаляется с карты.

СЕНСОРЫ (ГОЛОВА)

Критические попадания по сенсорам меха значительно усложняют ведение огня. Критические попадания по сенсорам не влияют на атаки в ближнем бою.

Модификаторы целевого значения: +2 к стрельбе любыми орудиями после первого попадания. После второго попадания мех теряет способность вести огонь из орудий. В обоих случаях повреждения сенсоров никак не влияют на атаки в ближнем бою.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ (ГОЛОВА)

Критическое попадание по системе жизнеобеспечения выводит ее из строя, после чего пилот начинает страдать от нагрева меха. Попадание во вторую ячейку системы жизнеобеспечения поглощается без дополнительных последствий. Мехвоин получает одно очко урона в конце каждой фазы нагрева, в которой значение нагрева его меха находилось в диапазоне от 15 до 25 очков (или два очка урона, если нагрев был больше или равен 26 очкам).

Критическое попадание по системе жизнеобеспечения также уничтожает хранящийся в мехе запас кислорода. Если мех полностью погружен в воду (то есть стоит в водном гексе глубиной 2 и более или лежит в гексе глубиной 1 и более) в завершающей фазе хода, пилот получает одно очко урона.

УНИЧТОЖЕННЫЕ УЧАСТКИ

Если участок уничтожен, все расположенные на нем компоненты (включая броню) также считаются уничтоженными (это важно при определении того, должен ли мех пройти проверку навыка пилотирования из-за получения в одной фазе 20 и более очков урона). Кроме того, уничтоженные руки, ноги или головы меха влечет за собой дополнительные последствия, описанные ниже.

УНИЧТОЖЕНИЕ ГОЛОВЫ

Если вся внутренняя конструкция головы меха была уничтожена, мехвоин убит, и мех считается уничтоженным. В конце фазы, в которой мех был уничтожен, он удаляется с карты.

УНИЧТОЖЕНИЕ НОГИ

Если потерявший ногу мех стоял, он автоматически падает, и его движение в этом ходе считается завершённым. Ко всем его проверкам навыков пилотирования применяется модификатор +5, который заменяет модификаторы ПНП, вызванные повреждениями этой ноги. Если мех остается лежать, он может раз в ход сменить переднюю сторону на соседнюю (с точки зрения правил это действие эквивалентно ходьбе).

Лежащий одноногий мех в последующих ходах может попытаться встать на оставшуюся ногу. Однако он может совершить только одну попытку в ход (это действие считается бегом). Как исключение из правил, эта попытка вызывает только одну ПНП, даже если повреждения меха или иные факторы требуют дополнительных проверок (при этом все модификаторы, вызванные такими факторами, применяются в полном объеме).

Если мех смог встать, считайте, что у него есть 1 ОД на ходьбу (на это число не действуют правила, увеличивающие количество ОД у меха). Одноногий мех не может бегать, и нагрев все еще может снизить количество доступных ему ОД до нуля. Этот мех по-прежнему может прыгать, но каждый раз после приземления он должен проходить проверку навыка пилотирования с модификатором +5.

Потерявший обе ноги мех падает автоматически (кроме случаев, когда он и так лежал). Безногий мех имеет ноль ОД, но не считается обездвиженным. Он не может менять переднюю сторону или пытаться встать, но, если у него остались обе руки, может приподняться и стрелять.

Минимальное перемещение: одноногий мех неспособен бегать, но в качестве исключения может использовать правило «Минимальное перемещение», чтобы встать, несмотря на то что у него нет необходимых двух ОД. В соответствии с правилами на с. 11 минимальное перемещение всегда считается бегом.

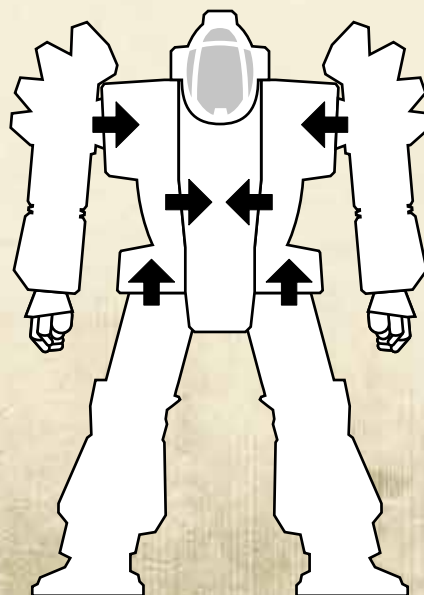
УНИЧТОЖЕНИЕ КОРПУСА

Левая/правая часть корпуса: если вся внутренняя конструкция левой или правой части корпуса меха уничтожена, соответствующая рука немедленно отваливается (см. «Оторвало руку» на с. 33). В этой фазе оставшийся урон, который должен был прийти к этой руке или соответствующую часть корпуса, автоматически переносится на центральную часть корпуса.

Центральная часть корпуса: если центральная часть корпуса меха уничтожена, мех считается уничтоженным. В конце фазы, в которой мех был уничтожен, он удаляется с карты. Если центральная часть корпуса уничтожена в результате детонации боезапаса, мехвоин также считается погибшим.

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЙ

После уничтожения участка весь оставшийся урон, приходящийся на этот участок, переносится на следующий участок по направлению к центру меха. Это применимо, и когда после уничтожения участка остался нераспределенный урон, и позднее, при новых попаданиях по уже уничтоженному участку. Перенесенный урон в первую очередь применяется к броне,



• СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ •

закрывающей тот участок, на который урон был перенесен, за исключением урона от детонации боезапаса (см. схему на с. 34).

Урон, приходящийся на отсутствующую руку или ногу, переносится на часть корпуса на той же стороне (то есть урон левой ноге или руке переносится на левую часть корпуса, а урон правой руке или ноге — на правую часть). Нераспределенный урон боковой части корпуса переносится на центральную часть. Урон от уничтоженной головы или центральной части корпуса не переносится. Схема переноса повреждений и нижеследующие схемы более подробно разъясняют данный принцип.

Урон, пришедший на тыл меха (см. «Определение участка попадания» на с. 22), при переносе по направлению к центру переносится на соответствующую сторону тыльной части корпуса. Так, нанесенный атакой с тыла урон, пришедший на уничтоженную левую ногу, переносится на левую тыльную часть корпуса.

Детонация боезапаса: урон от взорвавшегося боезапаса переносится непосредственно на внутреннюю конструкцию следующего участка меха по направлению к центру. Этот урон полностью игнорирует броню.

УНИЧТОЖЕНИЕ МЕХА

Мех считается уничтоженным и выведенным из игры в следующих случаях:

- мехвоин убит (получил шесть ран) или погиб в результате уничтожения головы меха или кабины пилота;
- реактор уничтожен (после трех попаданий по нему или в результате уничтожения центральной части корпуса меха).

В конце фазы, в которой мех был уничтожен, он удаляется с карты и более не оказывает влияния на игру.

Выживание мехвоина: мехвоин погибает, если уничтожена голова меха или кабина пилота или если центральная часть корпуса меха уничтожена в результате детонации боезапаса.

ПОШАГОВАЯ ИНСТРУКЦИЯ

Ниже представлена пошаговая инструкция по отыгрыванию повреждений, которая написана с расчетом на то, что игроки предварительно прочитали данную главу.

При нанесении повреждений определите количество урона и участок попадания и начните с первого этапа. Отвечайте «да» или «нет» на вопросы и следуйте инструкциям.

При уничтожении корпуса, ноги или головы меха обратите внимание на специальные разделы, описывающие данные события (с. 34).

Перенос повреждений: помните, что урон не переносится с головы и центральной части корпуса меха. Если на определенном этапе вам необходимо перенести урон по направлению к центру с одного из этих участков, вместо этого атака считается завершенной, а весь нераспределенный урон пропадает, поскольку мех уничтожен.

Подробнее см. «Перенос повреждений» на с. 34.

1. НА ДАННОМ УЧАСТКЕ/СТОРОНЕ ЕСТЬ БРОНЯ?

Да: зачеркните по одному кружку брони на соответствующем участке схемы брони за каждое очко урона, нанесенного данным попаданием, пока не отыграете весь урон или пока вся броня на участке или стороне не будет уничтожена. Переходите к этапу 2.

Нет: переходите к ответу «Да» этапа 2.

2. ОСТАЛСЯ НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫЙ УРОН?

Да: зачеркните по одному кружку на соответствующем участке схемы внутренней конструкции за каждое оставшееся очко нераспределенного урона, пока не отыграете весь урон или пока вся внутренняя конструкция на участке или стороне не будет уничтожена. Переходите к этапу 3.

Нет: атака завершенна.

По левой руке «Грассхопера» прились удары ПИИ (урон 10), большого лазера (урон 8) и ракет большой дальности (1/ракету, 2 группы по 5 очков урона). До начала хода значение показателя брони левой руки меха было равно 22.

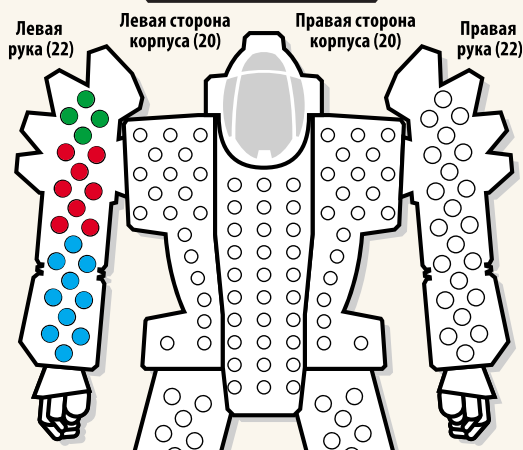
Попадание из ПИИ уменьшает значение показателя брони на 10, так что игрок «Грассхопера» закрашивает 10 кружков брони. Лазер наносит еще 8 очков урона, так что игрок закрашивает еще восемь кружков — осталось всего четыре! Первая группа ракет уменьшает броню еще на 5, но у «Грассхопера» осталось всего 4 очка брони, так что одно очко урона брони этого участка поглотить уже не может.

Оставшееся одно очко от первой группы ракет переносится на внутреннюю конструкцию руки, так что игрок закрашивает

один кружок на схеме внутренней конструкции — их было 11, а осталось 10. Сразу после этого атакующий совершает бросок по таблице определения критических попаданий и отыгрывает эти попадания (если таковые имеются). После этого вторая группа ракет снимает еще 5 очков с внутренней конструкции руки. Игрок закрашивает еще пять кружков на схеме внутренней конструкции, после чего совершается еще один бросок по таблице определения критических попаданий и отыгрываются критические попадания (опять-таки если таковые имеются).

При получении еще 5 (и более) очков урона левая рука «Грассхопера» будет уничтожена.

СХЕМА БРОНИ

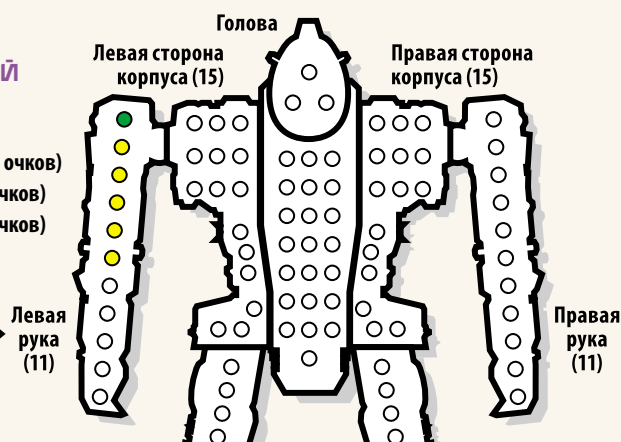


ПОЛУЧЕННЫЙ УРОН

- ПИИ (10 очков)
- Большой лазер (8 очков)
- РБД, группа 1 (5 очков)
- РБД, группа 2 (5 очков)

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЙ

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ



ПОВРЕЖДЕНИЯ

3. НА УЧАСТКЕ ОСТАЛАСЬ ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ?

Да: переходите к этапу 4.
Нет: переходите к этапу 5.

4. К НАЧАЛУ ТЕКУЩЕЙ ФАЗЫ НА УЧАСТКЕ БЫЛИ ЭЛЕМЕНТЫ, КОТОРЫЕ МОГЛИ ПОЛУЧИТЬ КРИТИЧЕСКОЕ ПОПАДАНИЕ?

Да: немедленно совершите бросок по таблице определения критических попаданий (с. 31). Отыграйте критические попадания по данному участку. Критические попадания, которые не могут быть отыграны, пропадают. Переходите к этапу 6.

Нет: немедленно совершите бросок по таблице определения критических попаданий (с. 31). Отыграйте критические попадания по следующему участку по направлению к центру меха (если таковой участок имеется, см. схему переноса повреждений на с. 34). Переходите к этапу 6.

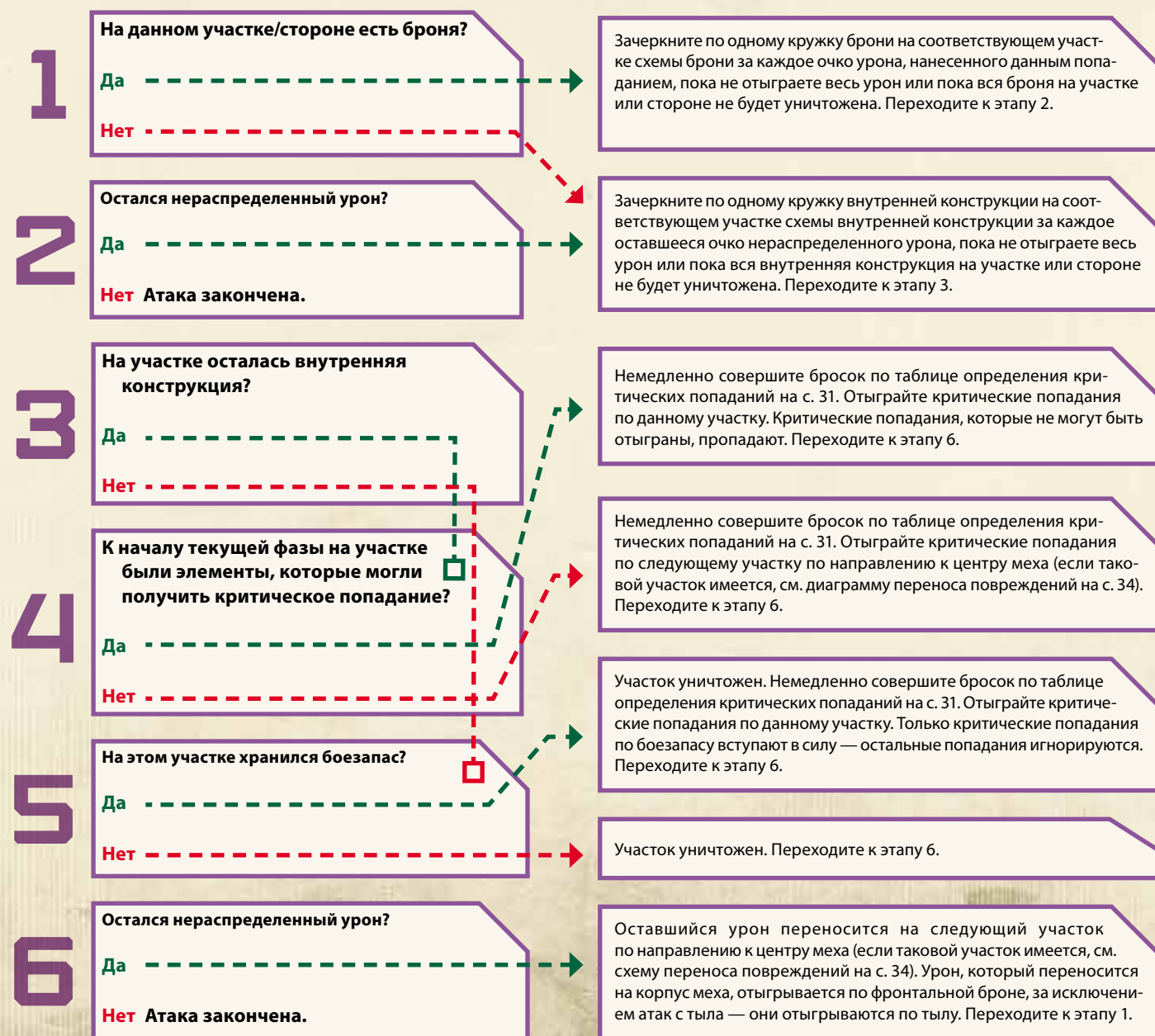
5. НА ЭТОМ УЧАСТКЕ ХРАНИЛСЯ БОЕЗАПАС?

Да: участок уничтожен. Немедленно совершите бросок по таблице определения критических попаданий (с. 31). Отыграйте критические попадания по данному участку. Только критические попадания по боезапасу вступают в силу — остальные попадания игнорируются. Переходите к этапу 6.
Нет: участок уничтожен. Переходите к этапу 6.

6. ОСТАЛСЯ НЕРАСПРЕДЕЛЕННЫЙ УРОН?

Да: оставшийся урон переносится на следующий участок по направлению к центру меха (если таковой участок имеется, см. схему переноса повреждений на с. 34). Урон, который переносится на корпус меха, отыгрывается по фронтальной броне, за исключением атак с тыла — они отыгрываются по тылу. Переходите к этапу 1.

Нет: атака завершена.



НАГРЕВ

Нагрев меха является основным ограничением его эффективности. Мех сбрасывает тепло через радиаторы, но его внутренняя температура растет во время движения и стрельбы из орудий, так что ведущий активные боевые действия мех производит больше тепла, чем может рассеять. Воин, который выжимает из меха больше, чем тот может дать, будет вынужден заплатить за свои действия.

ОЧКИ НАГРЕВА

Чем больше очков нагрева произвел мех, тем сильнее нагрев. Игрок отсчитывает количество очков нагрева с помощью шкалы нагрева на карточке своего меха. Шкала нагрева имеет деления от 0 до 30. Нагрев свыше 30 очков записывается в окно «Перегрев».

Таблица нагрева показывает количество очков нагрева, которые получает мех при совершении различных действий и при получении урона. В ней также указано количество очков нагрева, которые мех может рассеять, используя радиаторы или стоя в воде. При достижении мехом определенных уровней нагрева, отмеченных на шкале нагрева, он столкнется с последствиями, описанными для этих уровней.

ПОВЫШЕНИЕ НАГРЕВА

Разные действия по-разному повышают уровень нагрева. Действия меха можно грубо разделить на три группы: «движение», «вооружение и снаряжение» и «прочее».

НАГРЕВ ПРИ ДВИЖЕНИИ

Ходьба: ходьба повышает нагрев на одно очко вне зависимости от количества потраченных мехом ОД или пройденных им гексов.

Бег: бег повышает нагрев на два очка вне зависимости от количества потраченных мехом ОД или пройденных им гексов.

Прыжки: прыжки повышают нагрев на одно очко за каждое потраченное мехом прыжковое ОД, при этом уровень нагрева повышается как минимум на три очка. Например, если мех прыгнул на один, два или три гекса, он получает три очка нагрева, если он прыгнул на четыре гекса — четыре очка нагрева, шесть гексов дают шесть очков нагрева и так далее.

Вставание: каждая попытка встать повышает нагрев на одно очко в дополнение к нагреву, получаемому мехом в соответствии с выбранным им режимом перемещения.

НАГРЕВ ОТ ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

Большая часть орудий при использовании выделяет тепло. Не будем перечислять здесь все источники нагрева, поскольку в таблице вооружения и снаряжения на с. 55 указано количество тепла, производимое оборудованием меха. Эту информацию также можно найти в карточке меха.

НАГРЕВ ИЗ ДРУГИХ ИСТОЧНИКОВ

Критические попадания по реактору: после первого попадания по реактору мех начинает производить дополнительно 5 очков нагрева за ход. После второго попадания это число возрастает до 10 очков. Это не распространяется на отключившихся мехов.

РАССЕИВАНИЕ НАГРЕВА

Прежде всего, для отвода излишнего тепла служат радиаторы. Каждый радиатор рассеивает одно очко нагрева за ход.

Вода: радиаторы, погруженные в воду, рассеивают вдвое больше тепла. Погруженными в воду считаются радиаторы, находящиеся в ногах меха, стоящего в водном гексе глубиной 1, или радиаторы, находящиеся в любой части (в том числе в реакторе) меха, стоящего в водном гексе глубиной 2 и более или лежащего в водном гексе глубиной 1. В течение хода за счет водного охлаждения мех может рассеять не более 6 очков нагрева.

НАГРЕВ		
Уровень нагрева*	Последствия	12 (12) Одиноч.
30	Отключение	○○○○
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+	○○○○
26	Отключение, избежать на 10+	○○○○
25	-5 очков движения	○○○○
24	Модификатор +4 к стрельбе	○○○○
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+	○○○○

• ДАННЫЕ О НАГРЕВЕ И РАДИАТОРАХ •

ТАБЛИЦА НАГРЕВА

Действие	Очки нагрева
Ходьба	+1 за ход
Бег	+2 за ход
Прыжок	+1 за гекс (не менее чем +3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Орудийный огонь	По таблице вооружения и снаряжения (с. 55) и по карточке меха
Радиатор	-1 за каждый действующий радиатор -1 дополнительно за каждый действующий радиатор, находящийся под водой (максимум -6)
Первое попадание по реактору	+5 за ход
Второе попадание по реактору	+10 за ход

УЧЕТ НАГРЕВА

В каждом ходе в фазе нагрева игрок складывает произведенные его мехом очки нагрева, а затем вычитает из этой суммы нагрев, рассеянный радиаторами. Результат может быть как положительным числом, так и отрицательным. Прибавьте этот результат к текущему показателю, отмеченному на шкале нагрева. Если результат был со знаком минус, нагрев уменьшается, в противном случае увеличивается. Нагрев не может опуститься ниже нуля.

Избыточный нагрев: нагрев свыше 30 очков записывается в окно «Перегрев». Это нагрев должен быть рассеян по общим правилам в последующие ходы.

ПОСЛЕДСТВИЯ НАГРЕВА

Чрезмерный нагрев может навредить меховину. Кроме того, из-за нагрева падает эффективность меха: он двигается медленнее, стреляет не так точно и может даже отключиться или взорваться. Некоторые из этих последствий остаются в силе до конца игры, другие исчезают, когда мех остывает.

Время нагрева: последствия нагрева начинают влиять на меха после того, как игрок отметил изменение нагрева за текущий ход, как описано в разделе «Учет нагрева» выше.

НАГРЕВ

ДВИЖЕНИЕ

При достижении 5, 10, 15, 20 и 25 очков нагрева уменьшите количество ОД на ходьбу у этого меха на указанную величину. Например, в диапазоне от 5 до 9 очков нагрева мех теряет одно ОД на ходьбу. Помните, что количество ОД на бег у меха равно количеству его ОД на ходьбу, умноженному на 1,5. При уменьшении количества ОД на ходьбу не забывайте рассчитывать новое количество ОД на бег, округляя вверх.

Влияние нагрева на ходьбу не складывается само с собой. Например, если нагрев меха достигает 5 очков, он теряет одно ОД на ходьбу. Если после этого его нагрев достигает 10 очков, он теряет всего два ОД на ходьбу (а не два ОД на ходьбу в дополнение к потерянным ранее).

Если уровень нагрева падает ниже черты, влекущей за собой определенные последствия, мех восстанавливает ранее потерянные ОД, но остальные последствия нагрева остаются в силе. Например, если нагрев падает ниже 10 очков, но не ниже пяти очков, мех по-прежнему теряет одно ОД, пока нагрев не упадет ниже пяти очков.

Прыжки: уменьшение количества ОД на ходьбу из-за нагрева никак не влияет на прыжковые ОД меха.

ОРУДИЙНЫЕ АТАКИ

При достижении 8, 13, 17 и 24 очков нагрева добавляйте указанное число к целевому значению при совершении оружейных атак. Например, при достижении мехом 8 очков нагрева прибавляйте единицу к целевому значению, когда этот мех стреляет из орудий, все время, пока значение нагрева равно или превышает 8 очков. Как и в случае с влиянием нагрева на движение, эти последствия нагрева не складываются сами с собой и исчезают при падении уровня нагрева.

Это последствие нагрева влияет только на оружейные атаки, но не на атаки в ближнем бою.

ОТКЛЮЧЕНИЕ

При достижении 14, 18, 22, 26 и 30 очков нагрева вступают в силу протоколы безопасности и мех автоматически пытается отключить энергоустановку.

Находящийся в сознании мехоин может отключить протоколы безопасности энергоустановки. Сложность этого действия указана после слова «избежать» рядом с соответствующим последствием, однако при достижении 30 и более очков нагрева избежать отключения меха невозможно. Если нагрев достиг 14 очков (или превысил это значение), игрок в фазе нагрева должен бросить 2Д6. Если результат броска равен либо превышает целевое значение, указанное после слова «избежать» для наивысшего из достигнутых мехом уровней нагрева, пилоту удалось избежать отключения меха в этом ходе. Если в течение одного хода накопившийся нагрев достиг двух (и более) значений, вызывающих срабатывание протоколов безопасности, киньте кубики только один раз и сравните результат броска с наивысшим из достигнутых целевых значений, указанных после слова «избежать».

Если мех отключился, он должен немедленно пройти проверку навыка пилотирования (с. 40) с модификатором +3 к целевому значению. Любые другие ПНП, которые должен пройти отключенный мех, автоматически считаются проваленными. Кроме того, отключенный мех считается обездвиженным (с. 11). Все его снаряжение, за исключением радиаторов и системы жизнеобеспечения, перестает функционировать, и этот мех не может атаковать или совершать любые другие действия. Критические попадания по реактору меха не ведут к нагреву, пока мех остается отключенным.

В каждом ходе радиаторы отключенного меха продолжают рассеивать тепло по обычным правилам, и начиная с хода, следующего за тем, в котором мех отключился, игрок может попытаться перезапустить энергоустановку меха в фазе нагрева. Учтите: отключившийся мех должен провести целый ход — от одной фазы нагрева до другой — в отключенном состоянии. Для того чтобы завестись снова, игрок должен бросить 2Д6. Если результат броска превышает наибольшее из достигнутых по шкале нагрева целевых значений, указанных после слова «избежать», или равняется такому значению, мехоин может перезапустить энергоустановку своего меха. В следующем ходе мех получает возможность двигаться и стрелять.

• ЭФФЕКТЫ НАГРЕВА С ЦВЕТОВЫМ КОДОМ •

НАГРЕВ

Уровень нагрева*	Последствия
30	Отключение
28	Взрыв боезапаса, избежать на 8+
26	Отключение, избежать на 10+
25	-5 очков движения
24	Модификатор +4 к стрельбе
23	Взрыв боезапаса, избежать на 6+
22	Отключение, избежать на 8+
20	-4 очка движения
19	Взрыв боезапаса, избежать на 4+
18	Отключение, избежать на 6+
17	Модификатор +3 к стрельбе
15	-3 очка движения
14	Отключение, избежать на 4+
13	Модификатор +2 к стрельбе
10	-2 очка движения
8	Модификатор +1 к стрельбе
5	-1 очко движения

Влияние на движение

Влияние на стрельбу

Влияние на отключение

Влияние на боезапас

Если уровень нагрева падает ниже 14 очков, энергоустановка перезапускается автоматически, даже если пилот выведен из строя.

Прицельный выстрел: другие игроки могут совершать по отключившемуся меху прицельные выстрелы (с. 21).

Избыточный нагрев: мех может попытаться снова завестись, только если уровень его нагрева упал ниже 30 очков.

Добровольное отключение: в ходе завершающей фазы игрок может добровольно отключить меха. После этого он может перезапустить энергоустановку меха в любой последующей завершающей фазе, если он успешно прошел проверку на то, чтобы избежать отключения (если таковая требовалась).

БОЕЗАПАС

Если в контейнерах меха еще остались боеприпасы, при достижении 19 и более очков нагрева один из этих контейнеров может детонировать. Чтобы избежать взрыва, игрок должен бросить 2Д6 и получить результат, превышающий наибольшее из достигнутых по шкале нагрева целевых значений, указанных после слова «избежать». Мех, нагрев которого находится в пределах от 19 до 22 очков, избегает взрыва боезапаса при результате броска, равном 4 и выше, при 23–27 очках нагрева требуется результат 6 и выше, а при 28–30 очках нагрева — 8 и выше.

При детонации в результате перегрева первой взрывается ячейка с наиболее разрушительными боеприпасами. Разрушительность боеприпасов определяется исходя из урона, который наносит один ход стрельбы данными боеприпасами. Например, один выстрел из пулемета имеет урон 2, из РБД-15 — 15, из РМД-6 — 12. Если две ячейки меха заполнены боеприпасами с одинаковой разрушительной силой, управляющий мехом игрок сам решает, какая из них сдетонирует.

НАГРЕВ

Весь боезапас соответствующего вида, находящийся в одной ячейке, взрывается. Если боезапас нужного вида хранится в нескольких ячейках, взорвется та, в которой боеприпасов больше. Если на нескольких участках хранится одинаковое количество выстрелов, случайным образом определите, какая ячейка сдетонирует.

Отыграйте взрыв в соответствии с правилами на последствия критических попаданий (с. 32). Взрыв боезапаса влияет только на меха, который нес этот боезапас, и не может задеть других мехов.

Урон мехвоину: взрыв боезапаса автоматически ранит мехвоина, нанося два очка урона (то есть две раны) и заставляя его дважды совершить проверку сознания (с. 44).

УРОН МЕХВОИНАМ

Если система жизнеобеспечения меха получит одно или несколько критических попаданий, высокий уровень нагрева начнет влиять и на мехвоина. Мехвоин получает одно очко урона в конце каждой фазы нагрева, в которой нагрев его меха был в диапазоне от 15 до 25 очков (или два очка урона, если нагрев был равен 26 очкам или больше).

«Оусэм» начал ход с четырьмя очками нагрева. В течение хода мех стрелял из трех ПИИ и перемещался шагом, произведя тем самым 31 очко нагрева. У него работают только 26 обычных радиаторов, которые рассеивают 26 очков нагрева. В итоге нагрев повышается на пять очков. В фазе нагрева эти пять очков прибавляются к тем четырем, что были на начало хода, и значение нагрева меха теперь равно девяти. В следующем ходе мех потеряет 1 ОД на ходьбу (в результате чего его количество ОД на ходьбу будет равно 2, а ОД на бег — 3) и будет вынужден прибавить модификатор +1 к целевому значению при проведении оружейных атак (но не атак в ближнем бою).

Если мех повторит те же действия в следующем ходе, его нагрев повысится еще на пять очков, до 14. Теперь игрок должен бросить 2D6 и получить результат 4 и выше, чтобы избежать нагрева. Даже если у него это получится, он потеряет еще 1 ОД на ходьбу (в результате чего его количество ОД на ходьбу будет равно 1, а количество ОД на бег — 2, пока нагрев не упадет ниже 10 очков). Кроме того, мех будет вынужден прибавить модификатор +2 к целевому значению при проведении оружейных атак.



ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИЙ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЕ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

Перемещение меха и ведение боя обычно отыгрываются в установленное время, но некоторые важные события могут произойти в разное время на протяжении игры. В этой главе собраны правила, применимые сразу к нескольким фазам.

ПРОВЕРКИ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ (ПНП)

В ряде ситуаций от мехвоина может потребоваться пройти проверку навыка пилотирования (ПНП). Обычно ПНП проходят, чтобы избежать падения. Если не указано обратное, провал ПНП влечет за собой падение меха.

Таблица проверок навыка пилотирования (с. 41) содержит перечень событий, требующих прохождения ПНП. ПНП следует проходить каждый раз, когда наступает одно из этих событий. Раздел «Время проверок навыка пилотирования» подскажет, когда именно совершить бросок для ПНП в той или иной ситуации.

Если мех за один раз вынужден пройти сразу несколько проверок навыка пилотирования (например, его пнули и этот пинок нанес более 20 очков урона — оба события требуют пройти ПНП), кидайте кубики для каждой ПНП по очереди, но складывайте все модификаторы и применяйте их ко всем броскам. При провале одной ПНП игнорируйте остальные ПНП из той же последовательности.

Обездвиженные мехи и пилоты без сознания: стоящие обездвиженные мехи и стоящие мехи с пилотом, находящимся без сознания, автоматически проваливают любые ПНП.

Повреждения меха: если мех получил 20 и более очков урона в одной фазе, он должен пройти одну ПНП, вне зависимости от того, сколько именно урона он получил в этой фазе.

Лежащие мехи: лежащий мех игнорирует ПНП, которые требуется пройти, чтобы не упасть, но должен пройти ПНП, чтобы встать на ноги.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПРОВЕРОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Значение навыка пилотирования мехвоина при проверках навыка пилотирования становится базовым целевым значением. К нему прибавляются:

- модификаторы, указанные в описании события;
- модификаторы от других событий, ранее произошедших в той же фазе;
- модификаторы, вызванные ранее полученными повреждениями (см. таблицу проверок навыка пилотирования).

Полученное в итоге число становится модифицированным целевым значением.

Для проверки навыка пилотирования игрок должен бросить 2D6. Если результат броска равен модифицированному целевому значению либо превышает его, проверка пройдена. В противном случае проверка провалена, что почти всегда ведет к падению меха.

Игрок не может добровольно провалить проверку навыка пилотирования.

ВРЕМЯ ПРОВЕРОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Момент, в который требуется пройти проверку навыка пилотирования, зависит от фазы хода и действия, которое вызвало эту проверку.

Фаза движения: проверки навыка пилотирования, необходимые для совершения маневра (мех пытается встать, входит в воду, развалины и т. д.), проводятся сразу после завершения маневра. Таким образом, если мех провалил ПНП, которую должен был выполнить, входя в новый гекс, он падает уже в этом новом гексе.

В ходе движения мех может оказаться вынужден пройти несколько ПНП. Например, если он хочет преодолеть три водных гекса глубиной 1, он должен пройти ПНП при входе в каждый из этих гексов.

Фазы атаки: проверки навыка пилотирования, вызванные атаками, совершенными в фазах оружейного огня и ближнего боя, проходятся в конце соответствующей фазы (то есть после того, как все атаки в этой фазе были отыграны). К таким проверкам применяются все модификаторы от повреждений, полученных в соответствующей фазе.

Проверки сознания: проверка сознания проводится сразу после возникновения необходимости в ней. Если мехвоин одновременно вынужден пройти проверку сознания и проверку навыка пилотирования, сперва он проходит проверку сознания.

Смещение: ПНП, вызванная смещением (см. ниже), проводится незамедлительно, вне зависимости от фазы.

Урон мехвоину: ПНП для определения, не пострадал ли мехвоин в результате падения (с. 43), следует выполнить незамедлительно, перед тем как отыграть любые повреждения, вызванные этим падением.

В фазе оружейного огня мех, управляемый мехвоином со значением навыка пилотирования 5, получил 40 очков урона и потерял два привода голени. В конце фазы игрок проходит три проверки навыка пилотирования: одну за получение 20 и более очков урона и еще две за два потерянных привода ног. Модифицированное целевое значение для каждой проверки равно 8: 5 (значение навыка пилотирования) + 1 (≥20 очков урона) + 1 (поврежденный привод ноги) + 1 (поврежденный привод ноги).

В фазе ближнего боя тот же мех получил два пинка по ногам от других мехов, потерял еще один привод и получил еще 20 очков повреждений. В конце фазы игрок проходит четыре проверки навыка пилотирования: две за то, что его дважды пнули, одну за получение 20 и более очков урона и еще одну за потерянный привод ноги. Модифицированное целевое значение для каждой проверки равно 9: 5 (значение навыка пилотирования) + 2 (ранее полученные повреждения ног) + 1 (еще один поврежденный привод ноги) + 1 (≥20 очков урона).

СМЕЩЕНИЕ

Мех, вынужденный переместиться в другой гекс, считается смещенным. Обычно такое происходит в результате тарана, толчка или атаки «Смерть с небес».

Если мех смещается в гекс, находящийся на том же уровне или на 1–2 уровня выше, проверьте, нет ли в этом гексе другого меха. Если есть, см. «Эффект домино» на с. 42.

Если мех смещается вниз, последствия смещения зависят от разницы в уровнях между гексом, в котором он стоял, и тем, в котором он оказался, и от наличия в гексе, в который он сместился, другого меха:

- если мех сместился в гекс на один уровень ниже, в котором нет другого меха, следуйте обычным правилам на смещение;
- если мех сместился в гекс на один уровень ниже, в котором был другой мех, возникает эффект домино (с. 42);
- если мех сместился в гекс минимум на два уровня ниже, в котором нет другого меха, он автоматически падает (см. «Падение» на с. 42);
- если мех сместился в гекс минимум на два уровня ниже, в котором находится другой мех, первый мех падает на второго (см. с. 44).

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

ТАБЛИЦА ПРОВЕРКИ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ситуация	Модификатор	Ситуация	Модификатор
Повреждения меха			
Мех получил ≥ 20 очков урона за одну фазу	+1	Попытался встать	0
Термоядерный реактор меха отключился	+3 ¹	Вошел в гекс с развалинами	0
Уничтожен привод бедра, голени или ступни	+1	Прыгнул с поврежденным гироскопом или приводами бедра/голени/ступни/бедренного соединения	См. «Ранее полученные повреждения»
Уничтожен привод бедренного соединения	+2	Прыгнул с уничтоженной ногой	См. «Ранее полученные повреждения»
Попадание по гироскопу	+3	Побежал с уничтоженным приводом бедренного соединения или гироскопом	См. «Ранее полученные повреждения»
Гироскоп уничтожен	Автоматически падает ²	Особые случаи	
Нога уничтожена	Автоматически падает ³	Мехвоин пытается избежать урона от падения своего меха	+1 за каждый уровень после 1
Атаки по меху в ближнем бою		Непреднамеренный таран	+3
Меха пнули	0	Ранее полученные повреждения	
Меха толкнули	0	За каждый ранее уничтоженный привод бедра/голени/ступни	+1
Меха протаранили или атаковали «Смертью с небес»	+2	За каждый ранее уничтоженный привод бедренного соединения	+2 ⁵
Действия меха		За ранее полученное попадание по гироскопу	+3
Попытался пнуть и промахнулся	0	За ранее уничтоженную ногу	+5 ⁶
Успешно протаранил	+2		
Успешно провел атаку «Смерть с небес»	+4 ⁴		
Вошел в водный гекс глубиной 1	-1		
Вошел в водный гекс глубиной 2	0		
Вошел в водный гекс глубиной ≥ 3	+1		

¹ Применимо только к фазе, в которой реактор отключился. Если мехвоин должен пройти проверку навыка пилотирования за меха с отключенным реактором, мех падает автоматически. В любом случае, если мех упадет, пилот автоматически получит одно очко повреждений (см. «Урон мехвоину от падения» на с. 43).

² Проверка навыка пилотирования с целью избежать получения мехвоином урона от падения при уничтоженном гироскопе проходит с модификатором +6.

³ Проверка навыка пилотирования с целью избежать получения мехвоином урона от падения при уничтоженной ноге проходит с модификатором +5.

⁴ Если атака «Смерть с небес» не попала по цели, мех падает автоматически.

⁵ Игнорируйте все модификаторы от предыдущих критических попаданий по этой ноге.

⁶ Не прибавляйте модификаторы от других поврежденных приводов в этой ноге.



Оборужение и снаряжение

Создание меха

Сценарии

Другие действия

Нагрев

Повреждения

Бой

Движение

Игровой процесс

Введение

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



• СХЕМА СМЕЩЕНИЯ •

На схеме смещения мех в гексе А сместился на один уровень ниже в гекс В. Мех, который уже стоял в гексе В, проходит проверку навыка пилотирования. У него не осталось ОД, так что вне зависимости от успеха или провала этот мех будет вынужден сместиться в гекс С.

У меха, который уже стоял в гексе С, остались ОД, и вытесняющий его мех входит в гекс сбоку, так что мех в гексе С может попытаться увернуться. Прежде всего он должен пройти ПНП. При провале он будет вынужден сместиться в гекс D и упасть (и если бы в гексе D был еще один мех, эффект домино продолжал бы развиваться).

При успешной ПНП мех в гексе С может отступить на один гекс прямо назад (при условии, что он не бежал ранее в этом ходе), в гекс E, и прервать эффект домино. Если у него осталось два ОД и более, он может вместо этого пойти вперед и войти в гекс F, где растет редкий лес. Если бы у этого меха не было ОД, он был бы вынужден сместиться в гекс D.

Действия, приводящие к смещению, обычно требуют от смещенного меха пройти проверку навыка пилотирования. Если мех провалит эту проверку и упадет, это считается падением на ноль уровней. Падать мех будет уже в том гексе, куда он сместился. Однако ПНП не выполняется, если мех сместился вниз на два уровня и более: он падает автоматически, и глубина падения рассчитывается по обычным правилам с учетом предыдущей позиции меха.

Уничтоженные мехи: мех, уничтоженный в результате действия, которое также должно его сместить (например, в результате тарана), никуда не смещается.

Смещение за край поля: мех, смещенный в неполный гекс или за край игровой зоны, в рамках сценария считается уничтоженным.

Запреты на смещение: мех не может быть смещен в гекс, расположенный на три и более уровня выше, чем тот, в котором он находится. В таком случае ни цель, ни атакующий не двигаются, если только в описании действия, вызвавшего смещение, не указано обратное. Остальные последствия этого действия в любом случае остаются в силе.

Время смещения: смещение (а также вызванные им ПНП и повреждения) отыгрывается сразу после действия, его вызвавшего, вне зависимости от фазы. Если действие, вызвавшее смещение, нанесло повреждения, отыграйте эти повреждения до того, как отыграть смещение, несмотря на то что конец фазы еще не наступил.

Если атака в ближнем бою может вызвать смещение и тем самым прервать другую атаку в ближнем бою, мех с самой низкой инициативой (то есть тот, что двигался первым) должен первым отыграть свою атаку в ближнем бою. Если оба атакующих выступают за одну сторону, контролирующий их игрок может сам решить, какую атаку отыграть сначала. Атака, для которой нет дозволенных правилами целей, автоматически заканчивается промахом. Смещение также может привести к тому, что заявленную ранее атаку в ближнем бою не получится выполнить.

ЭФФЕКТ ДОМИНО

Если мех вынужден сместиться в гекс, в котором уже находится другой мех, этот другой мех (далее именуемый «целью») должен сместиться из своего гекса. Цель должна немедленно пройти проверку навыка пилотирования.

Если цель провалит ПНП, она смещается в гекс, находящийся напротив того, из которого пришел вытеснивший ее мех, после чего падает.

Избежать эффекта домино: если цель успешно прошла ПНП, а эффект домино возник из-за вторжения с одного из боковых (для цели) гексов, то цель может избежать эффекта домино, немедленно сместившись на один гекс вперед или назад, при соблюдении следующих условий:

- цель может двигаться;
- цель стоит на ногах;
- у цели осталось достаточно не потраченных в текущем ходе ОД для перемещения в нужный гекс;
- цель не прыгала в текущем ходе;
- в гексе, куда цель планирует войти, нет других мехов.

Как обычно, мех не может пятиться, если он бежал в этом ходе.

Если цель успешно прошла ПНП, но не может уклониться, она смещается на один гекс, как описано выше, но не падает.

Несколько эффектов домино: если мех стал целью эффекта домино и сместился в гекс, в котором уже был другой мех, возникает новый эффект домино. Эффект домино будет возникать, пока не закончатся стоящие друг за другом в ряд мехи.

Если последний мех в цепочке эффектов домино не может согласно правилам сместиться в другой гекс, этот мех считается уничтоженным.

ПАДЕНИЕ

Если мех падает, он получает повреждения и его пилот может быть ранен.

ПОЗИЦИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Если мех падает в процессе перемещения из одного гекса в другой, он падает в том гексе, в который вошел. Если падение вызвано атакой или иной причиной, имеющей отношение к бою, мех падает в том гексе, в котором стоял.

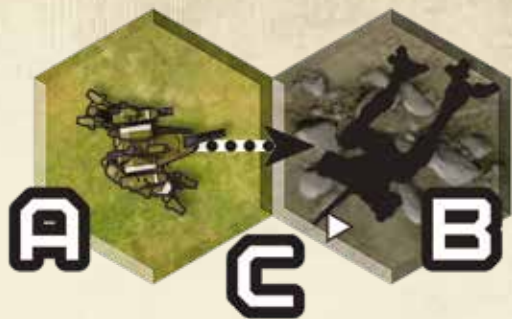
Если не указано обратное, падение меха считается падением на ноль уровней — это распространяется и на падения после прыжков. Однако если мех был смещен вниз на два уровня и более (см. «Смещение» на с. 40), вычитите уровень гекса, в котором мех оказался, из уровня гекса, в котором он находился непосредственно перед падением, чтобы узнать, на сколько уровней упал мех.

Падения и столкновения: если мех падает на два уровня и более в гекс, в котором находится другой мех, они могут случайно столкнуться (см. «Случайные падения с высоты» на с. 44).

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

При падении мех получает повреждения, и его передняя сторона может измениться. Изменение передней стороны влияет на выбор таблицы попаданий, по которой будут отыгрываться повреждения от падения. Для определения передней стороны меха после падения и участка, получившего повреждения, бросьте 1D6 и сверьте результат с таблицей определения передней стороны после падения (см. справа).

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ



• СХЕМА ПАДЕНИЯ •

На схеме падения игрок хочет переместить своего меха из гекса А в гекс В. Войдя в гекс с развалинами, мех должен совершить ПНП. Он провалил проверку, так что игрок бросает 1D6 и сверяет результат броска с таблицей определения передней стороны после падения. Результат 3 означает, что мех поворачивается на две стороны гекса вправо (по часовой стрелке) от той стороны, что ранее считалась передней, и получает повреждения на правую сторону (то есть использует колонку «Правая сторона» таблицы попаданий). Таким образом, мех лежит лицом вниз в гексе с развалинами, головой в сторону гекса С.

Упавший мех лежит лицом вниз. Мех, упавший на бок или спину, автоматически переворачивается лицом вниз после отыгрыша повреждений от падения.

Секторы повреждений у лежащих мехов: если цель лежит, передней стороной для нее считается та, на которую указывает ее голова. Повреждения, которые получает лежащий мех из внешних источников (например, от орудийного огня), отыгрываются так, будто мех стоит, повернувшись передней стороной туда, куда указывает его голова.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МЕХА ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

При падении мех получает одно очко урона за каждые 10 тонн своего веса (с округлением вверх), умноженное на (1 + количество уровней, на которое упал мех). Разделите этот урон на группы по пять очков (оставшийся от деления урон формирует отдельную группу поменьше) и определите участок попадания каждой группы урона. Например, мех, получивший 33 очка урона от падения, получит шесть попаданий по пять очков урона и одно попадание на три очка урона, каждое из которых отыгрывается отдельно. Используйте ту колонку таблицы попаданий (см. с. 23), на которую указывает таблица определения передней стороны после падения.

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПЕРЕДНЕЙ СТОРОНЫ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Бросок (1D6)	Новая передняя сторона	Сторона, получившая повреждения
1	Та же	Фронт
2	Одна сторона гекса вправо	Правая сторона
3	Две стороны гекса вправо	Правая сторона
4	Противоположная	Тыл
5	Одна сторона гекса влево	Левая сторона
6	Две стороны гекса влево	Левая сторона

Если падение произошло в фазе движения, отыграйте повреждения сразу после падения.

Вода: если мех упал, стоя в водном гексе глубиной 1 и более, разделите пополам (округляя вниз) полученный им урон от падения.

Мех, находившийся над поверхностью воды и упавший в воду, получает урон от падения, деленный пополам, при столкновении с поверхностью воды, а затем получает урон от падения с уровня воды на дно (также деленный пополам). Урон от удара о поверхность воды равен весу меха в тоннах, деленному на 10 (с округлением вверх), умноженному на (1 + количество уровней, на которое упал мех) и деленному пополам. Урон от удара о дно водного гекса равен весу меха в тоннах, деленному на 10 (с округлением вверх), умноженному на (1 + глубина водного гекса) и деленному пополам. Эти повреждения отыгрываются отдельно, результаты деления пополам в обоих случаях округляются вниз.

Лежащий «Бэтлмастер» пытается встать, но мехвоин проваливает проверку навыка пилотирования. Это считается падением на ноль уровней. Игрок совершает бросок по таблице определения передней стороны после падения и получает результат 1 — значит, мех упал лицом вниз, так что повреждения будут распределяться с использованием колонки «Фронт» таблицы попаданий.

«Бэтлмастер» получает 9 очков урона ($85 \text{ тонн} \div 10 = 8,5$, округляется до 9; количество уровней, на которые упал мех, + 1 равно 1; $9 \times 1 = 9$). Этот урон делится на две группы: в одной пять очков урона, в другой — четыре. Затем игрок совершает броски по колонке «Фронт» таблицы попаданий, чтобы узнать, какие участки получили повреждения.

УРОН МЕХВОИНУ ОТ ПАДЕНИЯ

После каждого падения игрок проходит вторую проверку навыка пилотирования — ее еще называют «проверкой ремня безопасности». Все модификаторы, применяемые к ПНП, вызвавшей падение, применяются и к этой второй проверке. Также к ней применяется дополнительный модификатор +1 за каждый уровень выше первого, на который упал мех. Если проверка успешно пройдена, мехвоин не получил повреждений (ран). При провале он получает одно очко урона (рану).

Автоматические повреждения: мехвоин автоматически получает одно очко урона, если в момент падения его мех был обездвижен (см. с. 11) или модифицированное целевое значение для ПНП превышало 12.

«Бэтлмастера» из предыдущего примера пилотирует мехвоин со значением навыка пилотирования 5. У меха нет ранее полученных повреждений, он не получал в этом ходе 20 очков урона и упал на ноль уровней, так что проверка навыка пилотирования проходит без модификаторов. Таким образом, игрок должен получить результат броска 5 и выше, чтобы его мехвоин не был поврежден (ранен).



СЛУЧАЙНЫЕ ПАДЕНИЯ С ВЫСОТЫ

Мех не может нарочно упасть на другого меха. Однако если мех смещается в гекс, расположенный минимум на два уровня ниже того, в котором он находился, и уже занятый другим мехом, он может упасть на этого меха. Смещенный мех совершает бросок для определения атаки с базовым целевым значением 7, модифицированным с учетом движения цели (цифра на его кубике перемещения, не цвет кубика!) и ландшафта.

МЕХ УПАЛ МИМО ЦЕЛИ

Если атака закончилась промахом, мех приземляется в прилегающем гексе как можно ближе к тому гексу, из которого его сместили. Если доступных равноудаленных гексов несколько, выберите один из них случайным образом. Отыграйте падение по обычным правилам.

МЕХ УПАЛ НА ЦЕЛЬ

Если атака попала по цели, разделите вес падающего меха на 10 (округляя вверх) и умножьте его на количество уровней между гексом, из которого мех был смещен, и точкой столкновения (уровень гекса, в котором находится цель, + высота самой цели). Разделите урон пополам (округляя вниз), если цель полностью находится под водой. Затем разделите этот урон на группы по пять очков (оставшийся от деления урон формирует отдельную группу поменьше) и определите участок попадания каждой группы урона, используя таблицу попаданий ударов руками.

Падающий мех получает повреждения по обычным правилам для падения с соответствующей высоты. Определите его новую переднюю сторону по обычным правилам, однако в данном случае мех обязательно упадет на спину, так что все повреждения будут отыгрываться по его тылу.

Цель немедленно должна сместиться в прилегающий гекс, случайно выбранный из тех гексов, в которые цель может сместиться, не нарушая правил. После этого цель должна пройти проверку навыка пилотирования с модификатором +2 (с. 40) или упасть.

ЗАПРЕТ НА СМЕЩЕНИЕ

Если падающий мех или его цель не могут сместиться в прилегающий гекс, не нарушая правил, мех, вынужденный сместиться, считается уничтоженным.

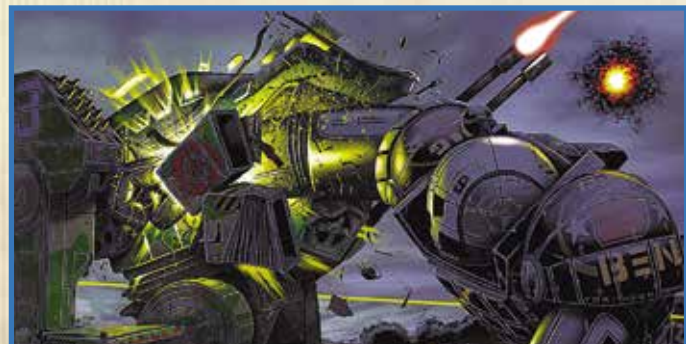
УРОН МЕХВОИНУ

Три вида повреждений, полученных мехом, могут также навредить мехвоину: попадания в голову, падения и детонация боезапаса. Кроме того, если система жизнеобеспечения меха получила критическое попадание, чрезмерный нагрев также может навредить мехвоину.

Мехвоин может получить пять очков повреждений (ран). Шестое очко повреждений (рана) убьет его.

Детонация боезапаса: детонация боезапаса наносит мехвоину два очка повреждений.

Падения: если мех падает, мехвоин должен немедленно пройти проверку навыка пилотирования («проверку ремня безопасности»), до того как перейти к отыгрыванию полученных мехом повреждений.



Все модификаторы, применяемые к ПНП, вызвавшей падение, применяются и к этой второй проверке. Также к ней применяется дополнительный модификатор +1 за каждый уровень выше первого, на который упал мех. При провале мехвоин получает одно очко урона (рану).

Мехвоин автоматически получает одно очко урона, если в момент падения его мех был обездвижен (см. с. 11) или если модифицированное целевое значение для ПНП превышало 12.

Попадания в голову: мехвоин получает одно очко урона (рану) каждый раз, когда мех получает попадание в голову, даже если это попадание не пробilo броню меха.

Нагрев: если система жизнеобеспечения меха получила одно или несколько критических попаданий, высокий уровень нагрева будет наносить урон мехвоину. Мехвоин получает одно очко урона в конце каждой фазы нагрева, в которой значение нагрева его меха находилось в диапазоне от 15 до 25 очков (или два очка урона, если нагрев был больше или равен 26 очкам).

ПРОВЕРКА СОЗНАНИЯ

Даже если мехвоин получает пять очков урона (ран), он может остаться в живых, но потерять сознание. Каждый раз, когда пилот получает очко урона (рану), он должен пройти проверку сознания. Бросьте 2D6 и сверьте результат с таблицей сознания в разделе «Мехвоин» карточки меха (продублирована ниже). Если результат броска больше либо равен числу из колонки таблицы, соответствующей полученным пилотом ранам, мехвоин остается в сознании. В противном случае он теряет сознание. Например, получив первое очко урона (рану), пилот теряет сознание при результате броска 2 и остается в сознании при ≥ 3 .

Проверка сознания должна быть выполнена за каждое очко урона, полученное мехвоином. Например, при детонации боезапаса пилот должен будет пройти две проверки сознания. Однако если мехвоин потерял сознание, в этом ходе он больше не должен проходить такую проверку.

Мех, пилот которого находится без сознания, считается обездвиженным (с. 11).

Пилот, получивший шесть очков урона (ран), мертв. В конце фазы, в которой мехвоин был убит, его мех удаляется с карты.

Проверки навыка пилотирования: если мехвоин одновременно вынужден пройти проверку сознания и проверку навыка пилотирования, сперва он проходит проверку сознания.

Находящийся без сознания пилот автоматически проваливает все проверки навыка пилотирования.

Прийти в сознание: начиная с хода, следующего за тем, в котором мехвоин потерял сознание, игрок в завершающей фазе может попытаться привести пилота в чувство. Учтите: потерявший сознание мехвоин должен провести целый ход без сознания. Чтобы привести мехвоина в сознание, бросьте 2D6 и сравните результат броска с колонкой таблицы сознания, соответствующей количеству полученных пилотом ран. Если результат броска больше либо равен указанному в таблице значению, мехвоин пришел в сознание. После этого новый бросок по таблице сознания требуется, только если пилот опять получит повреждения (рану).

Например, мехвоин, получивший три очка урона (раны), должен сделать в завершающей фазе бросок, чтобы прийти в себя. У него получится это сделать при результате броска ≥ 7 .

МЕХВОИН

ИМЯ: _____

НАВЫК СРЕЛЬБЫ: _____ НАВЫК ПИЛОТИРОВАНИЯ: _____

ПОПАДАНИЙ	1	2	3	4	5	6
СОЗНАНИЕ	3	5	7	10	11	погиб

• СОСТОЯНИЕ МЕХВОИНА •

СЦЕНАРИИ

В этой главе представлены три ситуации, которые можно разыграть на столе, — так называемые сценарии. В каждом из них описаны силы, которыми располагают участвующие в конфликте стороны, карты местности, условия победы и особые правила.

Каждый следующий сценарий длиннее и сложнее предыдущего, так что их следует отыгрывать в том порядке, в котором они приведены. Эти сценарии дают представление о том, насколько разнообразны сюжеты, которые можно разыграть в рамках системы BattleTech. Они могут вдохновить игроков на создание собственных историй, и для этой цели в каждом сценарии есть подсказки о том, как его можно модифицировать, чтобы раскрыть новые грани игры.

Выбор сторон: игроки проходят кубовку на 2D6. Победитель выбирает: быть нападающим или обороняющимся; проигравший забирает себе оставшуюся роль.

Игровые термины: как указано на с. 3, лист с картой — это один картонный лист размером примерно 46 на 56 см (18 × 22 дюйма), а игровая зона — это все пространство, на котором ведется игра, вне зависимости от количества используемых листов с картами.

Если не указано обратное, «домашним» краем карты называется та сторона игровой зоны, возле которой атакующий или обороняющийся игрок выставляет своих мехов или через которую он входит в игру.

Копирование карточек мехов: игрокам придется сделать копию брошюры с карточками мехов, поскольку некоторые сценарии требуют одновременного присутствия на поле двух мехов с одинаковыми карточками. Кроме того, игроки могут просто скачать PDF-файл (на английском языке) с сайта <https://bg.battletech.com/downloads/> и распечатать себе необходимое количество карточек мехов.

Миниатюры и фишки из картона: при подготовке к игре по сценарию ориентируйтесь на картинки на указанных карточках мехов, чтобы выбрать нужные миниатюры. Если по сценарию нужна вторая такая же миниатюра, используйте вместо нее штампованную картонную фишку.

ВАРИАНТЫ МЕХОВ

В основе каждого меха — уникальное шасси, которое может быть представлено в нескольких вариантах, появившихся за долгие века постоянных войн. Эти варианты могут отличаться вооружением, снаряжением или размещением бронепластин. Например, «Волверин» и «Гриффин» оба весят 55 тонн и примерно равны по скорости передвижения, но каждый из них является уникальным шасси, имеющим разные модификации.

В данный набор входят две карточки «Гриффина», отображающие две модификации: GRN-1N и GRN-1S (модификация меха указана в строке «Тип» в разделе «Данные о мехе»). Такие обозначения используются в сценариях для определения участвующих сил. Однако иллюстрация на карточках мехов у разных вариантов одна и та же: это базовое шасси. Набирая карточки мехов для игры, ориентируйтесь на название и картинку, но не забудьте проверить и код, чтобы не перепутать модификации.

ДАнные о МЕХЕ

ТИП: Гриффин GRF-1N
Очки Движения: 5
Ходьба: 5
Бег: 8
Прыжок: 5
МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутрен

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

кол-во	тип	где	нагрев
1	РБД-10	ПК	4

ДАнные о МЕХЕ

ТИП: Гриффин GRF-1S
Очки Движения: 5
Ходьба: 5
Бег: 8
Прыжок: 5
МАССА: 55 тонн
БАЗА: Внутрен

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

кол-во	тип	где	нагрев
1	РБД-5	ЛК	2

СЦЕНАРИЙ 1: ВЫПУСКНОЙ ЭКЗАМЕН

«Пристегнуться, задрать люки и ждать».

После трех месяцев ежедневных тренировок процедура инициализации вошла в привычку, стала почти банальной — но только не сегодня.

«Разрешение на высадку получено. Выдвигаемся по моей команде».

В этот раз напряжение нарастает с каждой минутой: двум кадетам-мехвоинам предстоит командовать копиями на виртуальной арене. Каждый из них поведет троих младших товарищей в симуляцию боя. Но только один командир копия получит право продолжить обучение в боевой школе военной академии.

«Три, два, один... Вперед!»

Позорясь в виртуальную реальность симулятора, мехи открывают огонь...

СИТУАЦИЯ

Когда инструктор Внутренней Сферы решает, что его кадеты готовы, они должны пройти выпускной экзамен, чтобы подтвердить свои боевые и лидерские качества.

Перед началом виртуального боя студенты получают суровое известие: в военную академию пройдет только один кандидат. Проигравший должен будет навсегда забыть о мечтах стать мехвоином.

На самом деле инструктор лукавит, но ложь (не редкость во Внутренней Сфере) разжигает нешуточное соперничество, подобное тому, с которым мехвоинам придется столкнуться на поле боя.

Данный сценарий воспроизводит выпускной экзамен, который проходят почти все кадеты-мехвоины Внутренней Сферы. В нем также показаны схватки «копья против копия» — базовый элемент боевых действий в игре BattleTech.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Пустыня 3» и «Луг 2», как показано на рисунке ниже.



• КАРТЫ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ 1 •

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

СЦЕНАРИИ

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

При подготовке этого испытания инструктор включил в копье главным образом легких и средних мехов, но командиру копья он выдал тяжелого меха «Катапульта».

- Командир копья Хорас (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), CPLT-C1 «Катапульта».
- Кадет Уинстон (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), LCT-1V «Локуст».
- Кадет Йоханссон (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-2D «Коммандо».
- Кадет Родригес (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), SHD-2H «Шэдоу Хок».

АТАКУЮЩИЙ

Чтобы все было честно, инструктор выдал обеим сторонам одинаковые наборы мехов.

- Командир копья Пушкин (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), CPLT-C1 «Катапульта».
- Кадет Шотугама (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), LCT-1V «Локуст».
- Кадет Армстронг (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-2D «Коммандо».
- Кадет Кинан (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), SHD-2H «Шэдоу Хок».

ДИСЛОКАЦИЯ

Обороняющийся игрок выбирает одного из своих мехов и выставляет его на западном краю игровой зоны. После этого атакующий выбирает одного из своих мехов и выставляет его на восточном краю игровой зоны. Игроки по очереди выставляют мехов, пока все восемь машин не окажутся на игровом поле. После этого игра начинается с фазы инициативы первого хода.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает сторона, которая первой смогла вывести из строя (см. ниже) или уничтожить всех мехов противника.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В рамках этого сценария мех считается выведенным из строя в следующих случаях: одна или обе ноги уничтожены; все орудия уничтожены; гироскоп уничтожен; мех получил два попадания по реактору.

Мех, по любым причинам покинувший карту, считается уничтоженным и не может вернуться в игру.

А теперь приступим к игре!

ВАРИАЦИИ

По этому сценарию можно провести много игр, каждый раз меняя отдельные параметры, например ландшафт или состав сражающихся отрядов.

ВЫБОР МЕХОВ

Проще всего модифицировать сценарий, поменяв список задействованных в нем мехов. Вот один из возможных вариантов:

- **Атакующий:** TDR-5SE «Тандерболт», WVR-6R «Волверин», LCT-1V «Локуст», COM-3A «Коммандо».
- **Обороняющийся:** TDR-5S «Тандерболт», GRF-1N «Гриффин», LCT-1E «Локуст», COM-2D «Коммандо».

ЛАНДШАФТ

Чтобы разнообразить ландшафт, поменяйте расположение листов с картами или используйте штампованные картонные элементы (с. 48). Например, если повернуть листы с картами так, чтобы они смотрели в противоположных направлениях, поле боя будет совсем другим. Игроки также могут состыковать листы с картами по узким краям, а не по широким.

СЦЕНАРИЙ 2: ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

«Штурмовое копье, доложите ваш статус!»

«Штурмового копья больше нет! Они напали из засады, как только мы вышли из ущелья! Вытащите меня отсюда!»

Несколько долгих секунд одинокий мехвоин ждал, пытаясь успокоить измотанные нервы; и вот канал связи ожил, принеся ответ командира:

«Основные силы не могут добраться до твоей позиции. Встречаемся в зоне высадки бета.»

Бета находилась в тылу врага.

Учась в академии, мехвоин мечтал лишь о том, как бы поскорей оказаться в бою. Ну хорошо, вот он и в бою. Мех его отца сильно поврежден, его товарищи по копью мертвы. Юный мехвоин почувствовал подступающую панику и усилием воли отогнал ее. Он не пополнит собой список боевых потерь!

«Так точно, сэр! Выдвигаюсь...»

СИТУАЦИЯ

Каждая война — это череда битв, а битва — это череда стычек. В одной из таких стычек копье мехвоинов-новичков попало в засаду и было почти полностью уничтожено. Остался лишь один неопытный пилот в поврежденном мехе. Чтобы воссоединиться со своими, он должен пересечь линию фронта.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Пустыня 2» и «Луг 3», как показано на иллюстрации.

АТАКУЮЩИЙ

Между поврежденным «Бэтлмастером» и точкой встречи с основными силами стоят три меха. К счастью для одинокого обороняющегося, ими управляют салаги еще зеленее, чем он сам.

- Сержант Хоффманн (навык пилотирования 5, навык стрельбы 5), WVR-6M «Волверин».
- Мехвоин Аджани (навык пилотирования 6, навык стрельбы 5), LCT-1V «Локуст».
- Мехвоин Лукас (навык пилотирования 6, навык стрельбы 5), COM-3A «Коммандо».



• КАРТЫ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ 2 •

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Обороняющийся располагает одним мехвоином, пилотирующим «Бэтл-мастера», который в ходе битвы получил повреждения.

Ранее полученные повреждения: до начала игры обороняющийся игрок должен совершить четыре броска по колонке «Фронт» таблицы попаданий и отыграть по своему «Бэтл-мастеру» четыре попадания, наносящие по пять очков урона. Перебрасывайте результаты бросков, указывающие на попадание в голову, и не совершайте бросков на критические попадания, даже если в них возникнет необходимость.

- Мехвоин Томпсон (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), BLR-1G «Бэтл-мастер».

ДИСЛОКАЦИЯ

Атакующий выставляется первым. Он может выставить своих мехов в любом гексе с открытой местностью уровня 0, находящемся в пределах шести гексов от восточного края игровой зоны. Мехи могут быть повернуты в любом направлении.

После того как атакующий закончит размещать мехов, обороняющийся может выставить своего меха где угодно в пределах трех гексов от западного края игровой зоны. Его мех может быть повернут в любом направлении.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра закончится победой обороняющегося, если он сможет вывести «Бэтл-мастера» через восточный край игрового поля или уничтожить всех трех мехов противника. Если «Бэтл-мастер» уничтожен, игра заканчивается победой атакующего.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Атакующие не ожидают, что «Бэтл-мастер» придет к ним. Обороняющийся автоматически выигрывает инициативу в первом ходе — таким образом отображается удивление застигнутых врасплох атакующих.

Обороняющийся игрок может без проблем покинуть игровое поле только через восточный край карты. Если он покинет игровое поле через любой другой край карты, победа достанется атакующему. Любой атакующий мех, покинувший игровую зону, считается уничтоженным.

А теперь приступим к игре!

ВАРИАЦИИ

Проще всего добавить вариативности в этот сценарий, разыграв его как погоню. Правила остаются теми же, но атакующие не выставляются в игровой зоне. Вместо этого обороняющийся первым выставляет своего меха и получает в качестве форы один ход на совершение маневров. Атакующие входят в игровую зону в фазе движения второго хода. Каждый атакующий мех входит в игровую зону с западного края и начинает движение за краем карты, то есть первый полный гекс, в который он входит, становится первым гексом, который учитывается при определении движения меха.

СЦЕНАРИЙ 3: РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

Взрывы сотрясали землю, битва достигла предельного накала. Две роты обрушивали друг на друга всю доступную им огневую мощь, испаряя броню и плавя скрытые под ней узлы.

Медленно, но верно атакующие смогли вбить клин в позиции обороняющихся, разделив их на две части. Атакующие уничтожили половину сил обороняющихся, но и сами потеряли две трети мехов.

Подкреплений не предвидится, но оба командира не желают сдаваться и приказывают уцелевшим мехам удерживать позиции.

СИТУАЦИЯ

Атакующие смогли разделить силы обороняющихся. Такая расстановка дает атакующим серьезное преимущество, поскольку они могут сконцентрировать огонь на одной группе обороняющихся, прежде чем другая группа подойдет достаточно близко для ответного обстрела.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Пустыня 2» и «Луг 3» и выложите на них штампованные картонные элементы ландшафта, как показано на рисунке.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Силы обороняющегося состоят из двух ослабленных копий по три меха в каждом.

Командное копьё

- Лейтенант Блейк (навык пилотирования 3, навык стрельбы 2), CPL-K2 «Катапульта».
- Сержант Петерсен (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), TDR-5S «Тандерболт».
- Мехвоин Ли (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), SHD-2H «Шэдоу Хок».

Разведывательное копьё

- Сержант Альварес (навык пилотирования 4, навык стрельбы 4), LCT-1V «Локуст».
- Мехвоин Тейссен (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-3A «Коммандо».
- Мехвоин Джонс (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-2D «Коммандо».

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из одного копья.

- Капитан Сеймур (навык пилотирования 3, навык стрельбы 3), AWS-8Q «Оусэм».
- Лейтенант Маркс (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), TDR-5SE «Тандерболт».

- Мехвоин Канадзава (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), WVR-6M «Волверин».
- Мехвоин О'Рурк (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), GRF-1N «Гриффин».

ДИСЛОКАЦИЯ

Обороняющийся выставляется первым. Мехи командного копья могут быть размещены на западном краю игровой зоны в любом гексе, находящемся в пределах шести гексов от северного края игровой зоны. Мехи разведывательного копья могут быть выставлены вдоль восточного края игровой зоны в любом гексе, находящемся в пределах шести гексов от южного края игровой зоны. Атакующий выставляется после того, как обороняющийся игрок выставил всех своих мехов. Атакующий может напасть на копьё противника в любом порядке. Если он хочет сперва разобраться с разведывательным



• КАРТЫ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ 3 •

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ
И СЦЕНАРИИ

СОЗДАНИЕ
МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ
ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ
ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

копьем, он должен выставить своих мехов в северо-восточном углу восточного листа с картой, в ряде гексов, пронумерованных от 1510 до 1517. Если он хочет сперва напасть на командное копье, то должен выставить своих мехов в юго-западном углу западного листа с картой, в ряде гексов, пронумерованных от 1510 до 1517.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает команда, которая первой выведет из строя или уничтожит всех мехов противника.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В рамках этого сценария мех считается выведенным из строя в следующих случаях: одна или обе ноги уничтожены; все орудия уничтожены; гироскоп уничтожен; мех получил два попадания по реактору.

Мех, по любым причинам покинувший карту, считается уничтоженным и не может вернуться в игру.

Команда обороняющихся должна вычитать два очка из результатов своих бросков на определение инициативы — таким образом отображается нарушенная командная структура.

А теперь приступим к игре!

ВАРИАЦИИ

Чтобы уменьшить масштаб и ускорить игру, вычеркните из команды обороняющегося SHD-2H «Шэдоу Хок» и LCT-1V «Локуст», а из команды атакующего — TDR-5SE «Тандерболт». Остальные правила остаются без изменений.

Если по этому сценарию хотят сыграть три игрока, за обороняющуюся сторону могут действовать двое. Два игрока должны по очереди совершать броски для определения инициативы своей стороны. Если два игрока не могут договориться, какой мех ходит или заявляет оружейную атаку первым, они должны провести кубовку на 2D6 — победитель получает право принимать решения по действиям обороняющейся стороны до конца фазы.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАЦИИ

Используйте следующие правила, чтобы добавить изменения в любой из сценариев, приведенных выше.

КАРТОЧКИ МЕХВОИНОВ

Эти карточки позволяют использовать в игре известных мехвоинов из книг по вселенной BattleTech (например, мехвоинов из рассказа «Птицы бури», входящего в этот набор). Хорошо освоив сценарий, просмотрите карточки мехвоинов и выберите, кого добавить в игру. Для этого руководствуйтесь следующими правилами:

- только один мех с каждой стороны может получить карточку мехвоина;
- обе карточки мехвоинов должны иметь одинаковую стоимость.

Баланс сил: как указано выше, обе карточки мехвоинов должны иметь одинаковую стоимость, так что перед игрой оба игрока должны договориться об этой стоимости. Если к согласию прийти не получилось, бросьте D6 и разделите результат пополам (округляя вниз).



Навыки пилотирования и стрельбы: на каждой карточке мехвоина указаны значения навыков пилотирования и стрельбы. Используйте эти показатели в игре. Если вы играете по одному из приведенных в данной главе сценариев, учитывайте следующее: показатели навыков на карточке мехвоина превалируют над значениями в описании сценария. Однако для сохранения баланса сил мехвоин противника должен улучшить (то есть понизить) показатель своего навыка на величину, равную преимуществу, полученному от карточки мехвоина. Например, если карточка мехвоина понизила показатель навыка пилотирования боевой единицы с 4 до 3, мехвоин противника может на один уровень улучшить показатель своего навыка пилотирования, понизив его с 5 до 4.

ПЛАНЕТАРНЫЕ УСЛОВИЯ

Чтобы сделать игру более захватывающей, можно использовать одно или оба планетарных условия, приведенных ниже.

ПОЛНОЛУНИЕ

Модификатор ОД: стоимость перемещения повышается на 1 ОД за каждый гекс.

Модификатор целевого значения при атаке: +2 ко всем оружейным атакам (но не атакам в ближнем бою). Этот модификатор уменьшается на единицу за каждые 20 очков на шкале нагрева цели (до минимального значения 0).

СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР

Модификатор целевого значения при атаке: +2 ко всем атакам ракетами, +1 ко всем атакам из пулеметов и автопушек.

ПНП: применяйте модификатор +1 ко всем проверкам навыка пилотирования.

ЛАНДШАФТ

В набор входит лист плотного картона со штампованными элементами ландшафта, с помощью которых можно изменить любую карту местности. Если игроки не могут договориться о том, как добавить новый ландшафт, перед тем как выставить мехов, расставьте жетоны с ландшафтом по следующим правилам:

- оба игрока должны добавить одинаковое количество элементов ландшафта;
- случайным образом определите, кто выставляет первый элемент ландшафта, после чего игроки по очереди выставляют по одному жетону с ландшафтом за раз;
- жетоны с ландшафтом нельзя выставлять в пределах двух гексов от края карты и ближе трех гексов до другого элемента ландшафта.

КАМПАНИИ

Игроки могут использовать принцип кампании, когда отыгрываются несколько сценариев, связанных между собой. Например, сценарии 1 и 3 считаются связанными, и выжившие в первом сценарии мехи могут прийти в качестве подкрепления в третьем сценарии. Допустим, в первом сценарии одержал победу обороняющийся игрок, у которого выжили «Катапульта» и «Коммандо»: эти два меха, сохраняя полученные в первом сценарии повреждения, могут войти в игру под контролем обороняющегося в третьем сценарии. В этом случае они входят в игровую зону с западного края карты в фазе движения пятого хода.

СОЗДАНИЕ МЕХА

В этом разделе представлена система, которая позволяет игрокам создавать собственных мехов согласно общим правилам, изложенным в данной книге. В этих правилах довольно много математических расчетов, так что мы советуем конструкторам мехов сперва посчитать все на черновике, а потом уже заполнить пустую карточку меха.

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МЕХА

Создание меха основывается на двух факторах: массе и объеме.

МАССА

Масса меха измеряется в тоннах. Обычный мех весит от 20 до 100 тонн (с шагом в 5 тонн). В зависимости от массы мехи делятся на определенные классы.

- **Легкие мехи** весят от 20 до 35 тонн; это самые легкие боевые машины, участвующие в схватках. Доступный им выбор брони и орудий обычно сильно ограничен, так что такие мехи нередко жертвуют броней и огневой мощностью в пользу скорости. Их можно применять в качестве разведчиков или легких сил безопасности.
- **Средние мехи** весят от 40 до 55 тонн, это самый распространенный класс мехов. Они поддерживают баланс между скоростью и огневой мощностью. Такие мехи эффективны при проведении налетов или для поиска и уничтожения противника.
- **Тяжелые мехи** весят от 60 до 75 тонн. Это ударные силы с посредственной скоростью, но широким выбором орудий. Такие мехи нередко составляют костяк атакующей группировки.
- **Штурмовые мехи** весят от 80 до 100 тонн. Их конструкция предусматривает упор на броню и огневую мощь, из-за чего они обычно гораздо медлительнее других мехов. Штурмовые мехи обычно используются в обороне, в качестве огневой поддержки или для прорыва фронта.

ОБЪЕМ (ЯЧЕЙКИ)

Внутреннее пространство, иначе именуемое критическим объемом меха, можно оценить по таблице критических попаданий на карточке меха, которая также используется для учета этого пространства. Таблица дает условное представление о внутреннем устройстве меха. Некоторые разделы этой таблицы уже заполнены, поскольку соответствующие узлы и элементы снаряжения — такие как приводы, системы кабины пилота, реакторы и гироскопы — должны быть размещены на строго определенных участках.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКОГО ОБЪЕМА

Участок	Доступные критические ячейки
Голова	1
Центральная часть корпуса	2
Правая часть корпуса	12
Левая часть корпуса	12
Правая рука	8
Левая рука	8
Правая нога	2
Левая нога	2

Таблица критического объема содержит информацию о количестве доступных критических ячеек (то есть ячеек, которые не заняты автоматически определенным оборудованием, таким как реактор, гироскоп, система жизнеобеспечения и сенсоры) на каждом участке стандартного меха.

РАССТАНОВКА КОМПОНЕНТОВ

Выбрав составные части меха, конструктор должен разместить их на участках корпуса меха, выделив под них необходимое количество ячеек в таблице критических попаданий. Каждый из этапов создания меха включает специальные правила, регламентирующие порядок установки добавляемых на данном этапе компонентов. Вместе с тем есть и общие правила использования критических ячеек:

- В одной ячейке помещается только один объект.
- Некоторые объекты занимают несколько критических ячеек; следует отметить в таблице критических попаданий, что эти ячейки заняты одним объектом.
- Критические ячейки, занятые одним объектом, должны формировать на участке непрерывный массив (то есть идти одна за другой), если только правила объекта прямо не говорят об обратном. Участки рук и корпуса на карточке меха разделены на два блока по шесть ячеек. Это разделение важно только для определения критических попаданий: при установке объектов игнорируйте разделение — можете считать, что каждая рука и каждый участок корпуса представляют собой единый блок из 12 ячеек.

УВЕЛИЧЕНИЕ ДОСТУПНОГО КРИТИЧЕСКОГО ОБЪЕМА

Количество доступных критических ячеек в руке можно увеличить, убрав привод кисти и (или) предплечья. Если вы убираете привод предплечья, привод кисти тоже придется убрать.

ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ МЕХА

Процесс создания меха состоит из восьми этапов, каждый из которых подробно разобран ниже.

- Этап 1:** создание шасси. Определите массу меха и его внутреннюю конструкцию.
- Этап 2:** установка реактора. Определите массу и номинальную мощность реактора меха.
- Этап 3:** установка прыжковых двигателей. Решите, сможет ли создаваемый мех прыгать.
- Этап 4:** установка систем управления. Установите гироскоп и кабину пилота.
- Этап 5:** установка брони. Определите массу брони и расположение бронепластин.
- Этап 6:** установка дополнительных радиаторов. Определите количество радиаторов, установленных на меха, и при необходимости укажите, на каких участках они размещены.
- Этап 7:** установка орудий и загрузка боезапаса. Установите на меха вооружение.
- Этап 8:** заполнение карточки меха.

Описанный выше процесс создания меха — не более чем шаблон. Он допускает определенную гибкость, особенно после окончания работы над шасси, реактором и системами управления, поскольку вооружение, броню и радиаторы важно сбалансировать так, чтобы

УВЕЛИЧЕНИЕ
КОЛИЧЕСТВА
СЧЕТЧИКОВ

СОЗДАНИЕ
МЕХА

СУБНАРИИ

ДРУГИЕ
ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ
ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

вписаться в ограничения по массе и объему. Так, некоторые конструкторы предпочитают устанавливать броню сразу после окончания работы над шасси и реактором, чтобы обеспечить меху максимальную защиту, прежде чем перейти к радиаторам и орудиям. Другие предпочитают сначала установить орудия, чтобы понять, сколько дополнительных радиаторов может понадобиться.

Можно сделать несколько черновых копий карточки меха, чтобы наглядно прикинуть размещение вооружения и снаряжения, параллельно ведя учет массы меха на отдельном листке.

Влияние на механику игры: некоторые опции, доступные при создании меха, влияют не только на занимаемые ячейки и массу. Такие случаи отдельно рассматриваются на соответствующих этапах создания меха.

Джейсон хочет создать хорошо бронированного меха, ориентированного на тяжелую огневую поддержку. Он планирует назвать свое творение «Катапульта». Тяжелые мехи весят от 60 до 75 тонн, и Джейсон решил сделать «Катапульту» 65-тонным мехом.

Согласно таблице внутренней конструкции, каркас 65-тонного меха весит 6,5 тонны. Такой мех имеет 21 очко внутренней конструкции в центральной части корпуса, по 15 очков в левой и правой частях корпуса, по 10 очков в левой и правой руках и по 15 очков в левой и правой ногах. Джейсон закрашивает все лишние кружки на схеме внутренней конструкции на карточке меха. У него остается 58,5 тонны доступного веса ($65 - 6,5 = 58,5$).

ЭТАП 1. СОЗДАНИЕ ШАССИ

Первый шаг при создании меха — это выбор «скелета» конструкции, то есть шасси.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МАССЫ

По правилам мехи могут весить от 20 до 100 тонн (с шагом в 5 тонн). Совокупный вес реактора, брони, вооружения и прочих компонентов меха не может превышать выбранное значение. Полная масса может быть меньше, но неиспользованный запас веса пропадает впустую, так как с точки зрения игровой механики считается, что мех всегда имеет максимальную допустимую для него массу.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВНУТРЕННЕЙ КОНСТРУКЦИИ

Каждый мех обладает внутренней конструкцией, куда входят каркас и сочленения. Масса внутренней конструкции зависит от массы меха и выбранного вида конструкции.

Масса и вид конструкции меха также определяют количество очков внутренней конструкции на каждом участке меха. Игрок должен закрасить лишние кружки на схеме внутренней конструкции меха, оставив только количество кружков, равное количеству очков внутренней конструкции на этом участке.

Очки внутренней конструкции распределяются по участкам в зависимости от массы самого меха, и самостоятельно перемещать их с одного участка на другой нельзя. Максимальное количество очков брони меха (максимальное значение брони) также зависит от внутренней конструкции: каждый участок (за исключением головы меха) может нести количество очков брони, не превышающее удвоенного значения количества очков

ТАБЛИЦА ВНУТРЕННЕЙ КОНСТРУКЦИИ

Общая масса меха, тонн	Масса внутренней конструкции	Кружки внутренней конструкции					Максимальное значение брони
		Голова	Корпус (центр)	Корпус (слева/справа)	Руки (каждая)	Ноги (каждая)	
20	2,0	3	6	5	3	4	69
25	2,5	3	8	6	4	6	89
30	3,0	3	10	7	5	7	105
35	3,5	3	11	8	6	8	119
40	4,0	3	12	10	6	10	137
45	4,5	3	14	11	7	11	153
50	5,0	3	16	12	8	12	169
55	5,5	3	18	13	9	13	185
60	6,0	3	20	14	10	14	201
65	6,5	3	21	15	10	15	211
70	7,0	3	22	15	11	15	217
75	7,5	3	23	16	12	16	231
80	8,0	3	25	17	13	17	247
85	8,5	3	27	18	14	18	263
90	9,0	3	29	19	15	19	279
95	9,5	3	30	20	16	20	293
100	10,0	3	31	21	17	21	307

СОЗДАНИЕ МЕХА

РАСЧЕТ МОШНОСТИ РЕАКТОРА И ЗАПАСА ХОДА МЕХА

Мощность реактора = масса меха × желаемое количество ОД на ходьбу

ОД на бег = желаемое количество ОД на ходьбу × 1,5 (округляя вверх)

внутренней конструкции на этом участке; это правило распространяется и на броню, прикрывающую тыл меха (см. «Установка брони» на с. 52). Голова меха может нести не более 9 очков брони (вне зависимости от массы меха).

Таблица внутренней конструкции на с. 50 подскажет, сколько будет весить каркас меха, а также сколько кружков внутренней конструкции получит каждый участок. Кроме того, в ней указано максимальное значение брони для меха соответствующей массы.

ВЫБОР ПРИВОДОВ

На некоторых мехах установлены полноценно гнущиеся руки, оборудованные кистями, позволяющие поднимать и переносить предметы или драться в ближнем бою. На других мехах приводы рук не устанавливаются, чтобы освободить место под оружие, снизить себестоимость производства — или просто из эстетических соображений.

Мех, имеющий приводы кисти и предплечья, может проводить атаки импровизированным оружием и бить руками без штрафов. Привод предплечья, если таковой имеется, всегда должен быть установлен непосредственно под приводом плеча (ячейка 3 в таблице критических попаданий). Привод кисти, если таковой имеется, всегда должен быть установлен непосредственно под приводом предплечья (ячейка 4 в таблице критических попаданий).

Отсутствие приводов освобождает ячейки в руке меха, но влечет за собой следующие последствия:

Нет привода кисти:

- Прибавляйте модификатор +1 к ударам, которые мех совершает этой рукой.
- Мех не может подбирать этой рукой предметы и проводить с ее помощью атаки импровизированным оружием.

Нет привода предплечья:

- Прибавляйте модификатор +2 к ударам, которые мех совершает этой рукой.
- Урон от ударов этой рукой уменьшается вдвое (с округлением вниз).
- На эту руку нельзя установить оружие ближнего боя.
- Если на руке нет привода предплечья, на ней нет и привода кисти, так что негативные эффекты складываются.

Разворот рук: мех, сконструированный без приводов кистей и предплечий, может развернуть обе руки и стрелять назад (см. с. 15).

Джейсон считает, что его мех будет разить врагов издалека. Он думает, что «Катапульта» не будет сражаться в ближнем бою, и хочет освободить побольше места, поэтому не ставит на меха приводы кисти и предплечья.

ЭТАП 2. УСТАНОВКА РЕАКТОРА

На втором этапе следует установить на меха реактор. От этого шага зависят факторы, влияющие на подвижность меха: его максимальная скорость передвижения и масса реактора. Кроме того, на этом этапе определяется, сколько прыжковых двигателей (см. этап 3) можно поставить на меха.

МОЩНОСТЬ РЕАКТОРА

Каждый мех, собранный по приведенным здесь правилам, должен быть оснащен термоядерным реактором, обеспечивающим его подвижность и питающим энергией орудия и другие жизненно важные системы.

Номинальная мощность реактора определяет его максимальную выходную мощность. Этот показатель зависит от массы меха и максимальной скорости, которую он должен развивать. Умножьте массу меха на желаемое количество ОД на ходьбу, чтобы получить номинальную мощность реактора меха. Таблица реакторов на с. 52 подскажет, сколько будет весить реактор с таким показателем.

На этом же этапе следует рассчитать количество ОД на бег, доступных меху, умножив количество доступных ему ОД на ходьбу на 1,5 (округляя вверх).

Поскольку мех «Катапульта» предназначен для сражений на дальней дистанции, скорость для него — не главное. Джейсон считает, что 4 ОД на ходьбу хватит. Таким образом, номинальная мощность реактора «Катапульта» равна 260 (4 × 65 = 260). Сверившись с таблицей реакторов, мы узнаем, что реактор с рейтингом 260 будет весить 13,5 тонны. У меха остается 45 тонн доступного веса (58,5 – 13,5 – 45). При этом «Катапульта» будут доступны 6 ОД на бег (4 × 1,5 = 6).

ЭТАП 3. УСТАНОВКА ПРЫЖКОВЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

На меха можно установить прыжковые двигатели, которые позволят ему перемещаться короткими прыжками. Прыжковые двигатели устанавливаются по одному, и каждый такой двигатель дает меху одно прыжковое ОД (так, у меха с пятью прыжковыми двигателями будет пять прыжковых ОД). Масса этих двигателей зависит от массы меха и желаемого количества прыжковых ОД.

Мех не может иметь больше прыжковых двигателей, чем ОД на ходьбу.
Занимаемое место: прыжковые двигатели можно установить только на ноги и корпус меха. Устанавливать их симметрично необязательно, хотя обычно делают именно так. Каждый прыжковый двигатель занимает одну критическую ячейку.

ТАБЛИЦА ПРЫЖКОВЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

Масса меха	Масса прыжкового двигателя (дающего одно прыжковое ОД) / занимаемые ячейки
20–55	0,5 тонны / 1
60–85	1 тонна / 1
90–100	2 тонны / 1

СОЗДАНИЕ МЕХА

ТАБЛИЦА РЕАКТОРОВ

Мощность реактора	Масса меха	Мощность реактора	Масса меха
20	0,5	210	9,0
25	0,5	215	9,5
30	1,0	220	10,0
35	1,0	225	10,0
40	1,0	230	10,5
45	1,0	235	11,0
50	1,5	240	11,5
55	1,5	245	12,0
60	1,5	250	12,5
65	2,0	255	13,0
70	2,0	260	13,5
75	2,0	265	14,0
80	2,5	270	14,5
85	2,5	275	15,5
90	3,0	280	16,0
95	3,0	285	16,5
100	3,0	290	17,5
105	3,5	295	18,0
110	3,5	300	19,0
115	4,0	305	19,5
120	4,0	310	20,5
125	4,0	315	21,5
130	4,5	320	22,5
135	4,5	325	23,5
140	5,0	330	24,5
145	5,0	335	25,5
150	5,5	340	27,0
155	5,5	345	28,5
160	6,0	350	29,5
165	6,0	355	31,5
170	6,0	360	33,0
175	7,0	365	34,5
180	7,0	370	36,5
185	7,5	375	38,5
190	7,5	380	41,0
195	8,0	385	43,5
200	8,5	390	46,0
205	8,5	395	49,0
		400	52,5

Чтобы компенсировать низкую скорость «Катапульты» и помочь ей занимать выгодные огневые позиции, Джейсон решил поставить на меха прыжковые двигатели. Свершившись с таблицей прыжковых двигателей, он узнал, что каждый двигатель будет весить тонну. Он решил, что мех получит максимально возможное количество прыжковых ОД — 4, что обойдется ему в 4 тонны. У меха остается 41 тонна доступного веса ($45 - 4 = 41$). Каждый прыжковый двигатель занимает одну критическую ячейку. Джейсон поместил два двигателя в правую часть корпуса и два — в левую. Теперь на каждом из этих участков осталось по 10 свободных критических ячеек.

ЭТАП 4. УСТАНОВКА СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ

На этом этапе мех получает системы управления: гироскоп, позволяющий ему сохранять вертикальное положение, и кабину пилота, в которой будет находиться мехвоин.

УСТАНОВКА ГИРОСКОПА

Чтобы сохранять вертикальное положение и свободно передвигаться, меху необходим мощный гироскоп. Массу гироскопа можно определить, разделив номинальную мощность реактора меха на 100 и округлив получившееся значение вверх до ближайшего целого числа — это и будет масса гироскопа в тоннах.

Например, у меха, номинальная мощность реактора которого равна 160, гироскоп будет весить 2 тонны: $160 \div 100 = 1,6$, что округляется до 2.

УСТАНОВКА КАБИНЫ ПИЛОТА

У каждого меха должна быть кабина, в которой находятся панель управления, система жизнеобеспечения и электронные сенсоры. Стандартная кабина пилота всегда весит 3 тонны.

Номинальная мощность реактора «Катапульты» равна 260, так что Джейсон понимает, что его меху потребуется 3-тонный гироскоп ($260 \div 100 = 2,6$, округляется до 3). Поскольку кабина пилота всегда весит 3 тонны, у меха остается 35 тонн доступного веса ($41 - 3 - 3 = 35$).

ТАБЛИЦА БРОНИ

Очков брони в тонне: 16

ЭТАП 5. УСТАНОВКА БРОНИ

Броня защищает внутреннюю конструкцию и жизненно важные узлы меха.

Нет какого-то минимального порога бронированности меха — при желании на него можно вообще не ставить броню (но опыт ведения боевых действий подсказывает, что это не самая лучшая идея). Максимальное количество брони, которое можно установить на меха, зависит от количества очков внутренней конструкции. Количество очков брони для каждого участка (за исключением головы меха) не превышает удвоенного количества очков внутренней конструкции на этом участке. Например, если у руки меха есть девять очков внутренней конструкции, на эту руку можно установить броню на 18 очков. В случае с корпусом максимальное

СОЗДАНИЕ МЕХА

количество очков брони на каждом участке делится между фронтом и тылом (чаще всего фронт бронирован сильнее, так как основной урон приходится обычно на лобовые атаки). Исключением из этого правила служит голова меха: на нее в любом случае можно установить до девяти очков брони, вне зависимости от массы меха и прочих факторов.

Броня навешивается в виде пластин массой в тонну или полтонны. Пластина массой в тонну дает 16 очков брони (пластина в полтонны — восемь очков).

Иногда для достижения желаемого количества очков брони (например, максимального значения брони) конструктору придется пожертвовать полезным весом ради очков брони, которые не идут в зачет. Например, на 30-тонного меха можно установить не более 105 очков брони. 5,5 тонны брони дадут 104 очка. Таким образом, чтобы достичь максимального значения брони, на меха придется установить 6 тонн брони, но при этом семь очков брони уйдут в никуда.

Отметьте расположение брони на мехе на схеме брони в незаполненной карточке меха. Конструктор должен закрасить лишние кружки на схеме брони, оставив только количество кружков, равное количеству очков брони на этом участке. Броню необязательно размещать симметрично, но это обычная практика.

Джейсон собирается установить на своего меха много орудий, так что на броне он планирует сэкономить, рассчитывая, что «Катапульта» будет атаковать врага на расстоянии. И все-таки некоторое количество брони необходимо. Джейсон решил навесить на «Катапульту» 10 тонн брони, что даст меху 160 очков брони.

Очки брони нужно распределить по определенным участкам (и сторонам) меха. Руки получают по 13 очков, ноги — по 18 очков. Голова получает девять очков брони (максимальное значение), а каждая из боковых частей корпуса — по 27 очков: 19 на фронт и 8 на тыл. Наконец, центральная часть торса получает 35 очков брони: 24 на фронт и 11 на тыл. Закончив распределять броню, Джейсон должен убедиться, что не установил на какой-либо участок больше очков брони, чем там может поместиться: он умножает количество очков внутренней конструкции на каждом участке (кроме головы) на 2 — полученное число должно быть больше либо равно количеству очков брони на этом участке.

После навешивания 10 тонн брони у меха остается 25 тонн доступного веса ($35 - 10 = 25$).

ЭТАП 6. УСТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ РАДИАТОРОВ

Радиаторы рассеивают избыточное тепло, которое вырабатывается, когда мех двигается, ведет огонь из орудий и совершает иные действия. Данное оборудование устанавливается на этом этапе, однако здесь уже придется идти на уступки, так что этот этап можно пропустить и разобраться с радиаторами по остаточному принципу, сперва установив на меха вооружение и снаряжение.

Термоядерный реактор меха идет в комплекте с 10 радиаторами. Их масса учтена в общей массе реактора, но если номинальная мощность реактора недостаточно высока, то радиаторы могут занять часть свободных ячеек. На меха можно также установить дополнительные радиаторы, каждый из которых весит 1 тонну.

Занимаемое место: радиаторы можно ставить на любой участок, имеющий свободные ячейки. Несколько радиаторов необязательно ставить рядом друг с другом. Помните, что радиаторы работают вдвое эффективнее, будучи погруженными в воду (с. 37), так что их выгодно размещать в ногах меха.

Чем больше реактор у меха, тем большее количество радиаторов он может иметь. В маленький реактор могут не поместиться даже те 10 радиаторов, что идут с ним в комплекте, не говоря о дополнительных. Разделите мощность реактора на 25 (с округлением вниз), чтобы узнать, сколько встроенных (то есть не занимающих критические ячейки) радиаторов в него поместится, — или просто сверьтесь с таблицей встроенных радиаторов (ниже).

Если были добавлены дополнительные радиаторы (сверх тех десяти, что идут в комплекте с реактором), каждый из них снижает доступный меху свободный вес на 1 тонну, даже если они размещены внутри реактора. При этом размещенные в реакторе дополнительные радиаторы не занимают критических ячеек и считаются частью реактора — то есть могут быть уничтожены только вместе с ним.

Джейсон собирается установить на своего меха много орудий и понимает, что «Катапульте» потребуется больше радиаторов, чем те десять, что идут в комплекте с реактором. Он считает, что достаточно будет добавить еще пять радиаторов (которые весят 5 тонн). У меха остается 20 тонн доступного веса под вооружение и боезапас ($25 - 5 = 20$).

Затем Джейсон вычисляет, сколько критических ячеек ему нужно выделить под радиаторы. Сверившись с таблицей встроенных радиаторов, он понимает, что реактор с номинальной мощностью 260 вмещает 10 радиаторов. Значит, в таблицу критических попаданий нужно вписать только пять дополнительно приобретенных радиаторов, каждый из которых занимает одну критическую ячейку. Джейсон устанавливает один радиатор в свободную ячейку в голове меха, а оставшиеся четыре — в ноги, по два в каждую.

ТАБЛИЦА ВСТРОЕННЫХ РАДИАТОРОВ

Номинальная мощность реактора	Максимальное количество встроенных радиаторов
25–45	1
50–70	2
75–95	3
100–120	4
125–145	5
150–170	6
175–195	7
200–220	8
225–245	9
250–270	10
275–295	11
300–320	12
325–345	13
350–370	14
375–395	15
400	16

БОРЬБА С
СНАРЯЖЕНИЕМ

СОЗДАНИЕ
МЕХА

СВЕРШИЛИ

ДРУГИЕ
ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ
ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

ЭТАП 7. УСТАНОВКА ОРУДИЙ И ЗАГРУЗКА БОЕЗАПАСА

Доступные мехам орудия и боезапас перечислены в таблице вооружения и снаряжения (с. 55). В этой таблице указаны урон от орудий, создаваемый ими нагрев, дальность поражения, а также масса орудий и ячейки, которые они занимают.

Занимаемое место: каждое орудие и каждый элемент снаряжения занимают в таблице критических попаданий непрерывный ряд критических ячеек, расположенных на одном участке. Таким образом, элемент снаряжения или орудие нельзя разместить на участке, где нет требуемого количества доступных критических ячеек.

Однако автопушку AC/20 все же можно поделить между двумя соседними локациями (кроме ног) — в этом случае из двух доступных ей секторов обстрела AC/20 должна использовать более ограниченный. Например, если AC/20 установлена между левой рукой и левой частью корпуса, она должна использовать сектор корпуса, а не руки.

Секторы обзора: установленные на корпус, ноги или голову меха орудия могут иметь сектор обзора, направленный вперед или назад. При установке пометьте орудия, направленные назад.

Орудия, установленные на корпус и голову меха, используют сектор обзора корпуса (или его тыла, если они повернуты назад). Установленные на руки орудия используют сектор обзора соответствующей руки. Установленные на ноги орудия могут использовать передний или задний сектор обстрела (в зависимости от того, куда они были направлены при установке).

Боезапас: меху требуется как минимум тонна боезапаса для каждого установленного баллистического или ракетного орудия. Исключением из этого правила служат пулеметы всех видов — контейнер с боеприпасами для пулемета весит всего полтонны. Колонка «Боезапас» таблицы вооружения и снаряжения (с. 55) содержит информацию о количестве выстрелов, которое каждое орудие может сделать, имея тонну боеприпасов (только боезапас для пулеметов можно загрузить в минимальном объеме весом полтонны).

Боезапас хранится в контейнерах. Каждый контейнер занимает одну критическую ячейку — неважно, была ли в него загружена тонна боезапаса или только полтонны. Несколько контейнеров с одинаковыми боеприпасами необязательно размещать рядом друг с другом. Подробнее см. «Боезапас» на с. 32.

Тесаки: на каждую руку меха можно прикрепить по одному тесаку (не более). Для этого рука должна быть оснащена полным комплектом приводов: плеча, предплечья и кисти.

Джейсон решил начать с дальнобойных орудий, а потом уже перейти к чему-нибудь полегче. Он выбрал две пусковые установки РБД-15 (каждая весом 7 тонн) и загрузил по тонне боезапаса для каждой, чтобы наносить серьезный урон со значительного расстояния. Он установил пусковые установки на руки меха и загрузил боезапас в левую и правую части корпуса.

У меха остается 4 тонны доступного веса (20 – 7 – 7 – 1 – 1 = 4). Поскольку «Катапульта» несет не так много боезапаса, Джейсон понимает, что ему нужны орудия поддержки. На эту роль отлично подойдут четыре средних лазера (каждый весит 1 тонну). Джейсон установил два лазера на центральную часть корпуса меха и по одному — в левую и правую части корпуса. Каждый лазер занимает одну критическую ячейку.

Поскольку Джейсон не поместил ни одно из орудий как направленное назад, считается, что все они смотрят вперед. Мех готов!

ЭТАП 8. ЗАПОЛНЕНИЕ КАРТОЧКИ МЕХА

После того как конструктор выбрал строение меха, его реактор, установил системы управления, навесил броню, орудия и снаряжение, каждый элемент меха должен занять свое место на незаполненной карточке меха.

Доступный вес, не потраченный до этого момента, считается потраченным впустую.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МЕХА

К этому моменту все компоненты меха уже должны быть размещены в таблице критических попаданий. Если какие-то компоненты вдруг остались неразмещенными, перечитайте раздел «Объем (ячейки)» на с. 49, чтобы узнать, каким образом следует записывать компоненты в ячейки. Еще раз сверьтесь с рекомендациями для этапа, на котором был добавлен соответствующий компонент, чтобы узнать, есть ли какие-то ограничения, касающиеся его размещения. Все ячейки, которые не были заполнены к этому моменту, считаются пустыми, как если бы в них было указано «Перебросить».

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Заполните все поля в блоке «Данные о мехе», включая название, массу и ОД. Все узлы и компоненты, занимающие критические ячейки, должны быть занесены в таблицу критических попаданий (это касается брони, реактора, гироскопа, дополнительных радиаторов, а также орудий и боезапаса, для которого следует указать количество хранящихся в каждом контейнере выстрелов). Все лишние очки брони и внутренней конструкции на схемах брони и внутренней конструкции должны быть закраснены (не забудьте про тыл). Наконец, следует заполнить блок «Данные о нагреве» и закрасить лишние радиаторы (или подрисовать дополнительные, если нужно).

Если вы с этим всем справились, ваш мех готов к игре!

BATTLETECH™

КАРТОЧКА МЕХА

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Катапульта СРЕТ-С1
 ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ: 65 МАССА: 65 тонн
 КОДЫВА: 4 БАЗА: Внутренняя Сфера
 БЕС: 6
 ПРИКОЛ: 4

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ	КОД	ТИП	ГДЕ	МАССА	УРОН	М	С	Д*
1. Средний лазер	ЛК	3	5	5	3	6	9	
1. Средний лазер	ЛК	3	5	5	3	6	9	
1. РБД-15	ЛР	5	1	1	6	7	14	21
1. РБД-15	ЛР	5	1	1	6	7	14	21

*Дальность в газах (М — минимальная, С — средняя, Д — дальняя)
БЗ: 1399

МЕХОВИН

НАВЫК	НАВЫК
СТРЕЛЫ	ПОДПРИЯТИЕ
ПОДАРИТЬ	1
ПОДАРИТЬ	2
ПОДАРИТЬ	3
ПОДАРИТЬ	4
ПОДАРИТЬ	5
ПОДАРИТЬ	6
ПОДАРИТЬ	7
ПОДАРИТЬ	8
ПОДАРИТЬ	9
ПОДАРИТЬ	10
ПОДАРИТЬ	11
ПОДАРИТЬ	12
ПОДАРИТЬ	13
ПОДАРИТЬ	14
ПОДАРИТЬ	15

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА	ГОЛОВА	ПРАВАЯ РУКА
1-3. Пулевое соедн. 1. Привод плеча 4. РБД-15 5. РБД-15 6. Перебросить	1. Система жизнеоб. 2. Сенсоры 3. Колесная платформа 4. Радиатор 5. РБД-15 6. Система жизнеоб.	1. Пулевое соедн. 2. Привод плеча 3. РБД-15 4. РБД-15 5. Перебросить 6. Перебросить
4-6. Перебросить 1. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить	ЦЕНТР КОРПУСА 1. Реактор 2. Реактор 1-3. Средний лазер 4. Гироскоп 5. Гироскоп	1. Перебросить 2. Перебросить 3. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить
СТОРОНА КОРПУСА 1. Приколный дат. 2. Приколный дат. 1-3. Средний лазер 4. Боезапас (РБД-15) 8 5. Перебросить 6. Перебросить	ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА 1. Гироскоп 2. Реактор 3. Реактор 4. Реактор 5. Средний лазер 6. Средний лазер	СТОРОНА КОРПУСА 1. Приколный дат. 2. Приколный дат. 1-3. Средний лазер 4. Боезапас (РБД-15) 8 5. Перебросить 6. Перебросить
4-6. Перебросить 1. Перебросить 2. Перебросить 3. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить	РЕАКТОР ○○○ ГИРОСКОП ○○ СЕНСОРЫ ○○ СИКО ○	СТОРОНА КОРПУСА 1. Перебросить 2. Перебросить 3. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить
ЛЕВАЯ НОГА 1. Бедренное соедн. 2. Привод бедра 3. Привод голени 4. Привод ступни 5. Радиатор 6. Радиатор	СЕРВА ПРИВОДЫ ПОДПРИЯТИЯ 1. Бедренное соедн. 2. Привод бедра 3. Привод голени 4. Привод ступни 5. Радиатор 6. Радиатор	ПРАВАЯ НОГА 1. Бедренное соедн. 2. Привод бедра 3. Привод голени 4. Привод ступни 5. Радиатор 6. Радиатор

СХЕМА БРОНИ

ВНУТРЕННЯЯ КОНСТРУКЦИЯ

НАГРЕВ

Уровень нагрева	Полтора	15 (50)
30	Очистить	15
28	Водяной балласт, иблать на 6*	12
26	Очистить, иблать на 10*	11
25	— одна деталь	10
24	Модификатор +4 к стрельбе	9
23	Водяной балласт, иблать на 6*	8
22	Очистить, иблать на 6*	7
20	— одна деталь	6
19	Водяной балласт, иблать на 6*	5
18	Очистить, иблать на 6*	4
17	Модификатор +1 к стрельбе	3
15	— одна деталь	2
14	Очистить, иблать на 4*	1
13	Модификатор +2 к стрельбе	0
10	— одна деталь	0
5	— одна деталь	0

© 2018–2020 The Topps Company Inc. Classic BattleTech, BattleTech™, Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company Inc. All rights reserved. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of V-Media/Red Production, LLC. Permission to photocopy for personal use.

54

ЭТАПЫ 7 И 8

СОЗДАНИЕ МЕХА

ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

Вид	Нагрев	Урон	Дистанция			Масса, тонн	Крит. ячейки	Боезапас ¹	
			Миним.	Ближняя	Средняя				Дальняя
<i>Бьющие прямой наводкой энергетические орудия</i>									
Большой лазер	8	8	—	1-5	6-10	11-15	5	2	—
Средний лазер	3	5	—	1-3	4-6	7-9	1	1	—
Малый лазер	1	3	—	1	2	3	0,5	1	—
Огнемёт	3	2	—	1	2	3	1	1	—
ПИИ	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	—
<i>Бьющие прямой наводкой баллистические орудия</i>									
Автопушка АС/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45
Автопушка АС/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20
Автопушка АС/10	3	10	—	1-5	6-10	11-15	12	7	10
Автопушка АС/20	7	20	—	1-3	4-6	7-9	14	10	5
Пулемёт	0	2	—	1	2	3	0,5	1	200
<i>Ракетные орудия</i>									
РБД-5	2	1/ракета	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24
РБД-10	4	1/ракета	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12
РБД-15	5	1/ракета	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8
РБД-20	6	1/ракета	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6
РМД-2	2	2/ракета	—	1-3	4-6	7-9	1	1	50
РМД-4	3	2/ракета	—	1-3	4-6	7-9	2	1	25
РМД-6	4	2/ракета	—	1-3	4-6	7-9	3	2	15
<i>Оружие ближнего боя</i>									
Тесак	0	Меняется ²	—	—	—	—	Меняется ³	Меняется ³	—
<i>Снаряжение</i>									
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1 ⁴	—

1 Выстрелов на тонну.

2 Вес меха ÷ 5.

3 Вес меха ÷ 15 с округлением вверх до ближайшего целого числа.

4 Распространяется только на радиаторы, установленные вне реактора (см. «Этап 6: Установка дополнительных радиаторов» на с. 53).



ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

СОЗДАНИЕ МЕХА

СЦЕНАРИИ

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

НАГРЕВ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

БОЙ

ДВИЖЕНИЕ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ВВЕДЕНИЕ

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описаны наиболее распространенные виды оружия и снаряжения, используемые войсками Внутренней Сферы. Урон от оружия, создаваемый им нагрев, дистанция поражения, а также масса и ячейки, которые оно занимает, перечислены в таблице вооружения и снаряжения на с. 55 в разделе «Создание меха».

АВТОПУШКИ

Автопушки («АС») — это общий термин для современных устанавливаемых на мехов пушек, которые отличаются по калибру, скорострельности и типу используемого боеприпаса. Некоторые стреляют массивными одиночными снарядами, другие по принципу действия напоминают дробовик, а третьи представляют собой многоствольные орудия, выпускающие за короткое время целый рой снарядов.

ОГНЕМЕТЫ

Огнеметы — это общий термин для разнообразных видов термического оружия, используемого вооруженными силами ХХХI столетия. Многие из них испепеляют врагов всепожирающим пламенем, зарождающимся в реакторе самого меха.

ЛАЗЕРЫ

Название «лазер» происходит от древнего акронима LASER, означающего «усиление света посредством вынужденного излучения». Лазеры представляют собой простейший вид энергооружия, используемого на современных полях сражений. Военные лазеры, поражающие цель путем концентрирования высокотемпературного пучка энергии на небольшой площади, способны прожечь боевую броню за долю секунды.

ПУЛЕМЕТЫ

Пулеметы остаются главным противопехотным оружием с XIX века, когда на полях сражений появились их первые грубо сделанные образцы.

РАКЕТНЫЕ УСТАНОВКИ

Ракетные установки — это орудия, поражающие цель самодвижущимися и самонаводящимися снарядами.

РАКЕТЫ БОЛЬШОЙ ДАЛЬНОСТИ (РБД)

Ракетные установки, оснащенные РБД, выпускают залпы обладающих большой ударной мощностью ракет по удаленным целям. Из-за особенностей процесса запуска меху труднее поразить такими ракетами цели, расположенные рядом с ним.

РАКЕТЫ МАЛОЙ ДАЛЬНОСТИ (РМД)

Ракеты малой дальности бьют по цели прямой наводкой и несут высоковзрывчатые или бронебойные боеголовки. По сравнению с РБД они обладают меньшей дистанцией поражения, которая компенсируется более мощным боезарядом.

ПРОТОННО-ИОННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ

Протонно-ионный излучатель (сокращенно ПИИ) — это один из наиболее мощных видов оружия во вселенной BattleTech, не использующего баллистические снаряды. Магнитный ускоритель, лежащий в основе ПИИ, выпускает по цели пучки из сильно заряженных протонов или ионов. Эта технология на протяжении веков используется для уничтожения брони за счет теплового и кинетического воздействия.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Средства поражения для ближнего боя представлены множеством разновидностей режущего, дробящего и рубящего оружия, которыми можно оснастить меха. Это могут быть когти соответствующих меху размеров, богато украшенные клинки или тяжелые сокрушительные палицы. Наиболее распространенным видом оружия ближнего боя является тесак.

ПРОТОННО-ИОННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ «ДОНАЛ» (В РАЗРЕЗЕ)

