

BATTLETECH™

АЛЬФА-УДАР™



ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

CATALYST
game labs

HOBBY
WORLD

Играть интересно

BATTLETECH™

АЛЬФА-УДАР™

ОСНОВЫ

«АЛЬФА-УДАРА» 3

- Содержимое коробки 3
- Карточка боевой единицы 4

СИЛЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ И КЛАНОВ 5

- Внутренняя Сфера 5
- Кланы 6

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ . . . 7

1. Определение целей 7
 - Эвакуация груза 7
 - Контроль поля битвы 7
 - Уничтожение противника 7
 - Удержание позиции 7
 - Прорыв 7
 - Поиск и уничтожение 7
2. Определение состава армий 7
3. Определение инициативы и расстановка ландшафта 8
 - Виды ландшафта 8
 - Открытая местность 8
 - Лес, одинокое дерево 8
 - Лес, шаблон 9
 - Холмы 9
 - Здания 10
 - Вода 10
 - Труднопроходимый ландшафт/развалины 11
4. Выбор стартовых позиций 11
- Особые правила 12
 - Полевая поддержка 12
 - Вынужденное отступление 12
 - Выведение из строя 12
 - Боевые подразделения 12
 - Карточки мехвоинов 12
 - Баланс сил 12
 - Навыки мехвоинов 12

ХОД ИГРЫ 13

- Игровая последовательность 13
 1. Фаза инициативы 13
 2. Фаза движения 13
 3. Фаза боя 13
 4. Завершающая фаза 13
- Условия победы 13

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ 14

- Минимальное перемещение 14

- Передняя сторона 14
- Группирование 14
- Неравное количество мехов 14
- Примеры действий при неравном количестве мехов 14*
- Режимы перемещения 14
 - Стоять на месте 15
 - Перемещаться по земле 15
 - Бежать 15
 - Прыгать 15
- Таблица затрат на движение 15*
- Ландшафт 15

ФАЗА БОЯ 17

- Отыгрывание оружейных атак 17
 - Шаг 1: проверьте линию видимости до цели 17
 - Шаг 2: проверьте, попадает ли цель в сектор обстрела 18
 - Шаг 3: проведите атаку 18
 - НАДИР** 18
 - Базовое целевое значение 18
 - Модификаторы целевого значения 18
 - Модификатор движения атакующего 18
 - Модификатор движения цели (МДЦ) 18
 - Модификаторы ландшафта 18
 - Модификатор частичного укрытия 19
 - Модификатор нагрева 19
 - Модификаторы повреждений 19
 - Модификатор обездвиженной цели 19
 - Модификаторы особых способностей 19
 - Модификатор расстояния 19

Таблица расстояний

в «Альфа-ударе» 19

Таблица модификаторов атаки . . . 20

Шаг 4: совершите бросок на попадание 20

Шаг 5: определите и нанесите урон 21

Несколько бросков на попадание . . . 21

Нанесение урона 21

Ближний бой 22

Обычные атаки ближнего боя 22

- Атаки оружием ближнего боя 22
- Особые атаки ближнего боя 22
 - Таран 22
 - Атака «Смерть с небес» 22
- Шаг 6: совершите бросок на критические попадания 23
 - Последствия критических попаданий 23
- Таблица определения критических попаданий 23*

НАГРЕВ 24

- Отключение 24
- Перегрев 24
 - Как использовать перегрев 24
- Охлаждение (завершающая фаза) . . . 24

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ 25

- Описание особых способностей 25
 - Противоракетная система (ПРС) . . . 25
 - СОТОВАЯ СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ ССХБ II 25
 - СХБ II 25
 - Энергооружие (ЭНО) 25
 - Нагрев (НГР #/#/#) 25
 - Оружие ближнего боя (ОББ) 25
 - Перегрев на дальней дистанции (ПДД) 25
 - Маскировка (МСК) 25

РАЗЫГРАЙТЕ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫМ . . . 26

ЗДАНИЯ 28

- Типы зданий 28
- Влияние на передвижение 28
- Взбирание на крыши зданий 28
- Атаки по зданиям 28
- Обрушение зданий 28
- Таблица зданий «Альфа-удара» 28*

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА . 29

- Перед игрой 29
- В ходе игры 29
 - Воздушно-космическая поддержка (ракетные удары) 29
 - Воздушно-космическая поддержка (бомбардировка) 29
 - Артиллерийская поддержка 30
- Таблица полевой поддержки «Альфа-удара» 30*

СОДЕРЖАНИЕ / СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗЫГРАЙТЕ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ВТОРЫМ31

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА33

База данных MUL	33
Этап 1: размер войска	33
Этап 2: эпоха и фракция	33
Этап 3: боевое подразделение	34
Этап 4: навыки	34
Таблица увеличения ОС от улучшения навыков	35
Роль боевой единицы	35
Боец	35
Джаггернаут	35
Снайпер	35
Ракетносец	35

Ударный мех	35
Застрельщик	35
Разведчик	35
Структура сил Кланов	36
Таблица структуры сил Кланов	36
Структура сил Внутренней Сферы	36
Таблица структуры сил Внутренней Сферы	36

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ37

Требования к подразделению	37
Оптимальная роль	37
Бонусные способности	37
Правила наименования подразделения	37

Типы подразделений	37
Штурмовое копьё/звезда	37
Боевое копьё/звезда	37
Боевая интуиция	38
Деморализатор	38
Везучий	38
Мастер манёвров	38
Снайпер	38
Лихач	38
Командное копьё/звезда	38
Огневое копьё/звезда	38
Разведывательное копьё/звезда	39
Ударное/кавалерийское копьё/звезда	39
Копьё/звезда поддержки	39

Посвящается всем, кто позволил воплотить в жизнь проект «Альфа-удар» с самых первых идей и заметок и до завершения целой книги и выхода коробки с игрой: Рэю, Рэнделлу, Хёрбу, СамоСпес, демоотделу Catalyst, создателям MUL, стримерам и подкастерам, создающим контент по нашей игре, и, конечно же, всем игрокам, так жаждавшим ещё больше «Альфа-удара». Наслаждайтесь и обрушьте на врагов всю свою огневую мощь.

Разработка

Рэнделл Н. Биллс
Дополнительная разработка
Рэй Аррастиа

Сценаристы

Рэй Аррастиа, Герберт А. Беас II
Джошуа Франклин
«Теория хаоса»
Брайан Янг
«Краткий обзор вселенной»
Филип А. Ли
Доработка сценария
Кит Ханн
Основа оригинальных правил BattleForce 2
Брайан Найстел
Правила к миниатюрам и стратегическим операциям BattleForce
Кирк Альдерфер
Рэй Аррастиа
Мэтт Мюррей
Рик Сардинас
Джозел Стиверсон
Карточки мехвоинов
Лэнс Скаринчи
Брайан Янг

Главный редактор BattleTech

Рэй Аррастиа
Ассистент главного редактора
Аарон Кэйхол

Редактура

Аарон Кэйхол

Производство

Художественный директор Catalyst Game Labs
Брэнт Эванс
Художественный директор серии BattleTech
Энтони Скроггинс
Обложка
Флориан Меллье
Обложка «Теории хаоса»
Дэвид А. Кербер
Обложка «Краткого обзора вселенной»
Флориан Меллье
Графический дизайн и вёрстка
Дэвид А. Кербер
Карты боевых единиц «Альфа-удара»
Дэвид А. Кербер
Здания
Флориан Меллье, Дэвид А. Кербер, Рэй Аррастиа
Деревья
Марко Маццони

Иллюстрации и покраска миниатюр

Пабло Ашей, Хуан Бареа, Мари Баумгартен, Маргарита Буркова, Кен Коулман, Элдон Коугур, Мэтт Фредериксен, Марк Хейден, Росс Хайнс, Дэвид А. Кербер, Флориан Меллье, Томас Мур, Бенджамин Паркер, Марко Пеннакетти, Джаред Сондерс, Оливер Шлих, Кевин Уитт

Тестировщики

Дэйв Элсагер, Питер М. Эндрю мл., Сэм Барнс, Скотт Букоски, Дэвид Бербридж, Генри Чен, Ник Коннор, Dropkick, Теренс Харрис, Джон Хавард, Джонатан Хеддлстон, Джошуа Юри, Роберт МакКиттрик, Макс Прохазка, Сэм Снелл, Джим Уильямсон

Особая благодарность подкасту Wolfnet Radio:

Аарону Круллу, Эндрю Круллу, Чарльзу Гидеону, Мэттью Беренсу и Томасу Крюгеру

Создатели эрраты

BTGunderian, Captain Punka, Crackerb0x, Inspector2311, Tai Dai Cultist, Thunder

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева
Переводчик: Дмитрий Кравченко

Дополнительная вычитка:

Георгий Васильченко
Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков
Корректоры: Наталья Валько,
Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский



Играть интересно

Адреса в интернете:

precentor_martial@catalystgamelabs.com
(e-mail адрес для любых вопросов по BattleTech)
<http://bg.battletech.com>
(официальная страница BattleTech)
<http://www.CatalystGameLabs.com>
(сайт Catalyst)

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

©2024 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. BattleTech, Alpha Strike, Mech, BattleMech, MechWarrior and the 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.

ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»

Вселенная объята войной. Даже покорив звёзды, человечество не смогло унять тягу к конфликтам и завоеваниям. Могучие империи, ведомые мечтой подчинить себе всё человечество, создавались, рушились и восставали из пепла. Из хаоса войны возникла Звёздная Лига — её появление ознаменовало пик развития цивилизации. Стало казаться, что наконец-то пришёл золотой век, время мира и благоденствия. Но жадность, честолюбие и предательство вновь всё погубили, и миры, где обитали люди, на долгие века были охвачены пламенем тлеющих конфликтов.

Ныне судьбы триллионов людей в руках знати и потомственных воинов. Поколения воителей сражаются на бесчисленных планетах во имя давно погибшей мечты. Этот цикл насилия повторяется век за веком, и для многих война стала единственным смыслом жизни. Элита из элит среди них, современные рыцари нефеодалных королевств, на которые распался обитаемый мир, — мехвоины, управляющие самыми могучими боевыми машинами XXXII века.

Вселенная BattleTech — это мир бесконечной войны между враждующими кланами и межзвёздными династиями. Это мир, где величайшим врагом человечества стали не инопланетные захватчики, а сами люди. Это вселенная, в которой правительства и флаги в пограничных мирах сменяются чаще, чем поколения, а высокие идеалы вроде чести, славы и свободы — не более чем броские лозунги. В этой вселенной жизнь стоит недорого, в отличие от боевого меха.

«Альфа-удар» — это быстрая военно-тактическая настольная игра, действие которой происходит во вселенной BattleTech. В этом мире нефеодализм и непрерывные боевые действия стали нормой жизни, а вершина развития человеческих технологий — боевой мех массой до 100 тонн, увешанный оружием и бронёй. Мехами управляют мехвоины — элитные бойцы армий Кланов и Великих домов. Хотя в сражениях участвуют и разные виды пехоты, боевая техника и аэрокосмические истребители, боевой мех по праву считается царём на поле боя.

Играя по правилам «Альфа-удара», вы моделируете сражение между армиями с помощью миниатюр, которые изображают разные боевые единицы, а модели ландшафта, зданий и других объектов — само поле боя. Данные каждого участника сражения указаны на карточке боевой единицы, содержащей информацию о её подвижности, вооружении, количестве брони и особых способностях. Для разыгрывания атак используются шестигранные кубики. Успешно проведённая атака наносит урон, который сказывается на боеспособности пострадавшего.

В «Альфа-ударе» победителем нередко становится игрок, полностью уничтоживший армию противника. Но, как и в реальной жизни, тактика и боевая задача часто выходят за рамки такого простого определения успеха.

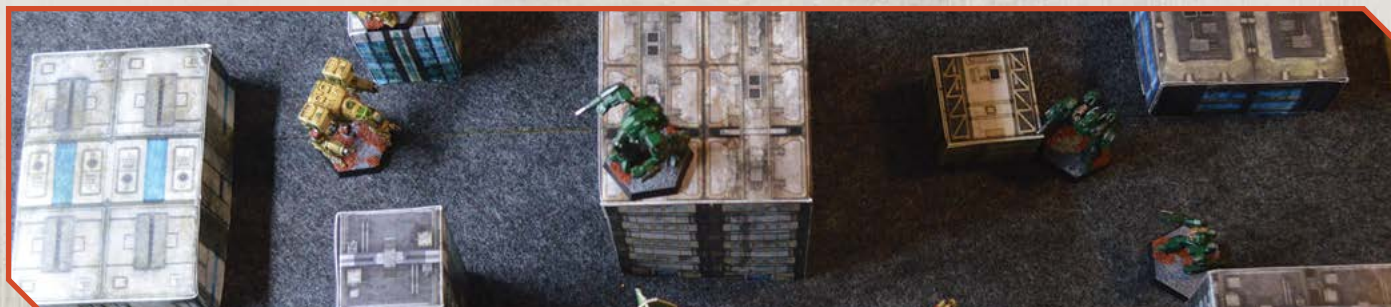
Ниже приведены вводные правила для первого знакомства с игровой системой «Альфа-удара». Поскольку это упрощённый вариант, здесь описаны исключительно наземные сражения между боевыми мехами — основными (и наиболее универсальными) боевыми единицами в мире BattleTech.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

В набор настольной игры «BattleTech: Альфа-удар» входят следующие компоненты:

- **Пластиковые миниатюры:** 13 высококачественных пластиковых миниатюр сразу готовы к игре — нет нужды срезать их с литников или собирать. Эти миниатюры представляют некоторые типичных мехов войск Внутренней Сферы и Кланов.
- **Карточки мехвоинов:** 13 карт для отображения особых способностей, которые 26 элитных пилотов Внутренней Сферы и Кланов способны проявить на поле боя.
- **Книга правил быстрого старта «BattleTech: Альфа-удар»:** книга, которую вы сейчас читаете.
- **Краткий обзор вселенной:** эта брошюра содержит краткий экскурс в историю эпохи правления ИльяКлана, а также базовую информацию о том, как устроен невероятно богатый мир вымышленной вселенной BattleTech.
- **Здания:** в набор входят 9 малых и 6 больших складных картонных зданий.
- **Набор фишек:** картонные фишки и жетоны помогут вам добавить в игру дополнительные элементы ландшафта и облегчат визуализацию игрового процесса.
- **Памятки с таблицами:** на этих памятках вы найдёте таблицы с информацией из этой книги правил, которые облегчат игровой процесс. Памятки одинаковые, так что оба игрока могут взять по одной!
- **Кубики:** для игры в «BattleTech: Альфа-удар» используются два шестигранных кубика (D6).
- **Карточки «Альфа-удара»:** эти карточки содержат в себе информацию о параметрах боевых мехов и позволяют легко отслеживать нанесённые им повреждения. На них можно делать пометки стираемыми маркерами.

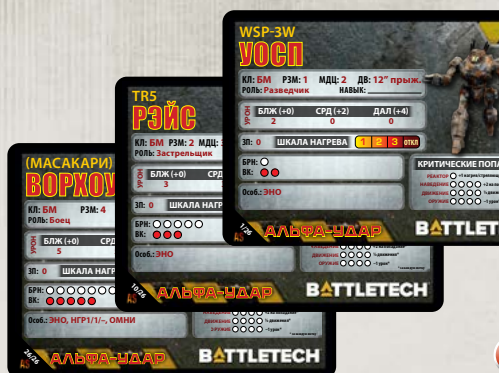
Также для игры вам понадобятся рулетки или линейки не менее 30 см.



Боевые подразделения
Создание войн
Второй сценарий
Полевая подготовка
Здания
Особые способности
Нагрев
Фазы боя
Фазы движения
Ход игры
Подготовка к игре
Сила Внутренней Сферы и Кланов

Основы «Альфа-удара»

ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»



КАРТОЧКА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

На карточках боевых мехов указаны следующие данные:

- 1. Боевая единица (БЕ).** В «Альфа-ударе» термин «боевая единица» применяется к любому отдельному боевому элементу, который может быть использован в игре BattleTech: боевому меху, транспорту, воздушно-космическому истребителю, пехотному подразделению и т. д. Даже если боевая единица включает в себя несколько участников сражения, все они перемещаются, атакуют и получают урон как единое целое. В этом наборе вы найдёте только боевых мехов, поэтому далее в правилах под боевой единицей будет пониматься именно мех (и наоборот).
- 2. Класс (КЛ).** В поле «Класс» ставятся две буквы, обозначающие класс боевой единицы. В вводных правилах «Альфа-удара» используется только один класс боевой единицы — боевой мех (БМ).
- 3. Очковая стоимость (ОС).** Очковая стоимость примерно показывает силу боевой единицы, исходя из её потенциала на поле боя.
- 4. Размерный класс (РЗМ).** На карточке боевой единицы цифрой обозначен её размерный класс, учитывающий вес этой боевой единицы. Существует четыре размерных класса, в порядке увеличения веса: 1 (лёгкий), 2 (средний), 3 (тяжёлый) и 4 (штурмовой).
- 5. Конфигурация меха.** У каждого типа меха уникальное шасси, но часто оно существует в нескольких вариантах конструкции и/или конфигурации оборудования и вооружения (миниатюры и иллюстрации чаще всего не отражают связанных с этим различий).
- 6. Модификатор движения цели (МДЦ).** Это модификатор к броску на попадание, который боевая единица использует, если по ней стреляют, пока она перемещается в обычном режиме. Если боевая единица получила повреждения, перемещается в ином режиме или её МДЦ снижен из-за нагрева или по другим причинам, значение МДЦ изменится.
- 7. Движение (ДВ).** Показатель движения на карточке боевой единицы говорит о том, сколько дюймов (1 дюйм = 2,54 см) эта боевая единица может пройти за один игровой ход. Если после первой цифры есть другие обозначения, значит эта боевая единица способна перемещаться в особом режиме — например, прыгать.
- 8. Роль.** Роль в сражении, которая обычно отводится данной боевой единице.
- 9. Навык.** Сюда игрок вписывает базовое целевое значение, которое данная боевая единица использует при совершении атак. У обычного меховина это значение чаще всего равно 4, а у элитного ветерана может быть 1 или даже 0.

РХН-4М **ФЕНИКС ХОУК** **31**

КЛ: БМ РЗМ: 2 МДЦ: 2 ДВ: 12" прыж.
 РОЛЬ: Ударный мех НАВЫК: _____

БЛЖ (+0) СРД (+2) ДАЛ (+4)
 3 3 1

ЗП: 0 ШКАЛА НАГРЕВА 1 2 3 ОТКЛ

БРН: ○○○○○○
 ВК: ●●

Особ.: ЭНО

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

14 РЕАКТОР ○ +1 нагрев/стреляющее оружие
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○ +2 на попадание*
 ДВИЖЕНИЕ ○○○○ ½ движения*
 ОРУЖИЕ ○○○○ -1 урон*
 * за каждую метку

ALPHA-УДАР BATTLETECH

10. Урон. Эти три числа показывают, сколько очков урона наносит боевая единица в зависимости от расстояния до цели. БЛЖ (+0), СРД (+2) и ДАЛ (+4) означает, соответственно, ближнюю, среднюю и дальнюю дистанции. Если боевая единица неспособна нанести урон на какой-либо дистанции, в соответствующей графе будет стоять 0* (что даёт вам право обратиться к правилу «нанесения минимального урона») либо прочерк.

11. Значение перегрева (ЗП) и шкала нагрева. Для боевых мехов значение перегрева означает количество очков урона, которое боевая единица может прибавить к своей атаке, получив за это столько же очков нагрева. Перегрев учитывается при помощи четырёх окошек шкалы нагрева, по одному за каждое очко нагрева. При получении 4 и более очков нагрева боевая единица отключается (на это указывает надпись «Откл» в четвёртом окошке).

12. Броня и внутренняя конструкция (БРН/ВК). Белые кружки в этой части карточки боевой единицы показывают количество очков брони, а красные кружки — количество очков внутренней конструкции. Эти кружки нужно зачёркивать по мере того, как боевая единица получает урон. Если зачёркнуты все кружки внутренней конструкции, данная боевая единица считается уничтоженной.

13. Особые способности (Особ.). Некоторые боевые единицы в «Альфа-ударе», помимо показателей движения, урона, брони и внутренней конструкции, обладают особыми способностями. На карточке боевой единицы такие способности обычно пишутся сокращённо. Подробнее особые способности описаны на стр. 25.

14. Критические попадания. На карточке обозначены разные последствия критических попаданий, которые игрок учитывает, зачёркивая соответствующие кружочки.

15. Доступ в определённые эпохи. История вселенной BattleTech описывает целое тысячелетие, разделённое на множество уникальных эпох (они описаны в кратком обзоре вселенной). В каждую эпоху были доступны различные мехи. Доступность указанного на карточке меха в определённую эпоху можно уточнить с помощью выделенных символов соответствующих эпох.

1 дюйм = 2,54 см,
 в игре дюймы обозначаются символом " ,
 например 12".

СИЛЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ И КЛАНОВ

В наборе «Альфа-удар» содержатся компоненты для создания как минимум двух войск, одно из которых представляет собой силы Внутренней Сферы, а другое — силы Кланов. Несмотря на то, что Внутренняя Сфера и Клан, в свою очередь, делятся на ещё большее число мелких фракций, культурные, исторические и технологические различия между ними позволяют отнести основные фракции вселенной BattleTech к этим двум широким категориям. Хотя, конечно, после целого столетия взаимодействия друг с другом в эпоху правления ИльяКлана культурные и технологические границы между ними начали мало-помалу стираться. Многие фракции Внутренней Сферы и Кланов стали союзниками; а некоторые из них даже слились полностью, образовав доселе невиданные политические и национальные формации. Более подробно об этом рассказано в буклете «Краткий обзор вселенной».

В состав набора вошли восемь мехов Внутренней Сферы и пять мехов Кланов. Технологии Кланов более продвинутые, поэтому мехи Кланов, как правило, обладают большей мощностью, чем их аналоги из Внутренней Сферы. Далее вы найдёте список всех миниатюр из набора, разделённых на две группы в зависимости от принадлежности к Кланам или Внутренней Сфере.

Также в наборе тринадцать карточек мехвоинов: восемь карточек мехвоинов Внутренней Сферы и пять карточек мехвоинов Кланов. На лицевой стороне первых восьми карт изображены мехвоины наёмного подразделения Нортвиндских Горцев, а на лицевой стороне оставшихся пяти карт — мехвоины клана Нефритового Сокола. На обратной стороне карт изображены мехвоины, принадлежащие другим фракциям Внутренней Сферы и Кланов.

ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА



ЛОКУСТ

Размерный класс (РЗМ): лёгкий (1)
Роль: разведчик

Хотя легкобронированный «Локуст» и не оснащён прыжковыми двигателями, он способен развивать невероятную скорость на земле, что позволяет ему легко заходить на врага с фланга или прорываться в его тыл. Если вас прижали огнём, выйдите из боя и перегруппируйтесь.



УОСП

Размерный класс (РЗМ): лёгкий (1)
Роль: разведчик

«Уосп» слишком легко вооружён и бронирован для участия в открытом бою, однако его скорость и манёвренность делают его идеальным разведывательным мехом. Помните, движение — это жизнь.



БЛЭКДЖЕК

Размерный класс (РЗМ): средний (2)
Роль: боец или снайпер

Относительно медленный для своего класса «Блэкджек» компенсирует свою неспешность прыжковыми двигателями, которые обеспечивают ему отличную мобильность, а его сдвоенные автопушки обладают превосходной дальностью стрельбы. Пускай враг истечёт кровью от тысячи порезов!



ФЕНИКС ХОУК

Размерный класс (РЗМ): средний (2)
Роль: ударный мех

Скорость, броня и вооружение «Феникс Хоука» позволяют ему превосходно исполнять сразу несколько ролей на поле боя: от разведчика до ударного меха и застрельщика. Используйте эту гибкость с умом.



РЭЙС

Размерный класс (РЗМ): средний (2)
Роль: застрельщик

Хотя у его вооружения довольно малый радиус действия, невероятная скорость и манёвренность «Рэйса» полностью компенсируют этот недостаток. Не давайте врагу продохнуть.



АРЧЕР

Размерный класс (РЗМ): тяжёлый (3)
Роль: ракетносец

Не имеющий себе равных мех огневой поддержки «Арчер» несёт на себе огромное количество ракет большой дальности и энергетического оружия. Поражайте цели с огромного расстояния!



ВАРХАММЕР

Размерный класс (РЗМ): тяжёлый (3)
Роль: боец

Золотой стандарт среди мехов, «Вархаммер» представляет собой отличное сочетание крепкой брони и достойной огневой мощи. При должной поддержке он способен на равных противостать штурмовым мехам.



АТЛАС

Размерный класс (РЗМ): штурмовой (4)
Роль: джаггернаут или снайпер

Будучи одним из самых узнаваемых штурмовых мехов, «Атлас», быть может, и не обладает огневой мощностью своих собратьев по классу, но компенсирует это неприличным количеством брони. Используйте это!

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ЗНАНИЯ

ОСОВБЕ СПОСОБНОСТИ

НАГРЕВ

ФАЗА БОЯ

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СИЛЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ И КЛАНОВ

ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»

СИЛЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ И КЛАНОВ



КЛАНЫ



ФАЙР МОС

Размерный класс (РЗМ): лёгкий (1)
Роль: ударный мех

Один из самых быстрых мехов на поле боя. «Файр Мос» сочетает в себе молниеносную скорость с удивительной огневой мощью. Однако воспользоваться этим коктейлем смерти выйдет лишь раз: используйте его с умом.



ПАУНСЕР

Размерный класс (РЗМ): средний (2)
Роль: снайпер или разведчик

Обладающий отличной манёвренностью и неплохой огневой мощью «Паунсер» способен скользить по полю боя, поражая одну цель за другой. Главное — не оставаться навлываться.



НОВА

Размерный класс (РЗМ): средний (2)
Роль: застрельщик

«Нова» обладает невероятной для своего класса огневой мощью, однако не спешите слишком задирать нос: ей сложно будет выстоять в затяжном бою против мехов-тяжеловесов. Хотя им и придётся заплатить за это большую цену.



ТИМБЕР ВУЛФ

Размерный класс (РЗМ): тяжёлый (3)
Роль: боец или ракетносец

«Тимбер Вулф» является примером идеально сбалансированного меха. Он обладает хорошей манёвренностью, подкреплённой крепкой бронёй и великолепной огневой мощью. Вы всегда будете первостепенной целью — просто смиритесь с этим.



ВОРХОУК

Размерный класс (РЗМ): штурмовой (4)
Роль: снайпер или боец

«Ворхоук» справедливо считается пиком технологий Кланов и выдающимся мехом-снайпером. Он способен поражать врагов на огромном расстоянии, а его огневая мощь поистине разрушительна. Займите хорошую позицию и испепелите врагов!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре состоит из нескольких шагов: определения целей сценария, определения состава армии каждого игрока, выбора и расстановки элементов ландшафта и выбора стартовых позиций. Некоторые сценарии вносят изменения в правила подготовки к игре. В этом буклете правил вы найдёте два вводных игровых сценария (на стр. 26 и 31). Рекомендуем тем, кто впервые играет в «Альфа-удар», проходить их в указанном порядке (сначала — «Тёплый приём», затем — «Скрежет металла»). Сыграв пару партий, вы сможете создавать собственные сценарии, используя эти правила.

Для подготовки к игре совершите следующие шаги по порядку:

- 1. **Определение целей.**
- 2. **Определение состава армий.**
- 3. **Определение инициативы и расстановка ландшафта.**
- 4. **Выбор стартовых позиций.**

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Выберите или случайным образом определите одну из целей, перечисленных ниже, в качестве цели сценария. По умолчанию оба игрока получают одну и ту же цель, и каждый из них полностью следует указаниям для этой цели (например, оба игрока размещают жетоны целей в соответствии с требованиями описания цели). В качестве альтернативы каждый игрок может случайным образом определить собственную отдельную цель.

Стандартное игровое поле: сражения проходят на игровом поле размерами 4х6 футов (примерно 122х183 сантиметра). Игроки проводят расстановку вдоль длинных сторон игрового поля.



ЭВАКУАЦИЯ ГРУЗА

Каждый игрок размещает три своих жетона целей не менее чем в 21 дюйме от своего домашнего края поля таким образом, чтобы каждый размещаемый игроком жетон находился на расстоянии не менее 18 дюймов от любого другого жетона цели этого игрока. Если подставка какого-либо меха игрока касается его жетона цели на момент завершающей фазы, он может поднять этот жетон цели. Если мех, несущий жетон цели, уничтожен, поместите жетон цели на место уничтоженного меха. Если мех, несущий жетон цели, касается своего домашнего края поля, управляющий им игрок получает 2 победных очка, а затем возвращает свой жетон цели на игровое поле, следуя правилам размещения, описанным выше. Когда игрок набирает 10 победных очков в завершающей фазе любого хода, сценарий заканчивается, а этот игрок становится победителем.

КОНТРОЛЬ ПОЛЯ БИТВЫ

Во время каждой завершающей фазы хода, в которой один или несколько мехов игрока находятся в пределах 12 дюймов от домашнего края противника, этот игрок получает победные очки в зависимости от размерного класса данных мехов (1, 2, 3 или 4 очка соответственно за лёгкого, среднего, тяжёлого и штурмового мехов). Игроки могут получать победные очки сразу за несколько мехов за раз, если все эти мехи находятся в пределах 12 дюймов от домашнего края противника и на расстоянии не менее 12 дюймов друг от друга. Когда игрок набирает 12 победных очков в завершающей фазе любого хода, сценарий заканчивается, а этот игрок становится победителем.

УНИЧТОЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА

Игроки получают 1 победное очко за каждый уровень размерного класса уничтоженного или выведенного из строя вражеского меха (см. стр. 12). Когда игрок набирает 10 победных очков (12 для игрока сил Кланов) в завершающей фазе любого хода, сценарий завершается, а этот игрок становится победителем. В бою сил Внутренней Сферы против сил Кланов каждый уничтоженный мех Кланов приносит в 1,5 раза больше победных очков, чем указано выше.

УДЕРЖАНИЕ ПОЗИЦИИ

Каждый игрок размещает два своих жетона целей не менее чем в 12 дюймах от своего домашнего края поля таким образом, чтобы каждый размещаемый жетон находился на расстоянии не менее 18 дюймов от любого другого жетона цели этого игрока. Начиная с завершающей фазы третьего хода партии, если во время завершающей фазы хода в пределах 12 дюймов от одного из жетонов целей игрока нет вражеских мехов и в пределах 6 дюймов от этого же жетона цели находится мех этого игрока, этот игрок получает 1 победное очко. Игроки могут зарабатывать победные очки сразу за оба своих жетона цели (максимум 2 победных очка за ход). Когда игрок набирает 10 победных очков в завершающей фазе любого хода, сценарий завершается, а этот игрок становится победителем.

ПРОРЫВ

Если подставка меха игрока касается домашнего края поля противника во время завершающей фазы хода, уберите этот мех из игры. Его владелец получает победные очки в соответствии с размерным классом данного меха. Когда игрок набирает 10 победных очков в завершающей фазе любого хода, сценарий завершается, а этот игрок становится победителем. В бою сил Внутренней Сферы против сил Кланов каждый прорвавшийся к вражеской базе мех Кланов приносит в 1,5 раза больше победных очков, чем указано выше.

ПОИСК И УНИЧТОЖЕНИЕ

Каждый игрок размещает три своих жетона целей на зданиях, расположенных не менее чем в 21 дюйме от своего домашнего края поля таким образом, чтобы каждый размещаемый жетон находился на расстоянии не менее 18 дюймов от любого другого жетона цели этого игрока. Если во время завершающей фазы хода в пределах 6 дюймов от одного из жетонов целей игрока находится мех этого игрока, он может совершить сканирование и попытаться обнаружить цель. Бросьте 2D6: при результате 7+ здание с этим жетоном становится вашей целью; при результате 6 и меньше сканирование не показывает результатов (другие мехи, находящиеся в пределах 6 дюймов от этого же жетона цели, также могут совершить попытку сканирования, если предыдущая попытка на этом ходу провалилась). Мех, совершивший неудачную попытку сканирования в текущий ход, может попытаться повторить сканирование только на следующем ходу. После успешного сканирования игрок может атаковать обнаруженную цель в будущих фазах боя. Целевое здание считается обездвиженным и может выдержать 10 очков урона перед уничтожением. Во время завершающей фазы хода игрок получает 5 победных очков за каждое целевое здание, уничтоженное им на этом ходу, а затем возвращает свой жетон цели на игровое поле, следуя правилам размещения, описанным выше. Когда игрок набирает 10 победных очков в завершающей фазе любого хода, сценарий завершается, а этот игрок становится победителем.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОСТАВА АРМИЙ

Каждый игрок получает 250 пунктов очковой стоимости (ОС) для выбора мехов в свою армию. ОС на картах боевых единиц «Альфа-удара» рассчитана исходя из значения навыка стандартного меховина, равного 4. Подробнее о процессе создания боевой единицы, включая изменение значения навыка её меховина, см. в разделе «Создание войска» на стр. 33.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



• СХЕМА ПОДГОТОВКИ ИГРОВОГО ЛАНДШАФТА •

3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ И РАССТАНОВКА ЛАНДШАФТА

Различные виды ландшафта в «Альфа-ударе» способны влиять на движение и боевые проверки мехов, а также служить целями отдельных сценариев. От количества элементов ландшафта, размещённых на поле боя, зависит как скорость игры, так и игровые ощущения участников битвы.

Игроки располагаются у противоположных длинных сторон игрового поля. Ближайший к игроку край поля считается его «домашним» краем. Каждый игрок кидает 2D6. Тот, у кого выпал наибольший результат, считается выигравшим инициативу — он становится первым игроком. Затем каждый игрок выбирает 8 элементов ландшафта из доступного набора (это могут быть здания, холмы, леса, водоёмы и т. д.). Первый игрок размещает свой первый элемент ландшафта на игровом поле, затем это делает второй игрок. Игроки по очереди повторяют это действие, пока все выбранные элементы ландшафта не будут размещены на игровом поле. Каждый игрок может разместить четыре элемента ландшафта на расстоянии от 6 до 24 дюймов от центральной линии игрового поля по направлению к домашнему краю противника, два элемента ландшафта на расстоянии от 6 до 24 дюймов от центральной линии по направлению к своему домашнему краю и ещё два — в пределах 6 дюймов от центральной линии игрового поля.

ВИДЫ ЛАНДШАФТА

Далее представлено краткое описание каждого отдельного вида ландшафта «Альфа-удара» со всеми аспектами, связанными с игровым процессом (влияние на движение, линию видимости и атаки).

Движение. Большинство элементов ландшафта замедляет перемещение боевых единиц, увеличивая стоимость передвижения за каждый дюйм, пройденный по этому ландшафту. Некоторые виды ландшафта и вовсе могут быть непроходимы. Мехи не могут заходить в непроходимый ландшафт или проходить через него (см. «Фаза движения» на стр. 14).

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО ШАБЛОНА ЛЕСА

Игроки могут использовать деревья из данного набора для создания шаблонов-плоскостей любой желаемой формы из фетра, бумаги или другого материала. Разместив на игровом поле подобный шаблон-плоскость и добавив к нему одно или несколько деревьев (фигурки деревьев из этого набора имеют одинаковую окраску и примерно одинаковый размер), вы создадите так называемый «шаблон леса». Шаблон должен быть от 4 до 6 дюймов в диаметре. Если вы хотите сделать шаблон более узким (от 2 до 4 дюймов шириной), вы можете сделать его длиннее (от 8 до 10 дюймов длиной). Шаблон леса, превышающий эти параметры, считается сразу двумя элементами ландшафта.

Вся площадь шаблона считается полностью покрытой лесом (фигурки деревьев из набора помогут с наглядностью). Вы можете ненадолго сдвигать деревья с шаблона, чтобы переместить боевого меха через шаблон или проверить его линию видимости, но не можете сдвигать деревья, которые образуют отдельный элемент ландшафта без шаблона. Мехи не могут заканчивать своё движение в пространстве между одиноко стоящими деревьями.

Для большего реализма вы можете приобрести миниатюры деревьев подходящего размера (для использования с «Альфа-ударом» лучше всего подходят модели типоразмера Z) и заменить ими складные жетоны деревьев из данного набора.

Линия видимости. Некоторые элементы ландшафта могут блокировать линию видимости, проходящую через такой ландшафт (см. «Проверьте линию видимости» на стр. 17). Чтобы заблокировать линию видимости или прибавить к атаке любой модификатор (см. далее), элемент ландшафта должен иметь высоту и не менее двух третей цели должны быть скрыты за этим элементом ландшафта.

Модификатор атаки. Некоторые элементы ландшафта могут затруднять атаки боевых единиц игроков, если линия видимости атакующей боевой единицы проходит через такой ландшафт или цель атаки занимает пространство этого ландшафта (см. «Фаза боя» на стр. 17).

ОТКРЫТАЯ МЕСТНОСТЬ

Любая часть игрового поля без каких-либо размещённых на ней элементов ландшафта считается открытой местностью. Открытая местность не влияет на стоимость передвижения, не блокирует линию видимости и не прибавляет модификаторы атаки.

ЛЕС, ОДИНОКОЕ ДЕРЕВО

Отдельные фигурки деревьев, размещённые на поле без шаблонов, представляют собой одиноко стоящие деревья. Такие деревья обычно имеют высоту и диаметр в 2 дюйма, однако их размеры могут варьироваться от 1 до 4 дюймов в высоту и от 1 до 3 дюймов в диаметре.



Игрок, размещающий одинокое дерево как элемент ландшафта на этапе подготовки к игре, может разместить сразу два таких дерева за раз (в этом случае два одиноких дерева считаются одним элементом ландшафта).

Движение. Мехи не могут заканчивать своё движение в пространстве между одиноко стоящими деревьями. Игрокам нельзя сдвигать такие деревья, чтобы перемещаться через них или с любой другой целью. Мех может переместиться через ландшафт с одиноким деревом, затратив дополнительно 1 дюйм движения, как за каждое перемещение по лесу.

Линия видимости. Одинокое дерево не блокирует линию видимости само по себе, но считается 2 дюймами леса (см. раздел «Лес, шаблон» ниже).

Модификатор атаки. Если линия видимости атаки проходит через лес, к ней прибавляется соответствующий модификатор. Если подставка целевого меча касается леса, к нацеленной на него атаке также прибавляется модификатор леса.

ЛЕС, ШАБЛОН

Шаблон представляет собой более крупный участок леса с несколькими деревьями в качестве ориентиров для определения линии видимости. Для создания и определения границ подобного шаблона достаточно разместить два или более одиноких дерева в пределах 6 дюймов друг от друга. Два дерева становятся основой линейного шаблона, три дерева — треугольного, а четыре — прямоугольного. Любой из этих шаблонов считается 1 элементом ландшафта (соответственно, вы можете взять сразу все его составляющие за один раз во время расстановки ландшафта).

Движение. Мехи могут перемещаться через шаблоны леса и заканчивать в них своё движение. При перемещении через шаблон леса мех тратит дополнительно 1 дюйм движения за каждое перемещение по шаблону (см. «Фаза движения» на стр. 14).

Линия видимости. Если линия видимости проходит через 6 и более дюймов леса — она полностью заблокирована.

Модификатор атаки. Если линия видимости атаки проходит через лес, к ней прибавляется соответствующий модификатор. Если подставка целевого меча касается шаблона леса, к нацеленной на него атаке также прибавляется модификатор леса. Модификатор леса прибавляется к атаке только один раз (даже в том случае, если подставка целевого меча соприкасается с лесом, а линия видимости атаки также проходит через лес).

ХОЛМЫ

Отличительной характеристикой холмов является их уровень (т. е. высота), определяемый тем, насколько сильно они возвышаются над поверхностью игрового поля. Создание холмов должно проходить с шагом в 1 дюйм. Завершённый шаблон холма должен быть от 4 до 6 дюймов в диаметре. Если вы хотите сделать его более узким (от 2 до 4 дюймов в ширину), можете сделать шаблон длиннее (от 8 до 10 дюймов в длину). Шаблон холма, превышающий эти параметры, считается сразу двумя элементами ландшафта.

На вершине холма может быть размещён любой другой элемент ландшафта, если шаблон этого ландшафта помещается в пределах одного уровня данного холма. Это правило также позволяет разместить второй (или третий и даже четвертый) холм поверх первого, что позволяет создавать более высокие холмы. Сверху большого шаблона холма можно разместить шаблон холма меньшего размера в качестве второго уровня холма. Это можно сделать уже на этапе расстановки элементов ландшафта. В этом случае шаблон нестандартного, увеличенного холма с небольшим вторым уровнем всё равно будет считаться только двумя элементами ландшафта (а не тремя).

Движение. Перемещение по вершине холма не требует дополнительных затрат дюймов движения. Взбирание на холм и спуск с холма считаются изменением уровня и требуют затраты дополнительного движения за каждый дюйм подъёма или спуска. За каждые пройденные по горизонтали 2 дюйма мех может подняться или спуститься максимум на 2 дюйма по вертикали, тратя при этом по 2 дюйма движения за каждый дюйм подъёма или спуска. Ландшафт с большей разницей высот (3 и более дюйма изменения высоты на 2" движения по горизонтали) в «Альфа-ударе» считается непроходимым, мехи не могут его преодолеть.

Линия видимости. Холм блокирует линию видимости, если более двух третей цели скрыты за ним.

Модификатор атаки. Если цель более чем на треть (но менее чем на две трети) скрыта за холмом — цель считается частично находящейся в укрытии (см. «Модификатор частичного укрытия» на стр. 19).

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ХОЛМОВ

Для создания холмов отлично подойдет самый обычный картон или пенопласт, нарезанные в виде окружностей желаемой формы. С их помощью вы легко отобразите изменение уровней и при этом сможете оставить достаточно места для размещения миниатюр. Картонный или пенопластовый холм можно покрасить, нарастить к нему ещё несколько уровней, и получится эстетичный и сбалансированный элемент ландшафта. Для игры по правилам «Альфа-удара» лучше всего использовать холмы с высотой ярусов в 1 дюйм или кратной 1 дюйму.

Для создания разницы уровней можно использовать и другие материалы, например небольшие коробочки, покрытые зелёным или коричневым фетром, или даже прикрутую тканью книгу. Если у холма особенно крутые склоны, игрокам следует отнестись друг к другу с пониманием и не требовать точно позиционировать миниатюры в неустойчивом положении. Лучше всего разместить миниатюры на плоской поверхности на вершине или у подножия холма, а её фактическое положение и лицевую сторону показать с помощью жетона цели или другого жетона. Помните, что за каждые пройденные по горизонтали 2 дюйма мех может подняться или спуститься максимум на 2 дюйма по вертикали. Ландшафт с большей разницей высот мех не может преодолеть.



ХОЛМЫ

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СОЗДАНИЕ ВОЛНА

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

ПОЛЕВАЯ ПОДЛЕЖКА

ЗДАНИЯ

ОСНОВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАГРЕВ

ФАЗА БОЯ

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СОВЕТЫ ВЫСТРЕЛЫ СЕРЬИ И ГЛОССАРИЙ

ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»

ЗДАНИЯ

Здания в «Альфа-ударе» обладают следующими характеристиками: уровнем, площадью и структурной прочностью (см. «Здания» на стр. 28).

Здания могут быть от 1 до 12 дюймов в высоту, однако большинство из них имеют высоту от 1 до 3 дюймов, а каждый дюйм уровня представляет собой один или два этажа. В набор «Альфа-удар» входит 9 малых зданий (со стороной $\approx 1,6$ дюйма) и 6 больших зданий ($4,25 \times 3$ дюйма). На этапе расстановки элементов ландшафта два малых здания или одно большое считаются 1 элементом ландшафта.

Здания «Альфа-удара» делятся на четыре широкие категории, которые определяют их структурную прочность и общий размер: малые, средние, укрепленные и фортификации. Каждый из этих типов зданий имеет свой определённый лимит прочности (ЛП), значение которого приблизительно отражает, какой ущерб может выдержать здание, прежде чем обрушится. В набор «Альфа-удар» входят готовые шаблоны двух типов зданий. Меньшие шаблоны по умолчанию являются средними зданиями, а большие — укрепленными. Однако игроки могут свободно изменять их параметры по своему усмотрению, исходя из нужд создаваемых ими сценариев.

Движение. Перемещение через здания требует дополнительных затрат дюймов движения в зависимости от их структурной категории. Согласно правилам быстрого старта «Альфа-удара» мехи не могут заканчивать своё движение в зданиях, но могут проходить через них, запрыгивать на крыши (при условии, что уровень здания меньше или равен значению движения прыжковых двигателей меха) или забираться на них (при условии, что разница между уровнем поверхности и крышей здания составляет 2 дюйма или меньше).

Линия видимости. Здания блокируют линию видимости по тем же правилам, что и холмы (см. стр. 9).

Модификатор атаки. Здания могут обеспечивать боевым единицам частичное укрытие по тем же правилам, что и холмы (см. стр. 9).

Дополнительные правила. Здания можно атаковать и уничтожать. Перемещение через здания также повреждает их. Подобные повреждения, наряду с превышением лимита веса здания, могут привести к его обрушению (см. стр. 28).

Другие типы зданий. Мосты, стены и любые другие конструкции подчиняются тем же правилам, что и обычные здания.



ЗДАНИЯ

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ЗДАНИЙ

Вы можете загрузить готовые шаблоны зданий из онлайн-источников, в том числе с сайта bg.battletech.com/downloads, распечатать и сложить их для создания трёхмерных конструкций. Также вы можете использовать для изготовления зданий небольшие контейнеры или обрезанные пластиковые ёмкости (а также бутылки, картонные коробки и т. д.).

При покупке готовых моделей зданий фабричного производства или напечатанных на 3D-принтере обратите внимание на их размер и пропорции. Большинство моделей масштабом 25 мм и более слишком большие для игры в «Альфа-удар»: рядом с мехом самая простая 25 мм модель маленького коттеджа будет выглядеть как монструозный небоскрёб. Для использования с «Альфа-ударом» лучше всего подходят модели типоразмера Z (в масштабе 6–6,5 мм).

ВОДА

Основной отличительной характеристикой водных элементов ландшафта является глубина (отрицательная высота), отражающая, насколько ниже уровня поверхности игрового поля расположено дно того или иного водоёма. В правилах для быстрого старта глубина воды всегда считается равной 1 дюйму. Завершённый шаблон водоёма должен быть от 4 до 6 дюймов в диаметре. Если вы хотите сделать его более узким (от 2 до 3 дюймов в ширину), для этого вы можете сделать шаблон длиннее (от 8 дюймов до 12 дюймов в длину). Шаблоны водоёмов, превышающие эти параметры, считаются сразу двумя элементами ландшафта.

Движение. Входя в воду, мехи тратят дюймы движения на само перемещение, плюс дополнительные дюймы за движение в воде и за изменение уровня, если меняется высота (см. «Холмы» на стр. 9). Например, входя с открытой местности в водоём глубиной 1 дюйм, игрок сначала тратит движение на изменения уровня в 1 дюйм, после чего за каждый дюйм движения по воде тратит дополнительное движение сверх стандартного за перемещение по водному ландшафту. Выход из водоёма также будет означать изменение уровня, а соответственно и связанные с этим дополнительные затраты движения.

Линия видимости. Водоёмы глубиной в 1 дюйм не блокируют линию видимости.

Модификатор атаки. Находящиеся в воде мехи обладают частичным укрытием (см. «Модификатор частичного укрытия» на стр. 19).



ВОДА

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ВОДОЁМОВ

Шаблоны водного ландшафта могут быть изготовлены из различных материалов: от синего фетра или картона, вырезанных в форме реки или озера, до более сложных вариантов, таких как прозрачный акрил.

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ/РАЗВАЛИНЫ

Труднопроходимый ландшафт может состоять из крупного щебня, развалин зданий или других материалов, разбросанных в области, при пересечении которой мехи должны проявлять некоторую осторожность. Труднопроходимый ландшафт обычно представлен шаблонами диаметром от 2 до 6 дюймов. На этапе расстановки ландшафта игрок за раз может взять либо 1 большой шаблон труднопроходимого ландшафта (от 4 до 6 дюймов), либо два маленьких шаблона труднопроходимого ландшафта (2 дюйма).

Развалины подчиняются тем же правилам, что и труднопроходимый ландшафт. Основное отличие заключается в том, что развалины размещаются на поле боя не во время подготовки к игре, а в ходе игры, когда здание разрушается. Развалины обычно выставляются на поле в виде шаблона, соответствующего форме разрушенного здания.

Игроки также могут использовать небольшие импровизированные жетоны для создания шаблона труднопроходимого ландшафта, аналогичного шаблону леса. Такие жетоны, размещённые в пределах 4 дюймов друг от друга, образуют в пространстве между собой шаблон труднопроходимого ландшафта. Два таких жетона, размещённые в пределах 4 дюймов друг от друга, образуют линейный шаблон труднопроходимого ландшафта, три жетона образуют треугольный шаблон, а четыре — квадратный.



Движение. За каждый дюйм перемещения по труднопроходимому ландшафту или развалинам стоимость движения увеличивается на 1 дюйм.

Линия видимости. Труднопроходимый ландшафт и развалины не влияют на линию видимости.

Модификатор атаки. Труднопроходимый ландшафт и развалины не прибавляют к атакам никаких модификаторов.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ШАБЛОНОВ ТРУДНОПРОХОДИМОГО ЛАНДШАФТА

Шаблоны труднопроходимого ландшафта могут быть изготовлены из множества различных материалов, таких как серый фетр, картон или бумага, вырезанные в необходимой вам форме; по желанию к шаблону также можно добавить ткань флок или камушки. Также вы можете создать жетоны труднопроходимого ландшафта для составления своих шаблонов, взяв круглую или шестигранную модельную подставку и засыпав её мелкой галькой или песком.

4. ВЫБОР СТАРТОВЫХ ПОЗИЦИЙ

Обычно боевые единицы начинают игру за пределами игрового поля и только в первый ход выступают на поле боя. Но по договорённости можно начать игру с боевыми единицами, уже выставленными на игровое поле в пределах зон расстановки (область поля в пределах 6 дюймов от домашнего края игрока; см. схему на стр. 8).

В последнем случае игрок, выигравший инициативу во время подготовки к игре, может выбрать, начинать ли ему выставлять своих мехов первым или вторым. После его решения игроки начинают по очереди размещать своих мехов на поле по одному в пределах зон расстановки до тех пор, пока все мехи не будут размещены на поле боя. Размещая меха, игрок сразу же может выбрать, куда будет направлена его передняя сторона.

МАСШТАБ МОДЕЛЕЙ

Высота боевых мехов составляет примерно от 7 до 16 метров, а высота их миниатюр в среднем — 2 дюйма. Из этого следует, что в «Альфа-ударе» 1 дюйм равен 6 метрам. Для использования с данным набором лучше всего подходят миниатюры масштабом 1:285 (6 мм). Также вы можете использовать любые модели в диапазоне масштабов от 1:300 до 1:250, включая типоразмер Z.

Вы можете использовать в игре модели ландшафта и более крупных размеров, но в этом случае вам придётся подгонять игровые и технические характеристики каждого подобного элемента отдельно. К примеру, небольшой одноэтажный дом в масштабе 1:160 технически будет представлять собой здание в несколько этажей высотой с площадью в 4 раза больше, чем у аналога из «Альфа-удара». В этой игре подобный домик будет считаться уже целым офисным комплексом. Более простые элементы ландшафта, такие как холмы, вполне могут подойти вам даже в таком большом масштабе, при условии, что их форма соблюдает все правила смены уровней и непроходимого ландшафта.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Эти необязательные правила могут разнообразить ваш игровой опыт и повысить реиграбельность отдельных сценариев. Применение этих правил следует согласовывать со всеми игроками до начала партии. Мы рекомендуем пропустить этот шаг во время вашей первой игры в «Альфа-удар» и начать применять особые правила, когда вы освоите большинство деталей игры по обычным правилам.

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Полевая поддержка даёт игрокам возможность использовать артиллерийскую и воздушно-космическую поддержку для оказания помощи своим мехам (см. стр. 29). Перед началом сражения игроки могут выбрать, получат ли они фиксированное число очков полевой поддержки (0, 5 или 12 ОПП) или случайное. В последнем случае бросьте D6: при результате 1–2 игроки не получают ОПП, при результате 3–4 каждый игрок получает 5 ОПП, если выпало 5 или 6 — 12 ОПП.

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Армии обычно не сражаются до последнего воина. Вместо этого они начинают отступать, как только получают ощутимый урон. Правила вынужденного отступления помогут смоделировать этот сценарий.

Следуя правилам вынужденного отступления, мехи должны отступить с поля битвы, если они выведены из строя (см. ниже). Выведенный из строя мех всегда должен двигаться к домашнему краю поля. При этом мех не обязан всегда переходить на бег. Отступающий мех по-прежнему может совершать атаки по противнику, находящемуся в пределах дальности его вооружения, в том числе в ближнем бою.

ВЫВЕДЕНИЕ ИЗ СТРОЯ

Мех считается выведенным из строя при выполнении любого из следующих условий:

- у меха не осталось брони, а значение его внутренней конструкции составляет половину от стартового (с округлением вверх);
- значение урона меха снижено до 0 для всех атак средней и дальней дистанции;
- мех был обездвижен из-за последствий критических попаданий.

Мех, по любым причинам покинувший поле, считается уничтоженным и не может вернуться в игру (если не указано иное).

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В правилах создания войска (см. стр. 33–39) вы можете найти раздел, содержащий требования к формированию различных боевых подразделений (копий или звёзд), специализация которых даёт членам подобных подразделений особые способности.

КАРТОЧКИ МЕХВОИНОВ

Эти карточки позволяют использовать в игре известных мехвоинов из книг по вселенной BattleTech. 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 спецспособности пилота.

БАЛАНС СИЛ

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

НАВЫКИ МЕХВОИНОВ

В левом верхнем углу каждой карточки мехвоина указано значение его навыка стрельбы (значение в правом верхнем углу — это навык пилотирования, но в игре с набором «Альфа-удар» этот навык не используется). Если вы играете по одному из приведённых в данном буклете сценариев, учитывайте следующее: показатели навыков, указанные на карточке мехвоина, заменяют значения для этого меха 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 боевой единицы с 3 до 2, мехвоин противника тоже может улучшить значение своего навыка на один уровень, понизив его с 4 до 3.



• КАРТА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ «БОМБАРДИРОВКА ММ» •



• КАРТОЧКА МЕХВОИНА «РЕБЕККА ГРИН» •

ХОД ИГРЫ

В этом разделе мы разберём последовательность действий при игре в «Альфа-удар». Для простоты будем считать, что в каждой партии участвуют две стороны, которыми управляют два игрока либо две команды игроков. Таким образом, термин «игрок» в правилах может означать как человека, так и всю команду.

ИГРОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

В «Альфа-ударе» игра состоит из ходов. В каждый ход все находящиеся на игровом поле боевые единицы имеют возможность перемещаться и стрелять по противнику из орудий или атаковать его в ближнем бою. Ход делится на фазы. В каждой фазе игроки совершают действия только одного вида, например перемещаются или сражаются. Игроки отыгрывают фазы в строго определённом порядке. Конкретные действия (перемещение, последствия полученного урона и т. д.) описаны в соответствующих разделах.

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

1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

В начале каждого хода, включая первый ход партии, каждый игрок кидает 2D6 и складывает выпавшие результаты, чтобы определить своё значение инициативы. Игрок с наибольшим значением считается выигравшим инициативу в этот ход. В случае ничьей перебросьте оба кубика.

Поскольку считается, что манёвры и боевые действия в «Альфа-ударе» происходят одновременно, то игрок, выигравший инициативу, передвигает свои боевые единицы и сражается ими после игрока (или игроков) с более низким значением инициативы. Так отображается лучшая осведомлённость о ситуации на поле боя.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Игрок с самым низким значением инициативы первым передвигает одну из своих боевых единиц. Если с обеих сторон в бою участвует равное количество боевых единиц, после этого игрок, выигравший инициативу, передвигает одну свою боевую единицу. Так игроки по очереди двигают боевые единицы, пока не передвинут их все.

Если же у сторон разное количество боевых единиц, то игрок, у которого больше боевых единиц, должен передвигать их в определённой пропорции к боевым единицам противника (см. стр. 14).

3. ФАЗА БОЯ

Как и в фазе движения, фазу боя начинает игрок с самым низким значением инициативы. Однако вместо того, чтобы действовать по очереди, он заявляет и отыгрывает боевые действия всех своих боевых единиц, после чего то же самое делает игрок, выигравший инициативу.

В фазе боя каждая боевая единица может провести одну атаку. Урон от этих атак отыгрывается сразу, но его последствия вступают в силу только в завершающей фазе данного хода. Это значит, что обычно даже уничтоженная боевая единица имеет возможность открыть ответный огонь.

4. ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Оба игрока могут отыграть завершающую фазу одновременно.

В этой фазе игроки отыгрывают все оставшиеся действия этого хода, например разыгрывают последствия нанесённого им урона, убирают с поля боя уничтоженные боевые единицы, присваивают или убирают очки нагрева. Также игроки проверяют, не выполнил ли кто-то из них условия победы текущей партии. Для каждого из таких действий в правилах указано, следует ли его совершать в завершающей фазе.

Отыграв все положенные действия в завершающей фазе, игроки переходят к фазе 1, и так до тех пор, пока одна из сторон не выполнит прописанные в сценарии условия победы.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Чаще всего условия победы в полной партии по стандартным правилам определяются выбранным игровым сценарием. В партиях без сценария победа достаётся тому, чья армия уничтожит все боевые единицы противника. Игрокам следует проверять, выполняет ли какая-либо из сторон условия победы, во время завершающей фазы.



БОЕВЫЕ
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СОЗДАНИЕ
ВОЙСКА

ВТОРОЙ
СЦЕНАРИЙ

ПОЛЕВАЯ
ПОДДЕРЖКА

ЗНАНИЯ

ОСОВБЕ
СПОСОБНОСТИ

НАГРЕВ

ФАЗА
БОЯ

ФАЗА
ДВИЖЕНИЯ

ХОД
ИГРЫ

ПОДГОТОВКА
К ИГРЕ

СИЛЫ
ВЫСТРЕЛЕННЫХ
СРЕДСТВ

ОСНОВЫ
«АЛЬФА-УДАРА»

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

На карточке любой боевой единицы есть показатель движения (ДВ). Это максимальное количество дюймов, которое данная боевая единица способна пройти за ход. Боевая единица может двигаться в любом направлении и к концу движения может оказаться повернута в любую сторону. Не обязательно перемещать боевую единицу на полное значение показателя движения, можно даже просто стоять на месте. При перемещении боевая единица может несколько раз поворачивать, обходя препятствия, если при этом пройденный путь не превышает показатель движения. Мы настоятельно рекомендуем пользоваться гибкой рулеткой для измерения расстояния, пройденного не по прямой.

Элементы ландшафта могут препятствовать движению боевых единиц или затруднять его — см. таблицу «Затраты на движение» на стр. 15.

МИНИМАЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если боевая единица не обездвижена (т. е. её показатель движения не упал до нуля из-за полученного урона или перегрева), она всегда может переместиться на 2 дюйма в любом направлении, независимо от вызванного ландшафтом увеличения стоимости передвижения (если на пути нет непроходимого ландшафта).

ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА

Передней стороной меха считается та, куда повернуты стопы миниатюры, изображающей данную боевую единицу.

То, в какую сторону повернута боевая единица, влияет на результат сражения (см. «Фаза боя» на стр. 17). Боевая единица может произвольно поворачиваться только в фазе движения.

ГРУППИРОВАНИЕ

В фазе движения боевая единица может проходить по участкам, занятым дружественными боевыми единицами, но не может миновать таким образом недружественные боевые единицы, находящиеся на той же высоте. Если при движении боевые единицы оказываются на разной высоте (например, один из мехов прыгает), они могут пройти сквозь друг друга.

Ограничения на передвижение привязаны к размеру подставок миниатюр мехов. К примеру, если два враждебных меха находятся на расстоянии 1 дюйма друг от друга, любой враждебный мех не может пройти между ними, так как подставка его миниатюры диаметром в 1,25 дюйма не поместится между их подставками. Это нарушило бы указанные выше ограничения на группирование. Если между двумя уровнями ландшафта высотой в 3 дюйма есть наземный проход шириной всего в 1 дюйм, мех не может занять его. Это бы нарушило правила движения со сменой уровня, так что данное пространство считается в таком случае непроходимым для меха ландшафтом. К тому же мех должен выполнять все правила перемещения через виды ландшафта, пересекаемые подставкой его миниатюры во время движения. Любой мех может стоять на склоне высотой в 2 дюйма, так как все мехи обладают возможностью передвигаться со сменой уровня в 2 дюйма высотой, тратя 2 дюйма своего движения за каждый уровень. Мех не может стоять или двигаться через пространство, в котором подставка его миниатюры заняла бы одновременно и уровень земли (0 дюймов), и уровень высотой в 3 дюйма, поскольку движение со сменой уровня в 3 дюйма высотой запрещено правилами, а подобное пространство является непроходимым для мехов ландшафтом.

Вне зависимости от способа перемещения, по правилам «Альфа-удара» боевые единицы не могут занимать один и тот же участок поля, даже если находятся на разной высоте.

НЕРАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО МЕХОВ

В фазах движения игроки должны по очереди перемещать своих мехов. Когда у обеих сторон одинаковое количество мехов, каждый игрок в свой черёд перемещает одного меха, затем другой игрок заявляет одним мехом манёвр и т. д., пока все мехи не передвинутся. Однако, если количество мехов у сторон, участвующих в сражении, отличается, необходимо отступить от стандартной последовательности.

Для честности игрового процесса игрок, у которого больше боевых единиц, должен передвигать их в определённой пропорции к боевым единицам противника. Если перед объявлением очередной пары манёвров у одной стороны остаётся вдвое больше неактивированных мехов, эта сторона должна заявлять манёвр или другое действие за двух мехов сразу (а не за одного). Если у одной стороны остаётся втрое больше неактивированных мехов, она должна заявлять действие за трёх сразу и т. д.

Например, на начало фазы движения сторона А имеет восемь мехов, а сторона Б — пять мехов. Сторона А выигрывает инициативу. На данный момент у стороны А нет двойного или более преимущества в количестве неактивированных мехов по сравнению со стороной Б, поэтому сторона Б первой перемещает один боевой мех, а затем и сторона А перемещает один боевой мех.

Теперь у стороны А осталось семь неактивированных мехов, а у стороны Б — четыре. Поскольку у стороны А по-прежнему нет двойного преимущества в количестве неактивированных мехов, каждая сторона вновь перемещает по одному боевому меху. После этого у стороны А остаётся шесть неактивированных мехов — в два раза больше, чем у стороны Б. Это означает, что сторона А теперь должна перемещать по два меха на каждый мех, который перемещает сторона Б.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ПРИ НЕРАВНОМ КОЛИЧЕСТВЕ МЕХОВ

№ манёвра	Количество мехов для перемещения		Количество перемещаемых мехов	
	Сторона Б	Сторона А	Сторона Б	Сторона А
1	5	8	1	1
2	4	7	1	1
3	3	6	1	2
4	2	4	1	2
5	1	2	1	2

РЕЖИМЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Перемещая боевую единицу, игрок должен выбрать для неё режим перемещения на этот ход. У всех боевых единиц есть как минимум три режима (стоять на месте, перемещаться по земле или бежать), а у некоторых ещё и четвёртый (прыгать).

Жетоны перемещения: после того как один из мехов завершил своё движение, разместите рядом с ним соответствующий жетон.

ЗАТРАТЫ НА ДВИЖЕНИЕ

Тип ландшафта	Затраты на дюйм движения
Открытая местность	1"
Труднопроходимый ландшафт/развалины	+1"
Лес	+1"
Вода	+1"
Здания	+1–4"
Подъём или спуск, за каждый дюйм разницы высот	+2" (максимум 2 дюйма за каждые 2 дюйма, пройденные по горизонтали)

СТОЯТЬ НА МЕСТЕ

Способная к перемещению боевая единица, решившая в данный ход переместиться менее чем на 1 дюйм, считается стоящей на месте. По стоящей на месте боевой единице проще попасть, но и ей легче поразить противника (см. «Таблицу модификаторов атаки» на стр. 20).



ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО ЗЕМЛЕ

Боевая единица, которая в данный ход перемещается на 1 дюйм или более и при этом не прыгает, совершает перемещение по земле. Это базовый режим перемещения, он не влияет на способность боевой единицы попасть по противнику.



БЕЖАТЬ

Любой мех может перейти на бег. Дальность его движения бегом равна показателю ДВ, умноженному на 1,5, с округлением вверх (это правило не может быть применено к прыжкам). Так, дальность бега меха с показателем ДВ в 12 дюймов составит 18 дюймов ($12 \times 1,5 = 18$). МДЦ бегущего меха не меняется.



Бегущий мех не может атаковать или совершать какие-либо другие действия, кроме перемещения. Таким образом, он не может выполнять действия, связанные с целями сценария, включающие в себя что-либо, кроме перемещения (сканирование здания, поднятие груза и т. д.).

ПРЫГАТЬ

Боевая единица, у которой на карточке в разделе «движение» написано «прыж.», может перепрыгивать через препятствия. Рядом указано расстояние, на которое она способна прыгнуть. При прыжке боевая единица игнорирует вызванные ландшафтом изменения стоимости передвижения. Боевая единица может прыгнуть в воду, но не может выпрыгнуть из воды.



Прыжок всегда производится по кратчайшей траектории. Игрок просто выбирает точку, куда хочет приземлиться (в пределах доступного количества дюймов), и ставит боевую единицу в эту точку, повернув её в любом направлении.

Прыгающей боевой единице значительно сложнее поразить противника, но и по ней самой непросто попасть (см. «Таблицу модификаторов атаки» на стр. 20).

ЛАНДШАФТ

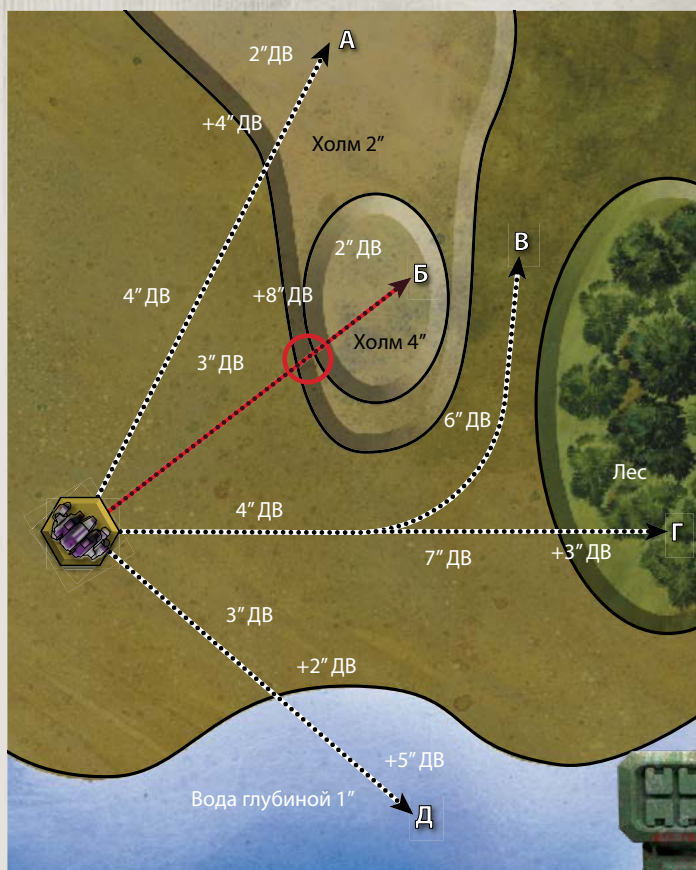
Элементы ландшафта могут замедлять перемещение. На то, чтобы войти в элемент ландшафта или пройти через него, порой необходимо затратить дополнительные дюймы движения (см. таблицу «Затраты на движение»). Обратите внимание, что прибавки к стоимости из разных источников складываются (например, если боевая единица меняет высоту, двигаясь в воде).

Вода: входя в воду, мехи тратят дюймы движения на само перемещение плюс дополнительные дюймы за движение в воде и за изменение уровня (если меняется высота). В правилах для быстрого старта глубина воды всегда считается равной 1 дюйму.

Изменение уровня: за каждые пройденные по горизонтали 2 дюйма мех может подняться или спуститься максимум на 2 дюйма по вертикали, тратя при этом по 2 дюйма движения за каждый дюйм подъёма или спуска. Исключение составляют прыжки (см. слева). Ландшафт с большей разницей высот в «Альфа-ударе» считается непроходимым, мехи не могут его преодолеть. Если боевой единице не хватает дюймов движения на то, чтобы подняться или спуститься, она должна оставаться на предыдущем уровне, не двигаясь дальше.



ФАЗА ДВИЖЕНИЯ



На схеме слева у меха есть 10 дюймов движения. Чтобы переместиться в точку А, он потратит: 4 дюйма на то, чтобы подойти к холму, 4 дюйма, чтобы подняться на холм, и ещё 2 дюйма, чтобы пройти по холму. После этого, исчерпав доступные ему дюймы движения, он остановится, и управляющий им игрок сможет выбрать, в какую сторону повернуть меха.

Напрямую переместиться в точку Б мех не может, поскольку разница высот в 4 дюйма для него слишком велика. Он может подниматься только на 2 дюйма за каждые 2 дюйма, пройденные по горизонтали.

Если этому меху не нужно на вершину холма, он может пойти в обход до точки В. В таком случае он потратит 4 дюйма движения, чтобы пройти мимо холма, а на оставшиеся 6 дюймов будет двигаться между холмом и лесом.

Также мех может переместиться в лес, в точку Г. Сначала он потратит 7 дюймов движения, чтобы добраться до кромки леса. Поскольку в лесу на каждый пройденный дюйм расходуется на 1 дюйм движения больше, оставшегося движения меху хватит только на то, чтобы углубиться в лес на 1,5 дюйма.

Если же игрок хочет загнать мех в воду, он может потратить: 3 дюйма движения, чтобы подвести меха к кромке воды, 2 дюйма на смену уровня, а оставшиеся 5 дюймов — на то, чтобы пройти 2,5 дюйма в воде (до точки Д).

• БАЗОВАЯ СХЕМА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ •



ФАЗА БОЯ

В фазе боя каждая боевая единица может провести одну атаку по другой боевой единице из орудий или в ближнем бою.

Для того чтобы провести атаку, игрок должен заявить, какая из его боевых единиц будет атаковать, какая боевая единица станет целью этой атаки, каким образом будет проводиться атака (из орудий или в ближнем бою) и — если применимо — сколько он хочет потратить очков нагрева (см. «Перегрев» на стр. 24). После этого игрок отыгрывает бой за данную боевую единицу, наносит урон цели, а затем повторяет то же самое со следующей боевой единицей — и так, пока все его боевые единицы не совершат атаку. Если игрок не хочет или не может атаковать какой-либо боевой единицей, он может пропустить свою очередь.

После того как игрок отыграл боевые действия всеми своими боевыми единицами (или пропустил очередь), его противник делает то же самое со всеми своими боевыми единицами.

ОТЫГРЫВАНИЕ ОРУДИЙНЫХ АТАК

Орудийные атаки отыгрываются в следующем порядке:

- Шаг 1:** проверьте линию видимости до цели.
- Шаг 2:** проверьте, попадает ли цель в сектор обстрела.
- Шаг 3:** проведите атаку.
- Шаг 4:** совершите бросок на попадание.
- Шаг 5:** определите и нанесите урон.
- Шаг 6:** совершите бросок на критические попадания (если нужно).

ШАГ 1: ПРОВЕРЬТЕ ЛИНИЮ ВИДИМОСТИ ДО ЦЕЛИ

В правилах «Альфы-удара» линия видимости — это то, что боевая единица может увидеть со своего места на игровом поле. Имеет ли боевая единица линию видимости до цели, можно определить, наклонившись к столу и взглянув из-за плеча миниатюры в ту сторону, куда она смотрит. Если вы видите цель, у этой боевой единицы есть линия видимости до цели. Когда такой способ не подходит, игроки натягивают от миниатюры до миниатюры ленту рулетки, нитку или пользуются лазерной указкой.

Если из-за сплошных элементов ландшафта (например, холмов или строений) видно менее одной трети миниатюры, линия видимости считается заблокированной.

Несплошные элементы ландшафта (например, лес) по умолчанию не блокируют линию видимости. Линия видимости считается заблокированной лишь тогда, когда она проходит через 6 и более дюймов такого ландшафта.

Лес, который находится на линии видимости, но не блокирует её, мешает обзору и даёт модификатор к броску на попадание (см. «Таблицу модификаторов атаки» на стр. 20).

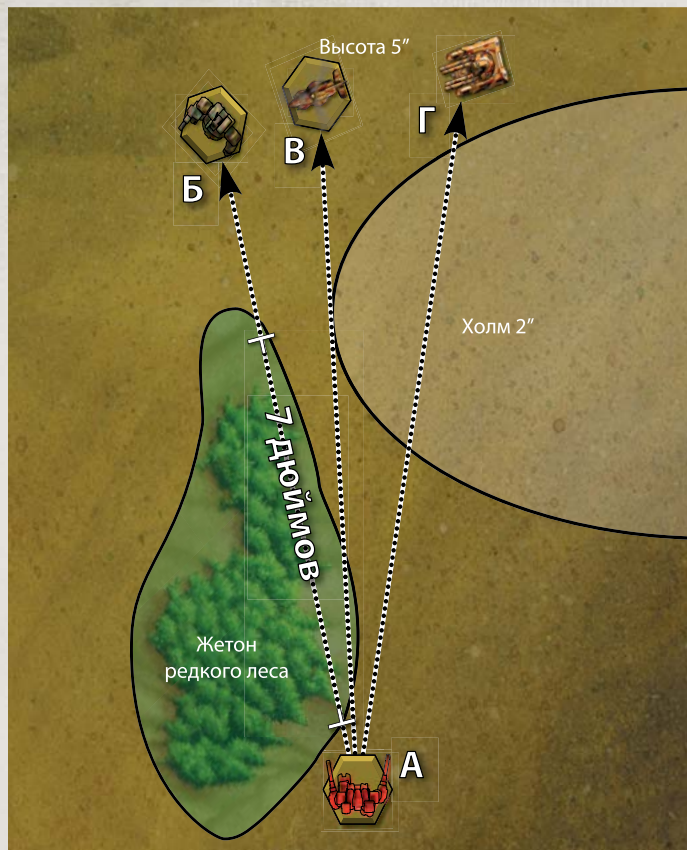
Прилегающие наземные боевые единицы: боевые единицы, соприкасающиеся подставками, всегда имеют друг до друга линию видимости.

Мешающие обзору боевые единицы: оказавшиеся на линии видимости боевые единицы не считаются элементами ландшафта, а потому не учитываются при определении линии видимости и проведении атак.

Частичное укрытие: если более одной трети, но менее двух третей цели скрыто за элементом ландшафта, способным блокировать линию видимости, то линия видимости не заблокирована, но цель считается частично находящейся в укрытии, из-за чего атакующий получает модификатор к броску на попадание (см. «Модификатор частичного укрытия» на стр. 19).

Лес: боевые единицы, скрытые лесом, не получают частичного укрытия.

Вода: мехи, стоящие в воде, получают частичное укрытие. Поскольку они погружены в воду, частичное укрытие действует, даже если атакующий стоит выше цели и в обычных условиях легко видел бы её ноги.



• СХЕМА ЛИНИЙ ВИДИМОСТИ •

На схеме линий видимости боевой мех А хочет выстрелить в боевого меха Б. С позиции меха А между ним и целью находится лишь жетон леса. Натянув рулетку между двумя боевыми единицами, игроки выясняют, что линия видимости проходит через 7 дюймов редкого леса.

Это больше 6 дюймов, значит линия видимости заблокирована и мех А не может атаковать меха Б.

Тогда игрок решает выстрелить в наземную боевую машину Г. К сожалению, посмотрев из-за плеча своего меха, он понимает, что машина скрыта от него невысоким холмом. Единственная цель, которую мех А видит со своего места, это машина В — вертолёт, зависший в пяти дюймах над землёй. Управляющий мехом А игрок понимает, что и в этом случае линия видимости проходит через лес. Приложив линейку, он убеждается, что траектория атаки пересекает участок леса.

- БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ
- СОЗДАНИЕ ВОЙСКА
- ВТОРОЙ СЕНАРИЙ
- ПОЛЕВАЯ ПОДЛЕЖКА
- ЗДАНИЯ
- ОСОВБЕ СПОСОБНОСТИ
- НАГРЕВ
- ФАЗА БОЯ
- ФАЗА ДВИЖЕНИЯ
- ХОД ИГРЫ
- ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- СМЫСЛ ВЫСТРЕЛЕНИЯ
- ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»



ШАГ 2: ПРОВЕРЬТЕ, ПОПАДАЕТ ЛИ ЦЕЛЬ В СЕКТОР ОБСТРЕЛА

В «Альфа-ударе» у любой боевой единицы есть зона огня, в пределах которой она может совершать оружейные атаки. Такая зона, именуемая сектором обстрела, зависит от класса боевой единицы и того, в какую сторону эта единица повернута. Сектор обстрела меха охватывает все направления, обозначенные на схеме жёлтым, до краёв игрового поля.

Если подставка цели более чем наполовину выходит за пределы сектора обстрела атакующего, эту цель нельзя атаковать.



НАДИР

Атаковать несложно: нужно лишь бросить 2D6 и постараться получить результат, который будет больше либо равен модифицированному целевому значению.

Усвоив для себя раздел «Модификаторы целевого значения» из этой главы, вы поймёте, что НАДИР — это удобная мнемоническая формула, напоминающая о факторах, которые следует принять во внимание:

Н — Навык атакующего (базовое целевое значение для атаки). К нему прибавляются:

А — модификатор движения Атакующего.

Д — модификатор движения Другого меха.

И — Иные модификаторы (чаще всего влияние оказывают ландшафт, нагрев и частичное укрытие).

Р — модификаторы Расстояния.

Возьмите значение своего навыка и прибавьте к нему все модификаторы — так вы получите модифицированное целевое значение, и результат вашего броска должен быть больше или равен ему.

ШАГ 3: ПРОВЕДИТЕ АТАКУ

Базовое целевое значение любой атаки равно навыку атакующей боевой единицы. В зависимости от дистанции, ландшафта и перемещения цели, а также иных факторов к этому значению прибавляются модификаторы. В «Таблице модификаторов атаки» на стр. 20 приведены модификаторы, применимые к режиму «Альфа-удара». Если не указано обратное, модификаторы суммируются, то есть все они прибавляются к базовому целевому значению, давая в итоге модифицированное целевое значение.

Определив модифицированное целевое значение, бросьте 2D6, чтобы узнать, удалось ли атаке попасть в цель: если результат броска больше либо равен модифицированному целевому значению, атака поразила цель.

Если модифицированное целевое значение превышает 12, атака автоматически заканчивается промахом: результат броска «12» не приводит к автоматическому попаданию по цели.

БАЗОВОЕ ЦЕЛЕВОЕ ЗНАЧЕНИЕ

НАДИР

Базовое целевое значение для оружейной атаки равно значению навыка атакующего.

МОДИФИКАТОРЫ ЦЕЛЕВОГО ЗНАЧЕНИЯ

Базовое целевое значение может быть модифицировано множеством факторов, о которых пойдёт речь далее.

МОДИФИКАТОР ДВИЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО

НАДИР

На целевое значение атакующего влияет его собственное движение — см. полный список значений в таблице модификаторов атаки (стр. 20).

Модификатор движения атакующего зависит от выбранного им режима перемещения (ходьба, бег или прыжок).

Стоит на месте или бездвижен: к целевому значению всех атак, совершаемых мехом, который стоит на месте или бездвижен (независимо от типа атаки), применяется модификатор -1 .

Прыгает: к целевому значению всех атак, совершаемых мехом, который прыгает (независимо от типа атаки), применяется модификатор $+2$.

МОДИФИКАТОР ДВИЖЕНИЯ ДРУГОГО МЕХА (МДЦ)

НАДИР

Попасть по движущейся цели сложнее, так что на целевое значение атакующего влияет движение цели — см. полный список значений в таблице модификаторов атаки (стр. 20). Модификатор движения цели (МДЦ) можно найти на карточке боевой единицы.

Перемещается по земле: если цель в течение этого хода переместилась на 1 дюйм или больше по земле (не прыгая), к целевому значению всех совершаемых по ней атак применяется указанный на её карточке боевой единицы МДЦ (если цель переходила на бег, к целевому значению применяется тот же самый модификатор).

Прыгает: если цель в течение одного хода перемещалась с помощью прыжка, к целевому значению применяется дополнительный модификатор $+1$. Некоторые мехи оснащены прыжковыми двигателями большой мощности (ПДБМ), тогда как другие обладают лишь маломощными их версиями (ПДММ). Во время использования прыжковые двигатели большой мощности увеличивают МДЦ, а маломощные уменьшают.

Иногда атаки по целям могут совершаться прямо в фазе движения. Если подобная атака совершается по цели, оснащённой прыжковым двигателем, до того, как та успела совершить перемещение на этом ходу, применяйте к этой атаке МДЦ, как если бы цель перемещалась по земле (вне зависимости от того, каким способом она двигалась на прошлом ходу).

Обездвижен: МДЦ обездвиженного меха всегда равен -4 .

Стоит на месте: МДЦ меха, стоящего на месте, всегда равен $+0$.



МОДИФИКАТОРЫ ЛАНДШАФТА

НАДИР

Особенности местности могут повлиять на точность выстрела, ведь атакующему приходится принимать во внимание элементы ландшафта и частичное укрытие.

Боевая единица считается занимающей какой-либо ландшафт, если её подставка находится с ним в прямом контакте. Некоторые виды ландшафта могут влиять на целевое значение, если линия видимости до цели проходит через них (см. стр. 17).

Смерть с небес: атака «Смерть с небес» (стр. 22) игнорирует модификаторы ландшафта.

Лес: если цель находится в лесу или линия видимости до этой цели проходит через лесной ландшафт, к целевому значению применяется модификатор $+1$.

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

Вода: мехи, стоящие в водном ландшафте глубиной 1, получают частичное укрытие (см. «Модификатор частичного укрытия» далее).

МОДИФИКАТОР ЧАСТИЧНОГО УКРЫТИЯ

НАДИР

Если более одной трети, но менее двух третей цели скрыто за элементом ландшафта, то цель считается частично находящейся в укрытии, из-за чего к целевому значению применяется модификатор +1.

Лес: боевые единицы, скрытые лесом, не получают частичного укрытия.

Вода: мехи, стоящие в воде глубиной 1 дюйм, получают частичное укрытие. Поскольку они погружены в воду, они получают его, даже если атакующий стоит выше цели и в обычных условиях легко видел бы её ноги.

МОДИФИКАТОР НАГРЕВА

НАДИР

На целевое значение атакующего может повлиять накопившийся нагрев; подробнее см. разделы «Попадание по реактору» и «Перегрев» (на стр. 23 и 24 соответственно). Модификатор нагрева всегда равен текущему уровню перегрева атакующего. Модификатор нагрева не применяется к атакам в ближнем бою.

МОДИФИКАТОРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

НАДИР

На целевое значение атакующего могут повлиять повреждения, полученные его системами управления огнём; подробнее см. раздел «Попадание по системам управления огнём» (стр. 23).

МОДИФИКАТОР ОБЕЗДВИЖЕННОЙ ЦЕЛИ

НАДИР

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

Чаще всего в качестве обездвиженных целей выступают здания, элементы ландшафта и отключившиеся мехи. Этот модификатор можно применять только при наличии прямого указания на то, что цель обездвижена.

МОДИФИКАТОРЫ ОСОВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

НАДИР

Некоторые особые способности накладывают на атаки свои уникальные модификаторы. Если какая-либо из способностей обладает подобным свойством, это будет указано в тексте её описания (см. «Особые способности» на стр. 25). К тому же некоторые спецспособности пилотов, указанные на карточках мехвоинов, также могут накладывать на атаки свои дополнительные модификаторы.

МОДИФИКАТОР РАССТОЯНИЯ

НАДИР

Чем дальше цель, тем сложнее в неё попасть. В правилах «Альфа-удара» для всех классов орудий используются одни и те же диапазоны расстояний. Измерьте расстояние от края подставки атакующего до края подставки цели и сравните полученное число с таблицей расстояний (см. справа), чтобы узнать, на какой дистанции находится цель.

Модификатор расстояния при атаке определённым орудием по цели зависит от того, в каком диапазоне расстояния 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.

Успешно проведённая атака наносит урон в зависимости от дистанции. Некоторые боевые единицы неспособны наносить урон целям, находящимся на определённой дистанции. Если у боевой единицы в графе БЛЖ, СРД или ДАЛ стоит 0 либо прочерк, эта единица не может проводить орудийные атаки на данной дистанции (исключением является лишь правило минимального урона со стр. 21).

Касание подставками: боевая единица не может проводить орудийные атаки по целям, которых она касается подставкой. Такие боевые единицы можно атаковать только в ближнем бою (см. «Ближний бой» на стр. 22).

ТАБЛИЦА РАССТОЯНИЙ В «АЛЬФА-УДАРЕ»

Расстояние	Дистанция	Модификатор
≤6 дюймам	Ближняя	+0
>6 и ≤24 дюймам	Средняя	+2
>24 и ≤42 дюймам	Дальняя	+4



ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АТАКИ (НАДИР)

НАВЫК	
Атакующий	Целевое значение
Базовое целевое значение	Значение навыка

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО	
Атакующий	Модификатор
Стоит на месте	-1
Перемещается по земле	+0
Прыгает	+2

МОДИФИКАТОРЫ ДВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ	
Цель	Модификатор
Стояла на месте	+0
Перемещалась по земле/ бежала	+МДЦ
Прыгала	+МДЦ + 1
ПДБМ#	+ #
ПДММ#	- #
Обездвижена	-4

ДРУГИЕ МОДИФИКАТОРЫ	
Ландшафт	Модификатор
Цель находится в лесу/ лес мешает обзору	+1
Частичное укрытие	+1

Атака	Модификатор
Проводится боевой единицей с уровнем нагрева > 0	+уровень нагрева ¹
Проводится боевой единицей, получившей критическое попадание по системам управления огнём (за каждое попадание)	+2

Вид атаки в ближнем бою	Модификатор
Таран	+1
«Смерть с небес»	+1

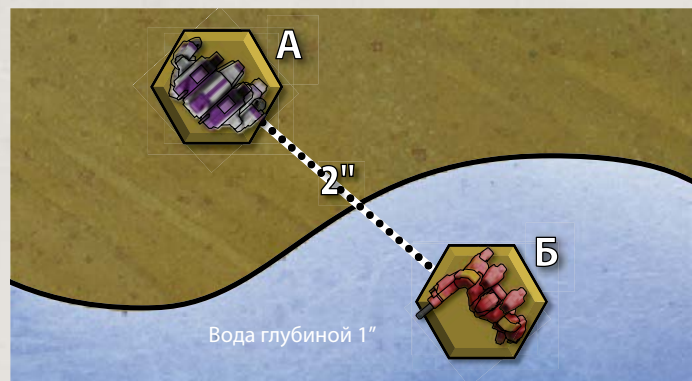
Маскировка	Модификатор
Есть МСК	Б: +0 / С: +1 / Д: +2

МОДИФИКАТОРЫ РАССТОЯНИЯ	
Дистанция	Модификатор
Ближняя (≤6 дюймам)	+0
Средняя (>6 и ≤24 дюймам)	+2
Дальняя (>24 и ≤42 дюймам)	+4

¹ Не применяется к атакам в ближнем бою.

ШАГ 4: СОВЕРШИТЕ БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Для проведения атаки игрок, который управляет атакующей стороной, должен бросить 2D6 за каждую боевую единицу и сравнить выпавшие результаты с подсчитанными на предыдущем шаге модифицированными целевыми значениями. Если результат броска больше либо равен модифицированному целевому значению, атака считается успешной. В противном случае атака провалена.



• СХЕМА БРОСКА НА ПОПАДАНИЕ •

На схеме броска на попадание мех Алисы «Арчер» ARC-5R из точки А атакует «Феникс Хоук» РХН-ЗК, стоящий в точке Б.

Н (Навык): у меха Алисы навык 3, так что и базовое целевое значение равно 3. К этому значению Алиса прибавляет следующие модификаторы:

А (Атакующий): «Арчер» Алисы совершал перемещение по земле, и в этом случае модификатор движения атакующего равен +0 (целевое значение остаётся равно 3).

Д (Другой мех): «Феникс Хоук» прыгал, так что к его базовому модификатору движения цели +2 прибавляется ещё 1 за прыжок (целевое значение увеличивается до 6).

И (Иные модификаторы): также Алиса прибавляет 1, поскольку «Феникс Хоук» стоит в воде, которая даёт ему частичное укрытие. Теперь целевое значение равно 7.

Р (Расстояние): от «Арчера» до «Феникса Хоука» 2 дюйма — это ближняя дистанция (модификаторов нет).

Таким образом, модифицированное целевое значение составит 7 (3 [навык] + 0 [движение атакующего] + 3 [движение цели] + 1 [частичное укрытие] + 0 [ближняя дистанция] = 7). При броске 2D6 Алисе нужно получить 7 или больше, чтобы попасть по цели.



ШАГ 5: ОПРЕДЕЛИТЕ И НАНЕСИТЕ УРОН

Если атака прошла успешно, урон наносится сразу, но его последствия вступают в силу только в завершающей фазе данного хода. Для нанесения урона нужно определить его количество и направление атаки.



Направление атаки. Если атака поразила боевую единицу, необходимо определить, с какой стороны она попала по цели. Для этого проведите прямую линию от центра подставки атакующего до центра подставки цели. Если линия проходит через заднюю сторону шестиугольной подставки цели, то атака попала по задней стороне (тылу) этой боевой единицы. В противном случае она попала по передней стороне. Если прямая линия проходит через угол между двумя сторонами шестиугольника, то цель должна решить, с какой стороны выполнена эта атака.

Количество урона. Базовое значение урона, наносимое успешной оружейной атакой, указано на карточке атакующего в графе соответствующей дистанции. Если цель находится на ближней дистанции, используйте значение урона из графы БЛЖ. Если цель на средней дистанции — из графы СРД. Наконец, если цель на дальней дистанции, используйте значение из графы ДАЛ. Прибавьте к урону 1 очко, если успешная атака попала по задней стороне цели.

Боевые единицы, имеющие ЗП, могут нанести цели дополнительный урон за счёт повышения нагрева. Решить, будет ли боевая единица повышать нагрев, чтобы увеличить урон, следует при заявлении атаки — до того, как отыгрывать эту атаку (см. «Перегрев» на стр. 24).

Минимальный урон. Если боевая единица успешно провела атаку по цели, находящейся на дистанции, в графе урона которой стоит 0*, управляющий этой боевой единицей игрок должен бросить D6. Если выпадет 4 или более, атака наносит 1 очко обычного урона. В противном случае атака попадает по цели, но урона не наносит. Атаки с минимальным урону не вызывают критических попаданий.

Особая способность «Нагрев». На некоторых боевых единицах установлены тепловые орудия, несущие цели дополнительный нагрев. На карточке такой боевой единицы указана особая способность «Нагрев» (НГР #/#/#). Числа в описании этой способности (например, НГР 1/1/-) означают дополнительные очки нагрева, которые в завершающей фазе того же хода получат цель, находящаяся на соответствующей дистанции (ближней/средней/дальней), если по этой цели попала атака данной боевой единицы. Нагрев применяется в дополнение к обычному урону, то есть если у боевой единицы урон на ближней дистанции 3 и особая способность НГР 1/1/-, то цель, находящаяся на ближней дистанции, получит 3 очка урона и 1 очко нагрева.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

НЕСКОЛЬКО БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ

Добавление в игру этого необязательного правила позволит вам совершать броски на попадание не за каждую отдельную атаку целиком, а по 1 броску на каждое очко урона каждой отдельной атаки (исходя из наносимого ей общего урона). Подсчитайте целевое значение совершаемой вами атаки, а затем совершите бросок 2D6 за каждое отдельное очко из общей суммы совершённых вами успешных бросков определит нанесённый этой атакой урон.

Обратите внимание, что хотя вы и совершаете сразу несколько бросков на попадание, нанесённый вами урон всё ещё считается результатом одной атаки. Вследствие чего каждая рассчитываемая по этому правилу атака, поражающая внутреннюю конструкцию цели, всё ещё может нанести цели лишь 1 критическое попадание (а не 1 критическое попадание за каждое очко урона, поразившее внутреннюю конструкцию). Противоракетная система снижает на 1 очко общий урон от атаки, а не уменьшает на 1 результат каждого броска.

12 на кубиках (до модификации). Данное правило (см. ниже) позволяет нанести лишь 1 критическое попадание каждой отдельной цели атаки. Игнорируйте этот эффект после учёта первой такой пары.

«Нагрев». Если атакующий мех обладает особой способностью «Нагрев», его владелец может назначить свойство этой способности любому из совершённых им бросков на попадание (в пределах доступных ему очков способности «Нагрев»). За каждый такой бросок, успешно поразивший цель, она получит 1 очко нагрева в дополнение к нанесённому ей урону. Если число очков нагрева превышает сумму наносимого цели урона, совершите отдельный бросок на попадание за каждое очко нагрева, превышающее это значение.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Чтобы отыграть урон, нанесённый успешной атакой, ответьте на следующие вопросы:

Вопрос 1. На обоих кубиках D6 выпали шестёрки?

Да: совершите один бросок по таблице определения критических попаданий на стр. 23, затем перейдите к вопросу 2.

Нет: перейдите к вопросу 2.

Вопрос 2. На карточке цели остались незачёркнутые кружки брони (БРН)?

Да: зачеркните по одному кружку брони за каждое очко урона, нанесённого данной боевой единице, пока весь урон не будет распределён или вся броня не будет уничтожена. Затем перейдите к вопросу 3.

Нет: перейдите к вопросу 3.

Вопрос 3. Остался нераспределённый урон?

Да: перейдите к вопросу 4, чтобы распределить оставшийся урон.

Нет: атака завершена.

Вопрос 4. У цели остались незачёркнутые кружки внутренней конструкции (ВК)?

Да: зачеркните по одному кружку внутренней конструкции за каждое очко урона, нанесённого данной боевой единице, пока весь урон не будет распределён или вся внутренняя конструкция не будет уничтожена. Затем перейдите к вопросу 5.

Нет: перейдите к вопросу 5.

Вопрос 5. Остался нераспределённый урон?

Да: цель уничтожена.

Нет: перейдите к вопросу 6.

Вопрос 6. У цели остались незачёркнутые кружки внутренней конструкции (ВК)?

Да: совершите один бросок по таблице определения критических попаданий на стр. 23. Атака завершена.

Нет: цель уничтожена.

К началу хода принадлежащий Мише мех «Нова Т» ещё не получил повреждений, так что у него 5 очков брони и 3 очка внутренней конструкции. В фазе боя этого хода по нему попадают оружейные атаки «Вархаммера» WHM-8R и «Рэйса» TR5. Проверив направления атак, противники Миши понимают, что обе атаки пришлись по передней части «Новы Т». «Вархаммер» атаковал со средней дистанции, а значит, нанёс 4 очка урона. Миша зачёркивает 4 кружка брони, и у его меха остаётся 1 кружок брони и 3 кружка внутренней конструкции. Поскольку Мише не пришлось зачёркивать кружки внутренней конструкции, бросок на критические попадания не проводится.

«Рэйс» тоже атаковал со средней дистанции и нанёс 3 очка урона. Миша зачёркивает последний кружок брони и 2 кружка внутренней конструкции. Теперь у него не осталось кружков брони, только 1 кружок внутренней конструкции.

Миша сообщает противнику, что атака повредила внутреннюю конструкцию его меха. Это значит, что существует вероятность критического попадания. Противник бросает 2D6, получает 10 и сверяется с таблицей определения критических попаданий. Из таблицы видно, что атака попала по системам управления огнём «Новы Т». Значит, в следующих ходах «Нова Т» получает к своим оружейным атакам модификатор +2.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Атаки ближнего боя совершаются по той же схеме, что и оружейные, но, поскольку нет необходимости учитывать расстояние до цели, некоторые шаги можно пропустить.

В «Альфа-ударе» мехи могут выполнять четыре вида атак ближнего боя: обычные, два варианта особых атак и атаки оружием ближнего боя. В каждый ход боевая единица может провести только одну атаку ближнего боя. Боевые единицы не могут проводить атаку ближнего боя в тот же ход, в который они совершают оружейную атаку. Базовое целевое значение для атаки ближнего боя также равно значению навыка атакующего и может быть модифицировано множеством факторов, включая движение, ландшафт (лес, частичное укрытие и другие) и т. п. (см. стр. 20).

ОБЫЧНЫЕ АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Обычные атаки ближнего боя представляют собой удары и пинки, то есть мех наносит повреждения своими конечностями. Обычную атаку ближнего боя можно провести, только если цель попадает в сектор обстрела атакующего и расстояние до неё не превышает 1 дюйма (см. «Шаг 2» на стр. 18).

Наносимый урон. Обычные атаки ближнего боя наносят урон, равный значению размерного класса совершающего их меха.

АТАКИ ОРУЖИЕМ БЛИЖНЕГО БОЯ

Такие атаки могут проводить только мехи с особой способностью «Оружие ближнего боя» (ОББ). Вместо атак конечностями мех использует оружие, чтобы нанести дополнительный урон в ближнем бою. Боевые единицы с особой способностью «Оружие ближнего боя» не могут проводить обычные атаки ближнего боя.

Атаки оружием ближнего боя можно проводить, только если цель попадает в сектор обстрела атакующего и расстояние до неё не превышает 2 дюймов (см. «Шаг 2» на стр. 18). Если между атакующим мехом и мехом-целью есть разница в уровнях, она складывается с расстоянием между ними. Таким образом, мех, находящийся на расстоянии 2" с разницей уровней в 1" от меха с данной способностью, не может быть атакован оружием ближнего боя.

Наносимый урон. Атаки оружием ближнего боя наносят урон, равный значению размерного класса совершающего их меха +1.

ОСОБЫЕ АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Более агрессивные и рискованные варианты атак в ближнем бою — таран и «Смерть с небес» (СН). По одной цели можно попытаться провести только одну особую атаку ближнего боя за ход. После того как боевая единица заявлена целью особой атаки ближнего боя, её больше нельзя заявлять целью особых атак ближнего боя.

Таран и «Смерть с небес» можно проводить только в фазе движения и только если атакующая боевая единица может пройти столько дюймов, чтобы коснуться цели подставкой. Соответственно, целью таких атак может стать только боевая единица, уже завершившая перемещение. Кроме того, атаки «Смерть с небес» доступны только боевым единицам, у которых хватает дюймов прыжкового движения, чтобы добраться до цели. После того как атака «Смерть с небес» была заявлена атакующим, он не может изменить или отменить своё решение.

ТАРАН

При таране атакующая боевая единица разгоняется (используя перемещение по земле) и врывается в цель, нанося ей урон за счёт веса и набранной скорости. Успешный таран повреждает как цель, так и самого атакующего. Наносимый урон зависит от веса атакующего и от расстояния, пройденного им в фазе движения.

Урон от успешного тарана равен сумме значений размерного класса атакующего меха и половины его модификатора движения цели (с округлением вниз). Таким образом, мех с размерным классом 3 и МДЦ +3 наносит успешным тараном 4 очка урона.

Урон атакующему. Успешный таран наносит атакующему меху урон, равный половине его модификатора движения цели (с округлением вниз) плюс 1 очко урона, если размерный класс цели больше либо равен 3. Это не считается атакой, проведённой целью, и цель может атаковать в фазе боя по обычным правилам.

АТАКА «СМЕРТЬ С НЕБЕС»

Чтобы провести атаку «Смерть с небес» (СН), атакующая боевая единица должна иметь возможность прыгать. Урон от успешной атаки «Смерть с небес» равен урону, который нанесла бы атакующая единица при таране, плюс 1 (см. «Таран» выше). Если атака прошла успешно, необходимо совершить один бросок по таблице определения критических попаданий против цели, даже если она не получила повреждений внутренней конструкции.

Урон атакующему. Если атака СН прошла успешно, атакующая боевая единица получает урон, равный её размерному классу. Это не считается атакой, проведённой целью, и цель может атаковать в фазе боя по обычным правилам. Если СН-атака провалилась, атакующий получает урон, равный её размерному классу плюс 1.

ШАГ 6: СОВЕРШИТЕ БРОСОК НА КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Каждый раз, когда атака наносит урон внутренней конструкции, существует вероятность критических повреждений, которые ещё сильнее ослабят или покалечат цель. Чтобы определить, было ли критическое попадание (и если да, то куда оно пришло), атакующий игрок бросает 2D6 и сверяет выпавший результат с таблицей определения критических попаданий. Все критические попадания обязательно вносятся в карточку боевой единицы. Последствия критических попаданий действуют до конца игры.

Если следствие какого-либо критического попадания неприменимо к данной боевой единице (например, мех, у которого все значения урона уже упали до нуля, получает попадание по орудиям), вместо этого нанесите такой боевой единице 1 дополнительное очко урона. Этот дополнительный урон не приводит к новому броску на критические попадания.



ПОСЛЕДСТВИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Ниже описаны последствия всех видов критических попаданий, перечисленных в таблице определения критических попаданий.

Боевая единица уничтожена. Боевая единица полностью уничтожена и выбывает из игры в конце текущего хода.

Нет критического попадания. Попадание не имеет критических последствий.

Попадание по боезапасу. Если у боевой единицы нет особых способностей ССХБ, ССХБ II или ЭНО, она уничтожена. Если у боевой единицы есть особая способность ССХБ, то она получает дополнительно 1 очко урона (если при этом повреждена внутренняя конструкция, совершите ещё один бросок по таблице определения критических попаданий). Если у боевой единицы есть особая способность ССХБ II или ЭНО, дополнительный урон не наносится и этот результат трактуется как «Нет критического попадания».

Попадание по орудиям. Это означает, что некоторое количество орудий боевой единицы уничтожено. Все её показатели урона уменьшаются на 1 (до минимум 0). Попадание по орудиям не влияет на показатели атак в ближнем бою.

Попадание по реактору. Повреждена энергосистема. Из-за попадания по реактору эта боевая единица будет получать 1 очко нагрева в завершающей фазе каждый ход, начиная с этого, если стреляла из орудий в фазу боя, не нанося при этом дополнительного урона за перегрев. Боевая единица по-прежнему может использовать перегрев для увеличения урона, но этот перегрев будет прибавляться к тому очку нагрева, которое возникло из-за попадания по реактору. Второе критическое попадание по реактору уничтожает боевую единицу.

Попадание по системам движения. Повреждён один из узлов, влияющих на передвижение. Получившая попадание боевая единица теряет по половине текущих значений движения и МДЦ (с округлением вниз). Потеря должна составить минимум 2 дюйма движения и минимум 1 очко МДЦ. Если при этом показатель движения снижается до 0 дюймов или ниже, боевая единица считается обездвиженной (поместите рядом с ней соответствующий жетон).

Попадание по системам управления огнём. Повреждён один из многочисленных узлов, отвечающих за управление орудиями. Любое попадание по системам управления огнём даёт суммирующийся модификатор атаки +2, который применяется ко всем последующим орудийным атакам, проводимым данной боевой единицей. На атаки в ближнем бою этот модификатор не распространяется.

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска 2D6	Вид попадания
2	Попадание по боезапасу
3	Попадание по реактору
4	Попадание по системам управления огнём
5	Нет критического попадания
6	Попадание по орудиям
7	Попадание по системам движения
8	Попадание по орудиям
9	Нет критического попадания
10	Попадание по системам управления огнём
11	Попадание по реактору
12	Боевая единица уничтожена

НАГРЕВ

На карточке боевой единицы справа от ЗП расположена шкала нагрева — окошки с цифрами и надписью «Откл». Когда боевая единица перегревается, полученные очки нагрева добавляются к этой шкале, а на следующий ход применяются следующие эффекты:

- при совершении оружейных атак текущий нагрев атакующей боевой единицы прибавляется к целевому значению (т. е. вам будет сложнее попасть);
- удвоенное значение нагрева вычитается (в дюймах) из показателя движения по земле;
- если нагрев больше или равен 2, вычитите 1 из модификатора движения цели (МДЦ) этой боевой единицы;
- шкала нагрева не влияет на передвижение и МДЦ при прыжке.

Помните, что уровень нагрева изменяется только в завершающей фазе того хода, в котором боевая единица перегрелась. По этой причине вызванные перегревом модификаторы не влияют на ту атаку, которая стала причиной перегрева, а применяются к действиям этой боевой единицы в следующий ход.

Особая способность «Нагрев» (НГР #/#/#). Особая способность «Нагрев» (см. стр. 25) позволяет боевой единице повышать уровень нагрева цели за счёт внешних источников тепла (например, огнёмётами). За один ход боевая единица может получить не более 2 очков нагрева от атак с использованием этой способности. Если боевая единица уже получила за этот ход 2 очка нагрева от атак с особой способностью НГР #/#/#, то любой нагрев от подобных атак сверх данного значения просто пропадает.

Нагрев в завершающей фазе. Если мех получает очки нагрева в завершающей фазе (независимо от причины их получения), это происходит до того, как начинается его охлаждение (см. справа).

ОТКЛЮЧЕНИЕ

Максимальный четвёртый уровень нагрева обозначен на шкале как «Откл», поскольку при его достижении боевая единица автоматически отключается. В следующий ход она не может тратить доступные ей дюймы движения или атаковать. Если мех был оснащён какими-либо особыми электронными системами (например, ПРС), они тоже перестают функционировать.

Отключившаяся боевая единица считается обездвиженной, поэтому к ней применяется модификатор движения цели -4 (отметьте это с помощью соответствующего жетона).

ПЕРЕГРЕВ

У многих мехов на карточке боевой единицы указано значение перегрева (ЗП). Это говорит о том, что на мехе установлено столько орудий, что стрелять из всех сразу небезопасно. Воин, управляющий таким мехом, иногда решает нанести дополнительный урон ценой собственной безопасности. Но, как описано выше, из-за повышения температуры мех будет двигаться медленнее и его системы управления огнём будут работать с перебоями.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПЕРЕГРЕВ

Атакующий игрок должен до броска на попадание заявить, что будет использовать перегрев, и указать, сколько очков нагрева собирается потратить. Боевая единица, имеющая ЗП, может использовать от 1 очка нагрева до максимального значения, указанного на её карточке. Если атака прошла успешно, она наносит на ближней и средней дистанции дополнительный урон, равный количеству очков нагрева, указанному при заявлении атаки.

За каждое использованное таким образом очко боевая единица зачёркивает одно окошко на своей шкале нагрева в завершающей фазе хода.

Урон от особых способностей. Атаки с использованием особых способностей, наносящих очки урона (или перегрева), таких как НГР, НПН или НН, нельзя усилить за счёт перегрева.

Атаки в ближнем бою. Атаки в ближнем бою нельзя усилить за счёт перегрева.

Особая способность «Перегрев на дальней дистанции» (ПДД). Если у боевой единицы есть особая способность ПДД (см. стр. 25), то при использовании перегрева увеличивается также урон на дальней дистанции (аналогично средней и ближней).

ОХЛАЖДЕНИЕ (ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА)

Мехи входят в фазу охлаждения с тем уровнем нагрева, который имели на конец завершающей фазы предыдущего хода.

Измените уровень нагрева меха в завершающей фазе в следующем порядке:

Шаг 1: добавьте очки нагрева за использованный мехом на этом ходу перегрев.

Шаг 2: вычитите 1 очко из уровня нагрева, если мех погружён в воду.

Шаг 3: снизьте уровень нагрева меха до 0, если он не совершал оружейных атак на текущем ходу.

Шаг 4: снизьте уровень нагрева меха до 0 и перезапустите его, если он считался отключившимся на начало завершающей фазы.

Шаг 5: добавьте очки нагрева, полученные мехом из внешних источников.

Перегрев. Любой мех, использовавший перегрев на текущем ходу, увеличивает свой уровень нагрева, как указано выше, вследствие чего лишается возможности охладить свой мех в завершающей фазе.



«Тимбер Вулф Прайм» (Мэд Кэт) обладает следующими указанными на его карточке характеристиками: урон (БЛЖ/СРД/ДАЛ) 5/5/4, ЗП 1, а также имеет особые способности РБД 1/1/2 и НПН2, но лишён способности ПДД. С ЗП 1 он может использовать перегрев по 1 очку в ход. Это означает, что он способен нанести 6 очков урона на ближней и средней дистанции (5 + 1 = 6), однако на дальней дистанции наносит лишь 4 очка урона, так как не обладает способностью ПДД (а его способности НПН и РБД не могут быть усилены перегревом).

Если «Тимбер Вулф» будет перегреваться на 1 очко два хода подряд, чтобы нанести увеличенный урон, его уровень перегрева станет равен 2. И, если «Тимбер Вулф» решит продолжить перегреваться и дальше, уровень его нагрева будет постепенно увеличиваться, пока не достигнет максимального (отключение).

ОСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Особые способности отражают дополнительные возможности, которые боевая единица получает за счёт своего класса или оснащения. Большинство особых способностей дают преимущества в бою, хотя некоторые подразумевают недостатки и ограничения. Если описание особой способности противоречит правилам игры, способность имеет приоритет.

У боевой единицы может быть несколько особых способностей. Базовые правила «Альфы-удара» позволяют использовать лишь особые способности, указанные в приведённом ниже списке. Любые другие способности (на карточках в этом наборе это: АП 2/2/-, РЭП, ОМНИ, РБД 1/1/1 и РБД 1/1/2) остаются недоступными в играх по правилам быстрого старта.

ОПИСАНИЕ ОСОБЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Ниже приведены названия доступных вам способностей и соответствующие им аббревиатуры в скобках. Обратите внимание, что на карточках боевых единиц рядом с определёнными аббревиатурами способностей вместо знака # указаны цифровые значения, отражающие конкретные характеристики особой способности именно этой боевой единицы. Например, боевая единица со способностью НГР 1/-/- может повысить уровень нагрева цели на 1 очко при успешной атаке на ближней дистанции, а боевая единица со способностью НГР 2/-/- может повысить его уже на 2 очка.

ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА (ПРС)

Мехи, оснащённые ПРС, снижают на 1 очко урон (до минимума в 1), получаемый от попаданий мехов с особыми способностями РБД или НПН. Способность работает, только если атака совершена с передней стороны; эту способность можно использовать, даже если некоторые из способностей, которым она противостоит, запрещено использовать в партии по правилам быстрого старта.

СОТОВАЯ СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ (ССХБ)

Боевые единицы с этой способностью минимизируют катастрофические последствия взрыва боеприпасов, а потому могут пережить критическое попадание по боезапасу, но получают при этом дополнительный урон (см. «Попадание по боезапасу» на стр. 23).

СОТОВАЯ СИСТЕМА ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ II (ССХБ II)

Боевые единицы с этой способностью отлично защищены от взрыва боеприпасов, а потому могут игнорировать критические попадания по боезапасу (см. «Попадание по боезапасу» на стр. 23).

ЭНЕРГООРУЖИЕ (ЭНО)

Боевая единица с этой способностью несёт крайне мало взрывчатых боеприпасов (или вовсе их не имеет), а потому может игнорировать критические попадания по боезапасу (см. «Попадание по боезапасу» на стр. 23).

НАГРЕВ (НГР #/#/#)

Боевая единица с этой способностью увеличивает нагрев цели в завершающей фазе того хода, в который эта боевая единица успешно провела по ней оружейную атаку.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (ОББ)

Наличие этой особой способности указывает, что мех оснащён оружием ближнего боя, благодаря чему он добавляет 1 очко к урону, нанесённому успешной атакой оружием ближнего боя (см. «Атаки оружием ближнего боя» на стр. 22).



ПЕРЕГРЕВ НА ДАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИИ (ПДД)

Боевая единица с этой способностью может использовать перегрев (в пределах своего ЗП) для увеличения урона не только на ближней и средней, но и на дальней дистанции (мехи без этой способности могут использовать перегрев только на ближней и средней дистанции).

НАПРАВЛЕННЫЕ НАЗАД ОРУДИЯ (НН #/#/#)

Боевая единица с этой способностью может выстрелить из своих орудий по любой цели, которая на начало фазы боя находится за пределами сектора обстрела данной боевой единицы. На такую атаку действуют те же правила, что и на обычную оружейную атаку, только к целевому значению применяется модификатор +1.

Совершая атаку из направленных назад орудий, боевая единица может попытаться в тот же ход провести обычную оружейную атаку, но эффективность стрельбы при этом снижается. Если боевая единица совершает атаку, используя особую способность НН, то за каждое очко урона, которое может нанести эта атака, урон от обычной оружейной атаки снижается на 1. Данное снижение урона применяется до прибавления дополнительного урона, полученного за счёт перегрева.

МАСКИРОВКА (МСК)

Применяйте к целевому значению атак, проводимых по целям со способностью МСК, дополнительный модификатор +1 на средней дистанции и +2 на дальней дистанции.

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ЗНАНИЯ

ОСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАГРЕВ

ФАЗА БОЯ

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

ХОД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СПОСОБЫ ВЫСТРЕЛЕНИЯ СРЕДНИХ И БОЛЬШИХ

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ «АЛЬФА-УДАРА»

РАЗЫГРАЙТЕ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫМ!

ГОРЯЧИЙ ПРИЁМ

Эбби Дэвидсон остановила свой мех на вершине горного хребта. С новой позиции открывался отличный вид на мехов противника, разместившихся на равнине у подножья. Включив приближение и присмотревшись, она сразу же заметила гордо красующуюся на их плечах эмблему клана Нефритового Сокола.

— Лейни, ты у нас самый шустрый, — объявила Эбби по каналам связи её копыя. — Возвращайся в лагерь и доложи, что к нам пожаловали Нефритовые Соколы. Остальным оставаться на позициях, давайте узнаем, чего они забрели в наши края.

Лейни бросился выполнять поставленный приказ, а Эбби вновь сосредоточила внимание на Соколах. Отсчитав несколько минут, она перешла на открытый канал связи:

— Нефритовые Соколы, я — лейтенант Эбигейл Дэвидсон из Нортвиндских Горцев. И я заявляю свои права на этот хребет и равнину у его подножия.

По закрытому каналу связи послышался голос Кеннета:

— Лейтенант, их же там целая толпа...

Эбби перешла обратно на закрытый канал:

— На это и расчёт. В том, чтобы победить врага пять к одному, нет чести. Я даю им возможность показать, чего они стоят. И уверена, что они не откажутся.

Оправдывая ожидания Эбби, из строя Соколов вышли всего 2 боевых меха и двинулись в сторону хребта. Они остановились в нескольких сотнях метров от Горцев и дали ответ:

— Я — звёздный командир Май из клана Нефритового Сокола. И я принимаю твой вызов.

СИТУАЦИЯ

Хотя эта битва и не может похвастаться большим стратегическим значением, обе стороны конфликта ищут возможности проявить себя на поле боя и показать, на что они способны. Победитель ещё долго будет рассказывать о своём триумфе, тогда как проигравшему останется лишь любой ценой добиваться реванша.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

В роли атакующих выступают ветераны-разведчики клана Нефритового Сокола, а в роли обороняющихся — копыё Нортвиндских Горцев.

Каждый игрок берёт в качестве элементов ландшафта 4 отдельных дерева. Атакующий первым размещает ландшафт. Игроки продолжают делать это по очереди, размещая свои элементы ландшафта по одному за раз в пределах 24" от центра игрового поля. Каждый игрок должен разместить 3 своих дерева в пределах 4" друг от друга, сформировав тем самым треугольный шаблон леса. Размещать другие элементы ландшафта, кроме этих деревьев, в пределах 4" от других элементов ландшафта запрещено.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

1 копыё Нортвиндских Горцев.

Лейтенант Эбигейл Дэвидсон (навык 3), ВJ-5 «Блэкджек». Сержант Маркус Аберкромби (навык 3), РХН-4М «Феникс Хоук». Мехвоин Кеннет МакЛеод (навык 4), WSP-5A «Уосп». Мехвоин Артур Бран (навык 4), LCT-7V «Локуст».

АТАКУЮЩИЙ

2 разведчика из клана Нефритового Сокола.

Звёздный командир Май (навык 2), «Нова Т». Мехвоин Эллис (навык 3), «Паунсер Т».

ДИСЛОКАЦИЯ

Обороняющийся игрок выбирает 2 своих мехов и размещает их в пределах 20" или более дюймов от центра игрового поля в направлении своего домашнего края. После этого атакующий выбирает 1 из своих мехов и размещает его в пределах 20" или более дюймов от центра игрового поля в направлении своего домашнего края. После этого игроки повторяют этот процесс ещё 1 раз.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает сторона, которая первой смогла вывести из строя или уничтожить всех мехов противника.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

В игре по этому сценарию действуют правила вынужденного отступления (см. «Вынужденное отступление» на стр. 12).





ЗДАНИЯ

Представленные в «Альфа-ударе» здания могут как служить укрытием для боевых единиц или затруднять перемещение по полю боя, так и становиться целями, которые игрокам необходимо захватить или уничтожить. В набор входят 15 складных зданий разных размеров.

ТИПЫ ЗДАНИЙ

В «Альфа-ударе» здания делятся на четыре широкие категории, отражающие их структурную прочность и примерные размеры. Они бывают малыми, средними, укрепленными или представляют собой военные фортификации. Здания каждого из этих типов в первую очередь отличаются друг от друга лимитом прочности (ЛП) — средним значением урона, который способно выдержать такое здание перед тем, как стать развалинами. Хотя у каждого из типов зданий и есть рекомендуемые значения ЛП, вы можете свободно назначать им и другие значения в пределах указанного диапазона ЛП.

Малые здания в «Альфа-ударе» могут представлять собой самые разные строения: от маленьких палаток, хижин и ангаров из листового металла до небольших загородных домов или магазинов. Максимальный ЛП малых зданий в «Альфа-ударе» равен 3, а ЛП по умолчанию — 2.

Средние здания — это более прочные сооружения среднего размера, такие как склады, офисные здания, жилые комплексы и т. п. Эти здания составляют основную часть строений в населённых пунктах или коммерческих городских районах в мире BattleTech. Максимальный ЛП средних зданий равен 6, а ЛП по умолчанию — 3. Девять малых складных зданий из этого набора являются средними.

Укрепленные здания — это крупные строения с повышенной структурной прочностью, такие как фабрики, больницы, правительственные здания или командные центры. Максимальный ЛП укрепленных зданий равен 12, а ЛП по умолчанию — 4. Шесть больших складных зданий из этого набора являются укрепленными.

Фортификации — это бронированные сооружения, выступающие в качестве специализированных военных укреплений, способные выдерживать долгие осады и попадания мощных боеприпасов (кроме разве что ядерных). Максимальный ЛП укрепленных зданий равен 60, а ЛП по умолчанию — 16.

ВЛИЯНИЕ НА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Перемещение через здания будет стоить мехам дополнительных затрат на движение (конкретные значения приведены в таблице справа). Мехи не могут заканчивать своё движение в пространстве зданий. В дополнение к этому любой мех, передвигающийся через здание, наносит ему 1 очко урона за каждый фактический дюйм движения через его пространство.

ВЗБИРАНИЕ НА КРЫШИ ЗДАНИЙ

Мехи могут забираться на крыши зданий, чтобы получить больший обзор поля боя. Как взбирание на здания, так и спуск с них подчиняются тем же правилам, что и обычное изменение уровней при передвижении (разница высот должна составлять 2 дюйма или меньше). Кроме того, мехи, оснащённые прыжковыми двигателями, могут запрыгивать на крыши с их помощью, если им хватает для этого дюймов прыжкового передвижения.

Лимит веса: каждое здание в «Альфа-ударе» характеризуется не только лимитом прочности, но и лимитом веса, указанным в таблице ниже. Это значение отражает примерную весовую нагрузку, которую способно выдержать здание, и представляет собой максимальную сумму раз-

мерных классов стоящих на нём мехов. Как только фактическая сумма размерных классов превышает лимит веса, здание рушится (см. «Обрушение зданий» далее). Если это происходит в фазе движения, то мех, взбирание которого становится причиной обрушения, должен завершить своё передвижение, как только покинет пространство рушащегося здания, после чего происходит окончательное обрушение здания и применяются соответствующие эффекты.

Например, среднее здание (с лимитом веса 2) способно выдержать двух стоящих на его крыше мехов с размерным классом 1, так как общая их сумма составляет $1 + 1 = 2$.

АТАКИ ПО ЗДАНИЯМ

Правила быстрого старта позволяют совершать атаки по зданиям так же, как и по любым другим боевым единицам. Атака по зданию считается атакой по обездвиженной цели. Полученный зданием урон наносится его ЛП. Тип здания (а соответственно и правила взаимодействия с ним) не меняется ни при каких обстоятельствах. К примеру, укрепленное здание, лимит прочности которого снизился до 3 очков ЛП, всё ещё считается укрепленным зданием с точки зрения правил перемещения, лимита веса и поглощения урона.

ОБРУШЕНИЕ ЗДАНИЙ

Весь полученный зданием урон снижает его лимит прочности. Как только ЛП здания падает до 0, оно рушится. Аналогично, если превышает лимит веса любого здания, оно также рушится. Любые мехи, двигавшиеся через обрушающееся здание или стоявшие на его крыше, получают урон в зависимости от высоты и типа этого здания. Умножьте указанное в таблице значение урона от обрушения на каждые 4 полных дюйма высоты обрушающегося здания (округляя вниз, минимальный урон — 1). Нанесите ещё 1 очко урона мехам, находившимся на крыше здания во время его обрушения.

После обрушения удалите здание с игрового поля. Всё занимаемое им до этого пространство превращается в развалины. Можете держать эту информацию в голове, но лучше всего отметить это с помощью соответствующего шаблона.

ТАБЛИЦА ЗДАНИЙ
«АЛЬФА-УДАРА»

Тип	Малое	Среднее	Укрепленное	Фортификация
Затраты на дюйм движения	+1"	+2"	+3"	+4"
Лимит прочности (по умолчанию)	1–3 (2)	1–6 (3)	2–8 (4)	12–60 (16)
Лимит веса	1	2	3	4
Урон от обрушения	0	1	2	4

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Правила быстрого старта позволяют игрокам использовать в своих партиях полевую артиллерийскую и воздушно-космическую поддержку, не нуждаясь при этом в дополнительных миниатюрах или применении расширенных правил. Чтобы добавить единицы полевой поддержки в свою игру, вам достаточно следовать простым правилам, приведённым далее.

ПЕРЕД ИГРОЙ

Игроки оплачивают включение в свою армию единиц полевой поддержки с помощью очков полевой поддержки. Если конкретный сценарий не указывает число доступных каждому игроку очков полевой поддержки (ОПП), игроки сами определяют, сколько ОПП будет им доступно:

- Эвакуация груза (поддержка): 5 ОПП.
- Поиск и уничтожение (поддержка): 12 ОПП.

Договорившись об объёме доступных ОПП, игроки втайне друг от друга записывают, какую именно полевую поддержку каждый из них желает использовать в этом сценарии (стоимость каждой единицы полевой поддержки можно найти в таблице на стр. 30).

К примеру, если игроки решают использовать число ОПП, аналогичное сценарию «Поиск и уничтожение» (12 ОПП), игрок А может захотеть выбрать в качестве своей полевой поддержки 3 бомбардировки большой мощности (4 ОПП каждый), тогда как игрок Б предпочтёт 2 ракетных удара малой мощности (2 ОПП каждый), 1 ракетный удар большой мощности (3 ОПП), 1 артиллерийский удар «Тампера» (2 ОПП) и 1 артиллерийский удар «Снайпера» (3 ОПП).

Карты полевой поддержки, включённые в этот набор, помогут вам быстрее выбрать её и использовать в игре.

Ограничение: каждая отдельная единица полевой поддержки может быть использована только 1 раз за игру (независимо от того, нанесла она урон или нет). Если игрок хочет использовать одну и ту же единицу полевой поддержки несколько раз за бой, он должен оплатить перед игрой каждое использование отдельно.



В ХОДЕ ИГРЫ

Во время использования полевой поддержки следуйте приведённым далее правилам.

Заявление атаки:

- Если вы хотите совершить атаку с помощью полевой поддержки, вы должны заявить об этом в фазе боя того же хода, в котором она будет использована. Затем вы должны раскрыть тип используемой полевой поддержки (авиация или артиллерия), но не обязаны раскрывать каждую выбранную вами единицу этого типа.
- Затем укажите цель своей атаки (мех или точка удара на поле).

Целевые значения: на целевое значение, указанное в таблице и на карте полевой поддержки, не оказывают влияние никакие модификаторы. Игроки просто бросают 2D6 и сравнивают результат с соответствующим значением, чтобы определить успешность этой атаки.

Тип ландшафта и изменение уровня (холмы): в играх по правилам быстрого старта на урон от атак полевой поддержки не влияют ни различные типы ландшафта, ни изменения уровня, ни здания.

ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА (РАКЕТНЫЕ УДАРЫ)

Целевое значение удара малой мощности: 5.

Целевое значение удара большой мощности: 6.

Успешная атака: если атака успешна, нанесите меху-цели соответствующее количество урона.

Неудачная атака: если атака провалилась, ничего не происходит.

ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА (БОМБАРДИРОВКА)

Целевое значение бомбардировки малой мощности: 5.

Целевое значение бомбардировки большой мощности: 7.

Успешная атака: если атака успешна, разместите на поле специальный шаблон области атаки таким образом, чтобы выбранная цель или точка удара находились в его центре; все мехи, чьи подставки соприкасаются с этим шаблоном, получают соответствующее число урона от бомбардировки, указанное в таблице полевой поддержки.

Неудачная атака: если атака провалилась, она случайным образом смещается. Разместите шаблон области атаки на поле так, чтобы выбранная цель или точка удара находилась в его центре, а указанная на шаблоне цифра «1» была обращена в противоположном от зоны расстановки игрока направлении. Затем атакующий бросает D6 и, используя указанные на шаблоне области атаки цифры, определяет, в каком направлении данная атака будет смещена. Определив направление атаки, он бросает D6 ещё раз и умножает выпавший результат на 2, чтобы определить, на сколько дюймов от первоначальной цели будет смещена область попадания данной атаки. Рассчитанная таким способом точка становится новым центром шаблона области атаки, и весь наносимый этой атакой урон применяется уже в этом месте.

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Целевое значение артиллерийского удара «Тампера»: 7.

Целевое значение артиллерийского удара «Снайпера»: 8.

Выбор цели: целью артиллерийских ударов выступают не отдельные мехи, а выбранные игроками точки ударов на игровом поле.

Успешная атака: если атака успешна, разместите на поле специальный шаблон области атаки так, чтобы выбранная точка удара находилась в его центре; все мехи, чьи подставки соприкасаются с этим шаблоном, получают соответствующее число урона от артиллерийского удара, указанное в таблице полевой поддержки.

Неудачная атака: если атака провалилась, она случайным образом смещается. Разместите шаблон области атаки на поле так, чтобы выбранная точка удара находилась в его центре, а указанная на шаблоне цифра «1» была обращена в противоположном от зоны расстановки игрока направлении. Затем атакующий бросает D6 и, используя указанные на шаблоне области атаки цифры, определяет, в каком направлении данная атака будет смещена. Определив направление атаки, он бросает D6 ещё раз и умножает выпавший результат на 2, чтобы определить, на сколько дюймов от первоначальной точки удара будет смещена область попадания данной атаки. Рассчитанная таким способом точка становится новым центром шаблона области атаки, и весь наносимый этой атакой урон применяется уже в этом месте.



ТАБЛИЦА ПОЛЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ «АЛЬФА-УДАРА»

Тип	Целевое значение*	Урон	Стоимость
Воздушно-космическая поддержка			
Ракетный удар ММ	5	1	2
Бомбардировка ММ ¹	5	1	3
Ракетный удар БМ	6	2	3
Бомбардировка БМ ¹	7	2	4
Артиллерийская поддержка¹			
Тампер	7	1 ²	2
Снайпер	8	2 ²	3

* К этому целевому значению не применяются никакие модификаторы.

¹ Смещается в случае промаха.

² Эффект по области.



• ШАБЛОН ОБЛАСТИ АТАКИ •

РАЗЫГРАЙТЕ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ВТОРЫМ!

СКРЕЖЕТ МЕТАЛЛА

— Выдвигаемся.

Коммутатор издал знакомый звук конца связи, и мехвоин Деметриус перевёл свой мех на бег. Каждый шаг выбивал из асфальта целые куски. Внезапно улицы впереди сотряслись от грома артиллерийских ударов, Деметриус поспешил прижаться к стене здания у ближайшего перекрёстка и сообщил по радиосвязи:

— Звёздный капитан, наша цель хорошо защищена. Должно быть, эти сураты прячут там что-то очень важное.

— Ут, мехвоин. Исполни волю Кланов и покажи противнику, что сопротивление бесполезно.

Деметриус расплылся в улыбке. Когти уже целые сутки выслеживали свою добычу, и всё, чего они хотели, — это пустить её кровь. Мехвоин пылал рвением и почти готов был впасть в боевое безумие. Почти.

Выбежав из-за угла, он прицелился в первого показавшегося меха Горцев. Когда импульсы его лазеров поразили цель, Деметриус поддался порывам собственных эмоций, вложив в боевой клич всё скопившееся в душе нетерпение. И коммутатор тут же эхом отозвался голосами его товарищей по звезде.

— За ильХана!

СИТУАЦИЯ

Обе стороны конфликта не хотят вязнуть в крупном сражении. Нефритовые Соколы сильно уступают противнику числом, а Горцы не собираются умирать, выполняя обычный разведывательный контракт. Однако ни одна из сторон также не желает показать слабость перед лицом врага. Рассчитывая разделить силы Соколов и разобраться с ними по отдельности, Горцы продвигаются через лежащий в руинах Асуан и планируют вступить в затяжную и кровавую игру в кошки-мышки.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

В роли атакующих выступает звезда клана Нефритового Сокола, а в роли обороняющихся — два копыя Нортвиндских Горцев.

Каждый игрок берёт в качестве элементов ландшафта 3 отдельных дерева, 3 малых здания и 3 больших здания. Атакующий первым размещает ландшафт. Игроки продолжают делать это по очереди, размещая свои элементы ландшафта на поле боя по 2 за раз в пределах 24" от центра игрового поля. Любые деревья, размещённые в пределах 4" от другого дерева (не имеет значения, какой игрок размещает деревья), будут формировать шаблон леса.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

2 копыя Нортвиндских Горцев.

Командное копьё

Капитан Кроу Хьюс (навык 3), AS7-S4 «Атлас». Сержант Освальд Александер (навык 3), ARC-7C «Арчер». Мехвоин Брайан Харрис (навык 3), WHM-8R «Вархаммер». Мехвоин Бонни Рона (навык 3), VJ-5 «Блэкджек».

Разведывательное копьё

Лейтенант Кенна Кейр (навык 3), TR5 «Рэйс». Сержант Майкл Маккензи (навык 3), WSP-5A «Уосп». Мехвоин Шон Харрис (навык 3), PXH-4M «Феникс Хоук». Мехвоин Аминатта Сандерленд (навык 3), LCT-7V «Люкуст».

АТАКУЮЩИЙ

Боевая звезда клана Нефритового Сокола.

Звёздный командир Нур Иказа (навык 1), «Ворхоук Т». Мехвоин Эноли Клиис (навык 2), «Тимбер Вулф Т». Мехвоин Марк (навык 2), «Нова Т». Мехвоин Елена (навык 2), «Паунсер Т». Мехвоин Деметриус (навык 2), «Файр Мос Г»

ДИСЛОКАЦИЯ

Атакующий выбирает 1 из своих мехов и размещает его в пределах 24 или более дюймов от центра игрового поля в направлении своего домашнего края. После этого обороняющийся выбирает 2 из своих мехов и размещает их в пределах 24 или больше дюймов от центра игрового поля в направлении своего домашнего края. После этого игроки повторяют этот процесс по очереди до тех пор, пока все мехи не будут выставлены.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Каждая сторона втайне от соперника выбирает единицы полевой поддержки на сумму в 5 ОПП.

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСУПЛЕНИЕ

В игре по этому сценарию действуют правила вынужденного отступления (см. «Вынужденное отступление» на стр. 12).

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В игре по этому сценарию действуют приведённые далее правила боевых подразделений. Они добавляют в игру глубину, повышая эффективность подразделений разного типа (отрядов, состоящих из нескольких мехов, выполняющих определённую роль на поле боя). Правила создания войска и правила использования боевых подразделений приведены на стр. 33.

Обороняющийся берёт под свой контроль 1 командное и 1 разведывательное копьё, а атакующий получает в своё распоряжение боевую звезду.

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ

ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ЗДАНИЯ

ОБОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАГРЕВ

ФАЗА БОЯ

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

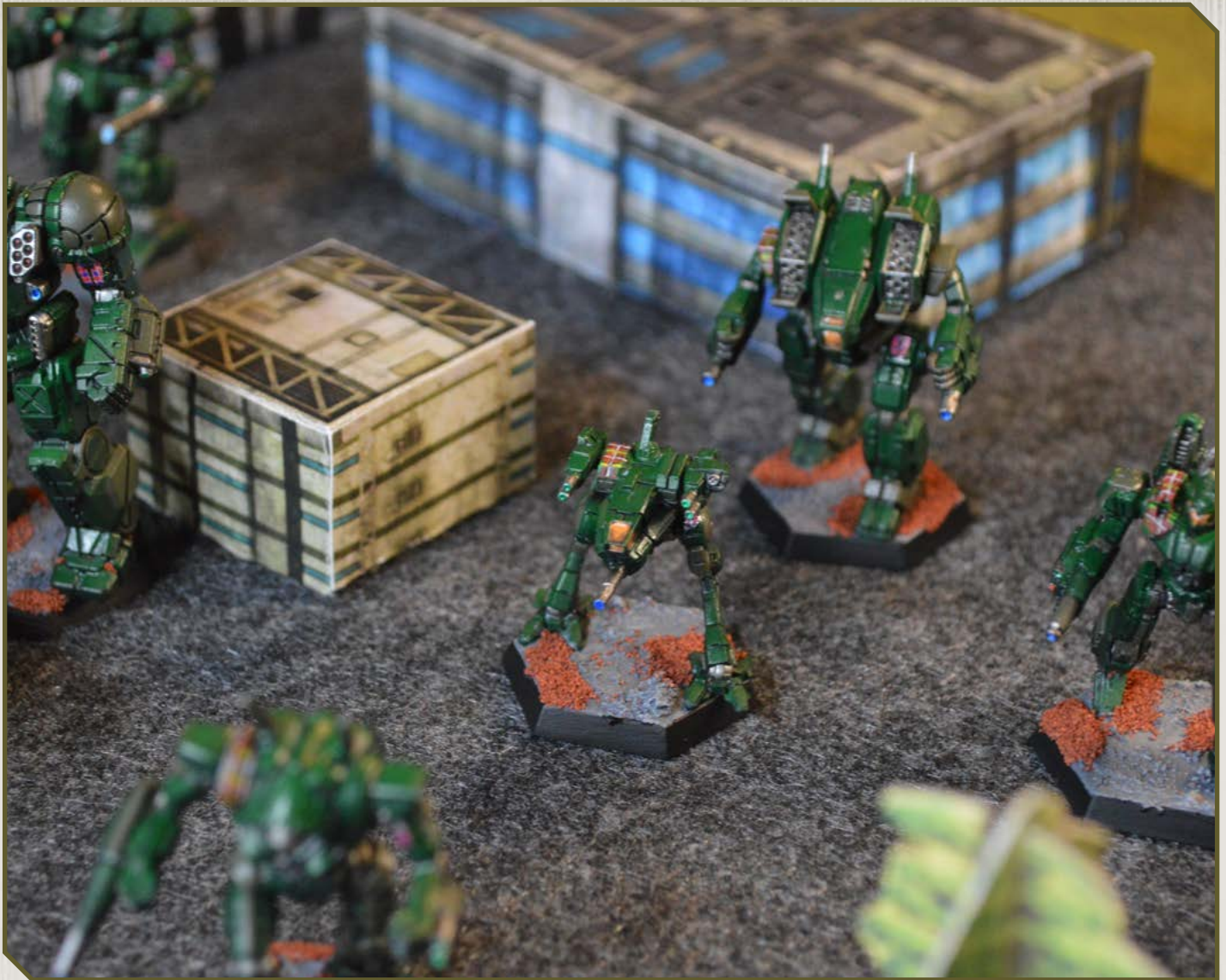
ХОД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СЛУЖБА ВЫСТРЕЛЕННЫХ СЕРЬИ И ГОЛОСОВ

ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»

РАЗЫГРАЙТЕ ЭТОТ СЦЕНАРИЙ ВТОРЫМ!



КОМАНДНОЕ КОПЬЁ

В начале игры по этому сценарию игрок назначает двум любым мехам из командного копья (кроме «Атласа») особую способность «**Боевая интуиция**».

Командное копье обладает следующими способностями:

- Пока «Атлас» не будет уничтожен, контролирующий его игрок может один раз в ход перебросить свой бросок на инициативу. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке.
- **Боевая интуиция.** Если контролирующий это копье игрок выигрывает инициативу, во время фазы движения мехи с **боевой интуицией** могут не только перемещаться, но и проводить любые доступные им атаки, мгновенно нанося урон пострадавшим боевым единицам до того, как они смогут совершить какие-либо действия. Эту способность можно использовать только 1 раз каждые 3 хода.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ

Все члены разведывательного копья получают способность «**Мастер манёвров**».

- **Мастер манёвров.** Стоимость движения через любой тип леса снижается для мехов с этой способностью на 1 дюйм за каждый дюйм движения.

БОЕВАЯ ЗВЕЗДА

Эта боевая звезда может использовать способность «Везучий» 7 раз за этот сценарий.

- **Везучий.** Боевые единицы в таком подразделении могут использовать эту способность, чтобы перебросить свой бросок атаки. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке. Эта способность не может быть использована для изменения результата других типов бросков, таких как проверки критических попаданий или броски на инициативу. Если вы применяете правило «Несколько бросков на попадание», одно применение этой способности позволяет перебросить каждый из совершенных вами бросков в рамках одной атаки. Решив использовать эту способность, вы должны перебросить сразу все совершенные вами в рамках одной атаки броски. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке.

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

БАЗА ДАННЫХ MUL

База данных MUL на сайте www.MasterUnitList.info — это онлайн-инструмент для игр BattleTech и «Альфа-удар» на английском языке.

Эта постоянно расширяющаяся (и бесплатная для использования) база официальных характеристик боевых единиц предоставляет игрокам средства для создания войск, идеально вписывающихся в историю вселенной. В базе содержится подробная информация о мехах, транспортных средствах, истребителях и пехотных отрядах из множества публикаций по вселенной BattleTech за последние 35 лет.

Игроки могут просматривать желаемые типы боевых единиц, нажав на вкладку Units, которая оснащена множеством фильтров для лёгкого поиска необходимой информации. Эти фильтры включают в себя:

- базовые данные (такие как диапазон веса боевых единиц, их боевая значимость, внутриигровая дата первого появления, затраты в векселях КомСтара — основной денежной единице вселенной BattleTech — и даже коды спецспособностей по правилам «Альфа-удара»);
- технологическая база (Внутренняя Сфера, Клань, смешанная и примитивная);
- уровни правил BattleTech (вводный, стандартный, продвинутый и экспериментальный);
- типы боевых единиц (например, боевой мех, протомех, боевая машина и т. д.);
- источник (наиболее полный и доступный источник, в котором описана боевая единица, и соответствующая карточка боевой единицы);
- фракции (Клан Нефритового Сокола, Федеративные Солнца, Синдикат Дракона и другие);
- подтипы боевых единиц (например, самолёты вертикального взлёта и посадки или омнимехи);
- эпохи производства и доступности (от эпохи Войн до нынешней эпохи Ильклана). Фильтр по эпохе производства сортирует боевые единицы таким образом, чтобы отображать только те, которые впервые были произведены в данную эпоху. Фильтр по эпохе доступности отбирает боевые единицы таким образом, чтобы отображать только те, которые доступны хотя бы одной фракции из этой эпохи.

Список боевых единиц, найденных с помощью этих фильтров, содержит названия и конфигурации боевой единицы, её массу, боевую значимость, стоимость (в векселях КомСтара), название основного источника, в котором она описывается, уровень правил, применимый к боевой единице, эпоху, в которой она стала серийно производиться, и год первого появления боевой единицы (конкретная точка во времени вселенной BattleTech, в которой выбранная единица появилась впервые). Нажав на название боевой единицы в списке, пользователь может просмотреть более подробную информацию о ней, в том числе найти ссылки на изображения этих единиц на сервисе CamoSpecs Online (www.camospecs.com). Кроме того, здесь же размещены карты «Альфа-удара» для выбранных моделей и конфигураций боевых единиц, которые можно скопировать, отредактировать и распечатать.

Вооружившись этой базой данных, игроки получают доступ к максимально широкому выбору боевых единиц вселенной BattleTech и легко создадут собственное войско, подходящее для любой желаемой эпохи и принадлежащее любой желаемой фракции из официального канона BattleTech.

Сыграв два вводных сценария, представленных в этом буклете, вы можете обратиться к разделам «Создание войска» и «Боевые подразделения», чтобы научиться создавать свои собственные сценарии!

Боевые единицы (в случае этого набора — мехи) всегда являются частью боевого подразделения (звёзды для Кланов, копьё для Внутренней Сферы), а собранные вместе боевые подразделения, в свою очередь, составляют войско игрока. У каждой боевой единицы есть своя роль, которая отражает её специализацию на поле боя. Игрок объединяет боевые единицы в подразделения, каждое из которых имеет свой тип, отражающий его специализацию.

Роли — это самый простой способ распределения боевых единиц по типам подразделений, но не единственный. Тип подразделения может давать бонусные способности некоторым или всем боевым единицам, входящим в его состав. Ниже представлен пошаговый процесс создания войска.

ЭТАП 1: РАЗМЕР ВОЙСКА

Существует несколько методов определения размера войска. Перед началом партии игроки должны согласовать свои методы и ограничения.

Количество боевых единиц: игроки могут просто выбрать предел количества боевых единиц для каждого войска. Данный метод лучше всего подходит в том случае, если оба войска имеют одинаковый доступ к технологиям для своих отрядов (например, если оба войска состоят из клановых мехов). В дополнение к этому игроки могут установить ограничения на общую сумму размерных классов мехов в каждом войске. К примеру, игроки могут договориться, что сумма размерных классов всех мехов в одном войске не должна превышать 11.

Очковая стоимость (ОС): это более комплексный и сбалансированный метод определения размера войска по правилам «Альфа-удара». У каждой боевой единицы есть очковая стоимость, основанная на её подвижности, броне, вооружении и способности справляться с перегревом оборудования.

Марк решает составить звезду из мехов с максимальной очковой стоимостью 250. Этого должно быть достаточно для того, чтобы выставить на поле боя меховинов в ранге от ветеранов до элиты, пилотирующих омнимехи Кланов различного тоннажа.

ЭТАП 2: ЭПОХА И ФРАКЦИЯ

После выбора размера войска следующим шагом будет определение деталей сюжета сценария или кампании, в котором это войско будет сражаться, а именно — исторической эпохи и фракции, к которой принадлежит войско.

- БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ
- СОЗДАНИЕ ВОЙСКА
- ВТОРОЙ СЦЕНАРИЙ
- ПОЛЕВАЯ ПОДДЕРЖКА
- ЭЛАН
- ОСНОВНЫЕ СПОСОБНОСТИ
- НАГРЕВ
- ФАЗА БОЯ
- ФАЗА ДВИЖЕНИЯ
- ХОД ИГРЫ
- ПОДГОТОВКА К ИГРЕ
- СЛУБ ВНЕПРЕДЕЛЬНЫХ СЕРЬИ И КЛУБОВ
- ОСНОВЫ «АЛЬФА-УДАРА»

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

Эти детали могут показаться не слишком важными для игроков, интересующихся простыми в освоении играми, однако вселенная BattleTech включает в себя тысячи различных боевых подразделений, а также невероятное количество различных технологий, которые появились на свет за сотни лет внутриигровой истории. Привязка кампании или даже одиночной миссии к определённом историческому контексту поможет определить, какие фракции, боевые единицы и технологии доступны игрокам, а также обеспечит глубокое погружение как в саму игру, так и во вселенную BattleTech.

Боевые единицы и их альтернативные конфигурации, представленные в наборе «Альфа-удар», идеально подходят для разыгрывания партий в сюжетах эпохи Вторжения Кланов, однако вы можете свободно использовать их и для некоторых других подходящих эпох, например Гражданской войны, Джихада, Тёмных веков и эпохи ИльяКлана.

*Марк решает использовать миниатюры из набора «Альфа-удар». Их можно использовать в различных эпохах (в том числе в эпохе Вторжения Кланов). Однако совсем недавно Марк прочёл книгу *Empire Alone* и, вдохновившись эпохой ИльяКлана, решил погрузиться именно в неё.*

Обратившись к базе данных MUL, он просматривает конфигурацию каждого меха. В разделе «Доступность фракции» (Faction Availability) в эпоху правления ИльяКлана он видит, что большинство боевых единиц из набора являются общими для всех кланов, участвовавших во вторжении, и для резервных кланов. И хотя в этом наборе представлены лишь 2 фракции (клан Нефритового Сокола и Нортвиндские Горцы), Марк знает, что не ограничен ими и у него всё ещё есть широкий выбор. Марк выбирает клан Волка в качестве фракции для своего войска.

Затем Марк выбирает вкладку «Эпохи» (Eras) на главной панели навигации базы данных MUL и выбирает раздел «ИльяКлан» (ILClan). После этого он выбирает клан Волка (Clan Wolf). В результате Марк получает исчерпывающий список боевых единиц, доступных его войску. Здесь он может просмотреть базовую очковую стоимость единиц и нажать на каждую из них, чтобы получить более подробную информацию.

ЭТАП 3: БОЕВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

После того как игроки выбрали подходящие для войска фракцию и эпоху, они могут начать создавать своё войско, выбирая необходимые им боевые подразделения и заполняя их боевыми единицами. Затем игроки берут заранее подготовленные карточки для каждой боевой единицы.

Марк просматривает роли конфигураций каждого омнимеха из набора «Альфа-удар». Каждая включённая в этот набор карточка боевой единицы — двусторонняя. На одной стороне представлены мехи, доступные в эпоху Войн Преемников, а на другой — мехи из эпох Тёмных Веков и правления ИльяКлана. Решив включить в своё войско самые продвинутые конфигурации мехов, Марк обращает внимание на разведчика («Паунсер Т»), ударный мех («Файр Мос Т»), застрельщика («Нова Т»), ракетноносца («Тимбер Вулф Т») и бойца («Ворхоук Т»). К счастью для Марка, благодаря универсальности клановых омнимехов они могут войти в широкий спектр подразделений, однако их основная роль может служить полезной подсказкой при определении самых эффективных для них подразделений.

Ударные мехи и застрельщики хорошо вписываются в ударные или кавалерийские звёзды, ракетноносцы — в огневые звёзды, а бойцы вместе с застрельщиками отлично показывают себя в составе боевых звёзд. Несмотря на широкий выбор, Марк всё же выбирает для себя командную звезду, так как считает её универсальным и эффективным подразделением.

Марк также рассматривает как вариант огневую звезду, однако, чтобы полностью укомплектовать её, Марку потребуются дополнительные мехи в конфигурации снайпера или ракетноносца. Он вновь обращается к базе данных MUL и нажимает на вкладку «Боевые единицы» (Units). Затем на панели фильтров слева он нажимает на «Альфа-удар» (Alpha Strike) и выбирает «Ракетноносца» (Missile Boat) во вкладке «Роль» (Role). Затем Марк нажимает на вкладку «Фракции» (Factions), набирает «Клан Волка» (Clan Wolf) и выбирает его из списка. После этого Марк открывает вкладку «Доступная эпоха» (Availability Era) и отмечает «ИльяКлан» (ILClan).

Как только Марк завершает установку необходимых ему поисковых фильтров, он нажимает на кнопку «Отфильтровать» (Filter), в результате чего появляется список всех боевых единиц с ролью ракетноносца, доступных фракции Марка в эпоху, которую он выбрал для своего войска. Не обнаружив ничего, что его устраивает, Марк решает вернуться к своему первоначальному выбору подразделения — командной звезде.

Тип боевого подразделения будет описывать его общую боевую задачу и любые бонусные способности, которые оно получает в соответствии со своим типом (см. «Боевые подразделения», стр. 37). Подразделения должны состоять как минимум из трёх боевых единиц, а сами боевые единицы в подразделении должны соответствовать требованиям этого типа подразделения, чтобы получить какие-либо бонусные способности.

ЭТАП 4: НАВЫКИ

Выберите значения навыка каждой боевой единицы. Игроки должны заранее согласовать любое минимальное или максимальное значение навыка, разрешённое в игре.

В зависимости от очковой стоимости (ОС) боевой единицы изменяется и навык её меховина. Базовая ОС каждой боевой единицы предполагает значение навыка 4. Понижение значения навыка увеличивает ОС этой боевой единицы. ОС мехов с навыком стрельбы меньше 4 повышается на 1 очко за каждое улучшение навыка на 1, если базовая ОС этого меха составляет от 1 до 7 очков.

Марк выбрал «Тимбер Вулф Т» в качестве первой боевой единицы своего войска. Базовая очковая стоимость, указанная в карточке меха и в базе данных MUL для этого меха, составляет 62. Марк хочет, чтобы «Тимбер Вулф» пилотировал элитный меховин, поэтому он назначает боевой единице навык 2.

Набрав в поиске базы данных MUL «Тимбер Вулф Т», он нажимает на оранжевую кнопку «+» рядом с результатом выдачи поисковой строки или на кнопку «+Force» на странице самого меха. Затем, используя меню «Войско» (Force), он выбирает пункт «Конструктор Альфа-удара» (Alpha Strike Builder) и сразу же видит этого меха в списке боевых единиц своего войска. Там же он получает возможность изменить навык этого меха, за которым следует и автоматическое изменение его ОС в соответствующем столбце. В этом же списке Марк может наблюдать и общую изменённую ОС всего своего войска.

Марк повторяет эти шаги для каждой из своих боевых единиц, выбирая значения навыков для каждого пилота и отмечая скорректированную очковую стоимость. При необходимости Марк может отредактировать значения навыков каждого пилота, если вдруг превысит максимальную установленную ОС своего войска (250).

ТАБЛИЦА УВЕЛИЧЕНИЯ
ОС ОТ УЛУЧШЕНИЯ
НАВЫКОВ

Базовая ОС меха	Увеличение ОС от улучшения навыков
0–7	1
8–12	2
13–17	3
18–22	4
23–27	5
28–32	6
33–37	7
38–42	8
43–47	9
48–52	10*

* Увеличивайте ОС на 1 очко за каждые 5 очков ОС свыше 52.

Также за каждые 5 очков ОС свыше 7 дополнительно увеличивайте ОС на 1 очко за каждое очко улучшения навыка. Для облегчения подсчётов мы составили специальную таблицу, приведённую выше.

К примеру, если вы назначите меховина с навыком 2 меху с базовой ОС в 39 очков при навыке 4, его ОС увеличится на 16 очков (8 [увеличение ОС для мехов со значением в 38–42 очков базовой ОС] × 2 [понижение навыка с 4 до 2]). После этого данный мех будет стоить 55 очков ОС (39 + 16 = 55). Для боевых единиц из «Альфа-удара» в базе MUL при понижении значения навыка значение ОС также пересчитывается автоматически.

Базовые значения: для меховинов Внутренней Сферы базовое значение навыка равно 4, а для меховинов Кланов — 3. Хотя лучший уровень навыков Кланов и считается базовым, понижение значения навыка всё равно влияет на ОС меха. Не забывайте его пересчитывать.

РОЛЬ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

Роль боевой единицы — это её основная предполагаемая функция на поле битвы. Хотя большинство боевых единиц при необходимости могут использоваться практически для любой роли, каждая из них ограничена одной основной ролью, которую она выполняет наиболее эффективно.

Если в вашем распоряжении есть только «Атлас», вы, несомненно, можете использовать его для разведки, но в этом случае вы определённо слегка переплатили за разведчика. Роль боевой единицы назначается ей в зависимости от того, какие задачи она выполняет лучше всего, или от роли, в которой она чаще всего используется на поле битвы.

Большинство ролей наземных боевых единиц основаны на трёх параметрах: подвижность, прочность, дальность и дальность поражения целей.

Карточки боевых единиц: роли боевых единиц в наборе «Альфа-удар» указаны на их карточках. Также вы можете найти роли этих боевых единиц в базе данных MUL.

БОЕЦ

Бойцы — это мехи, обычно входящие в состав боевых копий и звёзд. Они достаточно быстро передвигаются, чтобы успевать за передовыми отрядами, имеют довольно крепкую броню и могут вести бой на любой дистанции. Хотя они и способны наносить урон противнику даже на боль-

ших расстояниях, но чем ближе они к врагу, тем лучше. Им не нужно разбивать строй, чтобы вступить в бой, ведь они созданы именно для того, чтобы удерживать его даже против таранных атак. «Тимбер Вулф Прайм», ВJ-3 «Блэкджек», WHM-6R/8R «Вархаммер» и «Ворхоук Т» — типичные представители роли бойца.

ДЖАГГЕРНАУТ

Джаггернауты — медленные, очень крепкие боевые единицы, предпочитающие ближний бой. Джаггернауты способны полностью контролировать всю прилегающую территорию, однако основная трудность заключается именно в доставке их туда, где они нужны. Джаггернауты чрезвычайно важны для захвата и удержания территории, но могут быть абсолютно бесполезны во время активных фаз сражений, в которых практически не бывает чётких зон для контроля. AS7-S «Атлас» — яркий пример джаггернаута.

СНАЙПЕР

Представители этой роли предпочитают занять хорошее «снайперское гнездо», не двигаться и поражать цели на дальней дистанции. Некоторые снайперы используют дальность, скрытность или укрытия для защиты, в то время как другие полагаются на броню. Мало кто из них полагается на скорость, так как это пагубно сказывается на их способности поражать цели на большом расстоянии, хотя есть снайперы, предназначенные для огневой поддержки более быстрых отрядов, которые могут иметь достаточную скорость, чтобы не отставать. Примеры снайперов: «Ворхоук С», ВJ-5 «Блэкджек», «Паунсер Прайм» и AS7-S4 «Атлас».

РАКЕТОНОСЕЦ

Ракетносцы, по сути, такие же снайперы, однако большая часть их огневой мощи скрыта в оружии, способном вести неприцельный огонь с закрытых позиций: ракетах большой дальности. Ракетносцы часто работают группами, чтобы достичь максимальной плотности и точности огня, не оставив при этом остальные части их боевого подразделения неспособными к стрельбе. ARC-5R/7C «Арчер» и «Тимбер Вулф Т» являются яркими примерами ракетносцев.

УДАРНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

Ударные боевые единицы быстры, обладают лёгкой бронёй и обычно предпочитают бои на ближней или средней дистанции. Чтобы выжить, они полагаются на свою скорость (или численность), нанося удары по тылу или флангам врага. PXH-3k/4M «Феникс Хоук» и «Файр Мос Д/Г» — примеры ударных мехов.

ЗАСТРЕЛЬЩИК

Застрельщики способны развивать большую скорость, но также могут похвастаться довольно крепкой бронёй. Это даёт им возможность выдерживать даже плотный огонь противника, однако обычно они предпочитают не сидеть на месте, удерживая позицию или ведя прицельный огонь. Застрельщики часто ведут за собой более лёгкие ударные боевые единицы, бьют по флангам бок о бок с медлительными бойцами и джаггернаутами или объединяют усилия с другими застрельщиками в составе тяжёлых кавалерийских подразделений. TR1/TR5 «Рэйс» и «Нова Прайм/Т» — яркие примеры застрельщиков.

РАЗВЕДЧИК

Разведчики быстры, оснащены лёгкой бронёй (или и вовсе ей не обладают) и малым количеством вооружения. В те эпохи, когда доступны высокие или древние технологии, разведчиков часто оснащают передовой электроникой. Разведчики вступают в бой только при крайней необходимости, предпочитая служить в качестве наводчиков или отрядов поддержки для других войсковых подразделений.

WSP-3W/5A «Уосп», LCT-3M/7V «Локуст» и «Паунсер Т» являются знаковыми представителями роли разведчика.

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СТРУКТУРА СИЛ КЛАНОВ

Основное боевое подразделение, входящее в состав тумена клана, — это звезда. Звезда, в свою очередь, состоит из 5 боевых единиц, каждая из которых называется лучом. Луч — это один боевой мех. Объединение двух звёзд называется бинарием, а три звезды образуют тринарий.

Следующей ступенью структуры войск Кланов являются кластеры, включающие в себя от трёх до пяти бинариев или тринариев. Кластеры участвуют в решении стратегических задач, при этом между кластерами часто проводятся торги за право взять на себя достижение цели.

Самое крупное боевое подразделение клана внутри тумена — это галактика, состоящая из трёх-пяти кластеров. Ею управляет командующий галактикой, а самые престижные галактики часто возглавляет хранитель закона, саХан или даже Хан. Полностью укомплектованные галактики участвуют только в самых важных битвах.

Вся военная мощь клана целиком называется туменом клана.

ТАБЛИЦА СТРУКТУРЫ СИЛ КЛАНОВ

Подразделение	Состав	Ранг командующего
Луч	1 мех	Мехвоин или командир луча
Звезда	5 лучей	Звёздный командир
Бинарий	2 звезды	Звёздный капитан
Тринарий	3 звезды	Звёздный капитан
Кластер	3–5 бинариев или тринариев	Звёздный полковник
Галактика	3–5 кластеров	Командующий галактикой
Тумен	3–12 галактик	Хан

СТРУКТУРА СИЛ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Основное боевое подразделение войск Внутренней Сферы — это копьё, состоящее из четырёх боевых мехов. Три-четыре копьё образуют роту. Три-четыре роты объединяются в батальон, а три-четыре батальона, в свою очередь, составляют полк.

Самым крупным военным подразделением Великих домов является бригада, возглавляемая генералом и состоящая из трёх-шести полков с общими системами наследия и наименований. С момента падения Звёздной Лиги участие полностью укомплектованной бригады в битве превратилось в мифическое событие.

ТАБЛИЦА СТРУКТУРЫ СИЛ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Подразделение	Состав	Ранг командующего
Копьё	4 меха	Лейтенант
Рота	3–4 копьё	Капитан
Батальон	3–4 роты	Майор
Полк	3–4 батальона	Полковник
Бригада	3–4 полка	Генерал



БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Звёзды или копыя собираются в войско только по таблицам, приведённым выше. Однако различные вооружённые формирования вселенной BattleTech часто предпочитают укомплектовывать свои боевые подразделения, исходя из определённой роли каждой боевой единицы, чтобы максимизировать их эффективность в бою.

Далее приведены описания различных типов часто используемых в миссиях звёзд и копий, а также представлена информация об их преимуществах и требованиях к составу. Эти подразделения формируются на основе боевой роли мехов и поощряют игроков использовать их на поле боя.

ТРЕБОВАНИЯ К ПОДРАЗДЕЛЕНИЮ

Чтобы сформировать определённое подразделение и получить его бонусные способности, необходимо выполнить требования, указанные в его описании, например: определённое соотношение или количество каких-либо боевых единиц в отряде, роли боевых единиц, способности к перемещению и т. д.

Если тип подразделения содержит в описании какое-либо требование в процентах, это требование в равной степени применяется как к копиям из четырёх мехов, так и к звёздам из пяти мехов с округлением в большую сторону. Например, в требованиях к боевому копыю указано, что 50% подразделения должно состоять из боевых единиц размерного класса 3 и больше. Для копия Внутренней Сферы с четырьмя мехами это соответствует двум мехам такого размерного класса ($4 \times 0,5 = 2$). Для кланового аналога — боевой звезды — это требование увеличивается до трёх мехов ($5 \times 0,5 = 2,5$ с округлением до 3).

Подразделению может быть присвоен только один тип, даже если его боевые единицы соответствуют требованиям сразу нескольких типов подразделений. Например, требования для штурмовой звезды также удовлетворяют менее строгим требованиям для боевой звезды, однако игрок обязан выбрать только один тип для каждого отдельного подразделения.

ОПТИМАЛЬНАЯ РОЛЬ

В описании некоторых боевых подразделений может быть указана так называемая «оптимальная роль». Оптимальная роль относится к описанным выше ролям боевых единиц и служит своего рода обходным путём для любых других требований подразделения. Если все боевые единицы в подразделении имеют роль, совпадающую с оптимальной ролью этого подразделения, игрок может игнорировать выполнение всех остальных требований подразделения.

К примеру, оптимальная роль для боевой звезды — боец. Если все 5 боевых единиц подразделения имеют роль бойца, то стандартное требование звезды, что 50 процентов боевых единиц в ней должны обладать размерным классом 3 или больше, можно проигнорировать.

БОНУСНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый тип подразделения даёт боевым единицам в его составе по крайней мере одну бонусную способность, отображающую эффективность тактики, снаряжения и вооружений данного типа подразделения. Подразделение обладает бонусной способностью до тех пор, пока три боевые единицы в его составе остаются не уничтоженными. Каждая бонусная способность подробно описана в соответствующем текстовом блоке.

ПРАВИЛА НАИМЕНОВАНИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Игроки могут самостоятельно придумать названия для своих подразделений. Во вселенной BattleTech нет каких-либо строгих правил наименования для небольших формирований. Вы можете назвать своих подопечных в соответствии с их ролью (например, «Разведывательная звезда»), по имени командира подразделения (например, «Звезда Роско»), буквенными или числовыми обозначениями (например, «2-я звезда Браво»), исходя из их весовой категории (например, «Средняя звезда») или в духе символики своей фракции (например, «Альфа Коготь 2»).

С точки зрения игрового процесса наименование звезды или копия никак не меняет свойства этого подразделения. Таким образом, даже если игрок назвал свою штурмовую звезду «Дикари Шмидта», он всё равно должен идентифицировать подразделение как штурмовую звезду.

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ ШТУРМОВОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Штурмовые подразделения представляют собой главную ударную силу любого войска. Компенсируя свою низкую скорость огромной огневой мощью и крепкой бронёй, такие подразделения полагаются на грубую силу, чтобы прорваться к врагу и уничтожить всё на своём пути.

Требования: хотя бы 3 меха в штурмовом подразделении должны обладать размерным классом 3 или выше, а остальные не могут быть размерного класса 1. Все мехи в подразделении должны иметь не менее 5 очков брони, и по крайней мере 75% боевых единиц должны быть в состоянии нанести 3 или более единицы урона на средней дистанции.

Также штурмовое подразделение должно включать в себя как минимум одну боевую единицу с ролью джаггернаута или две боевые единицы с ролью снайпера.

Оптимальная роль: джаггернаут.

Бонусная способность: в начале каждого хода игрок может выбрать две или меньше боевые единицы в подразделении, которые получают способность «Деморализатор» на время этого хода (см. стр. 38).

БОЕВОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Боевые подразделения — это линейные силы любого войска. Удерживают ли они центр группы или поддерживают штурмовые отряды в атаке, боевые подразделения полагаются на броню и вес, чтобы прикрывать союзников и сближаться с противником, подавляя его своей огневой мощью.

Часто боевые подразделения формируются из мехов одной весовой категории. Такие подразделения обычно выбрасывают слово «боевое» из названия, оставляя только общие термины, например «тяжёлая звезда» или «среднее копьё».

Требования: как минимум три боевые единицы в подразделении должны составлять любую комбинацию из бойца, снайпера и/или застрельщика. 50% боевых единиц стандартной боевой звезды должны иметь размерный класс 3 или выше.

Оптимальная роль: боец.

Бонусная способность: боевые единицы в подразделении могут использовать способность «Везучий»; число использований равно начальному числу мехов в подразделении плюс 2.

БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

БОЕВАЯ ИНТУИЦИЯ

«Ненавижу убеждаться в своей правоте...»

Мехвоин, обладающий боевой интуицией, может сосредоточиться на противнике и точно предсказать его действия. И хотя предугадать действия всего вражеского войска сразу практически невозможно, опытный воин сумеет отрезать противника от его подразделения.

Если сторона мехвоина с этой способностью выигрывает инициативу, во время фазы движения он может не только перемещаться, но и проводить любые доступные ему атаки, мгновенно нанося урон боевым единицам — до того, как они смогут совершить какие-либо действия. Эту способность можно использовать только 1 раз каждые 3 хода.

ВЕЗУЧИЙ

«Я закрываю глаза, прислушиваюсь к гулу термальных сенсоров и... открываю огонь!»

Каждое использование этой способности позволяет боевым единицам один раз за сценарий перебросить свой бросок атаки. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке. Эта способность не позволяет менять результат других типов бросков, таких как проверки критических попаданий или броски на инициативу.

Если вы применяете правило «Несколько бросков на попадание», эта способность позволяет перебросить каждый из совершенных вами бросков в рамках одной атаки. При этом вы должны перебросить сразу все совершенные вами в рамках одной атаки броски. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке.

ДЕМОРАЛИЗАТОР

«Выходи и сразись со мной, жалкий сфероид, если не трусишь!»

Мехвоин со способностью «Деморализатор» может сеять ужас в сердцах врагов на поле боя, устрояя противника своим присутствием и насмешками (с использованием средств связи или без них).

В фазе боя игрок может выбрать одну из боевых единиц противника, находящуюся на линии прямой видимости в пределах средней дистанции. Деморализатор совершает бросок 2D6 с целевым значением 8 плюс навык деморализатора минус размер деморализатора. При успехе цель впадает в ужас: её ДВ уменьшается на 2", МДЦ снижается на 1 (до минимума в 2" ДВ и МДЦ 0), а к целевому значению всех её атак, совершаемых против меха-деморализатора, применяется модификатор +1. Эффекты способности начинают действовать в завершающей фазе текущего хода и заканчивают в завершающей фазе следующего хода.

ЛИХАЧ

«Скорость — это жизнь... и веселье!»

Название способности «Лихач» говорит само за себя. Мехвоин с этой способностью получает 2 дополнительных дюйма движения в ход.

МАСТЕР МАНЁВРОВ

«Меня так называют вовсе не за блестящее управление войсками...»

Мехвоины со способностью «Мастер манёвров» особенно хорошо выполняют резкие повороты и манёвры в ограниченном пространстве.

Стоимость движения через любой тип леса и джунглей снижается для мехов с этой способностью на 1 дюйм за каждый дюйм движения.

СНАЙПЕР

«Могу лишить траказоя шанса на потомство с четверти километра.»

Способность «Снайпер» вдвое снижает все модификаторы расстояния для оружейных атак: атаки получают модификатор +1 при стрельбе на средней дистанции (вместо +2) и +2 на дальней (вместо +4).

КОМАНДНОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Как следует из названия, командное подразделение — это подразделение командира войска (или его заместителей). Традиционно это подразделение обладает широким спектром способностей для поддержки и защиты своего лидера на поле боя.

Требования: 50% боевых единиц должны иметь одну из следующих ролей: снайпер, ракетносец, застрельщик или джаггернаут. Ещё одна боевая единица в подразделении должна быть ударной, бойцом или разведчиком. Как минимум одна боевая единица должна быть назначена командной — ей может стать любая из боевых единиц подразделения, в т. ч. уже выполняющая другие требования подразделения.

Оптимальная роль: нет.

Бонусная способность: перед началом игры две некомандные боевые единицы в этом подразделении получают способность «**Боевая интуиция**» (см. соответствующую врезку). Свой выбор нельзя изменить после начала игры.

Кроме того, если войско игрока включает в себя командное подразделение и командная единица не уничтожена, этот игрок может один раз за ход перебрасывать бросок инициативы. Результат повторного броска вступает в силу в обязательном порядке.

ОГНЕВОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Огневые подразделения оснащаются мощным дальнобойным вооружением, позволяющим им сохранять дистанцию с врагом и обрушивать сокрушительные удары на противника с наименьшим риском подвергнуться нападению.

Требования: не менее 75% боевых единиц в подразделении должны обладать ролью ракетносеца или снайпера.

Идеальная роль: ракетносец.

Бонусная способность: в начале каждого хода две или меньше боевые единицы огневого подразделения могут получить способность «**Снайпер**» (см. соответствующую врезку), улучшающую их атаки оружием в течение этого хода.



РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Разведывательные подразделения — это чрезвычайно быстрые отряды, способные опережать передовые войска. Они используют свою скорость для разведки целей, уклонения от вражеского огня, а также преследования и обхода противников с фланга. Данный тип подразделения особенно полезен в миссиях, где важен сбор разведданных, но также может пригодиться и в стандартных сценариях.

Требования: все боевые единицы в разведывательном подразделении должны обладать минимальным значением ДВ 10". Как минимум две боевые единицы подразделения должны обладать ударной ролью или ролью разведчика.

Оптимальная роль: разведчик.

Бонусная способность: все боевые единицы разведывательного подразделения получают способность «**Мастер манёвров**» (см. соответствующую врезку на стр. 38).

УДАРНОЕ/КАВАЛЕРИЙСКОЕ КОПЬЁ/ЗВЕЗДА

Ударные подразделения (также известные как кавалерийские) состоят из подвижных боевых единиц, способных быстро вступить в бой, но также обладающих достаточным запасом брони, чтобы пережить столкновение и отступить или удерживать позицию до прибытия подкреплений.

Требования: все боевые единицы в ударном/кавалерийском подразделении должны обладать минимальным значением ДВ 10" или уметь прыгать на 8" и более. Ударное/кавалерийское подразделение не может содержать в своём составе боевые единицы с размерным классом 4.

Как минимум 50% боевых единиц ударного/кавалерийского подразделения должны обладать ударной ролью или ролью застрельщика.

Оптимальная роль: застрельщик.

Бонусная способность: перед началом игры выберите три боевые единицы в подразделении — они получают способность «**Лихач**» (см. соответствующую врезку на стр. 38).

КОПЬЁ/ЗВЕЗДА ПОДДЕРЖКИ

Копья и звёзды поддержки — это универсальные подразделения, формируемые не для конкретной задачи, а для всесторонней поддержки других подразделений.

Требования: нет.

Оптимальная роль: нет.

Бонусная способность: перед началом игры каждое подразделение поддержки должно выбрать одно из союзных подразделений, которому оно будет помогать. За каждые две боевые единицы в поддерживаемом подразделении, получившие его бонусные способности, одна боевая единица в подразделении поддержки получает ту же способность. Эта бонусная способность сохраняется до тех пор, пока в составе подразделения поддержки есть 3 и более неуничтоженных боевых единицы; бонусная способность продолжает действовать, даже если способности потеряли боевые единицы поддерживаемого подразделения.

Если подразделение поддержки оказывает помощь командному подразделению, оно получает возможность наделить две свои боевые единицы способностью «**Боевая интуиция**» (см. соответствующую врезку на стр. 38), однако подразделение поддержки не получает дополнительных перебросов инициативы. Если подразделение поддержки оказывает помощь боевому подразделению, оно получает возможность использовать способность «**Везучий**» в половину меньше раз (с округлением вверх), чем выбранное им для поддержки боевое подразделение.





Покраска миниатюр:
Мэтт Фредериксен
Джаред Саундерс
Кевин Уитт