

В АТТЛЕТЕСН™

ВТОРЖЕНИЕ КЛАНОВ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



Играть интересно

BATTLETECH™

ВТОРЖЕНИЕ КЛАНОВ

ВВЕДЕНИЕ 3	Спешивание 12	СТРУКТУРА СИЛ
БАЗОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	Бой 12	ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ 20
НАВЫКОВ 3	ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТИРОВКИ	ТАБЛИЦА СТРУКТУРЫ СИЛ
СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ 3	ДЕСАНТНЫХ ЭЛЕМЕНТАЛОВ 12	ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ 20
ВООРУЖЕНИЕ	СОЗДАНИЕ МЕХА 13	БОЕВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ 20
И СНАРЯЖЕНИЕ 4	ОМНИМЕХИ 13	Состав подразделения 20
ОСОБОЕ СНАРЯЖЕНИЕ 4	ЭТАП 0: ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ	Требования к подразделению 20
Противоракетная система (ПРС) 4	БАЗА 13	Оптимальная роль 20
Система сотового хранения	ЭТАП 1: ШАССИ 13	БОНУСНЫЕ СПОСОБНОСТИ 20
боеприпасов (ССХБ) 4	Дополнение внутренней	Правила наименования
ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ	конструкции 13	подразделения 20
И СНАРЯЖЕНИЯ: КЛАНЫ 5	Выбор приводов 13	ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 21
ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ	ЭТАП 2: РЕАКТОР 13	Штурмовая звезда 21
И СНАРЯЖЕНИЯ:	ЭТАП 3: ПРЫЖКОВЫЕ	ДЕМОРАЛИЗАТОР 21
ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА 6	ДВИГАТЕЛИ 14	Боевая звезда 21
Гаусс-пушка 6	ЭТАП 4: СИСТЕМЫ	Командная звезда 21
Система ускорения	УПРАВЛЕНИЯ 14	Огневая звезда 21
миомеров (СУМ) 6	ЭТАП 5: БРОНЯ 14	БОЕВАЯ ИНТУИЦИЯ 22
ТАБЛИЦА СУМ 7	ЭТАП 6: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ	СНАЙПЕР 22
Импульсный лазер 7	РАДИАТОРЫ 14	Разведывательная звезда 22
РМД с системой	ЭТАП 7: ОРУДИЯ И БОЕЗАПАС 15	МАСТЕР МАНЁВРОВ 22
наведения (РМДСН) 7	ЭТАП 8: ЗАПОЛНЕНИЕ	Ударная/кавалерийская звезда 22
Компьютер наведения 7	КАРТОЧКИ МЕХА 15	Тяжёлая ударная/кавалерийская
ЭЛЕМЕНТАЛЫ 8	СОЗДАНИЕ ВОЙСКА 16	звезда 22
ОБЩИЕ ПРАВИЛА 8	БАЗА ДАННЫХ MUL 16	ЛИХАЧ 22
ДВИЖЕНИЕ 8	ЭТАП 1: РАЗМЕР ВОЙСКА 16	Звезда поддержки 22
Группирование 8	ЭТАП 2: ЭПОХА И ФРАКЦИЯ 17	Нова 23
БОЙ (БАЗОВЫЙ) 9	ЭТАП 3: БОЕВОЕ	ЧЕСТЬ КЛАНОВ 24
Атаки элементаров 9	ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ 17	ЗЕЛЛБРИГЕН 24
Атаки по элементам 9	ЭТАП 4: НАВЫКИ 18	Ближний бой 25
АТАКИ ПРОТИВ МЕХОВ 9	РОЛЬ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ 18	Отступление 25
Атаки по ногам 9	ТАБЛИЦА РОЛЕЙ 18	СЦЕНАРИИ 26
ТАБЛИЦА АТАК ПО НОГАМ 9	Засадная б. е. 18	ВАРИАНТЫ ОМНИМЕХОВ 26
ТАБЛИЦА АБОРДАЖНЫХ АТАК 9	Боец 18	СЦЕНАРИЙ 1:
ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ	Джаггернаут 19	ИСПЫТАНИЕ ВЛАДЕНИЯ 26
АБОРДАЖНЫХ АТАК 10	Снайпер 19	СЦЕНАРИЙ 2:
ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ	Ракетоносец 19	КРОВОПУСКАНИЕ 27
АБОРДАЖНЫХ АТАК 11	Ударная б. е. 19	СЦЕНАРИЙ 3:
ДЕСАНТНЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛЫ 12	Застрельщик 19	СТОЛКНОВЕНИЕ МИРОВ 28
Закрепление на мехе 12	Разведчик 19	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
Занимаемые участки 12	СТРУКТУРА СИЛ КЛАНОВ 19	ВАРИАЦИИ 30
Падение и занятие позиции лёжа 12	ТАБЛИЦА СТРУКТУРЫ	
	СИЛ КЛАНОВ 19	

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Мы посвящаем эту игру всем фанатам BattleTech, которые поддержали наш первый проект по вселенной на Kickstarter и помогли воплотить его в жизнь, страстному сообществу BattleTech во всём мире, а также бесчисленному количеству художников, писателей и разработчиков, без усталости расширяющих нашу горячо любимую вселенную.

Перед вами десятый и отнюдь не последний набор для игры в BattleTech, продолжающий 37-летнюю историю существования этой вселенной.

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)

Оригинальная идея BattleTech

Джордан К. Вайсман
Л. Росс Бэбкок III
Сэм Льюис

Главный редактор BattleTech

Рэй Аррастия

Художественный директор BattleTech

Энтони Скроггинс

Разработка

Рэй Аррастия
Рэнделл Н. Биллс
Брэнт Эванс

Джошуа Франклин
Кит Ханн

Редактура

Аарон Кэйхол
Дополнительная редактура
Кит Ханн

Карточки мехов

Дэвид Ноутон
Карл Спэйн

Сценаристы

Аарон Кэйхол
Брайан Найстел
Джоел Стиверсон
Джофф Свифт

Руководство по BattleTech

Филип А. Ли

Производство

Художественный директор

Брэнт Эванс

Заместитель художественного директора

Рэй Аррастия

Графический дизайн и верстка

Рэй Аррастия
Дэвид Кербер

Обложка

Алекс Иглесиас

Эксклюзивная обложка для Kickstarter

Марко Маццони

Иллюстрации

Рэй Аррастия

Алан Блэквелл

Дейл Идэ

Тодд Фарнхольц

Марк Хэйден

Алекс Иглесиас

Александр Иммерцил

Гарри Каллио

Дэвид Кербер

Крис Льюис

Марко Маццони

Флориан Меллье

Мэттью Плог

Энтони Скроггинс

Стив Вентерс

Кевин Уитт

Кэт Уайлдер

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

Дополнительная вычитка:

Анастасия Павутницкая

Переводчик:

Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:

Дарья Великсер

Корректор:

Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

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.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

ВВЕДЕНИЕ

На дворе XXXI век. Пока Великие дома вели бесконечную войну друг с другом, потомки сил обороны Звёздной Лиги Керенского выжидали подходящий момент, чтобы вернуться во Внутреннюю Сферу. И этот день настал. Вскоре Кланов обрушат на своих врагов всю мощь своих омнимехов, высокотехнологичных джаггернаутов, оснащённых передовым вооружением и оборудованием, и элементалов — солдат в тяжёлой броне, способных сокрушать даже боевых мехов. Ваша элитная армия генетически сконструированных мехвоинов и элементалов отправляется в крестовый поход с огнём и мечом в самое сердце Внутренней Сферы.

Этот буклет расширяет правила основного набора «BattleTech: Настольная игра» и включает всё необходимое для создания и выведения в бой мехов и элементалов Кланов. Если вы планируете проводить сражения между кланами, вам будет достаточно коробки, которую вы держите в руках (правила из набора «BattleTech: Настольная игра» вы можете скачать бесплатно на сайте <https://hobbygames.ru>). Если же вы хотите, чтобы омнимехи Кланов сражались с мехами Внутренней Сферы, без основного набора не обойтись.

БАЗОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

У обычного мехвоина Кланов навык стрельбы равен 3, а пилотирования — 4. Если в сценарии не указано иное, по умолчанию такие значения навыков присваиваются всем мехвоинам.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

В набор настольной игры «BattleTech: Вторжение Кланов» входят следующие компоненты.

- **Пластиковые миниатюры:** пять высококачественных пластиковых миниатюр сразу готовы к игре — нет нужды срезать их с литников или собирать. Эти миниатюры представляют некоторых типичных омнимехов Кланов. Также в наборе две миниатюры лучей элементалов.
- **Брошюра с карточками мехов:** в этой брошюре вы найдёте 24 заранее заполненные карточки, соответствующие представленным в данном наборе миниатюрам, а также девяти улучшенным версиям мехов из набора «BattleTech: Настольная игра».
- **Карточки мехвоинов:** карты элитных пилотов Керенского служат для отображения особых способностей, которые мехвоины способны проявить на поле боя.
- **Книга дополнительных правил BattleTech:** книга, которую вы в данный момент читаете. Здесь вы найдёте дополнительные правила, необходимые для включения всех нововведений в основную игру.
- **«История Кланов»:** эта брошюра содержит краткий экскурс в историю эпохи вторжения Кланов, а также базовую информацию о том, как устроен невероятно богатый вымышленный мир вселенной BattleTech.
- **Набор фишек:** картонные фишки и жетоны помогут вам добавить в игру дополнительных омнимехов.
- **«Узы битвы»:** это рассказ, который позволит игрокам погрузиться во вселенную BattleTech и увлекательную историю эпохи вторжения Кланов.
- **Памятки с таблицами:** на этих памятках вы найдёте таблицы с информацией из основного набора «BattleTech: Настольная игра», дополненные правилами из «Вторжения Кланов», для удобства скомпонованные вместе. Памятки одинаковые, так что оба игрока могут взять по одной!
- **Кубики:** для игры в BattleTech используются два шестигранных кубика.
- **Карты местности:** в набор входят две двусторонние карты местности с разным ландшафтом.
- **Карточки Альфа-удара:** Альфа-удар — это способ провести блиц-игру BattleTech. Правила «Альфа-удара» не входят в данный набор, но вы можете скачать их бесплатно на сайте <https://hobbygames.ru>.
- **Карта-постер Внутренней Сферы:** на этом двустороннем плакате изображена карта Внутренней Сферы. Одна сторона изображает 3025 год, непосредственно перед Четвёртой Войной преемников, а другая сторона — 3052 год, сразу после Тукайдского перемирия.



ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

В этом разделе описаны наиболее распространённые виды оружия и снаряжения, используемые войсками Кланов, а также, если это возможно, их эквиваленты из Внутренней Сферы, возродившиеся незадолго до Вторжения и в первые его годы находящиеся на вооружении войск Внутренней Сферы.

Внутренняя Сфера достигла вершины технологического совершенства в эпоху Звёздной Лиги, но Войны преемников, разразившиеся после падения Лиги, откатили прогресс человечества на многие десятилетия, если не века. Уже к окончанию Третьей Войны преемников в начале XXXI века технологии производства мехов были практически полностью утрачены, а имеющиеся древние боевые машины держались в строю только благодаря молитвам и самопальным деталям. Даже самые передовые мехи, находящиеся в распоряжении самых престижных подразделений мехвоинов, зачастую использовали менее продвинутое технологии, чем машины 400-летней давности. Обращение этого упадка вспять легло на плечи научного института Нового Авалона, а восстановление неповреждённого ядра памяти Звёздной Лиги в 3028 году ускорило этот процесс.

Каждый Великий дом годами прикладывал невероятные усилия, чтобы возродить древние технологии и первым поставить их на вооружение. Однако лишь к 3040-м годам военные технологии уровня Звёздной Лиги снова начали внедряться в производственные процессы.

К несчастью для Внутренней Сферы, на момент вторжения Кланов основу технологической базы войск Великих домов всё ещё составляли разработки эпохи Войны преемников, поскольку затраты на модернизацию целых армий оказались слишком большими и за короткое время провести такое масштабное обновление не представлялось возможным. Ещё хуже для Внутренней Сферы был тот факт, что, пока дома изо всех сил пытались восстановить древние технологии с нуля, Кланов изначально полностью владели ими и безостановочно развивали. К началу операции «Возрождение» некоторые технологии Кланов даже превосходили древние технологии Звёздной Лиги и применялись во всех туменах каждого из кланов, а не только среди избранных элитных подразделений. Однако даже то скудное количество восстановленных технологий, которое Внутренняя Сфера могла поставить на вооружение, часто решало вопросы жизни и смерти.

ОСОБОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Основываясь на исследованиях, начатых во времена Звёздной Лиги, Кланов разработали несколько новых передовых технологий. Поскольку Великие дома отчаянно стремятся преодолеть технологический разрыв, им удалось воспроизвести большинство из вражеских разработок — хотя, как и в случае с восстановленными технологиями вооружения, эквиваленты Внутренней Сферы получаются более громоздкими и тяжёлыми.

ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА (ПРС)

Противоракетная система — это, по сути, скорострельный пулемёт, предназначенный для отслеживания, поражения и уничтожения приближающихся ракет.

Правило: если против меча, несущего ПРС, проведён успешный бросок атаки с помощью ракетного орудия и ракеты выпущены из гекса, который входит в сектор обзора ПРС, целевой игрок может задействовать ПРС.

Если защищающийся игрок решает задействовать ПРС, результат будет следующим.

- Атакующий игрок применяет модификатор -4 к своему броску по таблице групповых попаданий (ПРС никогда не уменьшает результат броска по таблице ниже 2).
- Если ракетное орудие имеет встроенную систему наведения (например, РМД с системой наведения), считайте, что атакующий выбросил 7 в соответствующем столбце таблицы групповых попаданий, чтобы определить, сколько ракет поразило цель.
- Если атака ракетным орудием состоит только из одной ракеты, бросьте 1D6: при результате 1–3 ракета уничтожается; при результате 4–6 ракета поражает цель.
- Каждое использование ПРС тратит единицу боеприпаса ПРС и производит 1 очко нагрева.

Каждая отдельная ПРС не может перехватить более одной ракетной атаки за ход.

Если в одной фазе орудийного огня более одного ракетного орудия успешно поражает цель, оснащённую ПРС, и ракеты входят в её сектор обзора, при задействовании ПРС защищающийся игрок может выбрать, какое ракетное орудие (если есть выбор) получит отрицательный модификатор.

Каждой отдельной атаке может противостоять только одна отдельная ПРС, независимо от того, сколько систем покрывают направление атаки. Если на мехе установлено более одной ПРС, охватывающих одно и то же направление атаки, обороняющийся выбирает порядок, в котором они активируются, и определяет, против какой конкретно ракетной атаки (если есть выбор) каждая из систем применяет свои модификаторы.

Стрельба из ПРС не является атакой. Таким образом, задействовав ПРС, установленную на руке, вы не лишите себя возможности ударить этой рукой в ближнем бою.

Критическое попадание: если по боезапасу для ПРС совершено критическое попадание, он взрывается, нанося 2 урона за каждую оставшуюся в нём единицу боеприпаса.

СИСТЕМА СОТОВОГО ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ (ССХБ)

ССХБ была разработана как технология предотвращения повреждений в случае детонации боеприпасов внутри меча. Когда перегрев или прямое попадание вызывают взрыв боеприпаса в защищённом ССХБ месте, специально спроектированные отбойные панели перенаправляют силу взрыва наружу в задней части меча.

Все мехи Кланов по умолчанию оснащены ССХБ, защищающей все критически важные точки, способные привести к внутреннему взрыву. ССХБ не занимает критических ячеек и не влияет на массу меча.

Правило: если боезапас или оборудование, способное взорваться, такое как гаусс-пушка, сдетонирует в участке, оборудованном ССХБ, взрыв нанесёт урон внутренней конструкции по стандартным правилам, однако весь оставшийся урон будет сведён к нулю и не будет переноситься на другие участки внутренней конструкции. Помните, что, если вся внутренняя конструкция левой или правой части корпуса меча уничтожена, соответствующая рука немедленно отваливается. Однако рука не повреждается взрывом и может использоваться как импровизированное оружие (см. стр. 26 основных правил).

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ: КЛАНЫ

Вид	Нагрев	Урон	Дистанция			Масса, тонн	Крит. ячейки	Боезапас	
			Миним.	Ближняя	Средняя				Дальняя
<i>Бьющие прямой наводкой энергетические орудия</i>									
Большой лазер РД	12	10	—	1–8	9–15	16–25	4	1	—
Средний лазер РД	5	7	—	1–5	6–10	11–15	1	1	—
Малый лазер РД	2	5	—	1–2	3–4	5–6	0,5	1	—
Большой импульсный лазер	10	10	—	1–6	7–14	15–20	6	2	—
Средний импульсный лазер	4	7	—	1–4	5–8	9–12	2	1	—
Малый импульсный лазер	2	3	—	1–2	3–4	5–6	1	1	—
Огнемёт	3	2	—	1	2	3	0,5	1	—
ПИИ РД	15	15	—	1–7	8–14	15–23	6	2	—
<i>Баллистические орудия</i>									
Гаусс-пушка	1	15	2	1–7	8–15	16–22	12	6	8
Пулемёт	0	2	—	1	2	3	0,25	1	200
<i>Ракетные орудия</i>									
РБД-5	2	1/ Ркт	—	1–7	8–14	15–21	1	1	24
РБД-10	4	1/ Ркт	—	1–7	8–14	15–21	2,5	1	12
РБД-15	5	1/ Ркт	—	1–7	8–14	15–21	3,5	2	8
РБД-20	6	1/ Ркт	—	1–7	8–14	15–21	5	4	6
РМД-2	2	2/ Ркт	—	1–3	4–6	7–9	0,5	1	50
РМД-4	3	2/ Ркт	—	1–3	4–6	7–9	1	1	25
РМД-6	4	2/ Ркт	—	1–3	4–6	7–9	1,5	1	15
РМД-2 с сис. нав.	2	2/ Ркт	—	1–4	5–8	9–12	1	1	50
РМД-4 с сис. нав.	3	2/ Ркт	—	1–4	5–8	9–12	2	1	25
РМД-6 с сис. нав.	4	2/ Ркт	—	1–4	5–8	9–12	3	2	15
<i>Снаряжение</i>									
Противоракетная система	1	—	—	—	—	—	0,5	1	24
ССХБ	—	—	—	—	—	—	*	*	—
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1 [†]	—
Радиатор, сдвоенный	-2	—	—	—	—	—	1	2 [†]	—
СУМ	—	—	—	—	—	—	4%‡	4%‡	—
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	**	***	—

* Все мехи Кланов по умолчанию оснащены ССХБ, защищающей все критически важные точки, способные привести к внутреннему взрыву. Не занимает критические ячейки и не влияет на массу.

** Вес всего энергетического и баллистического вооружения ÷ 5 с округлением вверх до ближайшего целого числа.

*** Количество критических ячеек равно весу компьютера наведения в тоннах.

† Распространяется только на радиаторы, установленные вне реактора (см. «Этап 6. Установка дополнительных радиаторов» на стр. 53 основных правил).

‡ Процент от общего веса меха с округлением до ближайшего целого числа/критической ячейки.

СЦЕНАРИИ

ЧЕСТЬ КЛАНОВ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СОЗДАНИЕ МЕХА

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ТАБЛИЦА ВООРУЖЕНИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ: ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

Вид	Нагрев	Урон	Миним.	Дистанция			Масса, тонн	Крит. ячейки	Боезапас
				Ближняя	Средняя	Дальняя			
<i>Бьющие прямой наводкой энергетические орудия</i>									
Большой лазер РД	12	8	—	1–7	8–14	15–19	5	2	—
Большой импульсный лазер	10	9	—	1–3	4–7	8–10	7	2	—
Средний импульсный лазер	4	6	—	1–2	3–4	5–6	2	1	—
Малый импульсный лазер	2	3	—	1	2	3	1	1	—
ПИИ РД	15	10	—	1–7	8–14	15–23	7	3	—
<i>Баллистические орудия</i>									
Гаусс-пушка	1	15	2	1–7	8–15	16–22	15	7	8
<i>Ракетные орудия</i>									
РМД-2 с сис. нав.	2	2/ Ркт	—	1–3	4–6	7–9	1,5	1	50
<i>Снаряжение</i>									
Противоракетная система	1	—	—	—	—	—	0,5	1	12
ССХБ	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—
Радиатор, сдвоенный	–2	—	—	—	—	—	1	3 [†]	—
СУМ	—	—	—	—	—	—	5% [‡]	5% [‡]	—

[†] Распространяется только на радиаторы, установленные вне реактора (см. «Этап 6. Установка дополнительных радиаторов» на стр. 53 основных правил).

[‡] Процент от общего веса меха с округлением до ближайшего целого числа/критической ячейки.

Если же взрыв боезапаса переходит на элемент меха, защищённый ССХБ, он повреждает внутреннюю конструкцию меха по обычным правилам, однако, как упомянуто ранее, весь оставшийся урон сводится к нулю. Например, если мех Внутренней Сферы пострадал от взрыва боезапаса, расположенного на руке, а оставшийся урон перешёл на боковую часть корпуса, оснащённую ССХБ, внутренняя конструкция боковой части корпуса будет повреждена по обычным правилам, но весь оставшийся урон не будет переноситься.

ССХБ продолжает работать, даже если мех вышел из строя или меховин потерял сознание.

Критическое попадание: ячейки меха, выделенные под ССХБ, являются неприменимыми (см. стр. 31 основных правил): критические попадания по ним не оказывают никакого эффекта — игрок должен кинуть кубик ещё раз.

ГАУСС-ПУШКА

Гаусс-пушка состоит из катушки индуктивности, которая разгоняет снаряд из ферромагнетика на дальние дистанции практически без нагрева.

Боезапас: боеприпасы для гаусс-пушки не являются взрывоопасными.

Критическое попадание: первое критическое попадание в гаусс-пушку заставляет орудие взорваться, как если бы был нанесён урон по критической ячейке, нанося 20 единиц урона меху и 2 единицы урона меховину. Отметьте только те критические ячейки, которые были поражены. Дальнейшие критические попадания по оружию должны разыгрываться по обычным правилам и не вызывают повторного взрыва.

СИСТЕМА УСКОРЕНИЯ МИОМЕРОВ (СУМ)

По сути, это система улучшения стандартной схемы движения, перераспределяющая нагрузку на миомеры ног меха. Данная система позволяет на короткое время значительно увеличить скорость движения меха, но нагружает миомеры и приводы конечностей сверх допустимого. При её частом использовании резко возрастает вероятность разрыва пучков миомеров и неисправностей приводов.

Опытные меховины стараются не перебарщивать с задействованием СУМ, чтобы не превратить своего меха в клубок повреждённых конечностей.

Правило: мех, оборудованный СУМ, может активировать систему после выбора режима перемещения, который он будет использовать в фазе движения. Затем игрок бросает 2D6 (перед движением меха).

- Если результат 3 или выше, в фазе своего движения мех может пробежать расстояние, в два раза превышающее его текущее значение ОД на ходьбу.
- При результате 2 игрок автоматически назначает по одному критическому попаданию каждой ноге, которая ещё не была уничтожена; игрок не делает бросок по таблице определения критических попаданий. Повреждения (и все возникающие в их результате проверки навыка пилотирования) применяются до того, как мех совершит движение. Любое снижение скорости применяется немедленно, а игрок пересчитывает доступные ОД для ходьбы, и затем удваивает это новое число, чтобы определить, сколько ОД сможет израсходовать мех в этот ход благодаря активации СУМ.

- Игрок должен бросать 2D6 один раз в каждый ход, в котором решает задействовать СУМ, чтобы определить, наносит ли система критическое попадание по каждой ноге. Второе последовательное использование СУМ наносит критическое повреждение каждой ноге при результате броска 4 или ниже. Третье — при результате 6 или ниже. Четвёртое — 10 или ниже. Пятое последовательное использование СУМ автоматически наносит критическое повреждение каждой ноге.
- После каждого хода, в котором система не используется, уменьшайте целевое значение, при котором назначаются критические попадания, на один интервал, но никогда не ниже 3. Например, игрок, использующий СУМ три хода подряд, в третьем ходу должен получить результат броска 7 или выше, чтобы избежать критического повреждения. Если в свой четвёртый ход игрок не станет задействовать СУМ, то на пятый ход при задействовании СУМ игроку уже потребуется результат броска 5 или выше, чтобы избежать критического повреждения. А если игрок и вовсе решит отказаться от использования СУМ два хода подряд (4 и 5), то целевое значение успеха вновь уменьшится до исходных 3.

ТАБЛИЦА СУМ

Ход	Отмена попадания
1	3+
2	5+
3	7+
4	11+
5	Автоматическое попадание

Критическое попадание: если СУМ нанесено критическое повреждение во время фазы движения, в которой она используется (например, из-за падения), СУМ немедленно выходит из строя, а игрок должен переключить ОД своего меха. Если пересчёт приводит к ситуации, в которой мех уже израсходовал больше ОД, чем ему доступно, его движение прекращается.

ИМПУЛЬСНЫЙ ЛАЗЕР

Импульсные лазеры используют вращающиеся с большой скоростью мощные энергетические импульсы для генерации множества лазерных лучей, что создаёт эффект, сравнимый с пулёмётным огнём. В результате подобное оружие способно с высокой точностью поражать цели очередью огня.

Правило: при стрельбе из импульсного лазера применяйте модификатор целевого значения -2. Импульсное оружие не может использовать компьютер наведения для прицельных выстрелов.

РАКЕТЫ МАЛОЙ ДАЛЬНОСТИ С СИСТЕМОЙ НАВЕДЕНИЯ

Ракетные установки малой дальности с системой наведения включают в себя функцию «гибкого перепрограммирования», встроенную в механизмы наведения и огня; установки РМД с системой наведения не станут открывать огонь по цели, пока все ракеты одновременно не захватят свою цель при подготовке залпа.

Правило: совершите бросок атаки как обычно. В случае успеха все ракеты из залпа автоматически попадают в цель (бросок по таблице групповых попаданий не требуется); затем игрок совершает бросок, чтобы определить поражённые участки в соответствии со стандартными правилами групповых попаданий. В случае провала ракетная установка не открывает огонь: боеприпасы не тратятся и тепло не выделяется. Однако попытка атаки по-прежнему считается атакой в свой ход; поэтому неудачная атака установленной на ноге ракетной установкой с системой наведения по-прежнему лишает игрока возможности нанести удар в ближнем бою этой ногой в этом ходу.

КОМПЬЮТЕР НАВЕДЕНИЯ

Кланы гордятся невероятной точностью и дальностью стрельбы своего оружия, которое воины считают продолжением самих себя.

Поскольку в Кланах ближний бой считается недостойным занятием, большинство технологических достижений кланеров сосредоточено на том, чтобы сделать дальний бой более смертоносным.

Правило: компьютер наведения повышает точность баллистического и энергетического оружия меха, за исключением огнемётов и пулемётов.

Атаки с использованием подходящего вооружения получают модификатор целевого значения -1.

Вышеупомянутый модификатор применяется при прицельном выстреле по неподвижной цели (см. стр. 11 основных правил). Однако компьютер наведения также позволяет меху производить прицельные выстрелы по мехам в движении. При нацеливании на меха в движении игнорируйте стандартный модификатор компьютера наведения -1 и вместо этого применяйте модификатор +3. В остальных случаях соблюдайте обычные правила прицельных выстрелов.

Прицельные выстрелы с помощью компьютера наведения по цели любого типа (неподвижной или нет) нельзя совершать из импульсного оружия, также нельзя целиться в голову. Ниже приведены стандартные модификаторы для меха с компьютером наведения (КН) при выполнении различных типов прицельных выстрелов.

- Прицельный выстрел с КН, цель в движении: +3 к целевому значению (нельзя целиться в голову).
- Прицельный выстрел с КН, неподвижная цель, выстрел в голову: разрешается, только если КН отключён или выведен из строя.
- Прицельный выстрел с КН, неподвижная цель, любой другой участок: -5 к целевому значению (-4 за неподвижное состояние, -1 за КН).



ЭЛЕМЕНТАЛЫ

Созданные на основе промышленных экзоскелетов и пилотируемые гигантскими воинами, генетически выведенными для данной задачи, эти боевые бронекостюмы позволяют даже незначительному количеству пехоты противостоять мехам в открытом бою.

Первые мехвоины Внутренней Сферы, столкнувшись с элементалами, были поражены тем, что их противопехотные огнестрельные и пулемётные не оказывают на врагов должного эффекта, и совсем ужаснулись, когда бронекостюмы выдержали прямые попадания среднего лазера. Неудивительно, что в первые утонувшие в хаосе дни вторжения Кланов некоторые во Внутренней Сфере предполагали, что столкнулись с инопланетной формой жизни.

Независимо от того, располагаются они на омнимехах во время боя или передвигаются своим ходом, элементалы очень мобильны, что не позволяет противнику расслабиться. Бронекостюм увеличивает и без того устрашающую силу воина, позволяя ему в одиночку срывать листы брони прямо с мехов. К тому же каждый костюм оснащён внушительным набором вооружения, способным противостоять мехам; стандартная экипировка элементалов включает в себя малый лазер на правой руке и съёмную пусковую установку ракет малой дальности на спине.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Элементалы всегда выставляются отрядами по пять солдат, известными как луч. Каждый луч рассматривается как одна боевая единица при определении инициативы, выборе режима перемещения, заявлении стрельбы и группировании.

Элементалы используют навык стрельбы по обычным правилам и имеют базовое значение навыка 3, как и любой мехвоин Кланов. Однако у них нет навыка пилотирования и они никогда не совершают проверки этого навыка. Вместо этого у них есть дополнительный уникальный навык, известный как навык борьбы с мехами. Он используется для атак против мехов (см. стр. 9). Базовое значение навыка борьбы с мехами у луча элементалов равно 4.

ДВИЖЕНИЕ

Элементалы имеют 1 ОД на ходьбу и 3 прыжковых ОД.

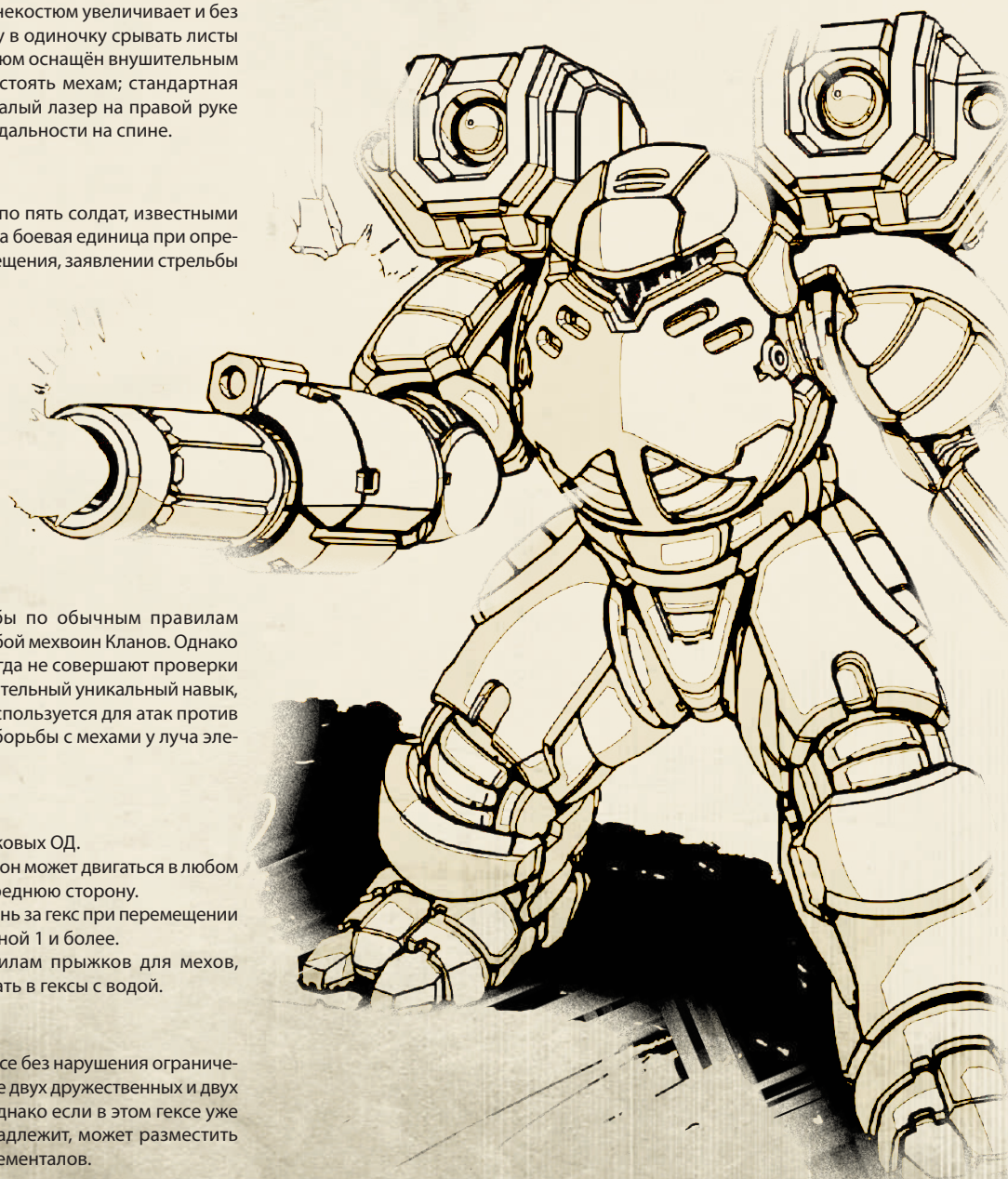
У луча элементалов нет передней стороны, он может двигаться в любом направлении без необходимости менять переднюю сторону.

Элементалы могут изменить только 1 уровень за гекс при перемещении по земле. Они не могут входить в воду глубиной 1 и более.

При прыжке элементалы следуют правилам прыжков для мехов, за исключением того, что они не могут прыгать в гексы с водой.

ГРУППИРОВАНИЕ

Если гекс не занят другим мехом, то в этом гексе без нарушения ограничения группирования могут находиться не более двух дружественных и двух враждебных боевых единиц элементалов. Однако если в этом гексе уже находится мех, то игрок, которому он принадлежит, может разместить в этом гексе только одну боевую единицу элементалов.



ЭЛЕМЕНТАЛЫ

Расположенные на дружелюбном мехе (см. «Десантные элементы», стр. 12) или во время абордажной атаки на вражеском мехе (см. «Абордажные атаки» далее) элементы не учитываются при подсчёте ограничения группирования.

Если элементы, спешиваясь в том же гексе, что и их носитель, превышают ограничение группирования, они спешиваются в допустимый прилегающий гекс по выбору игрока. Мехи могут свободно перемещаться через гексы с вражескими элементами.

БОЙ (БАЗОВЫЙ)

Каждый элементал вооружён малым лазером и РМД-2 с двумя залпами боеприпасов.

Элементалы обладают сектором обзора в 360 градусов и могут стрелять по боевым единицам в одном гексе с собой; атаки при определении урона по цели, находящейся в одном с элементалом гексе, наносятся спереди. Орудийные атаки против боевой единицы в том же гексе производятся на расстоянии 1.

У элементалов нет отдельных секторов обзора; при стрельбе по нескольким целям всегда применяется модификатор множественных целей +1.

Элементалы не применяют модификаторы движения атакующего к своим атакам. В результате наиболее распространённый выбор движения для элементалов — это прыжки.

Элементалы не нагреваются.

АТАКИ ЭЛЕМЕНТАЛОВ

Все элементалы в луче должны стрелять одним и тем же оружием по одной и той же цели. Например, луч элементалов может выстрелить всеми своими РМД по одной цели и всеми своими малыми лазерами по другой цели, или выстрелить из всех видов оружия сразу по одной цели. Игроки совершают отдельные броски атаки для каждого типа задействованного вооружения.

Ракетные атаки: луч элементалов совершает два выстрела из РМД за каждый функционирующий бронекостюм в луче. Бросьте 2D6 и сверьтесь с таблицей групповых попаданий (см. стр. 23 основных правил), используя столбец, соответствующий количеству выпущенных ракет (2, 4, 6, 8 или 10). Затем определите участок попадания отдельно для каждой ракеты, попавшей в цель. Каждая ракетная атака использует один из двух доступных ракетных залпов элементалов.

Обычные атаки: бросьте 2D6 и сверьтесь с соответствующим столбцом таблицы групповых попаданий, исходя из количества элементалов, оставшихся в луче, чтобы определить, сколько элементалов в отряде попали в цель. Отряд из одного элементала всегда попадает в цель при успешном броске. Определите участок попадания отдельно для каждого успешного выстрела.

АТАКИ ПО ЭЛЕМЕНТАЛАМ

Атакуя элементалов, мехи применяют модификатор целевого значения +1 из-за небольшого размера целей и рассредоточенности их построения. Элементалы, атакующие других элементалов, не применяют этот модификатор.

Атаки против элементалов всегда нацеливаются на весь луч, однако урон элементалы получают по отдельности. Элементал, повреждённый в результате успешной атаки, определяется случайным образом.

При успешной атаке против луча элементалов бросьте 1D6 за каждое попадание, чтобы определить, какой из элементалов повреждён. Перебросьте кубик, если в луче осталось меньше элементалов, чем выпавшее значение, или если результат указывает на элементал, уже уничтоженный в текущей или предыдущей фазе. Оставшийся урон от попадания не переносится на другой элементал — он сгорает.

Показатель брони: каждый элементал может получить 10 единиц урона перед тем, как будет уничтожен. Одиннадцатое очко повреждения разрушает костюм. Элементал сражается в полную силу, пока не будет уничтожен.

ТАБЛИЦА АТАК ПО НОГАМ

Элементалы в строю	Модификатор атаки
4–5	0
3	+2
2	+5
1	+7

ТАБЛИЦА АБОРДАЖНЫХ АТАК

Элементалы в строю	Модификатор атаки
4–5	+2
1–3	+5

АТАКИ ПРОТИВ МЕХОВ

Элементалы способны совершать особые атаки против мехов, которые представляют собой сближение с мехом, влезание на него, стрельбу по уязвимым точкам и разрывы важных соединений.

Атаки против мехов производятся с использованием навыка борьбы с мехами. Базовое значение навыка борьбы с мехами для луча элементалов равно 4. Данные атаки совершаются элементами в фазу орудийного огня.

АТАКИ ПО НОГАМ

Лучи элементалов, находящиеся в фазе орудийного огня в одном гексе с вражеским мехом и на одной высоте с его ногами, могут совершить особую атаку по ногам вместо того, чтобы совершить обычную атаку оружием.

Базовое целевое значение при этом равно значению навыка борьбы с мехами атакующего луча, к которому применяется модификатор в зависимости от количества функционирующих элементалов, оставшихся в луче (см. таблицу атак по ногам выше). Чем больше элементалов в строю, тем больше шансов на успех у луча.

При попадании атакующий делает бросок согласно столбцу «Фронт» таблицы пинков и наносит 4 единицы урона по участку, определённому броском. Атакующий также делает один бросок по таблице определения критических попаданий (см. стр. 31 основных правил), даже если внутренняя конструкция цели не пострадала при атаке. Если внутренняя конструкция всё же получает урон, этот дополнительный бросок прибавляется к любому дальнейшему броску, необходимым по обычным правилам.

В один ход мех может стать целью только одной атаки по ногам.

Прицельные выстрелы: если целевой мех обездвижен, луч элементалов может совершить прицельный выстрел (см. стр. 21 основных правил).

АБОРДАЖНЫЕ АТАКИ

Лучи элементалов, находящиеся в фазе орудийного огня в одном гексе с вражеским мехом, вместо обычной атаки оружием или особой атаки по ногам могут попытаться провести абордажную атаку. Абордажную атаку против меха может проводить только один луч элементалов.

Базовое целевое значение при этом равно значению навыка борьбы с мехами атакующего луча, к которому применяется модификатор в зависимости от количества функционирующих элементалов, оставшихся в луче (см. таблицу модификаторов абордажных атак далее). Чем больше элементалов в строю, тем больше шансов на успех у луча.

Совершение броска абордажной атаки определяет лишь то, удастся ли отряду элементалов занять надёжные точки опоры на мехе. Никаких повреждений в этом ходу не наносится.

СЦЕНАРИЙ

ЧЕСТЬ КЛАВОВ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СОЗДАНИЕ МЕХА

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

ВООРУЖЕНИЕ И ШАРИКЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АБОРДАЖНЫХ АТАК

Атакующий Элементалы в строю	Десантные элементалы защищающегося				
	1	2	3	4	5
5	+0	+0	+0	+1	+2
4	+0	+0	+1	+2	+3
3	+0	+1	+2	+3	+4
2	+1	+2	+3	+4	+5
1	+2	+3	+4	+5	+6

Ситуация	Модификатор
Мех лежит	-2
Мех обездвижен	-4

Луч, совершающий абордажную атаку против меха, не может атаковать никого, кроме этого меха или элементалов врага, находящихся на броне этого меха. При этом луч, совершающий абордажную атаку, не может быть выбран целью орудийного огня.

Во время последующих фаз движения луч, совершающий абордажную атаку, остаётся прикреплённым к целевому меху и перемещается вместе с ним.

Луч, совершающий абордажную атаку, может прервать её во время любой последующей фазы орудийного огня. После этого луч помещается в тот же гекс, в котором находится целевой мех, без каких-либо дополнительных эффектов.

Прицельные выстрелы: если целевой мех обездвижен, луч элементалов может произвести прицельный выстрел (см. стр. 21 основных правил).

Группирование: пока луч элементалов совершает абордажную атаку, он не нарушает ограничение группирования гекса. Однако если целевой мех уничтожен, атакующий луч элементалов остаётся в гексе и правила группирования начинают действовать как обычно. Если ограничение группирования в результате нарушено, случайным образом определите, какие из дружественных лучей элементалов (кроме того, который совершал абордажную атаку) будут перемещены, используя правило эффекта домино (см. стр. 42 основных правил).

Десантные элементалы: если на целевом мехе размещается дружественный луч элементалов согласно правилам десантных элементалов (см. стр. 12), несущий мех всё ещё может быть выбран целью абордажной атаки, однако атакующий игрок должен учитывать дополнительный модификатор целевого значения, основанный на количестве элементалов, участвующих в абордажной атаке, по отношению к количеству вражеских элементалов, размещённых на несущем мехе. См. таблицу модификаторов абордажных атак, приведённую выше.

Отражение абордажных атак

Если луч элементалов совершает абордажную атаку, мехоин может попытаться сбросить элементалов руками. Пилот атакуемого меха может объявить, что пройдёт две или меньше ПНП (по одной для каждой руки). Мех не может совершать данное действие рукой, которая была использована для стрельбы в этот ход, а также руками, на которых установлено оружие ближнего боя. Он также не должен совершать любые другие атаки в ближнем бою во время своего хода. Кроме того, если он объявил о намерении совершить атаку «Смерть с небес» или таран в свой ход, он лишается попытки сбросить атакующий луч элементалов руками в тот же ход.

К каждой ПНП примените модификатор целевого значения +4, а также любые модификаторы, касающиеся ударов руками (см. стр. 28 основных правил). Успешная проверка навыка пилотирования заставляет элементалов покинуть мех и вернуться в гекс. Луч элементалов получает урон от этого меха, эквивалентный удару рукой.

За каждую проваленную проверку навыка пилотирования мех получает урон (но не падает). Урон соответствует повреждениям от удара соответствующей руки: бросьте 1D6 и сверьтесь со столбцом «Фронт» таблицы попаданий ударов руками, чтобы определить место удара. Элементалы при этом остаются на месте. Все заявленные попытки сбросить элементалов должны быть разыграны, даже если первая из них будет успешной. Если вторая попытка закончится неудачей, мех всё равно будет повреждён, независимо от того, есть на нём в этот момент элементалы или нет.

Прыжки: если мех прыгает, после приземления игрок совершает проверку навыка пилотирования с модификатором +4. Если проверка провалена, прыжок никак не влияет на элементалов. При успехе луч элементалов падает в гекс, в котором приземлился мех. Элементалы не могут двигаться или стрелять до конца этого хода, а каждый элементал получает 1 очко урона за каждое потраченное мехом в этой фазе прыжковое ОД.

Падение/Лечь на землю: если луч элементалов совершает абордажную атаку против меха и этот мех падает, атакующий луч элементалов немедленно падает в тот же гекс. Элементалы не могут двигаться или стрелять до конца этого хода. Луч также получает 2D6 повреждений.

Мех может намеренно лечь на землю (с гораздо большей силой, чем обычно), чтобы стряхнуть с себя нападающих, но для этого требуется успешная проверка навыка пилотирования. Если проверка провалена, мех падает, но не стряхивает элементалов. При успехе элементалы стряхиваются и получают урон, как если бы мех упал; сам мех также получает повреждения при падении, а игрок должен совершить дополнительную проверку навыка пилотирования, чтобы избежать нанесения повреждений пилоту.

Если упавший луч элементалов превышает ограничение группирования гекса, возникает эффект домино (см. стр. 42 основных правил).

Вода: если мех, против которого проводится абордажная атака, входит на глубину 2 и глубже или падает ничком на глубине 1 и глубже, атакующий луч элементалов немедленно уничтожается. Также любой атакующий луч, сброшенный с меха на глубине 1 и глубже, уничтожается.

Десантные элементалы: луч элементалов может попытаться взобраться на дружественный мех, против которого проводится абордажная атака, чтобы помочь сразиться с атакующими элементалами. Для этого дружественный луч элементалов должен совершить абордажную атаку по обычным правилам. Сверьтесь с таблицей модификаторов абордажных атак и сравните количество вражеских элементалов, совершающих абордажную атаку, с числом дружественных элементалов, пытающихся взобраться на мех; соответствующий модификатор целевого значения применяется как отрицательное число.

Например: если луч из пяти вражеских элементалов успешно совершает абордажную атаку против меха, а луч из 4 дружественных элементалов пытается взобраться на него, чтобы помочь справиться с атакующим лучом, то применяется дополнительный модификатор целевого значения -1 (+1 из таблицы превращается в отрицательное число).

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

При успешном броске десантные элементалы могут атаковать элементалов противника непосредственно во время фазы оружейного огня в следующем ходу, игнорируя все модификаторы движения цели и модификаторы ландшафта.

Атаки против мехов, взятых на абордаж

Несмотря на то что элементалы, совершающие абордажную атаку, не могут быть выбраны целью оружейного огня, они могут быть поражены успешными атаками по меху, которого они атакуют. Каждый раз, когда взятый на абордаж мех поражён в любой участок корпуса, бросьте 1D6. При результате 1–4 попадание приходится по меху; при результате 5–6 — по элементалам. Любой урон, оставшийся после уничтожения элементала, переходит на мех.

Урон от абордажных атак

Если абордажный луч элементалов успешно удерживает позицию на меху, он может атаковать мех своими малыми лазерами во время фазы оружейного огня в тот же ход, после того как он успешно взял меха на абордаж. Все атаки автоматически попадают в цель. Игрок совершает бросок 2D6 и сверяется с таблицей попаданий абордажных атак (см. далее), чтобы определить, какой участок повреждён.

Урон от абордажной атаки равен количеству элементалов в строю $\times 3$, и применяется к одному участку. К примеру, полный луч элементалов одним попаданием наносит 15 очков урона в один из участков меха (5 солдат $\times 3 = 15$ очков урона).

Критические попадания: абордажная атака может привести к одному или нескольким критическим попаданиям. Атакующий всегда совершает один бросок по таблице определения критических попаданий (см. стр. 31 основных правил), даже если внутренняя конструкция не получила повреждений при атаке. Если внутренняя конструкция всё же получает урон, этот дополнительный бросок прибавляется к любым дальнейшим броскам, необходимым по обычным правилам.

Десантные элементалы: если целевой мех несёт на себе дружественных элементалов, абордажный луч может совершать стандартные атаки по ним, вместо того чтобы атаковать мех. Атаки разыгрываются по обычным правилам, однако все модификаторы движения цели и модификаторы ландшафта игнорируются.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ АБОРДАЖНЫХ АТАК

Результат броска (2D6)	Участок
2	Голова
3	Центральная часть корпуса (тыл)
4	Правая сторона корпуса (тыл)
5	Правая сторона корпуса (фронт)
6	Правая рука
7	Центральная часть корпуса (фронт)
8	Левая рука
9	Левая сторона корпуса (фронт)
10	Левая сторона корпуса (тыл)
11	Центральная часть корпуса (тыл)
12	Голова



СЦЕНАРИЙ

ЧЕСТЬ КЛАВОВ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СОЗДАНИЕ МЕХА

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

ДЕСАНТНЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛЫ

Лучи элементалов обучаются тесному взаимодействию с омнимехами Кланов в бою. Корпус каждого омнимеха оснащён специальными креплениями, позволяющими переносить в бою один луч элементалов.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ НА МЕХЕ

Элементалы могут начать любой сценарий уже закреплёнными на дружественном омнимехе, если в сценарии не указано иное.

Чтобы взобраться на дружественный омнимех, луч элементалов должен начать свою фазу движения в том же гексе, что и носитель, и на этот момент движение носителя должно быть завершено.

ЗАНИМАЕМЫЕ УЧАСТКИ

Каждый элементал всегда закрепляется на определённом участке. Этот участок никогда не меняется, независимо от количества уничтоженных элементалов в луче или от любых других причин. В карточке луча элементалов каждому элементалу присвоен номер от 1 до 5. Данный номер указывает участок меха, где закрепляется каждый отдельный элементал во время транспортировки. С левой и с правой стороны размещаются по два элементала, а пятый размещается сзади. Это также кратко изложено в таблице транспортировки десантных элементалов справа.

ПАДЕНИЕ И ЗАНЯТИЕ ПОЗИЦИИ ЛЁЖА

Когда мех, несущий элементалов, не проходит проверку навыка пилотирования и падает, следуйте тем же правилам, что и в пункте «Падение/Лечь на землю», стр. 10, в параграфе «Отражение абордажных атак».

Если несущий мех намеренно ложится, неся луч элементалов, они сохраняют свою позицию и не получают повреждений.

СПЕШИВАНИЕ

Луч элементалов может спешиться со своего носителя во время фазы движения после завершения движения носителя, если это не нарушит ограничение группирования (см. стр. 10). Элементалы не могут спешиться с меха, пошедшего на таран. Элементалы спешиваются в тот же гекс, где находится несущий мех.

Элементал не может двигаться или атаковать в том же ходу, в котором спешивается. Атаки по спешившемуся лучу производятся так, как если бы луч переместился на 0 гексов.

БОЙ

Атаки элементалов

Десантные элементалы не могут совершать никаких действий, кроме спешивания.

Атаки несущих мехов

Несущий мех не может использовать какое-либо установленное на корпусе оружие, если на том же участке размещён элементал. Оружие, занимающее несколько участков, не может быть использовано, даже если лишь один из этих участков занимает элементал.

ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТИРОВКИ ДЕСАНТНЫХ ЭЛЕМЕНТАЛОВ

Номер элементала	Крепление на мехе
1	Правая сторона корпуса
2	Левая сторона корпуса
3	Правая сторона корпуса (тыл)
4	Левая сторона корпуса (тыл)
5	Центр корпуса (тыл)

Урон от атак по элементалам

Десантные элементалы могут получить урон только тогда, когда получает урон несущий их мех. Если попадание по меху, транспортирующему элементалов, пришлось на участок, где закреплён действующий элементал, бросьте 1D6.

При результате 1–4 элементал не получает повреждений и попадание приходится на несущий мех. При результате 5–6 попадание приходится на элементала. Любой урон, оставшийся после уничтожения элементала, переносится на участок попадания по меху.

Когда участок меха, на котором закреплены элементалы, уничтожен, все элементалы (расположенные и с фронта, и с тыла) также уничтожаются.

Лучи элементалов, закреплённые на дружественном мехе, не могут быть выбраны целью атаки; только успешное попадание по меху может нанести им урон.

Несколько элементалов на одном участке: при определении повреждений участка, на котором расположено два или более элементалов, бросьте 1D6 за каждого элементала на этом участке, чтобы определить, получил ли кто-либо из них урон, до того как выстрел или удар попал по несущему меху. Очередность бросков за каждого элементала определяет управляющий игрок.

Уничтожение несущего меха

Если несущий мех уничтожен, бросьте 1D6. При результате 1–2 луч элементалов выживает (за исключением любых элементалов, находившихся на уничтоженном участке меха); при результате 3–6 луч уничтожается.

Если луч элементалов выживает, он помещается в гекс, где был уничтожен мех; его модификатор движения для текущего хода равен модификатору движения уничтоженного меха-носителя. Если носитель был уничтожен в гексе, в который элементалам запрещено входить, элементалы уничтожаются.



СОЗДАНИЕ МЕХА

Описанные далее дополнительные варианты конструкции мехов стали возможными благодаря новому вооружению и снаряжению, представленному в предыдущем разделе.

ОМНИМЕХИ

Омнимехи — боевые мехи, обладающие возможностью быстрого переоборудования между миссиями. Именно они являются основным типом мехов, используемых Кланами.

Перед созданием собственного омнимеха необходимо разработать его базовую конфигурацию. Она включает в себя шасси, реактор, гироскоп, кабину пилота, броню и, при желании, любое дополнительное вооружение и встроенные в его конструкцию радиаторы.

Оставшийся вес и место могут занять капсульные модули с дополнительным вооружением и снаряжением, которые можно легко и быстро менять между боевыми заданиями. «Фиксированное» оборудование должно быть соотносено с таблицей определения критических попаданий в соответствии с обычными правилами и должно соответствовать одной из существующих конфигураций омнимехов. Модульное оборудование можно свободно устанавливать на любые конфигурации омнимехов.

Базовая конфигурация омнимеха не является завершённым боевым мехом и, как правило, не разрешена для игры по обычным правилам (поскольку это, по сути, только незавершённый каркас меха). Только завершённые основная или альтернативная конфигурации омнимеха считаются допустимыми для игры по обычным правилам.

В этой главе описывается создание базовой конфигурации омнимеха.

ЭТАП 0: ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ БАЗА

Перед тем как следовать обычным этапам создания меха, вы должны выбрать технологическую базу, на основе которой спроектирован и построен ваш боевой мех. Схемы создания мехов принадлежат к одной из двух технологических баз: Кланам или Внутренней Сфере. Согласно правилам, на клановые мехи нельзя устанавливать вооружение и снаряжение Внутренней Сферы, и наоборот.

Кланы: мехи, разработанные и построенные с использованием технологий, доступных Кланам.

Внутренняя Сфера: мехи, спроектированные и построенные с использованием технологий, доступных силам Внутренней Сферы.

Джейсон хочет создать омнимех, поэтому выбирает технологическую базу Кланов.

ШАГ 1: ШАССИ ДОПОЛНЕНИЕ ВНУТРЕННЕЙ КОНСТРУКЦИИ

Теперь создатели мехов могут выбрать новый тип конструкции: внутреннюю конструкцию из эндо-стали. Данная конструкция снижает вес за счёт увеличения объёма. Эндо-сталь весит в половину меньше стандартных конструкций (с округлением до ближайшей полутонны). Например, 35-тонный мех может включать в себя стандартную конструкцию, весящую 3,5 тонны, или эндо-стальную конструкцию, весящую всего 2 тонны.

Занимаемое место: внутренняя конструкция из эндо-стали на мехе Кланов занимает 7 критических ячеек; на мехе Внутренней Сферы — 14 критических ячеек.

Размещайте ячейки с эндо-сталью на любом участке меха. Они обязательно должны быть смежными. Критические ячейки с эндо-сталью являются неприменимыми (см. стр. 31 основных правил); критические попадания по ним не имеют эффекта и должны быть переброшены.

ВЫБОР ПРИВОДОВ

Приводы предплечья и кисти омнимехов являются капсульными модулями и могут быть демонтированы, чтобы освободить место для дополнительного вооружения или снаряжения. Если в конфигурацию руки меха включена гаусс-пушка, автопушка или ПИИ, приводы предплечья и кисти должны быть сняты по умолчанию.

Джейсон хочет сконструировать бронированный тяжёлый мех, ориентированный на огневую поддержку, который он назовёт «Тимбер Вулфом». Тяжёлые мехи весят от 60 до 75 тонн. Джейсон решает, что его «Тимбер Вулф» будет весить 75 тонн.

Согласно таблице внутренней конструкции 75-тонному меху требуется выделить 7,5 тонн для стандартной внутренней конструкции. Джейсон решает немного сэкономить в весе и вместо этого использует конструкцию из эндо-стали. Это снижает вес конструкции до 4 тонн. Независимо от типа конструкции, мех имеет одинаковое количество очков внутренней конструкции: 23 очка в центральной части корпуса, по 16 очков в правой и левой частях корпуса, по 12 очков в правой и левой руках и по 16 очков в правой и левой ногах. Джейсон закрашивает все лишние кружки на схеме внутренней конструкции на карточке меха. У него остаётся 71 тонна доступного веса (75 – 4 = 71).

ЭТАП 2: РЕАКТОР

Теперь вам доступен новый тип термоядерного реактора: сверхлёгкий термоядерный реактор, более известный как «реактор СЛ»; именно это название указывается на карточке меха. Как и эндо-стальная конструкция, термоядерные реакторы СЛ экономят вес за счёт увеличения объёма, но есть и минусы: это ведёт к повышенной уязвимости меха.

Термоядерный реактор СЛ весит в половину меньше стандартного термоядерного реактора (с округлением до ближайшей полутонны). К примеру, реактор мощностью 270 может быть либо стандартным и весить 14,5 тонн, либо СЛ и весить 7,5 тонн.

Занимаемое место: если вы устанавливаете реактор СЛ на мех Кланов, он занимает 4 дополнительных критических ячейки реактора; если на мех Внутренней Сферы — он занимает 6 дополнительных критических ячеек реактора.

Дополнительные занятые ячейки должны быть равномерно распределены по обеим сторонам корпуса (например, по 2 на каждую сторону корпуса для мехов Кланов, или по 3 на каждую сторону корпуса для мехов Внутренней Сферы). Кроме того, ячейки должны быть смежными.

Попадание в одну из этих критических ячеек рассматривается как попадание в ячейку реактора в центре корпуса. Разрушение одной из сторон корпуса меха Внутренней Сферы с установленным реактором СЛ ведёт к критическому повреждению сразу трёх ячеек реактора и, таким образом, автоматически уничтожает мех.

СОЗДАНИЕ МЕХА

Понимая преимущества реактора СЛ, Джейсон решает, что его «Тимбер Вулф» будет способен передвигаться быстрее, чем стандартный мех Внутренней Сферы с таким же весом.

Он решает создать мех с 5 ОД на ходьбу. Для этого ему необходимо установить на свой «Тимбер Вулф» реактор мощностью 375 ($5 \times 75 = 375$). Согласно таблице реакторов стандартный реактор мощностью 375 весит 38,5 тонн. Однако благодаря свойствам реактора СЛ его вес уменьшается вдвое, что даёт итоговую массу в 19,5 тонн ($38,5 / 2$ с округлением до ближайшей полутонны). Таким образом, у меха остаётся 51,5 тонна доступного веса ($71 - 19,5 = 51,5$). Количество ОД на бег «Тимбер Вулфа» при этом становится равно 8 ($5 \times 1,5 = 8$).

ЭТАП 3: ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

Джейсон мог бы поставить прыжковые двигатели на своего «Тимбер Вулфа», однако оборудование, добавленное при разработке базовой конфигурации, становится «фиксированным» и его нельзя будет изменить в других конфигурациях. Поскольку вся суть омнимехов заключается в универсальности, он решает не включать в базовую конфигурацию обязательные прыжковые двигатели, оставляя возможность установить их в качестве модульного компонента на любую из конфигураций меха при необходимости.

ЭТАП 4: СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

На этом этапе мех получает системы управления: гироскоп, позволяющий ему сохранять вертикальное положение, и кабину пилота, в которой будет находиться мехвоин.

Номинальная мощность реактора «Тимбер Вулфа» равна 375, так что Джейсон понимает, что его меху потребуется 4-тонный гироскоп ($375 \div 100 = 3,75$, округляется до 4). Поскольку кабина пилота всегда весит 3 тонны, у меха остаётся 44,5 тонны доступного веса ($51,5 - 4 - 3 = 44,5$).

ЭТАП 5: БРОНЯ

Теперь вам доступен новый тип брони из ферроволокна. Она обеспечивает лучшую защиту, чем стандартная броня, за счёт увеличения занимаемого пространства.

Значение брони: ферроволоконная броня Кланов умножает количество очков брони на 1,2. К примеру, 5 тонн ферроволоконной брони Кланов дают меху 96 очков брони ($5 \times 16 \times 1,2$).

Ферроволоконная броня Внутренней Сферы умножает количество очков брони на 1,12. К примеру, 5 тонн ферроволоконной брони Внутренней Сферы дают меху 89,6 очков брони ($5 \times 16 \times 1,12$).

В обоих случаях округляйте итоговое количество очков брони в меньшую сторону до ближайшего целого числа.

Занимаемое место: ферроволоконная броня на мехе Кланов занимает 7 критических ячеек; ферроволоконная броня на мехе Внутренней Сферы занимает 14 критических ячеек.

Занимаемые ячейки могут быть выбраны на любом участке меха по желанию игрока. Они не обязательно должны быть смежными. Критические ячейки ферроволоконной брони являются неприменимыми (см. стр. 31 основных правил): критические попадания по ним не имеют никакого эффекта и должны быть переброшены.

Благодаря универсальности, присущей омнимехам, «Тимбер Вулф» может выполнять различные задачи в бою, от артиллерийской поддержки на расстоянии до ведения ближнего боя. Однако броня не является модульным компонентом и может быть только частью базовой конфигурации меха. Джейсон хочет, чтобы его мех мог выдержать любую битву, поэтому без тяжёлой брони не обойтись. Он решает использовать ферроволокно с повышенным значением брони и включает в строение меха почти максимальное количество бронепластин, которое может выдержать 75-тонное шасси, то есть 12 тонн брони. Это даёт его меху 230 очков брони ($12 \times 16 \times 1,2 = 230,4$, округляем до 230).

Очки брони нужно распределить по определённым участкам (и сторонам) меха. Каждая рука получает 17 очков, каждая нога — 23 очка. Голова получает 9 очков брони (максимальное значение), а каждая из боковых частей корпуса — 29 очков: 22 на фронт и 7 на тыл. Наконец, центральная часть корпуса получает 35 очков брони: 27 на фронт и 8 на тыл. Закончив распределять броню, Джейсон должен убедиться, что не установил на какой-либо участок больше очков брони, чем там может поместиться: он умножает количество очков в внутренней конструкции на каждом участке (кроме головы) на 2 — полученное число должно быть больше либо равно количеству очков брони на этом участке.

После размещения 12 тонн брони у меха остаётся 32,5 тонн доступного веса ($44,5 - 12 = 32,5$).

ЭТАП 6: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАДИАТОРЫ

Теперь вам доступны два типа радиаторов: стандартные (одиночные) и сдвоенные. Любой мех может быть оборудован только одним типом радиаторов. Это правило действует и на радиаторы, встроенные в реактор. Если вы решите оборудовать мех сдвоенными радиаторами, то 10 встроенных в реактор радиаторов также будут сдвоенными. И наоборот, если вместо этого выбраны стандартные радиаторы, то 10 радиаторов реактора будут одиночными.

Сдвоенные радиаторы рассеивают по 2 очка нагрева на 1 радиатор. Число рассеиваемых очков также удваивается по обычным правилам, если радиатор погружён в воду (но стандартный максимум в 6 рассеиваемых очков нагрева за счёт водного охлаждения всё ещё действует).

Занимаемое место: при установке на мех Кланов каждый сдвоенный радиатор занимает 2 критические ячейки; при установке на мех Внутренней Сферы — 3.

Сдвоенные радиаторы, встроенные в реактор, занимают столько же места, сколько обычные одиночные радиаторы.

Ячейки, занимаемые сдвоенным радиатором, должны быть смежными (что делает невозможным размещение сдвоенных радиаторов в ногах мехов Внутренней Сферы).

ЭТАП 7: ОРУДИЯ И БОЕЗАПАС

Как и прыжковые двигатели, радиаторы являются модульным оборудованием, и поэтому на данном этапе нет критической необходимости добавлять какие-либо дополнительные радиаторы в базовую конфигурацию меха. Однако Джейсон знает, что «Тимбер Вулф» будет нести на себе много вооружения, и поэтому решает всё же добавить несколько дополнительных радиаторов в качестве «фиксированного» оборудования. Решив использовать сдвоенные радиаторы, он добавляет пять дополнительных радиаторов. Таким образом, мех сможет рассеивать до 30 очков нагрева за ход.

Теперь в базовую конфигурацию «Тимбер Вулфа» встроены 15 сдвоенных радиаторов; их количество в любой альтернативной конфигурации не может быть меньше этого числа, однако если их недостаточно, в альтернативную конфигурацию всегда можно добавить больше радиаторов в качестве модульного оборудования. К тому же, поскольку «фиксированные» радиаторы меха сдвоенные, в будущем могут быть добавлены лишь радиаторы такого же типа.

После 5 тонн веса, потраченных на радиаторы, у меха остаётся 27,5 тонн доступного веса ($32,5 - 5 = 27,5$).

Джейсон мог бы поставить на свой «Тимбер Вулф» вооружение в качестве фиксированного оборудования, однако решает, что это сильно противоречит идее создания омнимехов, ведь он не хочет, чтобы альтернативные конфигурации его меха были привязаны к одному и тому же оборудованию.


Таким образом, у меха остаётся 27,5 тонн доступного веса для установки капсульных модулей. Каждая отдельная конфигурация может использовать этот вес для установки любого модульного оборудования в желаемом количестве: прыжковых двигателей, радиаторов, вооружения и снаряжения, которое разрешено добавить и для которого есть свободные критические ячейки.

Джейсон быстро разрабатывает две конфигурации, использующие различные капсульные модули. На первой, известной как «Грайм», будут установлены 2 больших лазера РД, 2 средних лазера РД, 2 РБД-20 (с двумя тоннами боеприпасов), средний импульсный лазер, 2 пулемёта (с одной тонной боеприпасов), а также 2 дополнительных сдвоенных радиатора для защиты от перегрева. Поскольку на правой и левой частях корпуса установлены взрывоопасные компоненты, обе стороны автоматически оснащаются ССХБ, не занимающей критических ячеек и без какой-либо нагрузки на шасси.

Следующая, альтернативная конфигурация под названием «А», включает в себя 2 ПИИ РД, 3 средних импульсных лазера, РМД-6 с системой наведения (с одной тонной боеприпасов) и малый лазер РД. Пять дополнительных сдвоенных радиаторов помогут снизить тепловую нагрузку. Поскольку на правой части корпуса установлены взрывоопасные компоненты, она также автоматически оснащается ССХБ.

В обоих случаях вес всех элементов, добавленных в конфигурацию, не может превышать 27,5 тонн — доступного модульного пространства «Тимбер Вулфа».

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

ЛЕВАЯ РУКА	ГОЛОВА	ПРАВАЯ РУКА
1-3 1. Плечевое соедин. 2. Привод плеча 3. Привод предплечья 4. Сдвоенный радиатор 5. Сдвоенный радиатор 6. Большой лазер РД	1. Система жизнеоб. 2. Сенсоры 3. Кабина пилота 4. Ферроволокно 5. Сенсоры 6. Система жизнеоб.	1-3 1. Плечевое соедин. 2. Привод плеча 3. Привод предплечья 4. Сдвоенный радиатор 5. Сдвоенный радиатор 6. Большой лазер РД
4-6 1. Средний лазер РД 2. Ферроволокно 3. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить	ЦЕНТР КОРПУСА 1. Реактор СЛ 2. Реактор СЛ 3. Реактор СЛ 4. Гироскоп 5. Гироскоп 6. Гироскоп	4-6 1. Средний лазер РД 2. Ферроволокно 3. Перебросить 4. Перебросить 5. Перебросить 6. Перебросить
ЛЕВАЯ СТОРОНА КОРПУСА (ССХБ) 1. Реактор СЛ 2. Реактор СЛ 3. Средний импульсный лазер 4. РБД-20 5. РБД-20 6. РБД-20	1. Гироскоп 2. Реактор СЛ 3. Реактор СЛ 4. Реактор СЛ 5. Пулемёт 6. Перебросить	ПРАВАЯ СТОРОНА КОРПУСА (ССХБ) 1. Реактор СЛ 2. Реактор СЛ 3. Пулемёт 4. РБД-20 5. РБД-20 6. РБД-20
1-3 1. РБД-20 2. Боезапас (РБД-20) 6 3. Эндо-сталь 4. Ферроволокно 5. Ферроволокно 6. Перебросить	1. Гироскоп 2. Боезапас (ПУЛ) 200 3. Боезапас (РБД-20) 6 4. Эндо-сталь 5. Ферроволокно 6. Ферроволокно	1-3 1. РБД-20 2. Боезапас (ПУЛ) 200 3. Боезапас (РБД-20) 6 4. Эндо-сталь 5. Ферроволокно 6. Ферроволокно
4-6 1. РБД-20 2. Боезапас (РБД-20) 6 3. Эндо-сталь 4. Ферроволокно 5. Ферроволокно 6. Перебросить	РЕАКТОР ○○○ ГИРОСКОП ○○ СЕНСОРЫ ○○ СЖО ○	4-6 1. РБД-20 2. Боезапас (ПУЛ) 200 3. Боезапас (РБД-20) 6 4. Эндо-сталь 5. Ферроволокно 6. Ферроволокно
ЛЕВАЯ НОГА 1. Бедренное соедин. 2. Привод бедра 3. Привод голени 4. Привод ступни 5. Эндо-сталь 6. Эндо-сталь	СХЕМА ПЕРЕНОСА ПОВРЕЖДЕНИЙ 	ПРАВАЯ НОГА 1. Бедренное соедин. 2. Привод бедра 3. Привод голени 4. Привод ступни 5. Эндо-сталь 6. Эндо-сталь

© 2022 The Topps Company, Inc. Classic BattleTech, BattleTech, Mech and BattleMech are trademarks of The Topps Company, Inc. Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Production, LLC. Permission is granted to reproduce this content for personal use only.

ЭТАП 8: ЗАПОЛНЕНИЕ КАРТОЧКИ МЕХА

Последний шаг в создании базовой конфигурации «Тимбер Вулфа» — выделение критических ячеек под «фиксированное» оборудование меха. Конфигурация включает в себя внутреннюю конструкцию из эндо-стали, реактор СЛ и ферроволоконную броню. Все эти элементы требуют назначения фиксированных критических ячеек, каждой из которых будет присвоено постоянное место в таблице критических попаданий. На схеме слева показано, как они распределяются.

Как только этот шаг выполнен, базовую конфигурацию «Тимбер Вулфа» можно считать завершённой.

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 данных официальных технических спецификаций отрядов 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 всех 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 желаемые диапазоны веса боевых единиц, боевая значимость единиц, внутриигровая дата первого появления, затраты в векселях КомСтара — основной денежной единице вселенной BattleTech — и даже коды спецспособностей по правилам «Альфа-удара»);
- технологические базы (Внутренняя Сфера, Клановые, 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 (Лиранское Содружество, 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 Тёмных веков). Фильтр по эпохе производства сортирует боевые единицы таким образом, чтобы отображать только те, которые впервые были произведены в данную эпоху. Фильтр по эпохе доступности сортирует 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 модели каждой отдельной 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 повсеместно поставляться на вооружение, и год первого появления боевой единицы (конкретная точка во времени вселенной BattleTech, в которой выбранная единица появилась впервые). Кликнув по названию 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), а также варианты миниатюр соответствующей боевой единицы на сайте Iron Wind Metals (www.ironwindmetals.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.

Следующие правила создания боевых подразделений адаптированы и оптимизированы на основе полных правил, содержащихся в книге правил Campaign Operations (CO) на английском языке. Для получения дополнительной информации о стандартных боевых подразделениях и создании собственных см. «Создание боевых подразделений» (стр. 56, CO).

Боевые единицы (мехи, элементалы и другие) практически всегда являются частью боевого подразделения (звёзды для Кланов, копы 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 игры игроки должны согласовать методы и ограничения.

- **Количество боевых единиц:** игроки могут просто выбрать количество 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 общий тоннаж войска и типы боевых единиц. К примеру, войско, состоящее из звезды (пять лучей), также может быть ограничено максимальным общим весом в 275 тонн или должно содержать в себе минимум один луч элементалов.
- **Боевая значимость (БЗ):** это более комплексный и сбалансированный метод определения размера войска, чем предыдущий. У каждой боевой единицы есть боевая значимость, основанная на её подвижности, броне, вооружении и способности справляться с перегревом оборудования. Полная информация и метод расчета БЗ боевой единицы подробно описаны в книгах правил Total Warfare и TechManual (на английском языке).

Марк решает составить звезду из мехов с максимальной боевой значимостью в 20 000. Этого должно быть достаточно для того, чтобы выставить на поле боя меховоиннов в ранге от ветеранов до элиты, пилотирующих омнимехи Кланов различного тоннажа. Марк также хотел бы составить своё войско, используя миниатюры из набора «Вторжение Кланов», и будет учитывать это на будущих этапах процесса создания войска.

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. 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 определённому 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 «Вторжение Кланов», идеально подходят для разыгрывания партий в сюжетах соответствующей эпохи, однако вы можете свободно использовать их и для некоторых других подходящих эпох, например Гражданской войны, Джихада и Тёмных веков.

Учитывая, что Марк решил использовать миниатюры из набора «Вторжение Кланов», он выбирает для своего войска эпоху Вторжения Кланов.

Обратившись к базе данных MUL, он просматривает прайм-конфигурацию каждого меха. В разделе «Доступность фракции» (Faction Availability) в эпоху вторжения Кланов он видит, что большинство боевых единиц из набора являются общими для всех кланов, участвующих во вторжении, и для резервных кланов. Омнимех под названием «Монгрел» однако доступен не всем фракциям. Среди кланов вторжения только кланы Алмазной Акулы, Нефритового Сокола, Дымчатого Ягуара и Стальной Гадюки имеют в своём распоряжении подобный омнимех. Марк выбирает Дымчатых Ягуаров в качестве фракции для своего войска.

Затем Марк выбирает вкладку «Эры» (Eras) на главной панели навигации базы данных MUL и выбирает раздел «Вторжение Кланов» (Clan Invasion). После этого он выбирает клан Дымчатого Ягуара (Clan Smoke Jaguar). В результате Марк получает исчерпывающий список боевых единиц, доступных его войску на выбор. Здесь он может просмотреть базовую боевую значимость 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 организовывать своё войско, выбирая необходимые им боевые подразделения и заполняя их боевыми единицами. Затем игроки заполняют соответствующие карточки боевых единиц или используют заранее подготовленные карточки для каждой боевой единицы.

Тип боевого подразделения будет описывать его общую боевую задачу и любые бонусные способности, которые оно получает в соответствии со своим типом (см. «Боевое подразделение», стр. 20). Подразделения должны состоять как минимум из трёх боевых единиц, а сами боевые единицы, включённые в подразделение, должны соответствовать требованиям для данного типа подразделения, чтобы получить какие-либо бонусные способности.

Name	IS	SV	PF	Role	TROOPS
Bulldog (Evolution) Prime	2,348	51	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) Base	1,270	NA	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) (Yield)	NA	NA	Standard	180300A	8000 Lops
Bulldog (Evolution) B	2,940	54	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) C	2,740	55	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) D	2,804	52	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) E	2,088	56	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) F	3,006	57	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) G	3,825	61	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) H	3,029	53	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) I	3,329	58	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) J	3,125	58	Standard	180300A	
Bulldog (Evolution) K	3,052	58	Standard	180300A	

Марк просматривает роли боевых единиц прайм-конфигурации каждого омнимеха из набора «Вторжение Кланов» и видит двух снайперов («Экзекутор» и «Эддер»), бойца («Тимбер Вулф»), ударного меха («Монгрел») и застрельщика («Нова»). 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, снайперы и ракетноносцы — в огневые звёзды, а бойцы вместе со снайперами и застрельщиками отлично показывают себя в составе боевых звёзд. Марк выбирает для себя боевую звезду, так как считает её сбалансированным 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 Дымчатого Ягуара» (Clan Smoke Jaguar) и выбирает его из списка. После этого Марк открывает вкладку «Эпоха доступности» (Availability Era) и отмечает «Вторжение Кланов» (Clan Invasion). 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 — боевой звезде.

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

ЭТАП 4: НАВЫКИ

Выберите значения навыков пилотирования и стрельбы каждой боевой единицы. Игроки должны заранее согласовать любое минимальное или максимальное значение навыков, разрешённое в игре.

В зависимости от боевой значимости (БЗ) боевой единицы изменяются и навыки пилотирования и стрельбы её мехвоина, экипажа или элементов. Базовая БЗ каждой боевой единицы предполагает значение навыка стрельбы 4 и значение навыка пилотирования 5. Мехвоин-ветеран со значением навыка стрельбы 3 и значением навыка пилотирования 4 умножит базовую БЗ отряда на 1,32. Элитный мехвоин со значением навыка стрельбы 2 и значением навыка пилотирования 3 умножит базовую БЗ отряда на 1,68.

Полные правила расчёта боевой значимости для всех типов боевых единиц можно найти в книге правил *TechManual* (см. стр. 302). В базе данных MUL (см. боковые панели навигации) также приведён пересмотренный расчёт БЗ любой комбинации значений навыка стрельбы и навыка пилотирования для каждой боевой единицы.

Базовые значения: для мехвоинов Внутренней Сферы базовое значение навыка стрельбы равно 4, а навыка пилотирования — 5. Для мехвоинов Кланов базовое значение навыка стрельбы равно 3, а навыка пилотирования — 4. При использовании базовых значений навыков мехвоинов Кланов не забывайте учитывать увеличение БЗ отряда в связи с улучшенными навыками.

Марк выбрал «Тимбер Вулф» в прайм-конфигурации в качестве первой боевой единицы своего войска. Базовая боевая значимость, указанная в карточке меха и в базе данных MUL для этого меха, составляет 2737. Марк хочет, чтобы «Тимбер Вулф» пилотировал элитный мехвоин, поэтому он назначает боевой единице навык стрельбы 2 и навык пилотирования 3. Выполнив поиск в базе данных MUL по «Тимбер Вулфу Прайм», он открывает страницу данной боевой единицы и находит таблицу навыков в правом нижнем углу. Сверившись с таблицей согласно выбранным навыкам пилота, Марк находит скорректированную боевую значимость своего «Тимбер Вулф Прайм», равную 4598.

Марк повторяет эти шаги для каждой из своих боевых единиц, выбирая значения навыков для каждого пилота и отмечая скорректированную боевую значимость. При необходимости Марк может отредактировать значения навыков каждого пилота, если вдруг превысит максимальную установленную БЗ своего войска (20 000).

		Piloting								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
Guinea	0	6,624	6,322	6,049	5,748	5,282	4,790	4,598	4,352	4,106
	1	6,049	5,775	5,529	5,255	4,817	4,379	4,215	3,996	3,777
	2	5,282	5,063	4,817	4,598	4,215	3,832	3,695	3,503	3,312
	3	4,543	4,324	4,133	3,941	3,613	3,284	3,175	3,011	2,846
	4	3,777	3,613	3,449	3,284	3,011	2,737	2,600	2,463	2,326
	5	3,585	3,257	3,093	2,956	2,710	2,463	2,354	2,217	2,107
	6	3,394	3,065	2,929	2,792	2,573	2,326	2,217	2,107	1,971
	7	3,202	2,901	2,764	2,628	2,409	2,190	2,080	1,971	1,861
	8	3,011	2,710	2,600	2,463	2,272	2,053	1,943	1,861	1,752

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 считайте, что 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 эффективность поражения целей.

Карточки боевых единиц: роли боевых единиц в наборе «Вторжение Кланов» указаны на их карточках. Ниже приведен список ролей мехов, которых вы можете найти в наборе «BattleTech: Настольная игра». Также вы можете найти роли этих боевых единиц в базе данных MUL.

ТАБЛИЦА РОЛЕЙ

Мех	Роль
Локуст LCT-1E	Разведчик
Локуст LCT-1V	Разведчик
Коммандо COM-2D	Ударный мех
Коммандо COM-3A	Ударный мех
Гриффин GRF-1N	Снайпер
Гриффин GRF-1S	Застрельщик
Шэдоу Хок SHD-2H	Застрельщик
Волверин WVR-6M	Застрельщик
Волверин WVR-6R	Застрельщик
Катапульта CPLT-C1	Ракетносец
Катапульта CPLT-K2	Снайпер
Тандерболт TDR-5S	Боец
Тандерболт TDR-5SE	Застрельщик
Оуэзм AWS-8Q	Снайпер
Бэтлмастер BLR-1G	Боец

ЗАСАДНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

Чаще всего засадные боевые единицы довольно медлительны, оснащены лёгкой бронёй и предпочитают бои на коротких дистанциях. Им часто приходится прятаться в укрытиях, пока цель не окажется в зоне обстрела, поэтому они и называются засадными.

Чаще всего роль засадных подразделений выполняет пехота, а не мехи. Засадной боевой единице пригодятся маскирующее снаряжение или способность укрываться, простота в транспортировке или низкая стоимость производства, позволяющая взять врага количеством. Засадные подразделения часто показывают успехи в городских сражениях. Яркими примерами засадных боевых единиц являются РМД-носитель и урбанмех.

БОЕЦ

Бойцы — это боевые единицы, 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 больших расстояниях, но чем ближе они к врагу, тем лучше. Им не нужно разрывать строй, чтобы вступить в бой, ведь они созданы именно для того, чтобы удерживать его даже против таранных атак. «Вархаммер» и тяжёлый танк «Мирмидон» — яркие примеры представителей роли бойца.

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

ДЖАГГЕРНАУТ

Джаггернауты — медленные, очень крепкие боевые единицы, предпочитающие ближний бой. Джаггернауты способны полностью контролировать всю прилегающую территорию, однако основная трудность их развёртывания заключается именно в доставке на поле битвы. Джаггернауты чрезвычайно важны для захвата и удержания территории, но могут быть абсолютно бесполезны во время активных фаз сражений, в которых практически не бывает защищенных зон, нуждающихся в контроле. «Атлас» и «Ханчбэк» — яркие примеры джаггернаутов.

СНАЙПЕР

Представители этой роли предпочитают оборудовать хорошее «снайперское гнездо», не двигаться и поражать цели с дальней дистанции. Некоторые снайперы полагаются на 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 некоторые снайперы, предназначенные для огневой поддержки более быстрых отрядов, могут иметь достаточную скорость, чтобы не отставать от них. Примеры снайперов: «Зевс» и ППИ-носитель «Шрек».

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, миномётах или артиллерийских орудиях. Ракетносцы часто группируются, чтобы достичь максимальной плотности и точности огня, не оставив при этом остальные части их боевого подразделения неспособными к стрельбе. «Арчер» и РБД-носитель 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. Ракетные платформы «Дженнер» и «Харассер» — яркие примеры ударных боевых единиц.

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, ударяют по флангам бок о бок с медлительными бойцами и джаггернаутами или объединяют усилия с другими застрельщиками в составе тяжёлых кавалерийских подразделений. «Волверин» и «Дракон» — яркие примеры застрельщиков.

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, ударяют по флангам бок о бок с медлительными бойцами и джаггернаутами или объединяют усилия с другими застрельщиками в составе тяжёлых кавалерийских подразделений. «Волверин» и «Дракон» — яркие примеры застрельщиков.

РАЗВЕДЧИК

Разведчики быстры, оснащены лёгкой бронёй (или и вовсе не оснащены ей) и малым количеством вооружения. В те эпохи, когда новые или древние восстановленные технологии были доступны, разведчиков часто оснащали передовой электроникой. Разведчики вступают в бой только при крайней необходимости, предпочитая служить в качестве наводчиков или отрядов поддержки для других войсковых подразделений. «Рэйвен», а также разведывательный автомобиль «Свифт Винд» являются яркими представителями роли разведчика.

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 луч. Луч — это один боевой мех или пять элементов. Обычно звезда состоит из одного типа боевых единиц, но встречаются и исключения; некоторые кланы выставляют на поле битвы звёзды смешанного типа, например, звёзды Нова. Объединение двух звёзд называется бинарий, а три звёзды образуют тринарий. Бинарии и тринарии чаще всего включают в себя различные типы боевых единиц.

Чтобы улучшить координацию усилий между омнимехами и элементами, многие кланы используют боевое подразделение под названием Нова, состоящее из звезды омнимехов в паре со звездой элементов. Более крупные подразделения, состоящие из звёзд Нова, а не из стандартных звёзд, получают приписку Супернова, к примеру, объединение двух звёзд Нова называют бинарием Супернова.

Следующей ступенью структуры войск Кланов являются кластеры, включающие в себя от трёх до пяти бинариев, тринариев, бинариев Супернова или тринариев Супернова. Кластеры участвуют в важных миссиях, при этом между кластерами часто проводятся торги, определяющие, какой из них удостоится чести взять на себя достижение стратегической цели.

Самое крупное боевое подразделение клана внутри *тумена* — это Галактика, состоящая из трёх-пяти кластеров. Галактикой управляет командующий, 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 составляет *тумен* клана.

ТАБЛИЦА СТРУКТУРЫ СИЛ КЛАНОВ

Подразделение	Состав	Ранг командующего
Луч (элементал)	5 солдат	Командир луча
Луч (мех)	1 мех	Мехвоин или командир луча
Звезда	5 лучей	Звёздный командир
Нова	1 звезда мехов и 1 звезда элементалов	Звёздный командир или командир Новы
Бинарий	2 звёзды	Звёздный капитан
Бинарий Супернова	2 Новы	Звёздный капитан или капитан Новы
Тринарий	3 звёзды	Звёздный капитан
Тринарий Супернова	3 Новы	Звёздный капитан или капитан Новы
Кластер	3–5 бинариев или тринариев	Звёздный полковник
Галактика	3–5 кластеров	Командующий Галактикой
Тумен	3–12 Галактик	Хан

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

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 общим генетическим наследием и системой наименований. С момента падения Звёздной Лиги участие полностью укомплектованной бригады в битве превратилось в мифическое событие.

БОЕВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ

Звёзды или копьё, составляющие войско, могут быть укомплектованы лишь по таблицам, приведённым выше. Однако различные вооружённые силы вселенной BattleTech часто предпочитают укомплектовывать боевые подразделения, исходя из определённой роли каждой своей боевой единицы, чтобы максимизировать их эффективность в бою.

Далее (см. стр. 21–23) приведены описания различных типов часто используемых в миссиях звёзд и копий, а также представлена информация об их преимуществах и требованиях к их составу. Каждое из подразделений извлекает максимальную выгоду из какой-либо уникальной роли боевой единицы, чтобы дать игроку особое преимущество на поле боя.

Примечание: хотя названия подразделений, приведённых ниже, являются клановыми, вы можете применять правила, относящиеся к ним, и к подразделениям войск Внутренней Сферы. Считайте, что слово «звезда» и «копьё» взаимозаменяемы, и все правила, касающиеся количества боевых единиц, их ролей, других характеристик и обязательных требований к различным типам подразделений остаются фиксированными. Например, штурмовая звезда и штурмовое копьё являются взаимозаменяемыми, однако данное боевое подразделение всё равно должно включать в себя три или больше тяжёлых боевые единицы, не может включать лёгких боевых единиц и так далее, независимо от того, состоит ли данное подразделение из четырёх боевых единиц или пяти.

СОСТАВ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Подразделение должно полностью состоять из боевых единиц одного и того же класса (мехи или элементы). Смешивание боевых единиц разного класса в пределах одного подразделения не допускается, если это отдельно не разрешено определённым типом подразделения (см. «Нова», стр. 23).

ТРЕБОВАНИЯ К ПОДРАЗДЕЛЕНИЮ

Каждое описание типа подразделения, представленное в этой главе, включает в себя требования, которые отряду необходимо удовлетворять, чтобы считаться подразделением определённого типа и получать соответствующие бонусные способности: определённое соотношение или количество каких-либо боевых единиц в отряде, роли боевых единиц, способности к перемещению и так далее.

Если тип подразделения содержит в описании какое-либо требование в процентах, это требование в равной степени применяется как к копьём из четырёх мехов, так и к звёздам из пяти мехов. Это означает, что может возникнуть необходимость округлить количество боевых единиц, представленных этим процентным значением, в большую сторону. Например, в требованиях к боевому копьё указано, что 50% отряда должно состоять из тяжёлых боевых единиц (60 тонн или больше). Для копьё Внутренней Сферы с четырьмя мехами это соответствует двум и более тяжёлым мехам ($4 \times 0,5 = 2$). Для кланового подразделения — 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 боевые единицы, входящие в него, соответствуют требованиям сразу нескольких типов подразделений. Например, требования для штурмовой звезды также удовлетворяют менее строгие требования для боевой звезды, однако игрок, собирающий войско, обязан выбрать только один из типов для каждого отдельного подразделения.

ОПТИМАЛЬНАЯ РОЛЬ

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

К примеру, оптимальная роль для боевой звезды — боец. Если все пять боевых единиц данного подразделения имеют роль бойца, то стандартное требование звезды о том, что 50 процентов боевых единиц в ней должны быть тяжёлыми, можно смело игнорировать.

БОНУСНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый тип подразделения даёт боевым единицам в его составе по крайней мере одну бонусную способность, соответствующую тактике, снаряжению и вооружению данного типа подразделения. Подразделение пользуется своей бонусной способностью до тех пор, пока три боевые единицы из него не будут уничтожены. Каждая бонусная способность подробно описана в соответствующем текстовом блоке.

Бонусные способности берут за основу спецспособности пилотов (СПП). Полный список и правила использования СПП вы можете найти в книге Campaign Operations (на английском языке) на стр. 70–82.

ПРАВИЛА НАИМЕНОВАНИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Игроки могут самостоятельно придумать названия для своих подразделений. Во вселенной BattleTech нет каких-либо строгих правил наименования отрядов, по большей части всё зависит от контекста. 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»).

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

С точки зрения игрового процесса наименование звезды или копыя 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

ШТУРМОВАЯ ЗВЕЗДА

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

Требования: все боевые единицы в штурмовой звезде должны иметь не менее 135 очков брони, и по крайней мере 75% боевых единиц должны быть в состоянии нанести 25 или более единиц урона с расстояния в 7 или более гексов. Как минимум три боевые единицы в подразделении должны быть тяжёлыми или принадлежать к более высокой весовой категории.

Также штурмовая звезда должна включать в себя как минимум одну боевую единицу с ролью джаггернаут или две боевые единицы с ролью снайпер.

Оптимальная роль: джаггернаут.

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

ДЕМОРАЛИЗАТОР

«Выходи и сразись со мной один на один, жалкий сфероид, если не струсил!»

Тип боевой единицы: любой.

Мехвоин, пилот или командир экипажа 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).

Способность «Деморализатор» может быть применена против одной из боевых единиц противника, находящейся на линии прямой видимости и в пределах 10 гексов от деморализатора. Деморализатор проводит специальную «психологическую» атаку по цели вместо обычной атаки оружием. Проверка навыка пилотирования деморализатора с модификатором +4 представляет собой испытание воли. Если проверка успешна, цель становится деморализованной. Во время своего следующего хода деморализованная боевая единица не может использовать режимы перемещения быстрее ходьбы и не способна приближаться к деморализатору по своей воле (хотя такие факторы, как инерция или собственное движение деморализатора всё же могут сократить расстояние между двумя боевыми единицами). Кроме того, деморализованная боевая единица добавляет модификатор +1 к броску на попадание ко всем атакам против деморализатора, став менее эффективной из-за ужаса, который ей внушил противник.

Эффекты способности делятся только один ход, в течение которого деморализатор может маневрировать и выполнять собственные атаки по обычным правилам.

Если деморализация провалена, оба отряда в следующем ходу действуют по обычным правилам, хотя деморализатор может вновь попытаться использовать способность в следующем ходу.

БОЕВАЯ ЗВЕЗДА

Боевые звёзды — это передовые отряды любого войска. Независимо от того, удерживает ли звезда позицию перед подходом боевой группы или осуществляет поддержку штурмовых отрядов в атаке, основной её задачей является навязывание противнику ближнего боя. Боевые звёзды полагаются на свою броню и массу, защищая союзников, в то время как их невероятная огневая мощь поражает противника.

Традиционно боевые звёзды разделяются на весовые категории. В подобной системе группирования отрядов из названий звёзд чаще всего исключают слово «боевая» и называют их более общими терминами, такими как «тяжёлая звезда» или «средняя звезда».

Требования: как минимум три боевые единицы в подразделении должны составлять комбинацию из бойца, снайпера и/или застрельщика. 50% боевых единиц стандартной боевой звезды должны быть тяжёлыми (60 тонн) или принадлежать к более высокой весовой категории.

Оптимальная роль: боец.

Бонусная способность: боевые единицы в таком подразделении могут перебрасывать броски атаки или проваленные проверки навыка пилотирования (в общей сложности 6 раз за сценарий). 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, броски на инициативу или мораль.

КОМАНДНАЯ ЗВЕЗДА

Как следует из названия, командная звезда — это подразделение командира войска (или его ключевых подчиненных). Традиционно эта звезда обладает широким спектром способностей, предназначенных как для поддержки, так и для защиты своего лидера на поле боя.

Требования: 50% боевых единиц должны выполнять одну из следующих ролей: снайпер, ракетноосец, застрельщик или джаггернаут. Ещё одна боевая единица в звезде должна быть ударной, бойцом или разведчиком. Как минимум одна боевая единица должна быть назначена командной — ей может стать любая из боевых единиц звезды.

Оптимальная роль: нет.

Бонусная способность: до начала игры две некомандные боевые единицы в этом подразделении получают способность «Боевая интуиция» (см. врезку на стр. 22). Свой выбор нельзя изменить после начала игры.

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

ОГНЕВАЯ ЗВЕЗДА

Огневые звёзды 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 ракетноосца или снайпера.

Идеальная роль: ракетноосец.

Бонусная способность: в начале каждого хода две или меньше боевые единицы огневой звезды могут получить способность «Снайпер» (см. врезку, стр. 22), улучшающую их атаки оружием в течение этого хода.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ ЗВЕЗДА

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

СЦЕНАРИЙ

ЧЕСТЬ КЛЮВ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СОЗДАНИЕ МЕХА

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ИНТУИЦИЯ

«Ненавижу оказываться прав...»

Мехвоин, пилот или командир экипажа, обладающий боевой интуицией, может сосредоточиться на противнике и точно предсказать его действия. Во время завершающей фазы хода игроки должны объявить, что их боевые единицы с этой способностью будут использовать её, и выбрать цель. Применение этой способности изматывает пилота и немедленно наносит ему 1 очко урона. Боевую интуицию можно использовать каждый ход, однако применение способности может представлять реальную опасность для пилота, если ей злоупотреблять.

После броска инициативы в следующем ходу выберите один из вариантов.

- В фазе движения в свой ход единица, применяющая боевую интуицию, может немедленно совершить все свои действия фазы движения, оружейного огня и ближнего боя (именно в таком порядке) в любой момент до того, как цель войдёт в фазу движения, в том числе и до того, как любые другие боевые единицы противника переместятся. В этот момент цель лишается всех модификаторов движения, но не считается обездвиженной. Любой урон, нанесённый атаками единицы с боевой интуицией, вступает в силу немедленно. Остальная часть хода продолжается по обычным правилам, но боевая единица, применившая боевую интуицию, не может быть активирована снова во время фаз оружейного огня и ближнего боя. Все модификаторы атак против этой боевой единицы, включая модификаторы её движения, применяются как обычно.
- Боевая единица может решить двигаться после того, как все другие дружественные и вражеские отряды переместились, а также может заявить свои атаки во время фазы оружейного огня после всех остальных отрядов. Все атаки боевой единицы разыгрываются по обычным правилам.

СНАЙПЕР

«Могу разрушить сексуальную жизнь трахазоида с расстояния в четверть километра».

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

ЛИХАЧ

«Скорость — это жизнь... и веселье!»

Название способности «Лихач» говорит само за себя. До тех пор пока боевая единица, обладающая этой способностью, не совершит атаку во время своего хода, она прибавляет к своим ОД на бег 1 очко.

МАСТЕР МАНЁВРОВ

«Меня называют скитальцем совсем не потому, что я переезжаю с места на место...»

Мехвоины со способностью «Мастер манёвров» особенно хорошо выполняют резкие повороты и манёвры в ограниченном пространстве. Мех с этой способностью получает возможность свободно перемещаться в соседние гексы, не находящиеся непосредственно перед ним или позади него, без необходимости менять лицевую сторону. Подобные боковые манёвры стоят 1 очко движения в дополнение к стоимости перемещения в целевой гекс.

Требования: все боевые единицы в разведывательной звезде должны обладать минимальной наземной скоростью ходьбы/полёта в 5 ОД. Как минимум две боевые единицы подразделения должны обладать ударной ролью или ролью разведчика.

Оптимальная роль: разведчик.

Бонусная способность: все боевые единицы разведывательной звезды получают способность «Мастер манёвров» (см. врезку сверху).

УДАРНАЯ/КАВАЛЕРИЙСКАЯ ЗВЕЗДА

Ударные звёзды (также известные как кавалерийские) состоят из подвижных боевых единиц, способных наносить стремительные и неожиданные удары в бою, а также обладающих достаточным количеством брони, чтобы пережить боевое столкновение и отступить или удерживать позицию до прибытия подкрепления.

Требования: все боевые единицы в ударной/кавалерийской звезде должны иметь минимальную скорость ходьбы в 5 ОД или 4 и более прыжковых ОД. Ударная/кавалерийская звезда не может содержать в своём составе боевые единицы штурмовой весовой категории или выше.

Как минимум 50% боевых единиц ударной/кавалерийской звезды должны обладать ударной ролью или ролью застрельщика.

Оптимальная роль: застрельщик.

Бонусная способность: перед началом игры выберите три боевые единицы в звезде — они получают способность «Лихач» (см. врезку слева).

ТЯЖЁЛАЯ УДАРНАЯ/КАВАЛЕРИЙСКАЯ ЗВЕЗДА

Требования: все боевые единицы в тяжёлой ударной/кавалерийской звезде должны обладать минимальной скоростью ходьбы/полёта в 4 ОД. Все боевые единицы должны быть не менее чем средней весовой категории (40 тонн), к тому же три боевые единицы подразделения должны быть тяжеловесами (60 тонн) или принадлежать к более высокой весовой категории. Как минимум на одной боевой единице должно быть установлено вооружение, способное нанести не менее 5 очков урона с расстояния в 18 и более гексов. Также как минимум две боевые единицы в этом подразделении должны обладать ударной ролью или ролью застрельщика.

Бонусная способность: см. бонусную способность стандартной ударной/кавалерийской звезды.

ЗВЕЗДА ПОДДЕРЖКИ

Звёзды поддержки — это универсальные подразделения, выполняющие роль поддержки союзных отрядов.

Требования: нет.

Оптимальная роль: нет.

Бонусная способность: перед началом игры каждая звезда поддержки должна выбрать одно из союзных подразделений для оказания помощи. За каждые две боевые единицы в поддерживаемом отряде со способно-

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА



СЦЕНАРИИ

ЧЕСТЬ КЛАНОВ

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

СОЗДАНИЕ МЕХА

ЭЛЕМЕНТАЛЫ

ВООРУЖЕНИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

стями, соответствующими типу их подразделения, одна боевая единица в звезде поддержки получает ту же способность. Эта бонусная способность сохраняется до тех пор, пока в составе звезды поддержки есть три и более функционирующие боевые единицы; бонусная способность продолжает действовать, даже если поддерживаемый отряд теряет свою бонусную способность из-за потери бойцов.

Если звезда поддержки оказывает помощь командной звезде, она получает возможность наделить две свои боевые единицы способностью «Боевая интуиция», однако звезда поддержки не может перебрасывать броски инициативы. Если звезда поддержки оказывает помощь боевой звезде, то вместо 6 перебросов на сценарий звезда поддержки получает 3.

НОВА

Нова состоит из звезды омнимехов и звезды элементалов. Хотя для Новы выделено отдельное место в таблице сил Кланов на странице 19, тот факт, что Нова на самом деле представляет собой две звезды в одной, предоставляет ей больше тактической гибкости.

Нова строится на основе других типов непехотных подразделений, таких как боевая звезда, штурмовая звезда и т. д. Требованиям основного непехотного подразделения Новы должны отвечать только её непехотные боевые единицы.

Примечание: игрок не обязан объединять две звезды в тип подразделения Нова, приведённый здесь; вместо этого он может просто назначить отдельный тип подразделения каждой из своих звёзд. В большинстве случаев это приведёт к ситуации, в которой звезде элементалов будет назначен тип подразделения «звезда поддержки», однако ей может быть присвоен и другой тип в зависимости от выполнения требований. Если звезде элементалов всё же не назначен отдельный тип подразделения, следует предполагать, что объединённое подразделение считается Новой.

Состав: звезда мехов клана (построенная на основе любого другого типа звезды) и звезда элементалов клана.

Требования: все пять мехов в Нове должны быть омнимехами, а все пять боевых единиц элементалов должны быть десантными.

Бонусная способность: мехи в подразделении Нова получают бонусные способности, соответствующие типу подразделения, вокруг которого они были построены. Боевые единицы элементалов Новы не получают преимуществ подразделений мехов и не учитываются в требованиях к типу подразделения мехов.

Элементалы подразделения Нова, закреплённые на дружественных мехах, могут совершать оружейные атаки. К этим атакам применяется модификатор движения атакующего и дополнительный модификатор целевого значения десантной атаки +2.

ЧЕСТЬ КЛАНОВ

Кодекс чести кланов, или зеллбриген, не является частью обычных правил игры BattleTech. Однако игроки могут использовать эти правила взаимодействия для получения более глубокого и сбалансированного игрового опыта, тесно связанного со вселенной BattleTech.

Возникновение кодекса зеллбриген уходит корнями к операции «Клондайк», в которой молодое общество Кланов стремилось в честных дуэлях доказать своё превосходство над менее достойными народами миров Пентагона. По мере того как культура Кланов укоренялась и развивалась, зеллбриген стал инструментом, с помощью которого воины Кланов проводили испытания и измеряли славу своих побед, а также сокращали ненужные потери в крупных сражениях. По возвращении во Внутреннюю Сферу Кланы поначалу всё же пытались придерживаться своего кодекса чести, но после неоднократных столкновений с воинами Внутренней Сферы, которые либо не знали принципов зеллбригена, либо не желали их придерживаться, кланеры быстро отказались от идеи честного поединка.

Приверженность кодексу чести может ставить и часто действительно ставит подразделения Кланов в невыгодное положение в некоторых сценариях. Однако с точки зрения игрового баланса и создания атмосферы, зеллбриген — это способ, которым воины клана намеренно ограничивают свои превосходящие технологические возможности, чтобы завоевать большую славу, вместо того чтобы превращать битву в бесчестную бойню. Тем не менее игроки должны понимать, что партии в BattleTech, как правило, тяжело сбалансировать идеально; использование зеллбригена делает практически невозможным достижение абсолютного баланса в сценарии. По мере проведения всё большего количества игр вы узнаете, что лучше всего подходит вам и вашим товарищам по игре. Разные игроки по-своему отыгрывают приверженность кодексу зеллбриген (а каждый командир Внутренней Сферы по-разному противостоит ему). Сложно будет встретить две одинаковые партии, включающие в правила кодекс чести.

Поскольку зеллбриген представлен лишь как дополнение к игровому процессу, определение подходящего способа его интеграции в сценарии BattleTech остаётся за игроками. Включив эти правила в игру, будьте готовы принимать решения на лету, поскольку кодекс чести Кланов может привести к множеству непредвиденных ситуаций. Если в какой-то момент игроки не смогут прийти к общему мнению, рекомендуем каждому из них бросить 2D6, и игрок с наивысшим результатом определит способ разрешить ситуацию, затем возвращайтесь к игре.

Все игроки должны согласиться с использованием зеллбригена до начала игры.

ЗЕЛЛБРИГЕН

Согласно правилам ритуальной дуэли, или зеллбриген, игроки клана должны вызвать на бой хотя бы одного соперника для каждого из своих мехов. Традиционный вызов может звучать примерно так: «Я мехвоин Сет из клана Стальной Гадюки. Пилот единственного „Стормкросу“ в звезде „Альфа“. Здесь и сейчас я провозглашаю ритуал зеллбриген и вызываю пилота „Вархаммера“ с обозначением 11 на дуэль воинов. Достойный воин да не вмешается!»

Во время дуэли ни один другой воин не может атаковать мехи дуэлянтов. Если кто-то извне вмешивается в дуэль, дуэлянт клана может атаковать вмешивающийся отряд при условии, что другой мех клана ещё не вызвал нарушителя на дуэль. Поединок заканчивается, когда один из участников уничтожен, выведен из строя или отступил с поля битвы.

Не следует ожидать, что игрок клана будет придерживаться зеллбригена, если это противоречит здравому смыслу, как показано в примере.

Вы играете за Клан в сценарий с использованием зеллбригена. У вас есть один «Гладиатор», а у вашего противника четыре меха: «Бэтлмастер», «Тандерболт», «Оузм» и «Локуст». «Локуст» вызывает «Гладиатора» на дуэль, «Гладиатор» принимает вызов. Затем «Локуст» использует свою превосходящую скорость передвижения и прячется за холмами и густым лесом, чтобы «Гладиатор» потерял его из вида до конца боя. В это время остальные три меха из копыя «Локуста» обращают «Гладиатора» в пыль. «Гладиатор» не может наносить ответные удары, потому что его игрок должен придерживаться чести клана, что в данном случае означает, что он может атаковать только меха, который вызвал его на дуэль. Он тщетно пытается преследовать «Локуста», в то время как «запрещённые» кодексом цели уничтожают его мех.

Требование к «Гладиатору» в этом примере строго подчиняться зеллбригену означает, что игрок клана должен откинуться в кресле и позволить своему меху быть уничтоженным. Чтобы дать игрокам варианты разрешения таких ситуаций, воспользуйтесь следующими рекомендациями для решения вопроса использования зеллбригена в игре.

1. Вызов на бой. Одна из самых важных частей дуэли — это вызов. Вызов происходит в фазе орудийного огня во время заявления стрельбы. Когда мех клана заявляет о намерении атаковать боевую единицу противника, которую он не атаковал до этого, он фактически объявляет о своём намерении вступить в дуэль — игрок клана должен в этот момент устно бросить вызов. Дуэль делает инициативу ещё более важным аспектом игры, поскольку инициатива также определяет порядок заявления стрельбы и вызовов.

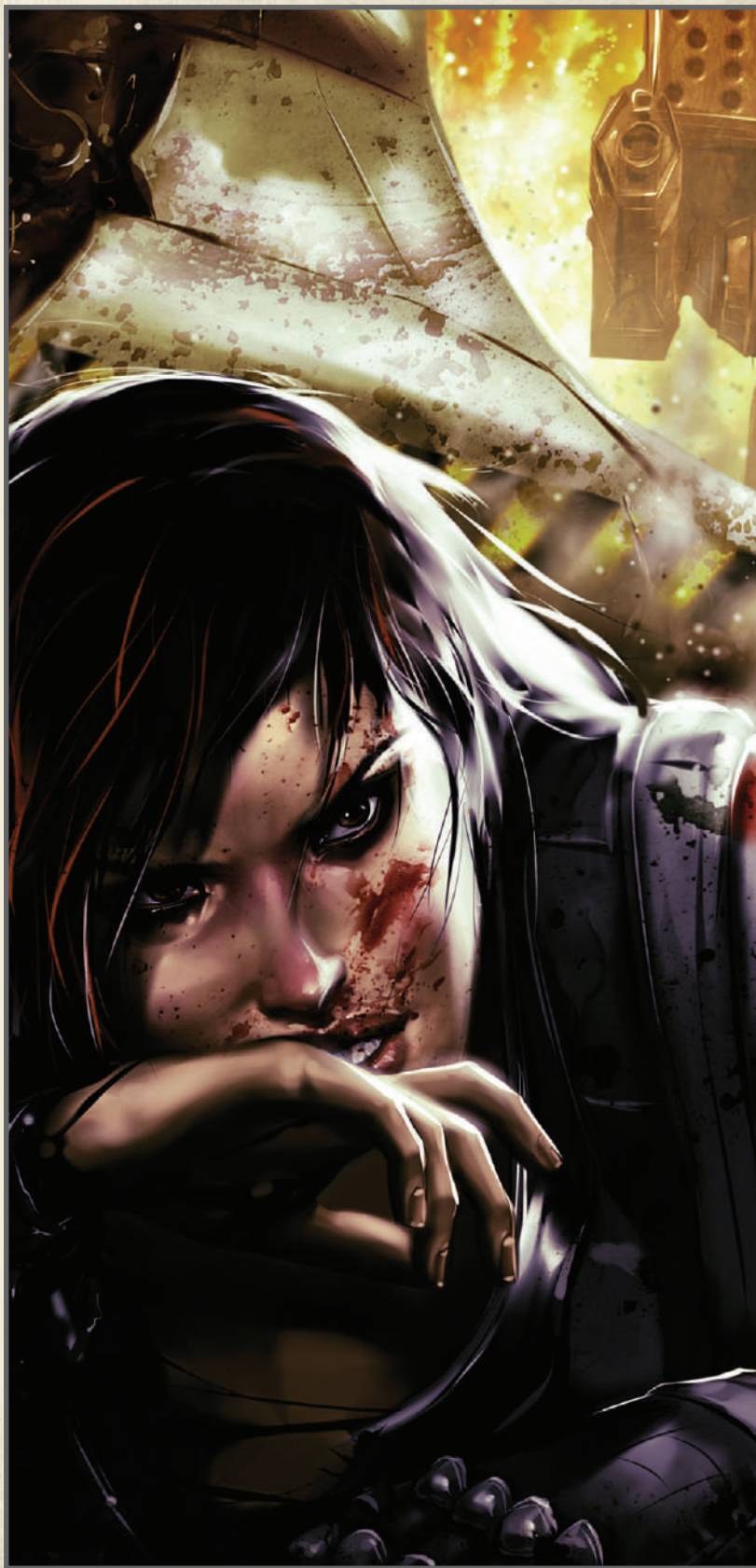
Если войско Внутренней Сферы превосходит войско клана числом, каждый мех клана может бросить вызов более чем одному противнику одновременно — и часто обязан это сделать, особенно если воин клана хочет сразиться по-настоящему достойно или значительно превосходит любого оппонента по отдельности.

И наоборот, мехи из сильно превосходящего числом войска клана могут бросить вызов только одному противнику, а также могут отказаться от использования одного или нескольких видов оружия на время дуэли, чтобы сделать бой более почётным.

К примеру, мехвоин клана, управляющий мехом «Туркина», сталкивается с лёгким «Джавелином» и желает сохранить свою честь. Воин клана должен либо бросить вызов «Джавелину» и по крайней мере ещё одному другому меху Внутренней Сферы, либо отказаться от использования своих ПИИ РД (и, возможно, другого вооружения) на время дуэли.

Все противники одного меха считаются участниками одной дуэли и могут свободно стрелять по нему все вместе. Однако каждый мех клана должен иметь возможность выбрать себе как минимум одну уникальную цель для дуэли (это правило не применяется к боевым единицам, не являющимся мехами клана). Фактически, мехвоины Кланов, жаждущие обрести славу на поле боя, могут таким образом вытеснить всех своих элементалов из боя. Даже при том, что мех клана может бросить вызов более чем одному меху Внутренней Сферы, другие мехи Внутренней Сферы не могут самостоятельно присоединиться к чужим дуэлям, даже если Клан численно превосходит их войско. Такое действие является нарушением зеллбригена и даёт дуэльному меху Кланов право атаковать нарушителя.

2. Отказ от дуэли. Воин клана не обязан принимать вызов, брошенный воином Внутренней Сферы, особенно если он подозревает, что вызов — это уловка с целью злоупотребить зеллбригеном и добиться победы обманным путём. Как правило, воин клана также может отказаться от вызова меха весовой категории, отличающейся от его собственной, если вместо этого он бросит вызов другому меху Внутренней Сферы.



В то время как от воинов Внутренней Сферы не ждут, что они будут воспринимать вызовы всерьёз, игрок Внутренней Сферы всё же может следовать правилам и отказываться от вызовов мехов кланов из другой весовой категории, если взамен бросит вызов другому меху клана.

И последнее правило: любой вызов должен быть принят, если в игре не осталось других целей для вызова.

3. Дезгра. Определённые ситуации могут привести к немедленной отмене дуэли. В этих случаях мнение игроков является решающим; тем не менее игроки могут применять следующие правила, чтобы у подобных ситуаций были заметные последствия, что заставит мехов активно сражаться друг с другом.

Дуэлянты должны придерживаться следующих правил ведения боя.

- Дуэлянту запрещено по своей воле выходить за пределы линии видимости противника.
- Дуэлянт, находящийся на линии видимости противника, не может намеренно промахиваться при стрельбе в оппонента. Это правило предполагает, что дуэлянт способен произвести хотя бы один выстрел, а вражеский мех находится в пределах сектора обзора и дальности его оружия.
- Дуэлянту запрещено по своей воле выходить за пределы дальности всего своего оружия.

После того как боевая единица нарушила любой из этих принципов трижды (включая нарушение одного и того же принципа несколько раз), противостоящие силы клана могут считать эту единицу дезгра. С этого момента любой мех и отряд клана может свободно стрелять по провинившемуся отряду до конца сценария, не нарушая зеллбриген.

БЛИЖНИЙ БОЙ

В отличие от правил дуэли, неприязнь Кланов к ближнему бою — скорее неформальный, хотя и широко распространённый обычай. Неизвестно, откуда он берёт начало, хотя некоторые эксперты подозревают, что Николай Керенский активно поощрял бой на дальних дистанциях.

Воины Кланов могут наносить атаки в ближнем бою только в том случае, если вражеская боевая единица делает это первой, и только против этой конкретной единицы. Если противоборствующий игрок в фазе ближнего боя заявляет такую атаку, любой мех клана, являющийся целью такой атаки, может свободно вступить в ближний бой с атакующим мехом.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Мехвоины Кланов презирают своих противников из Внутренней Сферы, считая их бесчестными воинами, управляющими допотопными мехами. Именно поэтому воины клана считают отступление от противников из Внутренней Сферы позором, который почти не подлежит искуплению. Если им придётся выбирать между отступлением и смертью в бою, они всегда выберут смерть.

СЦЕНАРИИ

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

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

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

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

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

Копирование карточек мехов: игрокам придется сделать копию брошюры с карточками мехов, поскольку некоторые сценарии требуют одновременного присутствия на поле двух мехов с одинаковыми карточками. Кроме того, игроки могут просто скачать PDF-файл этой брошюры с сайта <https://hobbygames.ru/> и распечатать себе необходимое количество карточек мехов.

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

ВАРИАНТЫ ОМНИМЕХОВ

В основе каждого омнимеха — уникальное шасси, которое может быть представлено в нескольких вариантах, появившихся за долгие века постоянных войн. Эти варианты могут отличаться вооружением, снаряжением или размещением бронепластин.

В данный набор входят две карточки «Тимбер Вулфа», отображающие две конфигурации: Прайм и А (конфигурация меха указана в строке «Тип» в разделе «Данные о мехе»). Такие обозначения используются в сценариях для определения участвующих сил. Однако иллюстрация на карточках мехов у разных конфигураций одна и та же: это базовое шасси. Набирая карточки мехов для игры, ориентируйтесь на название и картинку, но не забудьте проверить и код, чтобы не перепутать конфигурации.

ДАННЫЕ О МЕХЕ

ТИП: Мэд Кэт (Тимбер Вулф) Прайм

ОЧКИ ДВИЖЕНИЯ	МАССА:	75 тонн
ХОДЬБА: 5	БАЗА:	Кланы
БЕГ: 8	ПРАВИЛА:	Стандартные

СЦЕНАРИЙ 1: ИСПЫТАНИЕ ВЛАДЕНИЯ

— Мы — клан Призрачного Медведя. Этот завод принадлежит нам. Те, кто оспаривает наши притязания, должны сообщить размер и расположение своих сил для участия в испытании». — Звёздный капитан Рус подождал ответа. После некоторых колебаний ответ всё же последовал.

— Я — звёздный командир Чая из клана Алмазной Акулы. Мы оспариваем ваши притязания. Моя звезда будет ждать войско Медведя на Скудных равнинах. В случае поражения Медведь примет на себя обязательство выплатить нам 10% сверх цены на реакторы Консолидэйтэд 380, производимые на этом заводе за шесть месяцев.

«Алмазные Акулы», — мысленно произнёс Рус.

— Хорошей сделке — хороший конец.

СИТУАЦИЯ

Чтобы уменьшить военные потери и убедиться в том, что каждое поколение будет продолжать оттачивать своё боевое мастерство, Николай Керенский создал кодекс ведения войны и систему боевых испытаний, каждое из которых было связано с определённой целью. Испытание владения — это самое простое испытание, в котором один воин или клан стремится завладеть чем-то, что принадлежит другому, будь то территория, генетический материал воина или даже мнение в споре.

Это испытание включает в себя официальный вызов нападающей стороны и ответ обороняющихся сил. Подобные испытания приносят большую славу командирам клана, выставляющим на бой меньшее войско, чем их противник. Этот сценарий имитирует типичные боевые столкновения звезда-на-звезду, которые проходят в клановых испытаниях владения.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Холмы 1» и «Холмы 2», как показано на рисунке на стр. 27.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

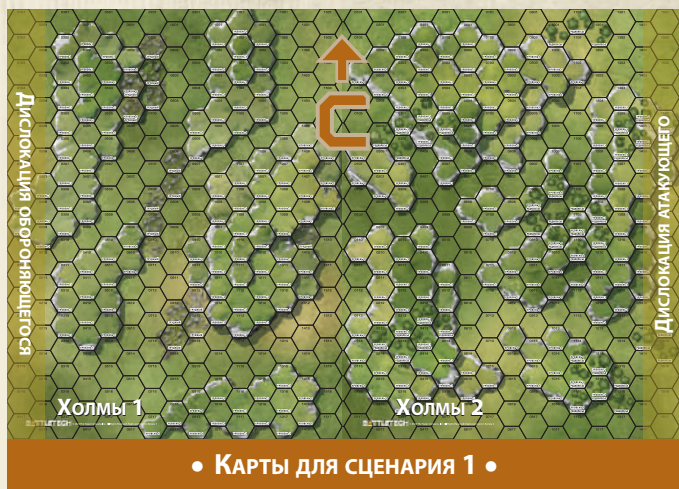
Средняя звезда клана Призрачного Медведя.

- Звёздный командир Абид Ванденберг (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Тимбер Вулф Прайм».
- Мехвоин Дэвид (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Монгрел Прайм».
- Мехвоин Манал (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Нова Прайм».
- Мехвоин Гусна (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Нова А».
- Мехвоин Тори (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Тимбер Вулф А».

АТАКУЮЩИЙ

Тяжёлая звезда клана Алмазной Акулы.

- Звёздный командир Чая (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Экзекутор Прайм».
- Мехвоин Сахара Беккер (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Эддер Прайм».
- Мехвоин Эфе (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Монгрел А».
- Мехвоин Гвион (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Нова Прайм».
- Мехвоин Луи (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Экзекутор А».



ДИСЛОКАЦИЯ

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

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

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

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

Действует кодекс чести Кланов (см. стр. 24–25).

ВАРИАЦИИ

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

ВЫБОР МЕХОВ

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

Атакующий: «Эддер Прайм», «Эддер А», «Монгрел Прайм», «Тимбер Вулф Прайм», «Экзекутор Прайм».

Обороняющийся: «Эддер А», «Нова Прайм», «Нова Прайм», «Монгрел А», «Экзекутор А».

ЛАНДШАФТ

Чтобы разнообразить ландшафт, поменяйте расположение листов с картами, используйте штампованные картонные элементы (стр. 30) или используйте карты из набора «BattleTech: Настольная игра». Например, если повернуть листы с картами так, чтобы они смотрели в противоположных направлениях, поле боя будет совсем другим. Игроки также могут состыковать листы с картами по узким краям, а не по широким.

СЦЕНАРИЙ 2: КРОВОПУСКАНИЕ

Далёкий голос звёздного полковника Бэррона заполнил кабину Тристана.

— Тристан из клана Дымчатого Ягура, настало время испытать тебя. Каждое твоё действие будет взвешено и оценено. Сокрушишь одного врага, и станешь воином. Повергнешь двоих — получишь право командовать звездой. Три побеждённых врага, и звание звёздного капитана станет твоим. Потерпишь поражение от всех троих — попадёшь в низшую касту. Усёк, воут?

— Ут.

— Отлично. Пора начинать. Помни, если твой мех способен хотя бы ползти, а мех твоего противника — уже нет, то смело можешь называть себя воином клана Дымчатого Ягура.

СИТУАЦИЯ

Испытание положения — это заключительное испытание кадета, которое определяет, станет ли он воином и получит ли звание.

Это испытание воспроизводит боевое столкновение, в котором кадет выходит один на один против старших по званию с боевым оружием. Успех кадета определяет, насколько далеко он продвинется в ранге.

Во время этого испытания два кадета вступают в битву с шестью полностью вооружёнными действующими мехвоинами. Каждый кадет выходит на бой с тремя опытными воинами, которые атакуют его по очереди. Если кадет атакует любого из воинов, назначенных другому кадету, тот получает право открыть ответный огонь, и бой становится кучей-малой. Чтобы пройти испытание, кадет должен победить хотя бы одного из своих оппонентов. Если он добьётся успеха, то станет воином и перейдёт на действительную службу. Победа над двумя противниками приносит звание звёздного командира. Победа над тремя противниками — редкое достижение, за которое кандидат получает звание звёздного капитана.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Пустоши 1» и «Пустоши 2», как показано на рисунке на стр. 28.

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Кадет клана Дымчатого Ягура, проходящий испытание положения.

- Кадет Тристан (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Тимбер Вулф Прайм».

АТАКУЮЩИЙ

Воины клана Дымчатого Ягура.

- Мехвоин Алия (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Нова Прайм».
- Звёздный командир Коэн (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Тимбер Вулф А».
- Звёздный капитан Дин Корбетт (навык пилотирования 3, навык стрельбы 2), «Экзекутор Прайм».

ДИСЛОКАЦИЯ

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

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



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Кадет побеждает, если он сможет вывести из строя (см. далее) или уничтожить как минимум одного из мехов противника. В этом случае кадет становится рядовым меховином тумана клана Дымчатого Ягуара. Если кадет сумеет уничтожить двух противников, он станет звёздным командиром, уничтожит всех троих — станет звёздным капитаном. Атакующие побеждают, если сумеют доказать, что кадет не достоин звания воина, уничтожив его мех до того, как он сумеет уничтожить хотя бы одного противника.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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

Мех, по любым причинам покинувший карту, считается уничтоженным и не может вернуться в игру. Действует кодекс чести Клана (см. стр. 24–25).

Атакующие вступают в дуэль с обороняющимся по одному, остальные неподвижно стоят в гексах, в которых были размещены. В первую очередь атакующий активирует самый лёгкий из своих мехов и, как только он будет выведен из строя или уничтожен, активирует следующий по весу мех. Если в какой-либо из моментов сражения кадет совершит атаку по любому другому меху, кроме текущего оппонента, испытание приобретает статус кучи-малы, а все мехи атакующей стороны получают право атаковать кадета, начиная со следующего хода.

ВАРИАЦИИ

Правила испытания положения разнятся от клана к клану, но обычно в нём участвуют два кадета, каждый из которых сражается с группой из трёх оппонентов. Чтобы смоделировать такой сценарий, добавьте соответствующие мехи с атакующей и обороняющейся стороны и не забывайте соблюдать особые правила, указанные выше.

Атакующий: «Эддер Прайм», «Монгрел Прайм», «Тимбер Вулф А».

Обороняющийся: «Нова А».

Если кадет стреляет по другому кадету или оппонентам другого кадета, испытание приобретает статус кучи-малы, а все мехи атакующей стороны получают право атаковать любого из кадетов, начиная со следующего хода.

СЦЕНАРИЙ 3: СТОЛКНОВЕНИЕ МИРОВ

Лейтенант Олсен изо всех сил пытался удержать свой «Тандерболт» в вертикальном положении, получая удар за ударом. Его товарищи по копыю вели свои дуэли немного лучше. Наконец он увидел возможность, в которой нуждался: последний залп из его установки РМД разорвал броню под выпуклой кабиной его противника, обнажив внутренности «Мэд Кэта». Разведывательное копыё не промедлило и секунды. Ему стоило лишь скомандовать, и все четыре меха обрушили свою мощь на омнимех Кланов. Присоединился даже «Гриффин» Лииса.

«Мэд Кэт» повалился, как срубленное дерево. Время замерло, пока Олсен наблюдал его падение. Однако, прежде чем он успел издать победный возглас — даже раньше, чем в его ушах раздался короткий вскрик, — весь состав разведывательного копия был стёрт с лица земли. Стёрт без всякого следа. Их изображения исчезли с радара, и Олсен с трудом мог различить что-либо среди руин, которые теперь лежали вокруг поверженного «Мэд Кэта».

Его командное копыё начало отступать ещё до того, как он отдал приказ. Огонь обрушился со всех сторон. Последним, что он увидел, был этот проклятый «Мэд Кэт», который полз к нему, словно оживший мертвец, и целился в него из большого лазера...

СИТУАЦИЯ

Когда Клань вернулись во Внутреннюю Сферу в 3050 году, их продвинутые и мощные омнимехи и свирепые воины пронеслись по территориям Великих домов, как ураган. Клань уничтожали воинов Внутренней Сферы целыми бригадами, и до полного поражения Великих домов оставались считанные дни. Поначалу их странный кодекс чести и ритуалы оставались незамеченными, поскольку их омнимехи слишком стремительно уничтожали своих соперников. Однако некоторые наблюдательные командиры Внутренней Сферы всё же смогли обнаружить слабые места в тактике и стратегии Кланов и использовать это в свою пользу, отыгрывая огромный разрыв в технологиях и боевом опыте противоборствующих войск. Но будьте осторожны: тактические просчёты или намеренное игнорирование дуэльных ритуалов Кланов могут даровать их воинам право открыть групповой огонь по вашим войскам, а это будет означать только одно — вашу скоропостижную смерть.

ИГРОВОЙ РАСКЛАД

Положите листы с картами «Пустоши 1» и «Холмы 2», как показано на рисунке на стр.29.



СЦЕНАРИИ



ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ

Силы обороняющегося состоят из двух копий мехов Внутренней Сферы.

Примечание: карточки мехов, отмеченных звёздочкой (*), находятся в наборе «BattleTech: Настольная игра».

Командное копье

- Лейтенант Юсеф Олсен (навык пилотирования 3, навык стрельбы 2), TDR-7M «Тандерболт».
- Лейтенант Хуснаин Лиис (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), GRF-3M «Гриффин».
- Сержант Уолид Найт (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), CPLT-C1 «Катапульта»*.
- Мехвоин Матей Саваж (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), SHD-2H «Шэдоу Хок»*.

Разведывательное копье

- Сержант Райан Спенсер (навык пилотирования 4, навык стрельбы 4), LCT-1V «Локуст»*.
- Мехвоин Эмметт Комптон (навык пилотирования 4, навык стрельбы 4), LCT-3S «Локуст».
- Мехвоин Джексон Шелтон (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-3A «Коммандо»*.
- Мехвоин Кира Эстес (навык пилотирования 5, навык стрельбы 4), COM-5S «Коммандо».

АТАКУЮЩИЙ

Силы атакующего состоят из ослабленной средней Новы Кланов.

- Звёздный командир Ясмин (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Тимбер Вулф Прайм».
- Мехвоин Аксель (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Нова Прайм».
- Мехвоин Эйслин (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Эддер А».
- Мехвоин Роберт (навык пилотирования 4, навык стрельбы 3), «Эддер А».
- Командир луча Дьюи (навык борьбы с мехами 4, навык стрельбы 3), 5 элементалов.
- Командир луча Раи (навык борьбы с мехами 4, навык стрельбы 3), 5 элементалов.

ДИСЛОКАЦИЯ

Обороняющийся игрок выбирает двух из своих мехов и выставляет их на любые гексы на западном крае игровой зоны. После этого атакующий выбирает одного из своих мехов и выставляет его на любой гекс на восточном крае игровой зоны. Игроки по очереди выставляют мехов, пока все 12 машин не окажутся на игровом поле. Элементалы начинают игру закреплёнными (см. стр. 12) на любом мехе атакующего на его выбор.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

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

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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

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

ВЫНУЖДЕННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

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

Следуя правилам вынужденного отступления, мехи должны отступить с поля битвы, если они выведены из строя (см. ранее). Мех, подпадающий под это правило, обязан двигаться к домашнему краю карты. При этом мех не может тратить ОД на бег и может передвигаться назад.

Во время вынужденного отступления мех по-прежнему может совершать атаки по противнику, находящемуся в пределах дальности его вооружения или в ближнем бою.

Правила вынужденного отступления не действуют на войско Кланов — его воины будут сражаться до самой смерти.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В этом сценарии появляются боевые подразделения (стр. 16–23). Обороняющееся войско состоит из командного и разведывательного подразделения (стр. 21), а силы атакующего состоят из подразделения Нова, основанного на боевой звезде (стр. 23 и стр. 21 соответственно).

ЗЕЛЛБРИГЕН

В этом сценарии также действует кодекс чести Кланов (стр. 24–25), а мехи клана в начале игры должны выбрать себе соперников для ритуальной дуэли. Мехи Внутренней Сферы могут игнорировать правила зеллбригена, однако это может привести к последствиям, которые следуют за нарушением кодекса чести Кланов.

ВАРИАЦИИ

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



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАЦИИ

Используйте следующие правила, чтобы добавить изменения в любую из сценариев, приведённых выше.

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.

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

Навыки пилотирования и стрельбы:

на каждой карточке мехвоина указаны значения навыков пилотирования и стрельбы. Используйте эти показатели в игре. Если вы играете по одному из приведённых в данной главе сценариев, учитывайте следующее: показатели навыков, указанные на карточке мехвоина, превалируют над значениями в описании сценария. Однако для сохранения баланса сил мехвоин противника должен улучшить (то есть понизить) показатель своего навыка на величину, равную преимуществу, полученному от карточки мехвоина. Например, если карточка мехвоина понизила показатель навыка пилотирования боевой единицы с 3 до 2, мехвоин противника может на один уровень улучшить показатель своего навыка пилотирования, понизив его с 4 до 3.

ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Чтобы сделать игру более захватывающей, можно использовать одно или оба планетарных условия, приведённых далее.

УМЕРЕННЫЙ ДОЖДЬ

Модификатор целевого значения при атаке: + 1 ко всем оружейным атакам.

Грязь: умеренный дождь автоматически добавляет все модификаторы и эффекты грязи (см. далее) к любому незанятому водному гексу глубиной 0.

УМЕРЕННЫЙ СНЕГОПАД

Модификатор целевого значения при атаке: + 1 ко всем оружейным атакам.

Глубокий снег: умеренный снегопад со временем покрывает всё поле боя снегом. В начале 20 хода сценария все гексы, кроме водных, считаются покрытыми глубоким снегом (см. далее).

ГРЯЗЬ

Модификатор ОД: стоимость перемещения через гексы с грязью повышается на 1 ОД за каждый гекс.

ПНП: для того чтобы войти в гекс с грязью, пилот должен пройти проверку навыка пилотирования. Все ПНП, совершаемые в гексе с грязью (включая проверку при входе в гекс), получают дополнительный модификатор целевого значения +1.

ГЛУБОКИЙ СНЕГ

Глубокий снег не скапливается на водных гексах

Модификатор ОД: стоимость перемещения через гексы с глубоким снегом повышается на 1 ОД за каждый гекс.

ПНП: для того чтобы войти в гекс с грязью, пилот должен пройти проверку навыка пилотирования. Все ПНП, совершаемые в гексе с глубоким снегом (включая проверку при входе в гекс), получают дополнительный модификатор целевого значения +1.

Нагрев: глубокий снег рассеивает 1 очко нагрева за ход, если хотя бы один радиатор расположен в ногах меха (если мех лежит, то снег рассеивает 3 очка нагрева за ход).

ЛАНДШАФТ

В набор входит лист плотного картона со штампованными элементами ландшафта, с помощью которых можно изменить любую карту местности.

Если игроки не могут договориться о том, как добавить новый ландшафт, перед тем как выставить мехов, расставьте жетоны с ландшафтом по следующим правилам:

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



ГАЛЕРЕЯ ОМНИМЕХОВ



ГАЛЕРЕЯ ОМНИМЕХОВ



