БАТЛТЕХ™

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

Українська Асоціація БатлТех

УАБ

КНИГА ПРАВИЛ

CATALYST game labs™

ЗМІСТ

БАТЛТЕХ™

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

ВСТУП 3
ВМІСТ НАБОРУ 3
КОМПОНЕНТИ 3
МАШТАБ 4
ПРИМІТКА ПРО РЕАЛІЗМ ТА МАШТАБ 4
ЛИСТ ЗАПИСІВ МЕХА 4
МЕХВОЇН 5
НАВИЧКИ 5
ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНА 5
ХІД ГРИ 6
НАЛАШТУВАННЯ 6
ФАЗИ ГРИ 6
ФАЗА ІНІЦІАТИВИ 6
ФАЗА РУХУ 6
ФАЗА СТРІЛЕЦЬКИХ АТАК 6
ФАЗА ФІЗИЧНИХ АТАК 7
ФАЗА НАГРІВУ 7
КІНЦЕВА ФАЗА 7
УМОВИ ПЕРЕМОГИ 7
НЕРІВНЕ ЧИСЛО МЕХІВ 7
РУХ 8
ТИПИ РУХУ 8
СТОЯННЯ НА МІСЦІ 8
ХОДЬБА 8
БІГ 8
СТРИБКИ 8
ОСНОВИ РУХУ 9
НАПРЯМ 9
НАЗЕМНИЙ РУХ 9
ЛАНДШАФТ 9
ЗАЙНЯТІ ГЕКСИ 9
МІНІМАЛЬНИЙ РУХ 10
НЕРУХОМІСТЬ 11
СКУПЧЕННЯ 11
РУХ СТРИБКАМИ 11
ЛЕЖАЧІ БАТЛМЕХИ 12
ЛЯГАННЯ НА ЗЕМЛЮ 12
РУХ ЛЕЖАЧИ 12
ВСТАВАННЯ 12
РУХ У ВОДІ 12
БІЙ 13
ЛІНІЯ ЗОРУ 13
РІВНІ І ВИСОТИ 13
ЗАВАЖАЮЧА МІСЦЕВІСТЬ 13
ЗАВАЖВЮЧІ МЕХИ 14
ВОДЯНІ ГЕКСИ 14
АРКИ СТРІЛЬБИ 14
ПЕРЕДНЯ АРКА 14
ЛІВА БОКОВА АРКА 14
ПРАВА БОКОВА АРКА 14
ЗАДНЯ АРКА 15
АРКИ ТА ПОВОРОТИ ТОРСА 15
АРКИ ТА РОЗВЕРТАЮЧІ РУКИ 15
ОГОЛОШЕННЯ АТАКИ 15
РОЗВЕРТАЮЧІ РУКИ 15
ПОВОРОТИ ТОРСА 15
СТРІЛЕЦЬКІ АТАКИ 15
ВИКОНАННЯ АТАКИ 15
З.А.С.І.В. 16
БАЗОВЕ ЦІЛЬОВЕ ЧИСЛО 16
МОДИФІКАТОРИ ЦІЛЬОВОГО ЧИСЛА 16
БІЙ У ВОДІ 19
ЛЕЖАЧІ МЕХИ 19
СПЕЦІАЛЬНІ АТАКИ 21
КИДОК НА ВЛУЧАННЯ 21
ВИТРАТА НАБОЇВ 21
ЛОКАЦІЇ ПОШКОДЖЕНЬ 22
НАПРЯМ АТАКИ 22
ВИЗНАЧЕННЯ ЛОКАЦІЇ ПОШКОДЖЕНЬ 22
РОЗРАХУВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ 24
ФІЗИЧНІ АТАКИ 24
ВИКОНАННЯ ФІЗИЧНОЇ АТАКИ 24
РІЗНІ ВИСОТИ 25
ФІЗИЧНІ АТАКИ І ЛЕЖАЧІ МЕХИ 25
ФІЗИЧНІ АТАКИ І ВОДА 25
ТАРАН 26
АТАКИ ПАЛИЦЕЮ 26
"СМЕРТЬ ЗГОРИ" 26
УДАРИ НОГОЮ 28
АТАКИ РУКОПАШНОЮ ЗБРОЄЮ 28
УДАРИ РУКОЮ 28
ШТОВХАННЯ 29
РОЗРАХУВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ 29
ПОШКОДЖЕННЯ 30
ВИРІШЕННЯ ПОШКОДЖЕНЬ 30
ПОСЛІДОВНІСТЬ ПОШКОДЖЕНЬ 30
ЧАС ПОШКОДЖЕНЬ 30
КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ 30
ПРИМІНЕННЯ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ 31
ЕФЕКТИ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ 32
ВЕРХНІЙ ПРИВІД НОГИ (НОГА) 32
ВІДІРВАНО ГОЛОВУ (ГОЛОВА) 32
ВІДІРВАНО НОГУ (НОГА) 32
ВІДІРВАНО РУКУ (РУКА) 32
ГІРО (ТОРС) 32
ДВИГУН (ТОРС) 32
ЗБРОЯ ТА ОБЛАДНАННЯ 32
КОКПІТ (ГОЛОВА) 33
НАБОЇ 33
НИЖНІЙ ПРИВІД НОГИ (НОГА) 33
ОХОЛОДЖУВАЧІ 33
ПЛЕЧЕ (РУКА) 33
ПРИВІД ДОЛОНІ (РУКА) 33
ПРИВІД ЛІКТЯ (РУКА) 33
ПРИВІД ПЛЕЧА (РУКА) 33
ПРИВІД СТОПИ (НОГА) 33
СЕНСОРИ (ГОЛОВА) 33
ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧЕННЯ (ГОЛОВА) 34
СТЕГНО (НОГА) 34
СТРИБКОВІ ДВИГУНИ (НОГА/ТОРС) 34
ЗНИШЕНІ ЛОКАЦІЇ 34
ПЕРЕНОС ПОШКОДЖЕНЬ 35
ЗНИШЕННЯ МЕХА 35
ПОШКОДЖЕННЯ КРОК ЗА КРОКОМ 35

АВТОРИ

НАГРІВ 37
ПУНКТИ НАГРІВУ 37
НАКОПИЧЕННЯ НАГРІВУ 37
ОХОЛОДЖЕННЯ 37
ЗАПИС НАГРІВУ 37
ЕФЕКТИ НАГРІВУ 37
РУХ 38
СТРІЛЕЦЬКІ АТАКИ 38
ВИМКНЕННЯ 38
НАБОЇ 38
ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНАМ 39
ІНШІ ДІЇ 40
ПЕРЕВІРКИ НАВИЧКИ ПІЛОТУВАННЯ (ПНП) 40
ВИКОНАННЯ ПЕРЕВІРОК 40
ЧАС ПЕРЕВІРОК НАВИЧОК 40
ЗСУВ 40
ЕФЕКТ ДОМІНО 42
ПАДІННЯ 42
ЛОКАЦІЯ ПІСЛЯ ПАДІННЯ 42
НАПРЯМ ПІСЛЯ ПАДІННЯ 42
ПОШКОДЖЕННЯ ПІСЛЯ ПАДІННЯ ..43
ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНУ 43
ВИПАДКОВІ ПАДІННЯ З ВИСОТИ ...44
ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНІВ .44
СЦЕНАРІЇ 45
СЦЕНАРІЙ 1: ФІНАЛЬНИЙ ЕКЗАМЕН 45
СЦЕНАРІЙ 2: ВИПРОБУВАННЯ ВОГНЕМ 46
СЦЕНАРІЙ 3: ДІЛИ І ПАНУЙ ..47
ДОДАТКОВІ ВАРІАЦІЇ 48
КАРТКИ МЕХВОЇНІВ 48
ПЛАНЕТАРНІ УМОВИ 48
ЛАНДШАФТ 48
КАМПАНІЇ 48
КОНСТРУЮВАННЯ ...49
ОСНОВИ БАТЛМЕХІВ 49
ВАГА 49
МІСЦЕ (СЛОТИ) 49
ПРОЦЕС КОНСТРУЮВАННЯ 49
КРОК 1: 50
КОНСТРУЮВАННЯ ШАССІ 50
ВИБІР ВАГИ (ТОНАЖ) 50
ДОДАВАННЯ ВНУТРІШНЬОЇ СТРУКТУРИ 50
ВИБІР ПРИВОДІВ 51
КРОК 2: 51
ВСТАНОВЛЕННЯ ДВИГУНА 51
ДОДАВАННЯ ДВИГУНА 51
КРОК 3: ВСТАНОВЛЕННЯ 51
СТРИБКОВИХ ДВИГУНІВ 52
КРОК 4: ВСТАНОВЛЕННЯ 52
СИСТЕМ КОНТРОЛЮ 52
ДОДАВАННЯ ГІРОСКОПУ 52
ДОДАВАННЯ КОКПІТУ 52
КРОК 5: ДОДАВАННЯ БРОНІ .52
КРОК 6: ДОДАТКОВІ ОХОЛОДЖУВАЧІ 53
КРОК 7: ДОДАВАННЯ ЗБРОЇ ТА НАБОЇВ 54
КРОК 8: ЗАВЕРШЕННЯ ЛИСТА ЗАПИСІВ 54
РОЗМІЩЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ 54
ФІНАЛЬНІ КРОКИ 54
ТАБЛИЦЯ ЗБРОЇ ТА ОБЛАДНАННЯ 55
ЗБРОЯ ТА ОБЛАДНАННЯ 56

ПРИСВЯЧУЄТЬСЯ

Це дев'яте базове коробочне видання БатлТех за майже тридцять п'ять років. Це чудовий заповіт сотень художників та письменників що влили свій ентузіазм в один з найдовше живучих науково-популярних свесвітів, що колись видавались. І це ще не зауважуючи пристрасних фанатів по всьому світу що досі люблять гігантських Мехів, що штурмують ворожі світи та взривають все навколо!

Покірно та вдячно - дякуємо вам всім!

ЗНАЙДІТЬ НАС ОНЛАЙН:

classicbattletech@catalystgamelabs.com
(електронна пошта для будь-яких питань по грі БатлТех)
http://bg.battletech.com/
(офіційна сторінка БатлТех)
http://www.CatalystGameLabs.com
(сайт Каталіст Гейм Лабс)
http://www.store.catalystgamelabs.com
(онлайн замовлення)

Надруковано в Китаї.
Опубліковано Каталіст Гейм Лабс,
власником якої є ТОВ ІнМедіаРес Продакшнс.

113 Чері Ст #93897
Сіетл, Вашингтон 98104-2205

ОРИГІНАЛЬНИЙ ДИЗАЙН БАТЛТЕХ
Джордан К. Вейсман
Л. Росс Бебкок III
Сем Льюіс

ГОЛОВНИЙ РОЗРОБНИК БАТЛТЕХ
Брент Іванс
Помічник Головного Розробника
Рей Аррастіа

РОЗРОБКА ПРОЕКТУ
Рей Аррастіа
Рендал Н. Білс
Брент Іванс
Кейт Хан
Додаткова Розробка
Мері Кеемпен

РЕДАГУВАННЯ
Аарон Кехол
Кейт Хан

ДОДАТКОВІ ТЕКСТИ
Аарон Кехол
Джеф Свіфт

КОМАНДА РОЗРОБКИ
Арт Директор
Брент Іванс
Помічник Арт Директора
Рей Аррастіа
Графічний Дизайн і Верстка
Рей Аррастіа
Девід Кербер

ОБКЛАДИНКА
Марко Мацоліні

ВНУТРІШНІЙ АРТ
Рей Аррастіа
Мет Александр
Метью Крос
Марк Хейден
Александр Іммерсіл
Девід Кербер
Майкл Кормарк
Кріс Льюіс
Марко Мацоліні
Флоріан Мелліес
Ентоні Скроггінс
Франц Воувінкель
Кет Вайлдер

©2019 ТОВ Топпс Компані. Всі права захищено. Класичний БатлТех, БатлТех, Мех, БатлМех, Мехвоїн та лого Топпс є зареєстрованими торговими марками та/або торговими марками ТОВ Топпс Компані в США та/або інших країнах. Жодна частина цієї праці не може бути відтворена, розміщена в пошуковій системі, або передана в будь-якій формі на будь-яких підставах без попереднього письмового дозволу від Власника Торгової Марки, не може поширюватись в будь-якій формі окрім тої, в якій була видана. Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є зареєстрованими торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

ВСТУП

Зараз 31 століття, час нескінченних воєн, які лютують по всьому заселеному космосу. В той час, як зіркові імперії зіштовхуються один з одним, ці епічні війни виграють і програють за допомогою БатлМехів®, 10-метрових гуманоїдних сталевих титанів наїжачених лазерами, автогарматами та безліччю іншої зброї. Ваш елітний загін МехВоїнів® веде цю нищівну силу у битву, гордо тримаючи прапор вашої фракції, намірюючись розширити силу та славу вашого королівства. Стануть вони легендами або забутими жертвами?

Лише ваша вправність і вдача визначить вашу долю!

ВМІСТ НАБОРУ

Коробка із БатлТех: Битва Броньованих Машин включає:

- **Пластикові Мініатюри:** Вісім вискокякісних пластикових мініатюр вже готові до бою. Пластикові мініатюри відображають деякі з найбільш поширених Мехів, що є по всій Внутрішній Сфері.
- **Швидкі Правила:** Буклет, що ви зараз читаєте.
- **Буклет із листами Записів Мехів:** Цей буклет містить п'ятнадцять попередньо заповнених листів записів, що відповідають мініатюрам, що є в цьому наборі. Два листа записів Гріфіна відповідають мініатюрі Гріфіна, що є в Стартовому Наборі БатлТех. Нарешті у буклеті є пустий лист записів для ваших Мехів, що створені згідно з розділом Конструювання (стор. 49).
- **Картки Мехвоїнів:** Ці картки активують спеціальні здібності Мехвоїнів, що впливають на бій.
- **БатлТех: Книга Правил:** Це та Книга Правил, що ви зараз читаєте, і що проведе вас по всіх правилах, необхідних для чудових боїв Мехів.
- **БатлТех: Довідник:** Цей буклет описує деякі інші продукти та проходить по поверхні всесвіту напричуд багатого всесвіту БатлТех.
- **Додаткові Мехи:** Ці додаткові ігрові фішки дозволяють гравцям швидко збільшити кількість БатлМехів на своїх полях битв.
- **Штормовий Епіцентр:** Коротка історія, що жбурне вас у всесвіт БатлТех, та продовжує історію, що починається в історії Золоте Правило, що є в Стартовому Наборі БатлТех.
- **Довідкові Таблиці:** Зібрані з цієї книги правил, довідкові таблиці можна використовувати для швидкого уточнення протягом гри; два листа повністю ідентичні - по одній для кожного гравця!
- **Кістки:** При грі в БатлТех використовують дві шестисторонніх кістки (див Компоненти, праворуч).
- **Ігрові Мапи:** Цей набір містить два листа двосторонніх мап (див Компоненти, праворуч).
- **Картки Альфа Страйку:** Альфа Страйк є альтернативною, швидкою версією правил БатлТех. Правила не включені до цього набору, але гравці можуть завантажити беззкоштовні Швидкі Правила Альфа Страйк щоб спробувати альтернативний спосіб гри на смак.

КОМПОНЕНТИ

Під час гри у БатлТех використовується деяка кількість ігрових компонентів, вказаних далі.

ФІШКИ

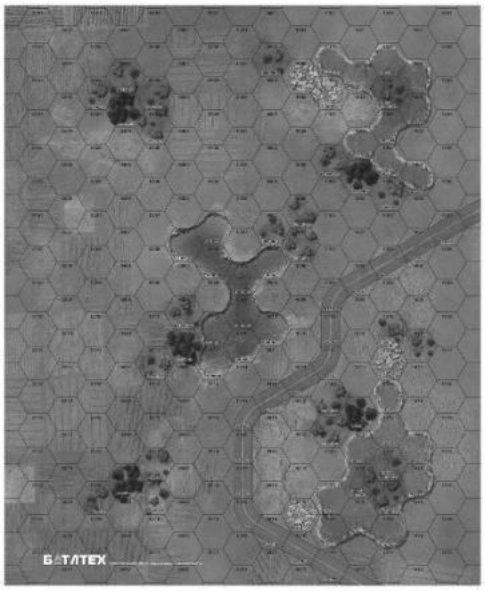
Картонний лист з Мехами також містить додаткову місцевість для легкої модифікації мап, додаючи варіативність до окжної гри (див. Ландшафт, стор. 48)

КІСТКИ

При грі в БатлТех використовують дві шестисторонніх кістки. Якщо необхідно кинути одну кістку, в правилах пишеться 1К6. Якщо не вказано інше, скорочення 2К6 означає кидок обох кісток одночасно та додавання результатів з них.

МАПИ

Мапи, що використовуються в БатлТех, розміром 18 на 22 дюймів та поділені на шестисторонні зони, що називаються гекси (скорочення від гексогональний); паперові чи ні, всі вони називаються "мапами" та однакові за правилами. Гравці користуються цими гексами для визначення руху та бою, переміщаючи Мехів від гексу до гексу протягом ходу. "Ігровою зоною" називають загальну зону, що складається зі всіх мап, що використовуються у поточній грі.



ВИСОТА

Висота гекса є висотою, на яку він виступає над основним ландшафтом. Кожен гекс має свою висоту, але вона незалежна від типу ландшафту на ньому - чи то ліси або ріки. Якщо на мапі не вказана висота, вважається що у гекса висота 0.

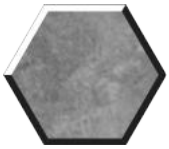
Висота на мапі відподає різним рівням висоти. Висота 1 дорівнює приблизно шести метрам, десь до рівня "пояса" Меха. Висота 2 приблизно дорівнює дванадцяти метрам. Вважається, що цієї висоти достатньо, щоб закрити собою Меха повністю. Висота 3 дорівнює вісімнадцяти метрам і так далі.

Ями: Гекси з висотою нижче 0 вважаються ямами. Ці гекси повністю відповідають Висотам, але в зворотньому порядку. Наприклад гекс з Ямою 1 шість метрів завглибшки, тоді як Яма 2 дванадцять метрів завглибшки і так далі.

ВСТУП

ІКОНКИ ТИПІВ МІСЦЕВОСТІ

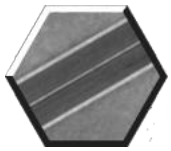
Ліси, річки, пагорби, будівлі та нерівна місцевість на мапах БатлТех представляють типову місцевість що можна зустріти на населених планетах Внутрішньої Сфери. Наступні символи представляють наступні типи місцевості.



ЧИСТИЙ

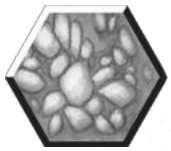
Чиста місцевість являє собою поля, луки та інші пасовища. Земля міцна, можливо злегка бугриста, але її рівень істотно не змінюється з однієї сторони гекса до іншого.

Якщо гекс чітко не позначено як маючий інший тип місцевості, вважайте його Чистим.



АСФАЛЬТ

Асфальтований гекс є доволі рівною та дуже міцною поверхнею. Асфальтований гекс включає в собі дороги, тротуари та аеродроми з асфальту, цементу та навіть бруківки.

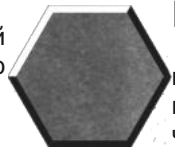


КАМІННЯ

Пошкодження від зброї, пожеж та фізичних атак, спричинених БатлМехами, можуть зруйнувати будівлю та перетворити її на гору каміння. Кам'янистий гекс складно подолати (+1 ПР, вимагає ПНП).

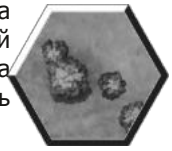
НЕРІВНА МІСЦЕВІСТЬ

Нерівна місцевість являє собою розбиту, кам'янисту та здиблену землю. Прохід через таку нерівну місцевість складніший, ніж по чистій месцевості (+1 ПР).



ВОДА

Струмки, річки, болота, пруди та озера входять до Водяних гексів. Водяний гекс має Глибину (Зміна Висоти, стор. 9) та через нього складно пройти.



РІДКОЛІССЯ

Гекс із Рідколіссям покритий поодинокими деревами. Мехи не можуть проходити крізь цей гекс (+1 ПР) так легко, як через Чистий гекс. Три заважаючі гекси Рідколісся блокують Лінію Зору.

ГУСТИЙ ЛІС

Гекси із Густим Лісом густо покриті деревами, що робить рух через ці райони більш важким (+ 2 ПР), ніж через Рідколісся. Одне Рідколісся та один Густий Ліс блокують Лінію Зору.

МАШТАБ

Один хід у БатлТех триває десять секунд реального часу. Стандартна мапа БатлТех має розмір розміром 56 на 46 сантиметра (22 на 18 дюймів). Кожен гекс мапи відображає місцевість диаметром приблизно в 30 метрів.

ПРИМІТКА ПРО РЕАЛІЗМ ТА МАШТАБ

Відштовхуючись від 30-метрової місцевості гексу, гравці можуть помітити деяку дивину з відстанню стрільби зброї, описаної в цій книзі, наприклад те, що стандартний, змонтований на Меху, кулемет, вироблений в 31 сторіччі, стріляє лише на 90 метрів. В той час як сучасні кулемети мають ефективну відстань 2000 метрів, це виглядає абсурдно.

Причина ж цього проста: БатлТех є грою. Через те, що мапи лише 17 гексів в довжину, відображати реальну відстань зброї на столі вимагатиме більш ніж сім мап, довжною понад 3,6 метрів. Небагато людей мають такі великі столи. І це також не дасть гравцям жодного тактичного маневрування: всюди, куди гравець може перемістити свого Меха, ворог зможе дістати його. Тому в той час, як ми можемо безпечно вважати, що "справжня" зброя у всесвіті БатлТех має відмінну ефективну відстань, абстракції абсолютно необхідні для гри, лише якщо хтось не має можливості орендувати тенісний корт для гри.

ЛИСТ ЗАПИСІВ МЕХА

Гравці мають використовувати Листи Записів Мехів для запису пошкоджень, завданих Меху під час бою. Чистий лист записів є в кінці кожного буклета із листами записів. Дозволяється робити копії цих листів для персонального використання.

Відкрита Інформація: Якщо в сценарії не сказано іншого, листи записів є відкритою інформацією, і супротивник може дивитись її будь-коли.

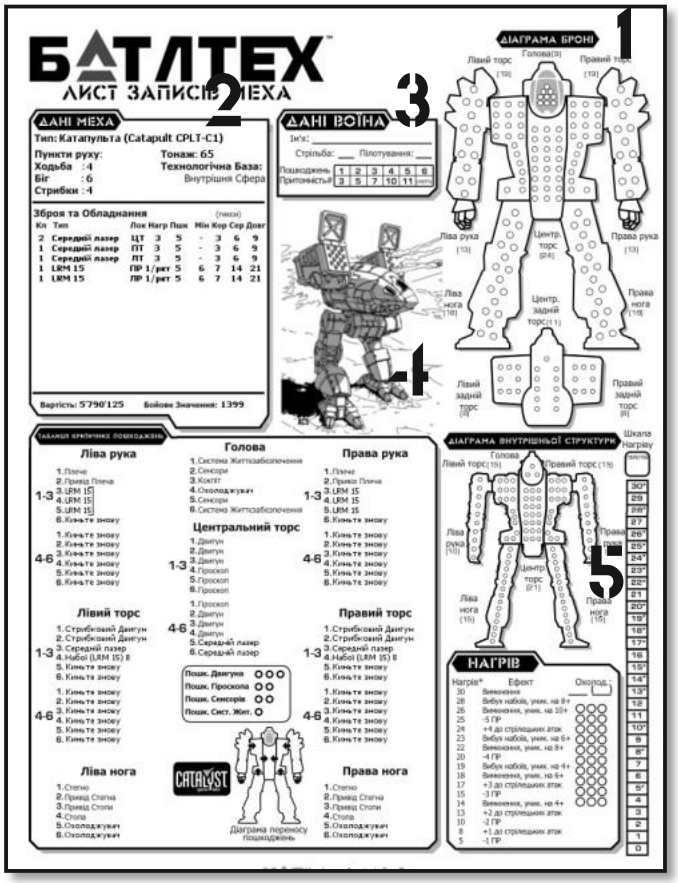
1 ДІАГРАМА БРОНІ

Діаграма Броні в правому верхньому кутку листа запису відображає розміщення броні БатлМеха, в той час як Внутрішня Структура нижче відображає розміщення каркасу. Кожне коло на Діаграмі Броні представляє пункт броні. Надлишкові пункти броні закреслюють до початку гри. Якщо броня знищена, гравець закреслює відповідну кількість кіл. Коли всі кола локації закреслені, пошкодження переходять на відповідну локацію внутрішньої структури, як вказано на Діаграмі Внутрішньої Структури. Коли всі кола внутрішньої структури закреслено, ця локація знищена. Це описано в деталях в розділі Пошкодження (стор. 30).

Діаграма Броні також вказує передню та задню броню трьох локацій торса Меха (руки, ноги та голова не мають задньої броні). Діаграма Переносу Пошкоджень, яка розміщена внизу Таблиці Критичних Пошкоджень, показує як гравці мають переносити пошкоджденння коли вже знищена локація отримує пошкодження.

Для зручності поряд з назвою кожної локації . на діаграмах броні та внутрішньої структури є лінія для запису повної кількості пунктів броні (або внутрішньої структури). На готових листах записів кількість пунктів броні вже вказана.

ВСТУП



2 ДАНІ МЕХА

Ця секція, розташована в лівому верхньому кутку, описує найбільш важливі дані БатлМеха, включаючи тип, тонаж, рух та озброєння.

Типи Озброєння: Після Значення Пошкоджень кожної зброї розташовані Типи Зброї. Ці правила поза оглядом правил Битви Броньованих Машин, тому їх можна ігнорувати при іграх по цих правилах; повні правила можна знайти у БатлМех Мануалі та Тотальній Війні.

Бойове Значення: Одразу після Зброї і Обладнання розташоване Бойове Значення (БЗ). Воно використовується для балансування сценаріїв поза Битви Броньованих Машин; повні правила можна знайти у БатлМех Мануалі та Тотальній Війні.

3 ДАНІ МЕХВОЇНА

Ця секція включає ім'я, навички та стан МехВоїна, що пілотує цей БатлМех.

4 ТАБЛИЦЯ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ

Таблиця Критичних Пошкоджень показує фізичне розташування важливого обладнання, зброї та набоїв БатлМеха для застосування критичних пошкоджень.

5 НАГРІВ ТА ШКАЛА НАГРІВУ

Розташована в правому нижньому кутку Листа Записів, Нагрів та Шкала Нагріву допоможуть гравцям відслідковувати внутрішній нагрів Меха, скільки охолоджувачів Мех має (кола під кількістю охолоджувачів дозволяють гравцям закреслювати охолоджувачі, якщо вони пошкоджені). Коли починається нагрів, гравець помічає його на шкалі праворуч (зазвичай олівцем, задля легкого запису непостійної величини під час гри).

На деяких рівнях нагріву (помічених на Шкалі зірочками), відповідна інформація в таблиці Нагріву описує сам ефект нагріву на Меха. Пусте місце з написом Перегрів вгорі Шкали призначене для запису нагріву, що перевищив 30 пунктів.

МЕХВОЇН

Вояків, що пілотують БатлМехи, називають МехВоїнами.

НАВИЧКИ

МехВоїни користуються двома навичками в бою: Пілотування та Стрільби. Кожна навичка має значення; чим нижче значення навички МехВоїна, тим краще сама навичка.

Навичка Пілотування відображає здатність Мехвоїна контролювати рух машини. Ця навичка допомагає не впустити машину на землю та влучити в супротивника кулаком. Навичка Стрільби допомагає визначити наскільки легко чи складно цьому МехВоїна влучити за допомогою стрілецької зброї на Меху (Стрілецькі Атаки, стор. 15).

СТАНДАРТНІ ЗНАЧЕННЯ НАВИЧОК

У звичайного МехВоїна із Внутрішньої Сфери стандартне значення Навички Стрільби 4, а Навички Пілотування 5. Якщо в сценарії не сказано іншого, використовуйте ці значення МехВоїнів.

ПЕРЕВІРКИ НАВИЧКИ ПІЛОТУВАННЯ (ПНП)

Коли Мех намагається виконати небезпечний маневр, або якщо МехВоїн може втратити контроль над Мехом, гравець повинен виконати Перевірку Навички Пілотування, скорочено ПНП (Перевірки Навички Пілотування, стор. 40).

На додаток до цього, Цільове Число для фізичних атак Меха дорівнює Навичці Пілотування МехВоїна. Коли воно змінене рухом, пошкодженнями та іншими чинниками, це число стає Модифікованим Цільовим Числом для таких атак (Фізичні Атаки, стор. 24).

НАВИЧКА ПІЛОТУВАННЯ

Цільове Число для стрілецьких атак дорівнює Навичці Стрільби МехВоїна, що виконує атаку (Стрілецькі Атаки, стор. 15).

ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНА

Падіння, вибухи набоїв, нагрів та інші чинники можуть пошкодити та, в кінці-кінців, вбити МехВоїна. Див. Пошкодження МехВоїна, стор. 44.

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

ХІД ГРИ

Цей розділ описує як грати в БатлТех від початку до кінця.

НАЛАШТУВАННЯ

Гравці спочатку розкладаються мапи так, як хочуть або, якщо грається сценарій, як вказано в сценарії.

Далі гравці обирають своє військо. Розділ Сценарії (стор. 45) містить готові сценарії, включаючи опис війська кожного гравця. Кожен Мех, що є в цьому наборі, також має готовий лист записів зі всією необхідною інформацією.

Якщо всі гравці згодні, свої Мехи, створені за допомогою розділу Конструювання на стор. 49, теж можна використовувати.

Якщо сценарій не уточнює початкове місце розташування військ, гравці мають використовувати наступні правила:

- Обидві сторони кидають Ініціативу.
- Переможець обирає сторону ігрової зони, з якої він буде заходити; програвший заходить з протилежної сторони.
- Кожен Мех на своїй фазі Руху заходить через свою домашню сторону кроком, бігом чи стрибає, за бажанням гравця, вираховуючи необхідні ПР починаючи з першого повного гексу ігрової зони.

ФАЗИ ГРИ

Гра БатлТех складається з серії ходів, кожен по десять секунд реального часу. Кожен хід складається з декількох менших частин, що називаються фази. Гравці виконують фази в заданому порядку, при чому всі гравці мають виконати поточну фазу перед переходом всіх гравців до наступної фази.

Кожен хід складається з наступних фаз, виконуємих у наступному порядку:

1. Фаза Ініціативи
2. Фаза Руху
3. Фаза Стрілецьких Атак
4. Фаза Фізичних Атак
5. Фаза Нагріву
6. Кінцева Фаза

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

Один гравець з кожної команди кидає 2К6 та додає результат разом для визначення Ініціативи своєї команди. Кидайте наново всі нічиї. Сторона з найбільшим результатом виграє ініціативу на цей хід.

ФАЗА РУХУ

Команда, що програла Інаціативу повинна діяти першою. Вони обирають один зі своїх Мехів та рухають його. Потім команда що виграла Ініціативу робить те саме. Це продовжується до тих пір, поки всі Мехи виконають рух, виконавши всі Кидки Навичок Пілотування (стор. 40), що необхідно виконати внаслідок руху. Якщо якась із команд має більше Мехів, ніж інша, то вона, можливо, має переміщати більш ніж один Мех за раз (Нерівне Число Мехів, стор. 7).

Стояння на місці є допустимим типом руху. Гравець може обирати тип руху для будь-якого Меха який не знищено, навіть якщо він нерухомий. Наприклад Мех, чий пілот безпритимний, може виконувати рух, хоча він і не може рухатись, задля того, щоб заповнити чергу переміщення Мехів.

ФАЗА СТРІЛЕЦЬКИХ АТАК

Команда що програла ініціативу повинна діяти першою. Вона обирає один зі своїх Мехів для обирання цілі: це називається оголошення атаки. Команда що виграла Ініціативу робить те саме. Це продовжується до тих пір, поки всі Мехи виконають стрілецькі атаки.

Якщо якась із команд має більше Мехів, ніж інша, то вона, можливо, має оголошувати атаки більш ніж одного Меха за раз (Нерівне Число Мехів, стор. 7).

У розділі Бій, починається на сторінці 13, описано як розраховувати атаки, а у розділі Пошкодження, починається на сторінці 30, описано як приміняти пошкодження цих атак.

ОГОЛОШЕННЯ АТАКИ

Гравець може оголосити атаку будь-якого Меха, що не знищений. Наприклад Мех без зброї або той в якому пілот непритомний, може оголосити атаку (для заповнення черги атаки), хоча й фактично не зможе виконати атаку. Заявка того, що Мех не буде стріляти теж являється оголошенням атаки і займає чергу атаки.

Гравець повинен оголосити всі атаки, що він планує виконати, уточнюючи зброю та цілі. При оголошенні атак гравець також повинен оголосити чи буде його Мех повертати торс чи перевертати руки.

Гравці не можуть змінювати свої атаки після їх оголошення.

РОЗРАХУВАННЯ СТРІЛЕЦЬКИХ АТАК

Після оголошення всіх атак гравці розраховують всі стрілецьки атаки одного Меха за раз. Команда, що програла ініціативу, починає першою.

Всі оголошені атаки повинні бути виконані, навіть якщо ціль була знищена до того, як дійде черга атакуючого Меха. Це означає, що Мех завжди виконує оголошені атаки, незважаючи на те, чи була знищена його зброя в цій фазі.

Порядок, в якому розраховувати атаки конкретною зброєю одного Меха, залежить лише від гравця. Пошкодження, спричинені кожною зброєю, повністю розраховуються перед початком розрахунку наступної зброї. Якщо одна зброя наносить пошкодження в кілька локацій (наприклад, ракети), то кожне влучання розраховується перед тим, щоб розраховувати наступне.

Всі стрілецькі атаки повинні бути розраховані перед тим, як переходити до атак наступного Меха.

Після розрахування всіх атак за потреби виконують Перевірку Притомності (стор. 44). Після цього виконують необхідні Перевірки Навички Пілотування (стор. 40), кожна з яких негайно вступає в силу.

ХІД ГРИ

ФАЗА ФІЗИЧНИХ АТАК

Гравці повторюють кроки Фази Стрілецьких Атак за виключенням повороту торсу і перевороту рук, і всі пошкодження розраховуються перед Фазою Нагріву. Дивіться сторінку 24.

ФАЗА НАГРІВУ

Гравці коригують шкали нагріву своїх Мехів, відображаючи весь отриманий під час ходу нагрів, та розрахувати всі ефекти нагріву від надлишкового нагріву, такі як вибухи набоїв або пошкодження МехВоїну. Наприклад Мех, що вимкнувся через надлишковий нагрів, робить спробу увімкнути Мех саме в цій фазі. Дивись розділ Нагрів, стор. 37.

КІНЦЕВА ФАЗА

Кілька разних дій можуть відбутись протягом цієї фази, деякі опціональні, інші обов'язкові. Опис дії має примітку про те, чи має вона відбуватись під час Кінцевої Фази; наступний список описує всі такі дії:

- Будь-який МехВоїн, що непритомний протягом Фази Ініціативи, кидає 2К6 для повернення притомності (Пошкодження МехВоїну, стор. 44).
- Торси, що повертались під час Фази Стрілецьких Атак, повертаються в початкове положення (див. Повороти Торса, стор. 15).
- Перевернуті руки повертаються в початкове положення (див. Переворот рук, стор. 15).
- Пілот напівзануреного Меха, що має критичні пошкодження системи життєзабезпечення, отримує 1 пошкодження (див. Життєзабезпечення (Голова), стор. 33).
- Мехи можуть за бажанням вимкнутись або увімкнутись, якщо у попередній Кінцевій Фазі вимикались (див. Вимкнення, стор. 38).

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гравці виконують ходи гри до тих пір, поки одна із команд не виграє. Зазвичай команда із останнім цілим Мехом на мапі виграє. Якщо останні Мехи обох команд знищені одночасно в один хід, або останні Мехи обох команди не можуть рухатись та наносити пошкодження один одному, то оголошується нічия. За згодою гравці можуть визначити інші умови перемоги перед початком самої гри. На додаток деякі сценарії можуть мати свої спеціальні умови перемоги.

НЕРІВНЕ ЧИСЛО МЕХІВ

Фаза Руху, Фаза Стрілецьких Атак і Фаза Фізичних Атак потребують від гравців виконувати дії по черзі. Коли у команд рівне число Мехів це не складно. Але якщо в однієї команди більше Мехів, то цю процедуру необхідно трохи змінити.

Якщо до початку оголошення руху чи атаки у однієї команди якнайменш в два рази більше Мехів, вона оголошує і виконує дії двох Мехів за раз. Якщо у однієї команди в три рази більше Мехів, вона оголошує і виконує дії трьох Мехів і так далі.

Наступна таблиця надає приклади того, як це працює з різними розмірами військ.

ПРИКЛАДИ НЕРІВНОГО ЧИСЛА МЕХІВ

# ходу	Мехів у В	Мехів у А	В рухає	А рухає
1	10	18	1	1
2	9	17	1	1
3	8	16	1	2
4	7	14	1	2
5	6	12	1	2
6	5	10	1	2
7	4	8	1	2
8	3	6	1	2
9	2	4	1	2
10	1	2	1	2

# ходу	Мехів у В	Мехів у А	В рухає	А рухає
1	5	14	1	2
2	4	12	1	3
3	3	9	1	3
4	2	6	1	3
5	1	3	1	3

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

РУХ

У Фазі Руху БатлМехи мають можливість змінити свої позиції на мапі.

ТИПИ РУХУ

Мехи виконують рух згідно із порядком ініціативи (Хід гри, стор. 6). Кожен Мех повинен виконати один (і лише один) тип руху із доступних йому. Зазвичай, чим більше гексів Мех подолав, тим складніше буде його поцілити. Типи руху, в яких доступно багато Пунктів Руху (ПР) допомагають зберегти Мех. Однак такі типи руху продукують багато тепла (нагріву) і через це самому Меху складніше поцілити ворогів.

Мінімальний рух: Мех, що хоче використати правило Мінімального Руху (стор. 11) повинен бігти.

СТОЯННЯ НА МІСЦІ

Мех, що стоїть, лишається в гексі, в якому був на початку поточного ходу. Він не може витрачати ПР в цьому ході, навіть для зміни напряму.

Вибір цього типу руху не означає, що Мех нерухомий (Нерухомість, стор. 11). Однак цей тип руху може бути обраний всіма Мехами, навіть нерухомими. "Вибір" цього руху нерухомим Мехом дозволяє іншим Мехам, що можуть рухатись, змінити позиції пізніше, обрати кращі позиції.

- Модицікатор Цільового Числа для Атакуючого: 0
- Модицікатор Цільового Числа для Цілі: 0
- Генерація Нагріву: 0

ХОДЬБА

Мех, що йде кроком, може витратити стільки ПР, скільки їх вказано у його ПР Ходьби. Мехи можуть рухатись задки.

- Модицікатор Цільового Числа для Атакуючого: +1
- Модицікатор Цільового Числа для Цілі: Засновується на кількості пройдених гексів (див Таблицю Модифікаторів Атакуючого, стор. 19)
- Генерація Нагріву: 1 (загалом, не за кожний гекс)

Одноногі Мехи: Ходьба є єдиним типом руху, крім стояння на місці, що одноногі Мехи можуть використовувати.

БІГ

Мех, що біжить, може витратити стільки ПР, скільки їх вказано в його ПР Бігу. Бігучий Мех не може рухатись задки.

ПР Бігу у Меха дорівнює ПР Ходьби помноженим на 1,5, із округленням вгору.

- Модицікатор Цільового Числа для Атакуючого: +2
- Модицікатор Цільового Числа для Цілі: Засновується на кількості пройдених гексів (див Таблицю Модифікаторів Атакуючого, стор. 19)
- Генерація Нагріву: 2 (загалом, не за кожний гекс)

Критичні Пошкодження: Якщо Мех використовує ПР Бігу, кожне з наступного вимагає окремого Кидка Перевірки Навички (стор. 40) після руху щоб уникнути падіння: критичне пошкодження гіроскопа, критичне пошкодження стегна.

Якщо пошкодження зменшує ПР Руху Меха, гравець повинен перерахувати ПР Бігу.

Вода: Мехи не можуть заходити у воду глибиною 1 або більше з використанням бігу (знаходиться Мех у воді чи ні), але бігучий Мех може змінити напрям та/або вийти з води на суходол.

СТРИБКИ

Лише Мехи, що мають ПР Стрибків та стоять на ногах на початку ходу, можуть використовувати цей тип руху; вони можуть витратити стільки ПР, скільки їх вказано у їх ПР Стрибків. Так як стрибки мають численні виключення з базового руху, див. Рух Стрибками на стор. 11 для всіх подробиць.

- Модицікатор Цільового Числа для Атакуючого: +3
- Модицікатор Цільового Числа для Цілі: +1, плюс додатковий модифікатор, що засновується на кількості пройдених гексів (див Таблицю Модифікаторів Атакуючого, стор. 19)
- Генерація Нагріву: 1 за кожний пройдений гекс. Використання стрибкових двигунів генерує мінімум 3 пункти нагріву, незважаючи на довжину стрибка.

Критичні Пошкодження: Якщо Мех використовує ПР Стрибків, кожне з наступного вимагає окремої Перевірки Навички Пілотування (стор. 40) для уникнення падіння після приземлення: втрата ноги, критичне пошкодження гіроскопа, критичне пошкодження стегна або будь-якого привода в ногах.

Мехи втрачають один ПР Стрибків за кожен знищений стрибковий двигун.

СТРАТЕГІЯ

КІСТКА РУХУ

Кістка Руху допоможе гравцям пам'ятати, який Мех рухався і як саме. Це не обов'язково, але рекомендується користуватись цим задля спрощення розрахунків та запам'ятання. (Ці кістки не входять до складу цього коробочного набору.)

Зазвичай, білі кістки використовуються для позначення Мехів, що йшли, чорні для тих, що бігли і червоні для стрибавших. Номер на кістці позначає відповідний Модифікатор Цілі, який має мати Мех після свого руху, і "6" зазвичай вказує на те, що Мех не рухався. Рух не можна змінювати, коли така кістка була покладена.

Краще за все використовувати кістки для визначення атак інших розмірів та/або кольорів, щоб не заплутуватись. У Фінальній Фазі всі Кістки Руху забираються з поля.

РУХ

ОСНОВИ РУХУ

Після визначення необхідного типу руху Мех витрачає відповідні Пункти Руху (ПР). Мех може не витрачати всі ПР кожен хід, але незважаючи на кількість витрачених ПР, тип руху Меха не змінюється. ПР, що не витрачені, в кінці ходу втрачаються (тобто ви не можете "накопичити" їх).

Основна Довідка: Таблиця Вартості Руху (стор. 10).

НАПРЯМ

Кожен гекс на мапі має шість сторін.Кожен Мех повинен дивитись на одну з цих шести сторін: це відомо як напрям. Мех дивиться на ту сторону, куди направлені його ноги.

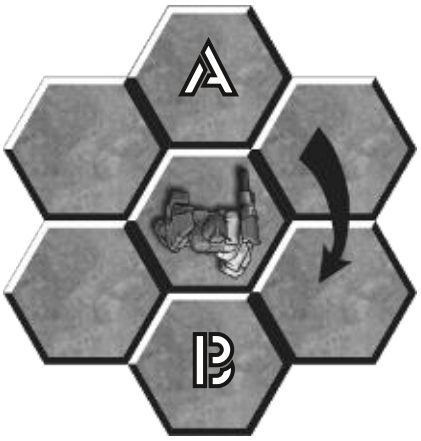
Зміна напряму коштує 1 МР на сторону гекса. Наприклад, у діаграмі Зміна Напряму Погляду нижче, поворот на 180 градусів (три Напрями, від Гексу А до Гексу В) коштує 3 МР. Мехи, що в кінці Фази Руху мають нечіткий напрям, повинні бути вирівнені до однієї з двох найближчих сторін супротивником.

Поворот Торса: Якщо Мех повертає торс (стор. 15), то це змінює його арку стрільби, а не напрям.

НАЗЕМНИЙ РУХ

Мех може рухатись вперед у гекс, на який він дивиться, або задки у прямо протилежний гекс. Він не може в будь-яку іншу сторону без попередньої зміни напряму, як вказано в Діаграмі Напряму Руху.

Вхід до гексу коштує 1 ПР. Ландшафт у гексі часто підвищує цю ціну (див. Ландшафт, нижче).



• ЗМІНА НАПРЯМУ ПОГЛЯДУ •

Неповні Гекси: Мехи не можуть по своїй волі заходити в неповні гекси. Мехи, яких зсунули на такий гекс вважаються знищеними до кінця сценарію.

РУХ ЗАДКИ

Мехи можуть рухатись задки лише якщо використовують свої ПР Ходьби. Такі Мехи можуть рухатись вперед, задки, або і те і те в одній Фазі Руху.

Мех, що рухається задки, не може підніматись на висоти чи опускатись у низини.

ЛАНДШАФТ

Всі гекси коштують 1 ПР для заходу. Однак ландшафт у гексі часто змінюють цю ціну, як вказано у Таблиці Вартості Руху (стор. 10). Наприклад захід у гекс Густого Лісу коштує 3 ПР: базовий 1 ПР для заходу в гекс (подолана відстань), і ще 2 ПР за Густий Ліс (для проходу в густому лісі).

Складна Місцевість: Захід у гекс із складною місцевістю вимагає Кидка Перевірки Навички (стор. 40) для перевірки того, чи упаде Мех. Ця інформація вказана у Таблиці Вартості Руху (стор. 10).

Вода: Якщо стрибаєте у чи із водяного гексу, дивіться стор. 12. У інших випадка дивіться Рух у Воді, стор. 12.

ЗМІНА ВИСОТИ

При русі вперед Мех може підніматись вгору чи спускатись вниз на 1 чи 2 рівень за гекс за додаткову ціну у 1 ПР за рівень (вниз чи вгору).

Рух Задки: Задкуючі Мехи не можуть змінювати висоти.

Заборонена Зміна Висот: Навіть примусова зміна висоти (при різних фізичних атаках) не може змусити Меха піднятись на три чи більше рівнів висоти вгору від початкового.

Однак вниз Мех може впасти без обмежень; припусова зміна висоти на два або більше рівня автоматично означає падіння. Жоден Мех не може "за бажанням" впасти.

Якщо Мех зайшов на гекс, де вже є інший Мех, дивись Зсув, стор. 40.

ЗАЙНЯТІ ГЕКСИ

Мех може проходити через гекси, зайняті дружніми Мехами, але не може проходити через зайняті ворожими Мехами (виключенням є таран, стор. 25).

Мех не може закінчувати рух у зайнятому іншим Мехом гексі, дружнім чи ворожим (Скупчення, стор. 11).

• ДІАГРАМА НАПРЯМУ РУХУ •

РУХ

МІНІМАЛЬНИЙ РУХ

Мех може рухатись в гекс прямо перед ним, навіть якщо він не має потрібних ПР для цього. Мех може це робити лише в наступних випадках:

- Має хочаб 1 ПР
- Гекс не є забороненим
- Такий рух є єдиним рухом в той хід (тобто Мех не може змінювати напрям того ходу)

Для заходу в гекс таким способом Мех повинен використовувати Біг. Мехи можуть використовувати це правило для входу в гекси, що зазвичай недоступні бігучим Мехом (наприклад Глибина 1 або більше).

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ РУХУ

Дія/ тип ландшафту	ПР за гекс/ландшафт	Перевірка Навички Пілотування
Захід до будь-якого гексу	1	-
Вхід до гексу із вказаним ландшафтом		
Чистий	+0	-
Асфальт/Міст	+0	-
Дорога	+0*	-
Нерівна місцевість	+0	-
Рідколісся	+1	-
Густий Ліс	+2	-
Вода		
Глибина 1	+1** (вартість зміни висоти не включена)	-1
Глибина 2	+3** (вартість зміни висоти не включена)	+0 (+1 якщо Глибина 3+)
Зміна висоти (вгору чи вниз)		
Висота 1	+1	-
Висота 2	+2	-
Каміння	+1	+0
Додаткові дії		
Зміна напряму	1 за сторону гексу	-
Лягання на землю	1	-
Вставання з землі	2 за спробу	+0

* При переміщенні по дорозі, інакше вартість ландшафту під дорогою

** Вартість переміщення по дну водяного гексу

ТАБЛИЦЯ ВАРТОСТІ РУХУ

Лежачі Мехи: Лежачі Мехи із 1 ПР можуть робити одну спробу стати на ноги за хід, використовуючи це правило. Дивись Вставання на стор. 12.

НЕРУХОМІСТЬ

Нерухомий Мех не може виконувати жодний тип руху. Атаки проти такого Меха мають Модифікатор Цільового Числа -4 , прицільні атаки (стор. 21) проти таких Мехів дозволені.

- Нерухомими є: будівлі; гекси; Мехи що вимкнені, покинуті пілотом, не мають всіх кінцівок, або пілот якого безпритомний.
- Не є нерухомими: Мехи із ПР, що стоять на місці; лежачі Мехи; Мехи, що не мають двої ніг; Мехи із ПР 0, зниженим через пошкодження приводів чи/та через нагрів; Мех зі знищенним гіроскопом.

Ціль нерухома лише тоді, коли ситуація чітко вказує на це.

При виборі типу руху (див. Фаза Руху, стор. 6) нерухомі Мехи можна обирати, хоча вони і можуть лише стояти на місці.

Перевірки Навички Пілотування: Якщо нерухомий Мех повинен виконати таку перевірку (стор. 40) і Мех стоїть, вона автоматично неуспішна.

СКУПЧЕННЯ

В кінці Фази Руху (після того, як знищені в цій фазі Мехи прибрані з мапи) лише один Мех може бути в будь-якому гексі. Це називається ліміт скупчення, і жоден Мех не може за бажанням порушити його.

Якщо це правило порушене примусово, один з Мехів в гексі повинен покинути той гекс (дивись Зсув, стор. 40).

РУХ СТРИБКАМИ

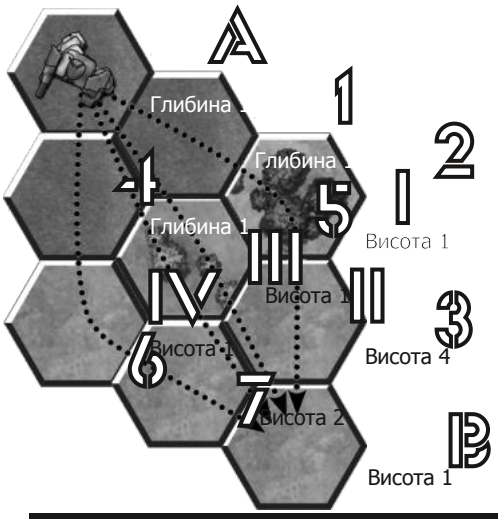
Стрибки мають численні виключення із правил звичайного руху. Для стрибка Мех має стояти на ногах на початок ходу.

Стрибаючий Мех може рухатись на 1 гекс за кожен ПР Стрибків. Ландшафт не впливає на це: якщо на гекс заборонено заходити, 1 ПР необхідний для проходу над ним чи заходу в нього. Мех може стрибнути в той самий гекс, де він був на початку ходу, це коштує 1 ПР.

Стрибаючий Мех ігнорує ландшафт (і наявність Мехів) в гексах, над котрими стрибає. Тому йому не потрібно робити Кидки Перевірки Навички при русі над тими гексами, що зазвичай потребують перевірок. Однак це суперечить звичайним правилам гекса, в який Мех приземлюється. Стрибаючий Меха також ігнорує напрям: він може стрибати в будь-якому напрямку за ті самі ПР, незважаючи на початковий напрям, і по приземленню обирає будь-який напрям.

Мех із принаймні 1 ПР може стрибнути з будь-якої висоти вниз. Однак Мех не може зайти в гекс з висотою більше, ніж сума його поточних ПР Стрибка плюс рівень гексу, з якого він почав стрибок.

Мех може стрибати до потрібного гекса лише найкоротшим шляхом (тобто найменшою кількістю гексів до цілі). Якщо існує більш ніж один шлях, гравець обирає шлях сам. Якщо всі ці шляхи заборонені (наприклад, є лише один шлях, і один з гексів на ньому занадто



• ДІАГРАМА СТРИБКІВ •

В Діаграммі Стрибків вгорі Мех у гексі А має 6 Стрибкових ПР. Мех стрибає в гекс В в чотирьох гексах від себе. Так як Мех стрибає, він витрачає лише 1 ПР за кожен подоланий гекс і ігнорує вартість ландшафту (включаючи висоту) на гексах, над якими він стрибає і в який приземлюється. (Для того, щоб дістатись гексу В по землі, необхідно витратити як мінімум 10 ПР). Після приземлення Мех може обрати будь-який напрям за бажанням гравця без додаткової витрати ПР.

Мех починає з водяного гексу із Глибиною 1 (гекс А), що дає йому Висоту -1. Два з його стрибкових двигунів у воді і не можуть бути використані. Однак інша двигуни розміщені в торсах і можуть бути використані, що дає Меху ПР Стрибків 4.

На перший погляд може здатись, що Мех може стрибнути у гекс В чотирма способами, вказаними на діаграмі, що однаково короткі (чотири гекси). Однак є ще два шляхи (1-5-7-В та 4-5-3-В), але у прикладі ми оглядаємо лише чотири основні шляхи.

- **Шлях 1:** 1, 2, 3, кінець у гексі В.
- **Шлях 2:** 1, 5, 3, кінець у гексі В.
- **Шлях 3:** 4, 5, 7, кінець у гексі В.
- **Шлях 4:** 4, 6, 7, кінець у гексі В.

Однак гравець не може обрати шляхи 1 і 2, бо схил (гекс 3) має Висоту 4. Мех має початкові ПР Стрибків 4, чого за звичайних умов вистачає, але Мех знаходиться у водному гексі із Глибиною 1 (Висота -1), це означає, що Мех може перестрибнути лише через гекс Висотою 3 або нижче. Тому Мех не може перестрибнути гекс 3. Якщо б шляхи 1 і 2 були б єдиними доступними, то Мех зовсім не зміг би стрибнути в гекс В.

Так як дерева у гексі 5 височать на два рівні над землею, вони височать до Висоти 3 (1 (земля) + 2 (дерева) = 3). Стрибкові ПР Меха дорівнюють або перевишують цю Висоту (4 ПР Стрибків - 1 = 3), але Мех може подолати той гекс безважаючи на висоту дерев, бо вони не впливають на стрибки. Тому гравець все ще повинен обрати шлях стрибка.

Якщо б Мех мав 5 або більше ПР Стрибка, він міг би стрибнути по шляхах 1 і 2, бо ПР Стрибка (5) плюс рівень початкового гекса (-1) більше або дорівнює висоті долаємих гексів (4).

високий, щоб Мех міг його перестрибнути), Мех не може стрибнути до цільового гексу.

Смерть Згори: Мех не може стрибати в гекс, де вже є інший Мех, окрім випадку, коли Мех виконує Смерть Згори проти ворога в цільовому гексі. Дивись сторінку 26.

У Воду: Мех, що стрибає у водяний гекс Глибиною 1 чи глибше, виконує ПНП (стор. 40) без модифікаторів за глибину гекса. При успішний перевірці Мех успішно приземлюється на дно водяного гексу. При провалі Мех падає на дно гексу, падаючи стільки рівнів, скільки глибини у цього гекса (зменшіть пошкодження вдвічі через падіння у воду; округліть вниз).

Із Води: Стрибкові двигуни не працюють, коли знаходяться під водою. Тому Мех, стоячий у водяному гексі Глибиною 1 не може запускати двигуни на ногах. Наприклад, Мех із ПР Стрибків 5 має по одному двигуну в ногах і у кожному торсу; він має лише 3 ПР Стрибків, коли стоїть у водяному гексі Глибиною 1.

ЛЕЖАЧІ БАТАМЕХИ

Мех може лягти на землю для отримання прикриття, або може упасти на землю через пошкодження. В будь-якому випадку, такий Мех - лежачий. Лежачі Мехи мають висоту 1 , і по них складніше влучити, так само як і їм складно в когось влучити.

ЛЯГАННЯ НА ЗЕМЛЮ

Мех може лягти на землю, якщо не стрибав у цьому ході. Це не генерує додаткового нагріву, за це не отримає пошкодження, і коштує 1 ПР. Напрям у лежачого Меха такий самий, який він мав, коли стояв. Для підняття на ноги він повинен виконати Вставання (див. далі).

РУХ ЛЕЖАЧИ

Якщо Мех починає Фазу Руху лежачи, віг повинен заявити ходьбу чи біг перед спробою піднятись (Мех не може стрибати в цей хід). Мех може лише змінювати напрям і пробувати встати, коли він лежить.

ВСТАВАННЯ

Мех може спробувати встати, навіть якщо в нього відсутня одна нога, одна нога і одна рука чи обидві руки. Якщо у Меха нема обох ніг чи однієї ноги і двох рук, Мех не може встати. Мех може спробувати встати в тому ході, коли упав, якщо у нього достатньо ПР для цього і він не стрибав в цьому ході.

Кожна спроба встати, незалежно від успіху, коштує 2 ПР. Пілот Меха повинен зробити Кидок Перевірки Навички (стор. 40). Якщо неуспішний, Мех падає знову і отримує додаткові пошкодження і можливе пошкодження пілота. Користуйтесь тим напрямом, що Мех мав на початку спроби встати, коли робите перевірки з Табилицею Напряму Після Падіння (стор. 44). Мех може робити декілька спроб встати, якщо має достатньо ПР для кожної з них.

Коли Мех встав, він може безкоштовно обрати будь-який напрям (незважаючи на напрям, коли він лежав), і може використовувати залишок ПР в цій фазі.

Нагрів: Кожна спроба встати генерує 1 пункт нагріву.

Знищення Ноги: Лежачий Мех з однією ногою може спробувати встати один раз за хід. Ця спроба завжди вважається бігом для стрілецьких атак, хоча одноногий Мех і не може бігти.

Для такої спроби встати робиться лише один Кидок Перевірки Навички, назважаючи на те, скільки їх необхідно. Однак всі модифікатори для цієї спроби накопичуються.

Мінімальний Рух: Лежачий Мех з 1 ПР може використовувати це правило (стор. 11) для однієї спроби встати.

РУХ У ВОДІ

Водяні гекси мають глибину, що функціонує як зміна висоти (стор. 9). Мехи, що входять у водяні гекси, повинні сплатити:

- базовий 1 ПР за вхід у гекс
- плюс ПР за вхяд у воду певної глибини (1 ПР за Глибину 1)
- плюс вартість зміни висоти

Вхід у водяний гекс Глибиною більш ніж 0 вимагає у Меха Кидка Перевірки Навички (стор. 40). Це включає рух по водяним гексам, але не вставання і зміну напрямку.

Мех, стоячий на Глибині 1 має ноги під водою, і має часткове прикриття (стор. 17). Мехи на Глибині 2 повністю занурені під водою, також зануреними є лежачі Мехи на Глибині 1.

Мехи не можуть входити на Глибину 1 або більше коли біжать (крім використання Мінімального Руху, стор. 11). Однак Мех може бігти і змінювати напрям у воді та/або при русі із водних гексів на сушу.

Стрибки: Для розрахування стрибки у та з води дивись Рух Стрибками, вище.

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

БІЙ

Після того, як всі гравці закінчили Фазу Руху, Мехи починають бій. БатлМехи мають дві основні форми бою: стрілецький і фізичний. Стрілецькі атаки виконуються у Фазі Стрілецького Бою з використанням стрілецької зброї, наприклад, ракет, лазерів та автогармат. Кожен Мех може використовувати багато різних варіантів бою для фізичних атак (стор. 24).

ЩО ТАКЕ ЦІЛЬ?

Ціллю атаки може бути практично все, навіть якщо в результаті атаки не будуть нанесені пошкодження. Наприклад, стріляючи в пустий гекс, гравець може витратити непотрібні набої. Незалежно від цілі, всі ефекти атаки повинні бути враховані (використання набоїв, нагрів, модифікатор вторинної цілі тощо). Гравець не може спеціально атакувати союзного Меха.

ЛІНІЯ ЗОРУ

Зазвичай при атаці повинна бути чиста Лінія Зору (ЛЗ) між атакуючим і ціллю. Пряма лінія від центра гекса атакуючого до центра гекса цілі відображає ЛЗ між двома Мехами. Всі гекси, через які проходить лінія, навіть якщо вона лише трошки зайшла на гекс, лежать у ЛЗ. Гекси, де стоять атакуючий і ціль, не враховуються при визначенні ЛЗ (див. Водяні Гекси, стор. 14, для єдиного виключення з правила).

ЛЗ завжди спільна. Тобто якщо атакуючий бачить ціль, то і ціль бачить його.

Сусідні Мехи: Мехи в сусідніх гексах завжди бачать один одного, крім випадку, коли тільки один з них повністю під водою (див. Модифікатори Ландшафту, стор. 17).

Непрямий Вогонь: Можна стріляти LRM непрямою наводкою, лише коли нема ЛЗ до цілі (див. Непрямий Вогонь, стор. 22).

ЛЗ Чітко Між Двома Гексами: Якщо ЛЗ проходить чітко між двома гексами, гравець цільового Меха визначає, який з гексів буде впливати на ЛЗ (див. Діаграму Лінії Зору праворуч). Якщо ціль не контролюється гравцем (це, наприклад, будівля чи гекс), випадково визначте котрий з гексів буде впливати на ЛЗ. В будь-якому випадку, ця ЛЗ буде використовуватись при всіх атаках між атакуючим і ціллю до кінця хода. Вибір впливаючого гекса також буде використовуватись при визначенні напряму атаки (див. Напрям Атаки, стор. 22).

РІВНІ І ВИСОТИ

Користуйтесь наступними правилами для визначення ЛЗ.

ВИСОТА МЕХА

Мех має зріст у 2 рівня висоти, коли стоїть; лежачий Мех 1 рівень у висоту. Для розрахунку ЛЗ висота Меха визначається рівнем гекса, на якому він стоїть плюс його власний зріст.

ВИСОТА ТА ГЛИБИНА ЛАНДШАФТУ

Рівень гексу помічений на мапі. Гекси із рівнем, більшим за 0 відображають пагорби та гори. Чим вище число рівня, тим вище гекс.

• ДІАГРАМА ЛІНІЇ ЗОРУ МІЖ ДВОМА ГЕКСАМИ •

Вода: Водяні гекси відображають глибину дна конкретного гекса (від Глибини 0 і більше). Таким чином, чим вище номер глибини, тим глибше дно. Вода впливає на ЛЗ (див. нижче) так, якби вона була одного рівню з оточуючим її ландшафтом. Мех у воді завжди на дні цього гексу (тобто на повній її глибині).

Ліси: Ліси здіймаються на 2 рівні над рівнем гексу, де вони знаходяться (наприклад, ліси у гексі висотою 2 будуть височити на 2 рівні над ним, тобто аж до висоти 4). Мехи, що знаходяться в цих гексах, стоять на землі, не на верхівках дерев.

ЗАВАЖАЮЧА МІСЦЕВІСТЬ

Місцевість між атакуючим і його ціллю, що проходить по ЛЗ (не включаючи гекси, де знаходяться атакуючий і ціль), можуть впливати на ЛЗ, відповідно до висоти ландшафту відповідно до атакуючого і цілі. Лише ландшафт, що має висоту, тікий як дерева і будівлі, можуть впливати на ЛЗ. Наприклад, Каміння саме по собі не заважатиме, але гекс, що містить Каміння, може (відповідно до висоти гексів).

Ландшафт вздовж ЛЗ між двома Мехами заважає, якщо:

- Висота ландшафту або чогось на ньому дорівнює чи вище за висоту обох Мехів; або
- Висота ландшафту або чогось на ньому дорівнює чи вище за висоту атакуючого та прилеглих гексів (незалежно від висоти, на якій знаходиться ціль); або
- Висота ландшафту або чогось на ньому дорівнює чи вище за висоту цілі та прилеглих гексів (незалежно від висоти, на якій знаходиться атакуючий).

ЕФЕКТИ ЗАВАЖАЮЧОЇ МІСЦЕВОСТІ

Знову, заважаюча місцевість не включає гекси, на яких знаходяться атакуючий і його ціль. Заважаюча місцевість має наступні ефекти на Лінію Зору.

Пагорби: Заважаючі пагорби блокуюль ЛЗ.

Часткове Прикриття: В той час, як часткове прикриття (стор. 17) прикриває частину Меха, воно не блокує ЛЗ до нього.

Вода: Заважаючі водяні гекси блокують ЛЗ згідно з цими правилами.

Ліси: Три чи більше пунктів заважаючих лісів блокують ЛЗ. Рідколісся вартує 1 пункт, густі ліси вартують 2 пункти.

Діаграма ЛЗ праворуч ілюструє деякі принципи розрахування лінії зору.

БатлМех у гексі A хоче атакувати в цьому ході. Він стоїть на гексі висотою 0, і тому вважається на рівні 2 для розрахування ЛЗ. Перевіряючи ЛЗ від Меха у гексі A до інших Мехів, ми знаходимо наступне:

ЛЗ до Меха у гексі B проходить крізь один гекс рідколісся та один гекс із густим лісом, тому вона заблокована.

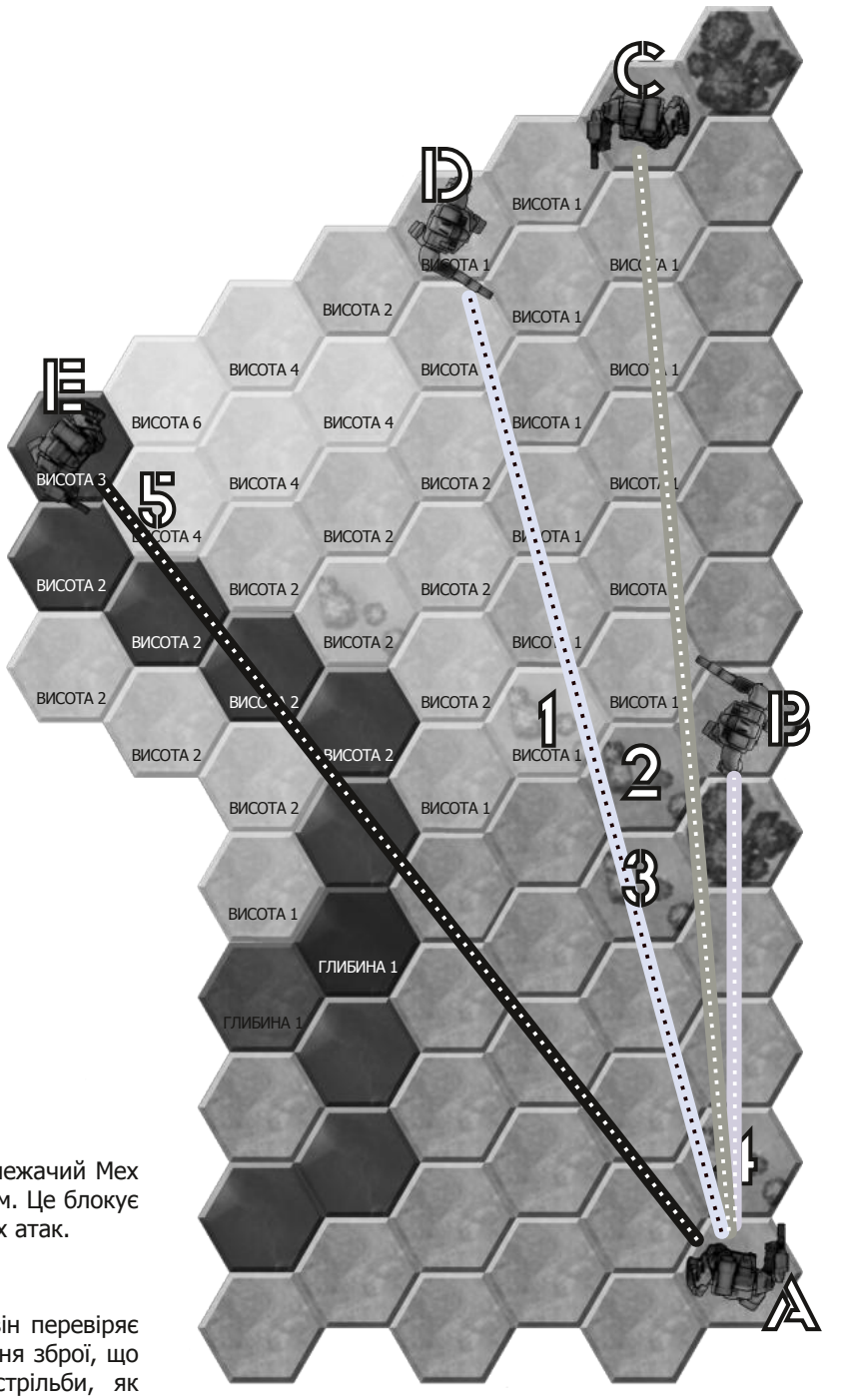
ЛЗ до Меха у гексі C проходить крізь два гекса рідколісся та один гекс із густим лісом, тому вона заблокована.

Мех у гексі D стоїть у гексі висотою 1, і тому вважається висотою 3 для визначення ЛЗ. Хоча ЛЗ проходить через гекси 2 і 3, ці ліси на висоті 2, тому не впливають на ЛЗ. Однак ліс у гексі 1 знаходиться на ЛЗ та на висоті 3. Так як ці ліси на висоті чи вище ніж атакуючий чи ціль, вони впливають на ЛЗ. Ліс у гексі 4 на висоті чи вище ніж атакуючий та поряд з атакуючим, тому він також впливає; лише ці два рідколісся знаходяться на ЛЗ, тому вони не блокують її.

Нарешті, Мех у гексі E на висоті 3, у водяному гексі глибиною 1, тому він висотою 4 для визначення ЛЗ. ЛЗ заблокована гексом 5.

Спробуйте попрактикуватись у визначенні ЛЗ між іншими Мехами. Спробуй визначити, скільки цілей кожен Мех може бачити, та порівняйте свої результати із правильними: Мех B має 2 цілі, Мех C має 2 цілі, Мех D має 3 цілі, Мех E має 0 цілей.

• ДІАГРАМА ЛІНІЇ ЗОРУ •



ЗАВАЖАЮЧІ МЕХИ

Заважаючі Мехи не впливають на ЛЗ.

ВОДЯНІ ГЕКСИ

Стоячий Мех на глибині 2 чи більше (або лежачий Мех на глибині 1 чи більше) вважається зануреним. Це блокує ЛЗ до та від цього Меха, за винятком фізичних атак.

АРКИ СТРІЛЬБИ

Якщо атакуючий має ЛЗ до своєї цілі, то він перевіряє арки стрільби зброї свого Меха для визначення зброї, що може поцілити ціль. Існує чотири арки стрільби, як вказано на Діаграмі Арок Стрільби: передня арка (жовта), ліва бокова арка (синя), права бокова арка (також синя), та задня арка (червона).

Зауважте, що арки стрільби тягнуться від атакуючого до краю ігрової зони; "сліпих зон" не існує.

Лежачі Мехи: Арки не змінюються, якщо Мех лежить.

ПЕРЕДНЯ АРКА

Вся зброя може стріляти у передню арку (якщо вона не розташована на спині). Зброя у руках може стріляти у передню арку плюс у відповідну бокову арку.

Зброя у Ногах: Зброя, що змонтована на ногах, не може стріляти, якщо Мех має часткове прикриття. Арка стрільби завжди передня для такої зброї, і не змінюється поворотом торса.

ЛІВА БОКОВА АРКА

Зброя у лівій руці може стріляти у ліву бокову арку і у передню арку.

ПРАВА БОКОВА АРКА

Зброя у правій руці може стріляти у праву бокову арку і у передню арку.

ЗАДНЯ АРКА

Лише зброя, змонтована на задній стороні Меха, може стріляти в задню арку. Зброя, що змонтована на задній стороні, має позначку (З) біля своєї назви у Таблиці Критичних Пошкоджень листів записів.

Зброя у Ногах: Зброя, що змонтована на задній стороні ніг, не може стріляти, якщо Мех має часткове прикриття. Арка стрільби завжди передня для такої зброї, і не змінюється поворотом торса.

АРКИ І ПОВОРОТИ ТОРСА

Якщо Мех повертає свій торс (див. праворуч), арки стрільби його верхньої частини визначаються напрямком торса, а не напрямом Меха, як вказано на діаграмі. Арки зброї, що змонтована на ногах (та ударів ногами) завжди визначається напрямом ніг.

Поворот торса не має ефекту на розрахування локації пошкоджень (тобто впливає лише на свої арки стрільби; див. Напрям Атаки, стор. 22).

АРКИ І РОЗВЕРТАЮЧІ РУКИ

Якщо Мех розвертаї свої руки (див. нижче), він може стріляти зброєю в руках в задню арку замість своїх звичайних арок.

ОГОЛОШЕННЯ АТАКИ

Далі гравець оголошує свою атаку. Для кожної атаки має бути заявлено наступне:

- Зброя, якою буде здійснюватись постріл
- Ціль, в яку буде здійснено цей постріл

Кожна зброя може стріляти раз за хід. Якщо гравець хоче виконати спеціальну атаку (таку як прицільний постріл чи непрямий постріл), він повинен заявити це під час атаки.

Всі атаки всіх гравців повинні бути заявлені перед розрахуванням хочаб однієї атаки.

РОЗВЕРТАЮЧІ РУКИ

Мех, у листі записів котрого нема приводів долонь та нижніх приводів рук в обох руках у Таблиці Критичних Пошкоджень, та не має жодної зброї, що розподілена між рукою і торсом, може розвернути свої руки. Після розвороту рук Мех може використовувати задню арку стрільби для зброї, що змонтована в руках, замість своїх звичайних арок.

Обидві руки повинні не мати цих приводів: Мех лише з однією такою рукою не може розвертати жодну з рук. Якщо Мех, що може розвертати руки, втрачає одну з рук під час гри, він і далі може розвертати іншу руку. Однак Мех, що втратив приводи долонь і нижні приводи рук під час гри, не може розвертати свої руки.

Розвороти рук відбуваються під час оголошення атаки. Обидві руки повинні бути розвернуті (якщо обидві руки не знищені). Мех не може повертати торс та розвертати руки в один хід. В Кінцевій Фазі розвернуті руки автоматично повертаються у передню арку.

Лежачі Мехи: Лежачі Мехи не можуть розвертати руки.

ПОВОРОТИ ТОРСА

Під час кожного оголошення стрілецької атаки Мех може повернути свій торс на одну сторону гексу праворуч чи ліворуч, при цьому лишаючи свої ноги з початковим напрямом. Цей поворот триває до кінця ходу,

• ДІАГРАМА АРКИ СТРІЛЬБИ •

впливаючи на арки стрільби для Фази Стрілецьких Атак і Фази Фізичних Атак, але не впливає на розрахування локацій пошкоджень.

Торс автоматично повертається в початкове положення у Кінцевій Фазі.

Лежачі Мехи: Лежачі Мехи не можуть повертати торс.

СТРІЛЕЦЬКІ АТАКИ

Гравці використовують озброєння своїх Мехів для нанесення пошкоджень своїм цілям. Кожна зброя завжди стріляє окремо, навіть якщо декілька однакових типів зброї змонтовано в одній локації. Дивись Таблицю Зброї і Обладнання на стор. 55, де є повний список доступної зброї та їх характеристики.

ВИКОНАННЯ АТАКИ

При виконанні атаки користуйтесь виноскою З.А.С.І.В. (стор. 16) для розрахування фінального Цільового Числа. Потім киньте 2К6 щоб дізнатись, чи влучила атака в ціль. Якщо результат більше чи дорівнює модифікованому Цільовому Числу, то атака влучає.

Якщо модифіковане Цільове Число більше ніж 12, то атака автоматично промахується; викидання 12 не означає автоматичне влучання. Якщо гравець бачить, що його атака автоматично промахується, він може не виконувати постріл, але іншу ціль обирати в цей хід не можна.

Якщо модифіковане Цільове Число 2 чи менше, постріл автоматично влучає.

Порядок Розрахування: Атакуючий обирає порядок пострілів своєї зброї для всіх заявлених пострілів. Він може міняти цей порядок у кожен хід за бажанням.

СТРАТЕГІЯ

З.А.С.І.В.

Хід атаки не складний це просто кидки 2D6 та намагання викинути на кістках Цільове число або більше. Тим не менш, частина із підрахунками жонглючання цих всих чисел - може бути трохи незрозумілим.

Після того, як ви зрозумієте розділ Модифікатори Цілі, праворуч, ви знайдете "ЗАСІВ" допоміжною мненонічною нотаткою, допомагаючою вам згадати все, що треба для атаки:

З Зброярська (Стрілецька) навичка атакуючого (Базове Число для атаки)
Потім додайте:

А модифікатор руху Атакуючого (колір Кістки Руху на вашому Меху)

С модифікатор руху Супротивника (число на Кістці Руху на цільовому Меху)

І Інші модифікатори (потенційно велика категорія, але, зазвичай, лише включає ліси, часткове прикриття і нагрів)

В модифікатори Відстані зброї

Почніть з вашого Зброярського Вміння, потім додайте всі відповідні модифікатори, і результат буде вашим Модифікаторним Числом, яке треба викинути на кістці, або перевершити. В розділі Модифікатори Цільового Числа (а також в Таблиці Модифікаторів Атаки) модифікатори записані в порядку ЗАСІВ, починаючи з модифікатору руху Атакуючого.

БАЗОВЕ ЦІЛЬОВЕ ЧИСЛО

ЗАСІВ

Базове Цільове Число для стрілецьких атак дорівнює Стрілецькій Навичці (Навички, стор. 5; також Дані Воїна на листі записів).

МОДИФІКАТОРИ ЦІЛЬОВОГО ЧИСЛА

Базове Цільове Число може бути змінене деякими чинниками, такими як рух, ландшафт (ліси, часткове прикриття, тощо) та відстань. Всі модифікатори накопичуються.

МОДИФІКАТОР РУХУ АТАКУЮЧОГО

ЗАСІВ

Цільове Число атакуючого модифікується його власним рухом за допомогою значень з Таблиці Модифікаторів Атаки (стор. 19). Модифікатор руху атакуючого засновується на типі руху в цьому ході (Ходьба, Біг чи Стрибки), а не на витрачених ПР чи подоланій відстані (колір Кістки Руху твого Меха, не число)

МОДИФІКАТОР РУХУ ЦІЛІ

ЗАСІВ

Рухому ціль складніше поцілити, тому Цільове Число модифікується відповідно до значень з Таблиці Модифікаторів Атаки (стор. 19). Модифікатор руху цілі засновується на кількості подоланих гексів, пройдених в цей хід, а не кількість витрачених ПР (номер Кістки Руху твого Меха, не колір).

Якщо ціль рухалась в цьому ході і вперед і назад, то Модифікатор руху супротивника засновується на кількості пройдених гексів після останнього руху назад. Наприклад, якщо ціль пройшла 3 гекси задки і потім вперед 2 гекси, модифікатор буде враховувати лише останні 2 гекси, що ціль пройшла вперед, отримуючи в результаті модифікатор руху цілі 0 (Кістка Руху покаже 6).

Якщо ціль стрибала в цей хід, атакуючий повинен додати +1 до свого Цільового Числа на додаток до модифікатора за кількість подоланих гексів.

МОДИФІКАТОР ПОШКОДЖЕНЬ

ЗАСІВ

Цільове Число атакуючого може бути змінене додатковими модифікаторами від пошкоджень рук і сенсорів, як описано в Критичних Пошкодженнях (стор. 30).

Нижні Приводи Рук: Мехи, в листах записах яких нема нижніх приводів рук, не отримують модифікатори від їх відсутності при стрілецьких атаках, хоча відсутні приводи впливають на фізичні атаки.

МОДИФІКАТОР НАГРІВУ

ЗАСІВ

Цільове Число атакуючого може бути змінене через нагрів, що описано у Накопиченні Нагріву (стор. 37). Секція Нагрів на листах записів описує ефекти нагріву та їх модифікатори.

Цільове Число ніколи не приміняються до фізичних атак.

МОДИФІКАТОР НЕРУХОМИХ ЦІЛЕЙ

Атаки проти нерухомої цілі отримують модифікатор Цільового Числа -4.

Найпоширенішими нерухомими цілями є Мехи, що вимкнені, покинуті, не мають всіх кінцівок або їх МехВоїн непритомний, а також пусті гекси. Не приміняйте цей модифікатор до цілей, якщо у них чітко не сказано, що вони нерухомі, навіть якщо у них 0 ПР.

Прицільний Постріл: Ця спеціальна атака може бути оголошена проти нерухомих цілей. Див. стор. 21.

МОДИФІКАТОР КІЛЬКОХ ЦІЛЕЙ

Мех може стріляти більш ніж в одну ціль за хід. Єдиним обмеженням є кількість одиниць зброї у Меха.

Під час оголошення атаки атакуючий обирає одну ціль як основну. Якщо є цілі у передній арці Меха, одна з них повинна бути основною. Якщо цілі Меха лише у бокових і задній арці, він може обрату будь-яку ціль як основну.

Всі цілі окрім основної, не важилво скільки їх, є другорядними цілями. Атаки проти другорядних цілей у передній арці отримують модифікатор +1; проти другорядних цілей у бокових і задній арці +2. Ці модифікатори не накопичувальні.

Ці правила приміняються до всієї зброї, незалежно від того, де вона змонтована. Наприклад, Мех із трьома середніми лазерами в правій руці стріляє з одного лазера в ціль у передній арці (обрана як основна ціль), а другим і третім лазерами в дві інші цілі в правій боковій арці. Основна ціль не отримує додаткового модифікатора за кілька цілей, в той час як обидві цілі у боковій арці отримують модифікатор Цільового Числа +2.

Декілька Арок Стрільби: Завдяки поворотам торса Мех зі зброєю у верхній частині тіла і в ногах може отримати більш ніж одну передню арку. Незалежно від кількості передніх арок, Мех може мати лише одну основну ціль.

Фізичні Атаки: Модифікатор кількох цілей не приміняється до фізичних атак.

МОДИФІКАТОР ЧАСТКОВОГО ПРИКРИТТЯ

Для отримання часткового прикриття Мех повинен стояти поряд із гексом, що на 1 рівень вище за його поточний гекс. Цей сусідній гекс може бути пагорбом чи будівлею (але не мостом), та має бути на ЛЗ між атакуючим і ціллю. Наприклад, Мех, стоячий поряд із гексом Висотою 1, отримає часткове прикриття, якщо ЛЗ атакуючого буде проходити через той гекс.

Однак якщо атакуючий знаходиться вище, і його ЛЗ проходить над цим гексом, часткове прикриття не приміняється. Іншими словами, атакуючий, що стріляє з пагорба (неважлива кількість гексів між ним і ціллю) ігнорує часткове прикриття (але якщо часткове прикриття є через воду, то див. далі).

Атаки проти цілі з частковим прикриттям отримують модифікатор Цільового Числа +1. На додаток, якщо локація пострілу є нога, то ця атака ігнорується.

Лежачі Мехи: Лежачі Мехи не можуть отримувати часткове прикриття. Однак Мех, що лежить поряд з гексом Висотою 1, повністю прикритий ним, і тому ЛЗ блокується.

Вода: Мех, стоячий у водяному гексі Глибиною 1, отримує часткове прикриття. Водяне часткове прикриття ніколи не приміняється тоді, коли атака сама по собі не може влучити у ноги (наприклад, якщо атака використовує Таблицю Ударів Рукою). Однак воно приміняється навіть коли атакуючий стоть вище за ціль чи виконує фізичні атаки. Ефекти, що ігнорують часткове прикриття та/або модифікатори ландшафту, прибирають модифікатор Цільового Числа, наданий водою, але не прибирають захист ніг

Ліси: Ліси не надають часткове прикриття.

Діаграма Лінії Зору на сторінці 14 ілюструє деякі приклади часткового прикриття.

Мех у гексі C має часткове прикриття від Мехів у гексах A і B. Це тому, що він стоїть поряд з гексом, що на один рівень вище за його власний гекс, і ЛЗ Мехів A і B проходять через той гекс, і ЛЗ цих Мехів дорівнює чи нижча за висоту ЛЗ цільового Меха.

Мех у гексі D має часткове прикриття від Меха у гексі A через те саме. Але Мех у гексі D отримає часткове прикриття, якщо його атакує Мех у гексі B - ЛЗ між ними проходить чітко між двома гексами, один з яких надає часткове прикриття, а інший ні; тому ціль, Мех B, може оголосити, що гекс, надаючий часткове прикриття, буде лежати на ЛЗ.

МОДИФІКАТОРИ ЛАНДШАФТУ

Ландшафт теж може впливати на вірогідність успішного пострілу тим, що атакуючий повинен враховувати заважаючу місцевість і часткове прикриття (стор. 13). Якщо модифікатор ландшафту більше 2, то ЛЗ заблокована.

Атака Смерть Згори: Ця атака (стор. 26) ігнорує модифікатори ландшафту.

Рідколісся: Додайте модифікатор +1 якщо ціль знаходиться у рідколіссі. Додайте ще +1 за кожен гекс рідколісся, через який проходить ЛЗ атакуючого (Заважаюча Місцевість, стор. 13).

Густі Ліси: Додайте модифікатор +2, якщо ціль знаходиться у густому лісі. Додайте ще +2 за кожен гекс густого лісу, через який проходить ЛЗ атакуючого (Заважаюча Місцевість, стор. 13).

Часткове Прикриття: Атаки проти цілі із частковим прикриттям отримують модифікатор +1 (див. ліворуч).

Вода: Вода не надає модифікатор ландшафту. Однак Мех, що стоїть у водяному гексі Глибиною 1, отримую часткове прикриття, що надає модифікатор +1 до атак проти нього (див. Модифікатор Часткового Прикриття, ліворуч).

МОДИФІКАТОР ВІДСТАНІ

Чим далі ціль, тим важче її поцілити. Порахуйте гекси між атакуючим і ціллю, обираючи найкоротший шлях (почніть з сусіднього до атакуючого гекса, та врахуйте гекс, де стоїть ціль). Пораховане число і буде відстанню до цілі.

Відстань для кожної одиниці зброї поділена на дальність: мала, середня та довга. Наприклад, PPC (Гармата Заряджених Частин) має дальність 18 гексів. Їх найменша дальність "6", що означає, що всі атаки проти цілей на відстані 1-6 гексів будуть малою дальністю для PPC.

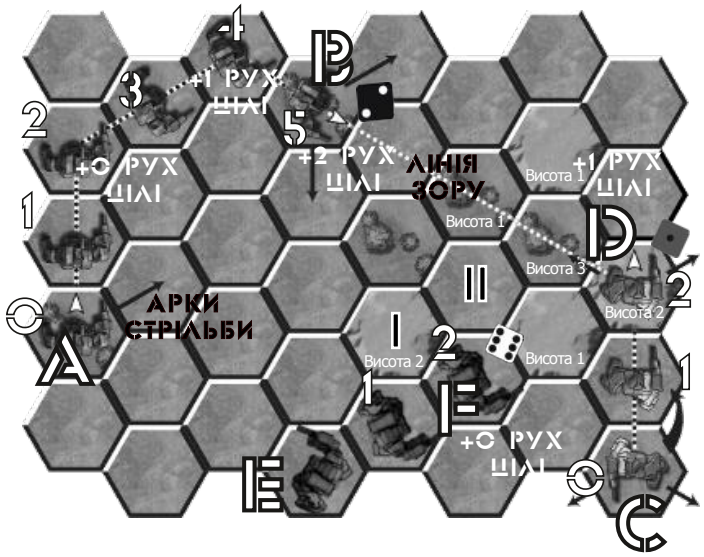
Дальність, на якій знаходиться ціль, визначає модифікатор відстані, який застосується до зброї, якщо з неї по цілі стріляти. Постріл на близькій відстані не додає модифікатор до Цільового Числа. Постріл на середній відстані додає + 2, тоді як постріл на дальну відстань додає + 4. Зброя не може поцілити ціль поза дальної відстані своєї зброї.

Рівні: Різниця у висотах ігнорується при розрахуванні відстані до цілі. Ціль, що в одному гексі від атакуючого, але на гексі із Висотою 99, вважається на відстані 1 при розрахуванні модифікатора відстані.

МОДИФІКАТОР МІНІМАЛЬНОЇ ВІДСТАНІ

Деяка зброя, така як PPC та ракети великої дальності (LRM), сконструйовані так, що їх мають використовувати проти цілей на великих відстанях. Якщо ціль надто близько, то постріл з цієї зброї стає складнішим.

Якщо у зброї є мінімільна відстань, то вона вказана на стор. 55 у Таблиці Зброї та Обладнання і на листах записів. Якщо ціль на мінімальній відстані, скористуйтесь наступною формулою для розрахування модифікатора мінімальної відстані: [Мін. Відстань] - [Відстань до Цілі] +1. Наприклад, якщо Мех стріляє з PPC по цілі в 3 гексах від себе, то модифікатор мінімальної відстані буде +1. Якщо ж ціль у двох гексах, то модифікатор буде +2, а якщо в одному гексі від атакуючого, то модифікатор буде +3.



• ДІАГРАМА РУХУ ЦІЛЕЙ •

Діаграма Руху Цілей, нижче, ілюструє як визначити Модифіковане Число.

Вулверін (Wolverine) використав свої 8 MP для бігу з гексу A до гексу B. Незважаючи на те, що він використала 8 MP, він фактично перемістився на п'ять гексів, тому гравець ставить чорну Кістку Руху із "2" зверху. Гріффін (Griffin) має бігти, щоб переміститись з гексу C до гексу D, і так як він переміститися лише на два гекси, то не отримає модифікатор руху. Натомість гравець вирішує використати 2 ПР Стрибка для переміщення в гекс D. Це всеодно лише два гекси, тому він не отримає модифікатор за переміщення, але він стрибав, тому ставить червону Кістку Руху із "1" зверху. Нарешті Тандерболт використовує 4 ПР Ходьби для переміщення із E до F. Але так як теж перемістився лише на два гекси, то біла Кістка Руху із "6" ставиться поряд з Тандерболтом; це означає відсутність модифікатора.

Вулверін (модифікація WVR6R) хотів би стріляти в Тандерболта в гексі F - він не рухався багато (нема модифікатора руху), та має серйозні пошкодження - у лівому торсі, як раз навпроти Вулверіна. Однак так як ЛЗ проходить рівно між гексами I і II, ціль вирішує обрати гекс II для ЛЗ, блокуючи ЛЗ і захищаючи Тандерболта від цього.

Вулверін (модифікація WVR6R) стріляє з середнього лазера та SRM6 (Ракети Малої Дальності 6) по Гріффіну (в них обох однакова відстань, тому навіть якщо це різні зброї, гравець може визначити числа одночасно). Гравець згадує основи **ЗАСІВ**, як тільки починає вираховувати числа. Базове Число Вулверіну Стрілецька (Зброярська) навичка МехВоїна 4 (**З**АСІВ). Вулверін біг на цьому ході, тому модифікатор руху Атакуючого + 2; чорна Кістка Руху (З**А**СІВ). Хоча ціль перемістилась лише на два гекси рухалась, вона стрибала, тому модифікатор руху Супротивника +1; "1" на червоній Кістці Руху (ЗА**С**ІВ). Ціль має часткове прикриття від Вулверіна, що додає +1 від Модифікатора Часткового Прикриття (ЗАС**І**В). Додатково рідколісся знаходиться на ЛЗ між Вулверіном і Гріффіном, що додає + 1 Модифікатор Ландшафту (ЗАС**І**В). Ціль знаходиться за чотири гекси, що є середньою відстанню для лазера та SRM6, додаючи Модифікатор Відстані + 2 (ЗАСІ**В**). У результаті Модифіковане Число становить 11 [4 (Стрілецька навичка) + 2 (рух Атакуючого) + 1 (рух Супротивника) + 1 (часткове прикриття) + 1 (модифікатор Ландшафту) + 2 (модифікатор Відстані) = 11].

Гріффін (модифікація GRF1N) стріляє у відповідь з його PPC (Гармата Заряджених Часток). Базове Число Гріффіну - Стрілецька навичка МехВоїна - 3. Гріффін стрибав на цьому ході, тому модифікатор руху Атакуючого + 3; червона Кістка Руху. Ціль рухалась на 5 гексів, створюючи модифікатор руху Супротивника + 2. Рідколісся знаходяться на ЛЗ (рідколісся у гексі висотою 1 нижче необхідної для заважання висоти), та ціль сама у рідколіссі, тому модифікатор Ландшафту + 2. Ціль знаходиться за чотири гекси, що є близькою відстанню для PPC. Для цієї атаки Модифіковане Число 10 [3 (Стрілецька навичка) + 3 (рух Атакуючого) + 2 (рух Супротивника) + 2 (модифікатор Ландшафту) + 0 (модифікатор Відстані) = 10].

БІЙ

• ДІАГРАМА МІНІМАЛЬНОЇ ВІДСТАНІ (ПРИКЛАД РРС: БАЗОВЕ ЦІЛЬОВЕ ЧИСЛО + МОДИФІКАТОР МІНІМАЛЬНОЇ ВІДСТАНІ) •

БІЙ У ВОДІ

Мех у водяному гексі Глибиною 1 може атакувати будь-якого Меха у воді будь-якою зброєю, що не змонтована на ногах. Мех, лежачий у водяному гексі Глибиною 1, повністю занурений.

ЛЕЖАЧІ МЕХИ

Лежачі Мехи можуть приймати участь в бою.

Вода: Мех, лежачий у водяному гексі Глибиною 1, повністю занурений.

СТРІЛЬБА ЛЕЖАЧИ

Лежачі Мехи можуть стріляти з деякої зброї, якщо обидві їх руки цілі.

Атакуючий обирає одну руку: він не може стріляти зі зброї в тій руці в цей хід (включаючи зброю, що частково у боковому торсі; руку можна змінювати кожний хід). Зі змонтованої на ногах зброї не можна стріляти. З будь-якої іншої зброї можна стріляти, користуючись звичайною аркою стрільби. Лежачий Мех не може повертати торс.

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ АТАКИ

Всі Атаки: Стрілецькі і Фізичні	Модифікатор
Навичка Пілотування (**З**АСІВ)	Базове Цільове Число
Модифікатор Руху Атакуючого (З**А**СІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Стояв на місці (біла Кістка Руху, число 6 на ній)	нема
Йшов (біла Кістка Руху)	+1
Біг (чорна Кістка Руху)	+2
Стрибав (червона Кістка Руху)	+3
Лежав	+2
Модифікатор Руху Цілі (ЗА**С**ІВ)	
Рух (модифікатори накопичувальні)	
Лежав	-2, якщо атакуючий на сусідньому гексі; +1 для всіх інших
Нерухомий	-4
Рух	
Рухався 0-2 гекси	0
Рухався 3-4 гекси	+1
Рухався 5-6 гексів	+2
Рухався 7-9 гексів	+3
Рухався 10-17 гексів	+4
Рухався 18-24 гекси	+5
Рухався 25+ гексів	+6
Стрибав	+1 додатково
Атакуючий	
Пошкодження Меха (Модифікатор Пошкоджень (ЗАС**І**В))	
Пошкодження сенсорів	+2
Пошкодження плеча	+4 за всі стрілецькі атаки зі зброї в цій руці, ігноруйте інші пошкоджені приводи в цій руці
Пошкодження верхнього чи нижнього привода руки (за кожен)	+1 до пострілів зі зброї в цій руці

ПРОДОВЖЕННЯ НА НАСТУПНІЙ СТОРІНЦІ

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ АТАКИ (ПРОДОВЖЕННЯ)

Лише Стрілецькі Атаки	Модифікатор
Атакуючий (продовження)	
Нагрів (Модифікатор Нагріву (ЗАСІВ))	
0-7	нема
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Ціль (Модифікатор Цількох Цілей (ЗАСІВ))	
Другорядна ціль у передній арці	+1
Другорядна ціль у боковій чи задній арці	+2
Спеціальні Атаки	
Виконання Непрямої Атаки	+1 (+2, якщо навідника атакують в цей хід)
Наведення Непрямої Атаки	+1
Модифікатори Ландшафту (ЗАСІВ) (модифікатори накопичувальні)	
Рідколісся	+1 за заважаючий гекс; +1 якщо ціль у гексі
Густий Ліс	+2 за заважаючий гекс$ +2 якщо ціль у гексі
Вода	
Глибина 1	+1; див. Модифікатор Часткового Прикриття, стор. 17
Глибина 2	Занурені Мехи не можуть бути цілями незанурених юнітів
Часткове Прикриття	+1; див. Модифікатор Часткового Прикриття, стор. 17
Модифікатор Відстані (ЗАСІВ)	
Відстань	
Мала	нема
Середня	+2
Велика	+4
Мінімальна відстань	(Мінімальна) - (Відстань до Цілі) +1 (див. Модифікатор Мінімальної Відстані, стор. 18)
Лише Фізичні Атаки	
Атакуючий	
Пошкодження Меха (Модифікатор Пошкоджень (ЗАСІВ))	
Пошкоджене плече	Заборонені удари цією рукою, атаки фізичною зброєю цією рукою, удари палицею цією рукою; +2 до атак штовханням (за кожне плече)
Пошкоджений верхній чи нижній привід руки (за кожний)	+2 до ударів рукою та фізичною зброєю цією рукою; половина пошкоджень від ударів цією рукою; +2 до атак палицею
Пошкоджений привід долоні	+1 до ударів цією рукою; заборонені атаки палицею та фізичною зброєю цією рукою
Пошкоджений привід стегна	Заборонені удари цією ногою
Пошкоджений верхній чи нижній привід ноги (за кожний)	+2 та половина пошкоджень до всіх ударах ногами
Пошкоджений привід стопи	+1 до всех ударів ногами
Інші Модифікатори	
Атака Тараном	Змінюйте для відповідної Навички Пілотування (див. Порівнювальний Модифікатор, стор. 25)
Випадковий Таран	+3
Атака "Смерть Згори"	Змінюйте для відповідної Навички Пілотування (див. Порівнювальний Модифікатор, стор. 25)

Додайте модифікатор +2 до всіх стрілецьких атак, виконаних лежачи, на додаток до всіх інших модифікаторів. Наприклад, якщо Мех біжить (модифікатор +2) а потім падає в одному й тому самому ході, то він отримає модифікатор +4.

АТАКИ ЛЕЖАЧИХ МЕХІВ

Лежачого Меха простіше поцілити, якщо він лежить на сусідньому гексі і складніше, якщо він лежить далі. Додайте модифікатор -2 до атак проти Меха, лежачого на сусідньому з атакуючим гексі. Якщо ж атакуючий не на сусідньому гексі, додайте модифікатор +1.

Наприклад, якщо Мех біжить сім гексів і потім падає, атаки проти нього з боку Меха, що стоїть не на сусідньому гексі, матимуть модифікатор +4 (+3 за переміщення на сім гексів, +1 за стрільбу по лежачому Меху не на сусідньому гексі = 4); Мех, що опинився на сусідньому з упавшим Мехом гексі, отримає модифікато +1 (+3 за сім гексів, -2 за стрільбу по лежачому Меху на сусідньому гексі).

СПЕЦІАЛЬНІ АТАКИ

Деякі спеціальні атаки, такі як неприцільний вогонь, мають свої правила та модифікатори Цільового Числа, як вказано нижче.

ПРИЦІЛЬНИЙ ПОСТРІЛ

Гравці можуть оголосити, що вони будуть робити прицільний постріл у конкретну локацію під час оголошення атаки, але тільки проти нерухомих цілей (Модифікатор Нерухомих Цілей, стор. 17). Ракети не можуть бути використані для цієї атаки.

Додайте модифікатор Цільового Числа нерухомої цілі -4 (якщо виконується постріл в голову, то див. нижче). Якщо атакуючий влучає, то він кидає 2К6: при 6, 7 чи 8 постріл влучає у обрану локацію. Якщо ні, то атакуючий кидає по звичайній Таблиці Визначення Пошкоджень (і, таким чином, все одно має шанс влучити в обрану локацію).

Це правило не можна використовувати для фізичних атак.

Постріли в Голову: Якщо обраною локацією є голова Меха, то модифікатор нерухомої цілі не додається; на заміну йому додається модифікатор +3.

Часткове Прикриття: Якщо ціль маєчасткове прикриття, ти можеш прицілюватись лише у видимі локації. Модифікато Часткового Прикриття не застосовується, і при влучанні в ноги кістки кидаються наново, допоки інша локація (не ноги) буде обрана.

НЕПРЯМІ ПОСТРІЛИ

Пускові установки LRM можуть стріляти по цілям, що несучий їх Мех не бачить. Непрямі постріли дозволяють Мехам без прямої ЛЗ до цілі атакувати її. Атакуючий із ЛЗ, що дозволяє йому стріляти по цілі як зазвичай, не може стріляти по цілі непрямими пострілами.

Інший дружній Мех повинен мати ЛЗ до цілі: цей дружній Мех далі називається наводчиком. Для того, щоб бути наводчиком, Мех повинен не виконувати таран чи АСЗ в цей хід; всі інші дії дозволені. Наводчик може наводити будь-яку кількість Мехів на одну ціль, але може одночасно наводити лише на одну ціль.

Атаки непрямими пострілами мають наступні модифікатори:

- Всі звичайні модифікатори за рух атакуючого і цілі;
- Всі звичайні модифікатори за рух наводчика;
- Модифікатори ландшафту та часткового прикриття відповідно до ЛЗ від наводчика, не від Меха, що буде стріляти;
- +1 за непрямий постріл;
- Модифікатор відстані, що базується на відстані між атакуючим і ціллю, включаючи модифікатори мінімальної відстані;
- Нарешті, якщо наводчик робить будь-які атаки під час Фази Стрілецьких Атак і одночасно наводить вогонь, то додайте модифікатор +1 до цих атак, а також +1 до атак непрямими пострілами.

Прицільні Постріли: Непрямі постріли не можуть бути прицільними.

Часткове Прикриття: Постріли від непрямого вогню завджи влучають у ціль, а не у прикриття, навіть якщо влучають у ноги (Модифікатор Часткового Прикриття, стор. 17). Виключенням часткового прикриття є вода: в такому випадку, якщо постріл влучає у ноги, то він влучає у воду і не наносить пошкоджень.

КИДОК НА ВЛУЧАННЯ

Коли гравець визначив всі модифікатори Цільового Числа, що матиме його атака, він кидає 2К6. Якщо результат дорівнює чи більше модифікованого Цільового Числа, то атака успішна.

Гравці обирають порядок, в якому вони перевіряють атаки, і порядок, в якому вони приміняють пошкодження (вони можуть відрізнятись), для всіх оголошених атак свого Меха; всі атаки проти однієї цілі розраховуються перед тим, як переходити до наступної цілі того самого Меха. Порядок може змінюватись на кожному ході за бажанням гравця.

ВИТРАТА НАБОЇВ

Балістична і ракетна зброя мають обмежену кількість набоїв. Зброя, якій необхідні набої, має помітку із кількістю пострілів за одну тону набоїв в колонці Набоїв за Тону Таблиці Зброї та Обладнання (стор. 55).

ПОСТРІЛИ

Набої, що необхідні зброї, що їх використовує, розміщена у бункерах. Кожен тип набоїв має різну кількість пострілів за тону, відповідно до типу зброї. Наприклад, одна тона набоїв для АС/5 містить двадцять пострілів, в той час як тона набоїв для АС/20 містить п'ять пострілів. Набої для ракет працюють трохи інакше.

Кожен постріл з ракетної установки завджи використовує всі ракетні труби за постріл. Наприклад, тона набов до SRM 4 містить набоїв на двадцять-п'ять пострілів (із чотирма ракетами у кожному пострілі). Одна тона набоїв до LRM 20 містить набоїв на шість пострілів (зі двадцятьма ракетами у кожному). Говорячи простіше, кожного разу, як зброя, що вимагає набої, робить постріл, незалежно від її розміру і кількості ракетних труб, використовує один постріл своїх набоїв.

Зброя може використовувати набої з будь-якого бункера, що містить відповідні набої. Набої не повинні бути в тій самій локації, що і зброя, у Таблиці Критичних Пошкоджень на Листі Записів Меха. Наприклад, LRM 15 в лівій руці може використовувати набої LRM 15 з будь-якої локації, але не може користуватись набоями LRM 5, 10 чи 20. Додатково, якщо є декілька бункерів набоїв одного типу, гравець може використовувати набої з будь-якого бункера кожен хід. Наприклад, візьмемо Меха іх LRM 15 та трьома бункерами набоїв LRM 15: два в правій руці і один в лівому торсі. Мех стріляє з LRM 15 три ходи підряд. На кожному ході гравець може забирати один постріл з будь-якого бункера LRM 15.

Одночасно, зброя одного типу (всі установки LRM 5, чи всі LRM 15, але не LRM загалом) може використовувати один бункер відповідних набоїв. Наприклад, Мех з двома AC/5 може мати лише тону набоїв AC/5, і постріл з обох гармат значить, що два постріли забираються з бункеру.

Так як пошкодження можуть пошкодити бункер, або, навіть, призвести до його вибуху, то дуже важливо вести облік витрачених набоїв у кожному бункері. З Мехами, що мають декілька бункерів одного типу для однієї зброї, важливо не зробити помилку та не призначити всі набої до одного "місця". Наприклад, якщо у Меха є три тони набоїв до AC/5 (20 пострілів на тону), то гравець не має писати, що у нього 60 пострілів до AC/5. Натомість він має відмітити, що у нього три окремі бункери із 20 пострілами в кожному, і відслідковувати кількість кожного бункеру у Таблиці Критичних Пошкоджень.

Час Витрати Набоїв: Набої, що витрачаються у хід, відмічаються одразу після оголошення атаки.

ЛОКАЦІЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Коли атака влучає в свою ціль, то атакуючий гравець повинен визначити, куди саме вона влучить. Локація пошкоджень визначається напрямом атаки і напрямом цілі.

НАПРЯМ АТАКИ

Коли атака влучає у Меха, вона може влучити спереду, ззаду, зліва і справа. Використовуйте напрям ніг Меха для визначення напряму всього Меха, не зважайте на повороти торса, які міг робити Мех.

Проведіть пряму лінію від центра гекса атакуючого до центра гекса ціла. Порівняйте сторону гекса, яку перетнула ця лінія, із Діаграмою Напряму Атаки для визначення напряму атаки. Якщо лінія проходить чітко між двома гексами, то гравець цілі обирає сторону, яка отримає пошкодження, за бажанням.

Лежачі Мехи: Якщо Мех лежить, використайте напрям голови меха як прямо протилежну напряму сторону. Всі пошкодження Меху від зовнішніх чинників призначаються так, наче він стоїть у обраному напрямі.

Рей хоче стріляти у ворожого Меха. Він подумки малює пряму лінію між центром гекса атакуючого Меха і центром гекса цілі. Потім він дивиться на Діаграму Напряму Атаки, і визначає, що атака прийдеться у лівий бік, тобто всі стрілецькі атаки його Меха проти цілі колонку Ліва Сторона Таблиці Локацій Пошкоджень.

• ДІАГРАМА НАПРЯМУ АТАКИ (БІЛІ ГЕКСИ = ВИБІР ЦІЛІ) •

ЛОКАЦІЇ ПОШКОДЖЕНЬ

ВИЗНАЧЕННЯ ЛОКАЦІЇ ПОШКОДЖЕНЬ

Для визначення локації, що отримає пошкодження, гравець кидає 2K6 і дивиться на відповідну колонку Таблиці Визначення Пошкоджень (праворуч).

Так само, як і при розрахуванні кидків атаки, атакуючий обирає порядок, згідно якого вони обирають локації (та розраховують пошкодження цілі) для всіх атак своїх Мехів. Гравець може міняти цей порядок кожен хід.

Важливо виконувати лише по одній перевірці локацій за раз. Коли Мех стріляє з купи зброї, хочеться кинути одразу купу кісток і розрахувати всі локації одночасно. Це неправильно, так як порядок виконання атак дуже важливий, навіть якщо Мех стріляє з декількох однакових зброй. Це описано далі у розділі Пошкодження (починається на стор. 30).

Критичні Пошкодження: Результат 2 означає, що є можливість зробити критичне пошкодження визначеної локації торса, навіть якщо ще є броня в цій локації (Проникаючі Критичні Пошкодження, в підрозділі Критичні Пошкодження, починаючи зі стор. 30).

Часткове Прикриття: Пам'ятайте, що, як вказано у Модифікаторі Часткового Прикриття (стор. 17), якщо Мех має часткове прикриття та атака влучає у ноги, то атака замусть Меха влучає у прикриття.

БІЙ

ТАБЛИЦЯ ЛОКАЦІЙ ПОШКОДЖЕНЬ

2К6	Ліва сторона	Передня/Задня сторона	Права сторона
2*	Лівий торс (критичне)	Центр. торс (критичне)	Правий торс (критичне)
3	Ліва нога	Права рука	Права нога
4	Ліва нога	Права нога	Права нога
5	Ліва рука	Права нога	Права рука
6	Ліва нога	Правий торс	Права нога
7	Лівий торс	Центр. торс	Правий торс
8	Центр. торс	Лівий торс	Центр. торс
9	Правий торс	Ліва нога	Лівий торс
10	Права рука	Ліва рука	Ліва рука
11	Права нога	Ліва рука	Ліва нога
12	Голова	Голова	Голова

* Результат 2 може викликати критичне пошкодження. Примініть пошкодження броні як звичайно, плюс атакуючий гравець ще кидає один раз по Таблиці Визначення Критичних Пошкоджень, стор. 31.

ТАБЛИЦЯ РОЙОВИХ АТАК

Кидок	Розмір зброї						
2К6	2	4	5	6	10	15	20
2	1	1	1	2	3	5	6
3	1	2	2	2	3	5	6
4	1	2	2	3	4	6	9
5	1	2	3	3	6	9	12
6	1	2	3	4	6	9	12
7	1	3	3	4	6	9	12
8	2	3	3	4	6	9	12
9	2	3	4	5	8	12	16
10	2	3	4	5	8	12	16
11	2	4	5	6	10	15	20
12	2	4	5	6	10	15	20

РАКЕТНІ АТАКИ

Кожен постріл з ракетних установок містить декілька ракет. Навіть якщо ракетна атака влучила у Меха, можливо, що не всі ракети влучили у Меха. Атакуючий визначає скільки ракет влучили в ціль за допомогою кидка 2К6 та Таблиці Ройових Атак (стор. 23).

Спочатку знайдіть Розмір Зброї ракетної установки у верхній стрічці таблиці (наприклад, для SRM 4 користуйтесь колонкою 4, а для LRM 15 користуйтесь колонкою 15). На перетині результату кидка 2К6 (найлівіша колонка) і відповідного Розміру Зброї і буде число ракет, що влучило у ціль.

Катапульта (Catapult) стріляє зі своєї LRM 20. Атака успішна, тому зараз гравець має визначити скільки з його 20 ракет фактично влучило у ціль. Він кидає 2К6 із результатом 8. Він знаходить це число в найлівішій колонці Таблиці Ройових Атак, потім йде по строчці допоки не перетнеться з колонкою Розміру Зброї 20, що показує на 12 успішно влучивших ракет.

SRM: В колонці ПШК листа записів вказано "2/ркт"; це означає, що кожна ракета нанесе 2 пункти пошкоджень. Атакуючий визначає локацію пошкоджень для кожної ракети, що влучила, окремо.

LRM: В колонці ПШК листа записів вказано "1/ркт"; це означає, що кожна ракета наносить 1 пункт пошкоджень. Атакуючий визначає одну локацію для кожних 5 ракет LRM, що влучили. Згрупуйте ракети, що влучили, у групи по 5; іншими словами, після кидка по Таблиці Ройових Атак сформуйте максимальну кількість ракет у групи по 5 Пунктів Пошкоджень, а всі лишившіся ракети в свою групу, та визначте локації для кожної з цих груп окремо.

РОЗРАХУВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Тільки після того, як вся зброя зробила постріли, покшодження від всіх цих атак набувають сили. Тобто пошкодження, нанесені у Фазі Стрілецьких Атак, ніколи не заважатимуть робити атаки в цій самій фазі (пошкодження, що були нанесені в попередніх фазах, мають силу при цих атаках).

Всі Перевірки Навичок Пілотування, необхідні через стрілецькі атаки, виконуються в кінці Фази Стрілецьких Атак (тобто після всіх атак цієї фази), маючи всі модифікатори від пошкоджень в цій фазі. Дивись стор. 40 для подробиць. Після того, як все зроблено, гравці переходять до Фази Фізичних Атак.

В попередньому прикладі Катапульта влучає у ціль 12ма ракетами зі своєї LRM 20. Пряма лінія показує, що атака влучила у ліву бокову сторону цілі. Так як атака відбувалась за допомогою LRM, то пошкодження згруповані у групи по 5 пошкоджень. В такому випадку ціль вразять дві групи по 5 Пунктів Пошкоджень і одна група на 2 Пункти Пошкоджень. Атакуючий гравець робить кидок для визначення докації для кожної з трьох груп окремо: результатами є 8, 4 та 11. Відповідно до колонки Ліва Сторона, гравець визначає, що групи по 5 пошкоджень влучили у центральний торс і ліву руку. Остання група на 2 пошкодження влучила у праву ногу цілі.

ТАБЛИЦЯ МОДИФІКАТОРІВ ФІЗИЧНИХ АТАК

Тип Атаки	Модифікатор
Таран	+0
Удар Палицею	-1
Атака "Смерть Згори" (АСЗ)	+0*
Удар Ногою	-2
Удар Рукою	+0
Штовхання	-1
Фізична Зброя	Див. стор. 28

* Всі звичайні модифікатори атаки приміняються, включаючи рух стрибком, але модифікатор ландшафту не приміняється.

Дивись розділ Пошкодження, сторінки 30-36, для того, щоб дізнатись як розраховувати пошкодження.

ФІЗИЧНІ АТАКИ

Фізичні атаки виконуються у Фазу Фізичних Атак. Ця фаза відбувається після Фази Стрілецьких Атак. Таким чином всі пошкодження від стрільби враховуються при розрахуванні фізичних атак.

Мехи можуть виконувати сім типів фізичних атак: таран (стор. 25), удари палицею (стор. 26), атака "Смерть Згори" (АСЗ) (стор. 26), удари ногами (стор. 28), фізичною зброєю (стор. 28), ногами (стор. 28) чи штовхання (стор. 29).

Для виконання фізичної атаки Мех повинен бути на сусідньому з ціллю гексі (якщо не вказано іншого) та ціль має бути у відповідній арці, як описано в правилах кожної атаки.

Правила фізичних атак припускають, що атакуючий і цільові Мехи знаходяться на одній висоті. Спеціальні правила для різних висот та лежачих Мехів є на стор. 25.

Ініціатива та Зміщення: Мех може бути ціллю лише одного тарану, АСЗ чи штовхання за один хід. Якщо проти Меха заявлена одна з цих атак, він не може бути ціллю інших таких атак в цей хід.

Якщо таран, штовхання чи АСЗ зсунуть ціль іншої фізичної атаки, то сперше розраховується атака Меха з меншою Ініціативою (тобто того, що першим рухався). Якщо обидва атакуючі союзники, гравець може визначити порядок розрахування атак. Якщо нема дозволених цілей, то атака автоматично неуспішна.

Декілька Фізичних Атак: Мех може виконувати лише один тип фізичної атаки за хід. Навіть якщо у Меха є дві фізичні зброї (однакові чи ні), він може виконати лише одну фізичну атаку. Однак коли Мех б'є руками, він може бити однією чи двома руками (Атаки Руками, стор. 28).

ВИКОНАННЯ ФІЗИЧНОЇ АТАКИ

Базове Цільове Число для фізичної атаки дорівнює Навичці Пілотування Меха (див. Навички, стор. 5).

Модифіковане Цільове Число дорівнює Базовому плюс всі відповідні модифікатори для конкретного типа атаки, як вказано в Таблиці Модифікаторів Фізичної Атаки. Всі звичайні модифікатори для стрілецьких атак також додаються; єдиним виключенням є модифікатори нагріву та сенсорів, які ніколи не додаються.

Фізичні атаки не є Перевіркою Навички Пілотування: модифікатори, що впливають лише на ПНП не впливають на фізичні атаки і навпаки.

Так само, як зі стрілецькими атаками, при модифікованому Цільовому Числі 2 чи нижче, фізична атака автоматично влучає. Якщо модифіковане Цільове Число більше за 12, атака автоматично неуспішна: в такому випадку гравець може не виконувати атаку, таким чином прибираючи необхідність виконувати ПНП для неуспішної атаки.

ПОРІВНЮВАЛЬНИЙ МОДИФІКАТОР

Кожного разу, коли Мех робить атаку тараном чи "Смерть Згори" проти іншого Меха, відніміть від значення Навички Пілотування атакуючого значення Навички Пілотування цілі, та використайте отримане число як модифікатор до Цільового Числа. Це виконується навіть якщо ціль непритимна.

КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ

Критичні пошкодження рук чи ніг Меха додають модифікатори до Цільових Чисел фізичних атак. Дивись Таблицю Модифікаторів Атаки на стор. 19, для повного переліку цих модифікаторів.

РІЗНІ ВИСОТИ

Правила для ударів руками, ногами, палицями, фізичною зброєю та тарани припускають, що обидва Мехи на одній висоті.

Мех може виконати фізичну атаку проти іншого Меха тільки якщо висота гексів атакуючого і цілі не більше за один рівень. Таблиця Різних Висот показує, які типи фізичних атак можна виконувати в різних ситуаціях. Гравці повинні використовувати інші Таблиці Визначення Пошкоджень для визначення локацій пошкоджень від ударів руками, ногами, палицями чи фізичною зброєю на різних висотах.

ФІЗИЧНІ АТАКИ І ЛЕЖАЧІ МЕХИ

Лежачі Мехи не можуть виконувати фізичні атаки проти інших Мехів.

Удари ногами, палицями, фізичною зброєю та атаки "Смерть Згори" можуть бути виконані проти лежачих Мехів. Лежачі Мехи завжди вважаються сусіднім до свого атакуючого для цих атак (атакуючий отримує модифікатор -2 для атаки сусіднього лежачого Меха).

Визначте локацію успішної атаки, користуючись відповідною колонкою Таблиці Визначення Пошкоджень (стор. 23). Завжди користуйтесь колонкою Задня Сторона при визначенні локації при атаці "Смерть Згори".

Різні Висоти: Коли лежачий Мех знаходить в гексі на один рівень вище ніж рівень атакуючого, його все ще можна атакувати руками, палицями і фізичною зброєю. Ці атаки також користуються Таблицею Визначення Пошкоджень (якшо не вказано іншого для атак фізичною зброєю). Лежачий Мех на один рівень нижче від атакуючого не може бути ціллю удару ногою.

ФІЗИЧНІ АТАКИ І ВОДА

Мех, стоячий на глибині 1 водяного гексу, може виконувати будь-які фізичні атаки. Однак, фізичні атаки не можуть бути виконані проти повністю зануреного Меха; дозволяється виконувати фізичні атаки, якщо атаку відбувається повністю під водою.

Наприклад, Мех, що стоїть на глибині 1 водяного гексу поряд з лежачим на глибині 1 Мехом, може виконати лише атаку ногою, так як удар виконується повністю під водою. Стоячий Мех не може виконувати атаку "Смерть Згори" проти лежачого Меха, так як частина атаки відбувається не у воді.

Всі фізичні атаки, що виконуються під водою, наносять половину своїх пошкоджень (округлення вниз).

Часткове Прикриття: Глибина 1 води надає часткове прикриття стоячому Меху до всіх атак, крім ударів ногами. Така атака, виконана проти Меха на глибині 1 Мехом, що не повністю занурений, додає модифікатор +1 за часткове прикриття. Якщо атака виконується по ногам, прикриття ігнорується.

Зауважте, що якщо Мех на рівні 0 б'є Меха на глибині 1 води, цільовий Мех не отримає часткове прикриття, так як, згідно з Таблицею Різних Висот (нижче), така атака виконується по Таблиці Ударів Руками. Тож та частина Меха, що отримує удар, не має прикриття.

Глибина Води 2 чи Більше: Мех на глибині 2 чи більше водяного гексу може виконувати всі типи атак, крім атаки "Смерть Згори".

ТАБЛИЦЯ РІЗНИХ РІВНІВ

Ціль є Мехом, що:	Дозволені Фізичні Атаки
стоїть на 1 рівень вище	Таран, Удар Ногою (Таблиця Ударів Ногами), Палицею (Таблиця Ударів Ногами), Фізична Зброєю (Таблиця Ударів Ногами)
стоїть на 1 рівень нижче	Таран, Удар Ногою (Таблиця Ударів Руками), Палицею (Таблиця Ударів Руками), Фізична Зброєю (Таблиця Ударів Руками)
лежить на 1 рівень вище	Удар Рукою, Палицею, Фізичною Зброєю
лежить на 1 рівень нижче	Нема дозволених атак

АТАКА ТАРАНОМ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування (порівнювальний модифікатор, стор. 25)

Для виконання тарану, атакуючий Мех не повинен виконувати рух стрибком чи стріляти в цей хід.

Атака тараном заявляються в Фазу Руху, не у Фазу Фізичних Атак. Використання Бігу чи рух по прямій не потрібний для виконання атаки. Все, що необхідно, це кількість ПР для входу атакуючого в гекс цілі. Атакуючий зупиняється в одному гексі від цілі, і лише потім заявляє таран: при розрахуванні атак проти такого Меха між тим, як він заявив таран і виконав його, вважайте, що Мех в одному гексі від цілі, та рухався лише та цю відстань. Він не завершує свій рух та не входить у гекс цілі до Фази Фізичних Атак.

Як і всі інші фізичні атаки, таран розраховується під час Фази Фізичних Атак. Це означає, що атакуючий може таранити лише Мехів, що завершили свій рух. Це також означає, що Мех, що таранить, сам не може бути ціллю тарану чи атаки "Смерть Згори", так як рух таранящого Меха буде завершено лише у Фазі Фізичних Атак.

Якщо атакуючий Мех падає під час Фази Стрілецьких Атак, його таран автоматично промахується; розрахуйте падіння як звичайно в кінці Фази Стрілецьких Атак. Якщо ціль падає під час Фази Стрілецьких Атак, таран не виконується і атакуючий не входить у гекс цілі.

Кілька Атак: Мех може бути ціллю лише одного тарану, "Смерті Згори" чи штовхання в один хід.

Вимкнені Цілі: При визначенні цілей для АСЗ, Мехи, що почали хід вимкненими чи із непритомними пілотами вважаються завершившими свій рух.

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД ТАРАНУ

Якщо атака успішна, обидва Меха отримують пошкодження. Округлюйте всі пошкодження вгору.

- **Пошкодження цілі:** Поділіть вагу атакуючого Меха на 10. Помножте отримане число на кількість пройдених гексів (не витрачених ПР) в цій Фазі Руху. Не враховуйте гекс цілі. Якщо атакуючий рухався назад і вперед в цій фазі, починайте рахунок від початку останнього руху вперед. Якщо атакуючий падав у Фазі Руху, починайте рахунок після падіння з початку.
- **Пошкодження атакуючому:** 1 пункт пошкоджень за кожні 10 тон ваги цілі.

Поділіть пошкодження у групи по 5 пунктів пошкоджень (лишившіся пошкодження группуються в окрему групу). Атакуючий гравець кидає кістки для кожної групи окремо. Наприклад, таран на 17 пунктів матиме 3 групи по 5 пунктів пошкоджень і одну групу на 2 пункти пошкоджень, кожна з яких матиме окрему локацію пошкоджень.

> 65-тонна Катапульта (Catapult) рухається 5 гексів та заявляє таран проти 45-тонного Меха (вона має лишившийся необхідний 1 ПР для входу в гекс цілі). Якщо таран успішний, ціль отримує 33 пункти пошкоджень (6,5 за вагу Катапульти помножене на 5 за цількість пройдених до атаки гексів, округлення вгору). Сама Катапульта отримує 5 пунктів пошкоджень (45/10, округлення вгору).

ЛОКАЦІЯ ПІСЛЯ ТАРАНУ

Якщо таран промахується, атакуючий Мех обирає гекс праворуч чи ліворуч від переднього гексу своєї передньої арки. Якщо один із гексів має заборонений ландшафт, Мех повинен переміститись в інший. Якщо обидва гекси такі, то Мех не рухається.

Якщо таран успішний, тоді атакуючий зміщується в гекс цілі. Якщо цільовий Мех не знищено, він зміщується в сусідній гекс в напрямку тарану. Якщо цей гекс на два чи більше рівнів нижче, ніж поточний гекс, то Мех автоматично падає на повну висоту (див. Падіння, стор. 42). Якщо ж в гексі, куди має цільовий Мех зміститись, вже є інший Мех, див. Зміщення на стор. 40.

Якщо ціль буде зміщена в заборонений ландшафт, ні ціль ні атакуючий не зміщуються. Винятком є зміщення цілі за край ігрової зони. Всі інші ефекти відбуваються, включаючи всі ПНП для уникнення падіння.

ПАДІННЯ

Після будь-якого успішного тарану, атакуючий і цільовий Мехи повинні виконати Перевірки Навичок Пілотування з модифікатором +2. При невдачі вони падають у своєму гексі (якщо вже не впали через зміщення).

АТАКИ ПАЛИЦЕЮ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування -1

Для атаки іншого Меха палицею, ціль повинна бути в передній арці атакуючого. Атакуючий Мех:

- не має стріляти з будь-якої зброї в руках в той хід
- повинен мати обидва приводи плечей неушкодженими
- повинен мати два неушкоджених приводів долоні

Палиця займає обидві руки Меха.

Успішна атака палицею наносить 1 пункт пошкоджень за кожні 5 тон ваги атакуючого Меха. Локацію пошкоджень визначайте по Таблиці Визначення Пошкоджень.

Відсутні Приводи: Мех повинен мати два неушкоджених привода долонь для використання палиці. Додайте модифікатор +2 за кожен пошкоджений верхній чи нижній приводи рук.

ПОШУК ПАЛИЦІ

Мех не може стріляти чи виконувати фізичні атаки у хід, коли він підіймає палицю.

Кінцівки як Палиці: Будь-яка рука чи нога Меха, що була відірвана через критичне пошкодження чи впала через знищення бокового торсу, лишається у гексі, де це відбулось, та може бути використана як палиця.

Дерева як Палиці: Якщо Мех знаходиться у лісному гексі, він може видернути дерево та використати його як палицю. Такі палиці витримують лише одну атаку, після чого стають непридатні для цього.

АТАКИ "СМЕРТЬ ЗГОРИ"

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування (порівнювальний модифікатор, стор. 25)

Мех зі стрибковими двигунами може стрибнути на свою ціль - дуже складний маневр, що переносить всю вагу машини прямо на голову жертви.

Атаки "Смерть Згори" (АЗС) заявляються у Фазі Руху, а не у Фазі Фізичних Атак. Атакуючий зупиняється в одному гексі від цілі та лише тоді може заявити АСЗ: при розрахуванні атак проти Меха, що виконує АСЗ між цим моментом і моментом, коли АСЗ розрахована, вважайте, що Мех знаходиться в тому гексі, де він був перед АСЗ, та рухався лише по землі. Мех не закінчує свій рух та не входить до гекса цілі аж до Фази Фізичних Атак.

Атакуючий витрачає свої ПР Стрибків для того, щоб дістатись гексу із ціллю; він повинен мати достатньо ПР для подолання необхідної висоти (рівень гексу із ціллю плюс два, якщо ціль стоїть, так як стоячий Мех заввишки у два рівня). Наприклад, для виконання АСЗ з гекса на висоті 0 у Меха на пагорбі висотою 3 на відстані 1 гекс необхідно лише 1 ПР Стрибка, але атакуючий Мех повинен мати принаймні 5 ПР Стрибка для виконання атаки. Див. Рух Стрибками, стор. 11.

При розрахуванні модифікованого Цільового Числа для АСЗ атакуючий завжди додає модифікатор +3 за рух стрибком, але не додає модифікатори ландшафту.

Як і інші фізичні атаки, АСЗ виконуються у Фазі Фізичних Атак. Це означає, що атакуючий може виконувати АСЗ лише проти Мехів, що заверишли свій рух. Це також означає, що Мех, що виконує АСЗ, сам не може бути ціллю іншої АСЗ, так як його рух не буде завершено до кінця Фази Фізичних Атак.

Мех, що виконує АСЗ, не може бути ціллю фізичних атак, але може бути ціллю стрілецьких атак.

Кілька Атак: Мех може бути ціллю лише однієї фізичної атаки за один хід.

Вимкнені Цілі: При визначенні цілей для АСЗ, Мехи, що почали хід вимкненими чи із непритомними пілотами вважаються завершившими свій рух.

Скупчення: Мех, виконуючий АСЗ, не вважається стоячим у будь-якому гексі до кінця своєї атаки (див. Скупчення, стор. 11).

ФАЗА ФІЗИЧНИХ АТАК

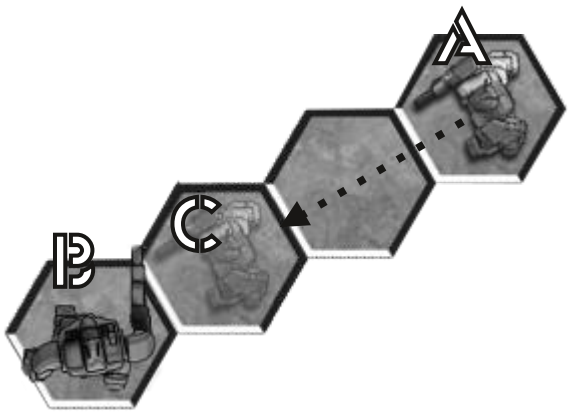
Атакуючий не може виконувати інші фізичні атаки в той самий хід, що і АСЗ.

Під час Фази Стрілецьких Атак атакуючий вважається стоячим на сусідньому із ціллю гексі на шляху від початкового гексу, і направлений до цілі. Якщо шлях стрибка проходить рівно між двома гексами біля цілі, атакуючий повинен обрати один, де він буде знаходитись при розрахуванні стрільби. Для розрахування ЛЗ вважається, що атакуючий знаходиться в повітрі над гексом на висоті 2 вище цілі або гексу, де він зараз знаходиться (обирається найвища точка з цих).

Якщо атакуючий Мех провалює ПНП у Фазі Стрілецьких Атак (або автоматично падає після перевірки), то АСЗ автоматично не влучає. Розрахуйте пошкодження від падіння та фінальний гекс за правилами Падіння Після "Смерті Згори", далі.

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД АСЗ ЦІЛІ

Для визначення пошкоджень цілі від АСЗ, поділіть вагу атакуючого Меха на 10 та помножте на 3, округлюючи результат вгору. Наприклад, 55-тоний Гриффін нанесе 17 пунктів пошкоджень.



• ДІАГРАМА СМЕРТІ ЗГОРИ •

Пошкодження від АСЗ не призначаються до однієї локації. Натомість діляться на групи по 5 пунктів пошкоджень (лишившіся пошкодження группуються в окрему групу). Атакуючий гравець кидає кістки згідно з Таблицею Ударів Рукою для кожної групи (стор. 28). Наприклад, АСЗ на 12 пунктів матиме 2 групи по 5 пунктів пошкоджень і одну групу на 2 пункти пошкоджень, кожна з яких матиме окрему локацію пошкоджень. Визначте напрям атаки так, якби атака відбувалась із початкового гекса атакуючого.

Лежачі Мехи: Визначайте пошкодження лежачому Меху по колонці пошкоджень ззаду у Таблиці Визначення Пошкоджень (стор. 23).

ПОШКОДЖЕННЯ ВІД АСЗ АТАКУЮЧОМУ

Якщо АСЗ успішна, поділіть вагу атакуючого на 5, розділіть отримані пошкодження на 5-пунктові групи (як описано вгорі). По колонці Перед Таблиці Ударів Ногою визначте локації для кожної групи пошкоджень (стор. 28) та примініть до атакуючого Меха.

ЛОКАЦІЯ ПІСЛЯ АСЗ

АСЗ завершується у Фазі Фізичних Атак. В цій фазі атакуючий приземлюється в гекс цілі. При успішній атаці ціль (якщо не знищена) зміщується на один гекс в протилежному атаці напрямі.

Якщо атака неуспішна, ціль обирає будь-який сусідній дозволений гекс та зміщується туди, навіть якшо нерухома чи лежача. Обраний гекс може бути зайнятим іншим Мехом. Якщо цільовий Мех зміщено у гекс на два чи більше рівнів нижче за її початковий гекс, він автоматично падає на повну висоту (Падіння, стор. 42). Якщо у гексі вже є Мех, див. Зміщення, стор. 40.

Заборонений Ландшафт: Якщо цільовий Мех буде зміщено у заборонений ландшафт, то інший гекс, найближче до відповідної сторони початкового гексу, має бути обраний. Наприклад, якщо цільовий Мех буде зміщено через сторону A гекса, але A заборонений, гравець цілі дивиться на сусідні до сторони A сторони гексу (чи дозволений ландшафт за тими сторонами), потім на інші дві сторони гексу, якщо попередні заборонені. Якщо дві сторони мають дозволений ландшафт і знаходяться на однаковій відстані, то гравець цілі обирає гекс. Виключенням з забороненого ландшафту є край мапи, в такому випадку ціль зміщується за край мапи.

Якщо всі оточуючі гекси містять непроходимий ландшафт, то Мех не може бути зміщено. Наприклад, якщо цільовий Мех знаходиться на рівні 0, оточений пагорбами висотою 3 чи більше. В такому випадку при успішній атаці цільовий Мех знищується. Якщо атака неуспішна, то атакуючий знищується.

У Діаграмі "Смерті Згори" праворуч Гріфін виконує АСЗ із гексу A проти БатлМастера. Шлях Гріффіна при атаці вказано лінією. Під час Фази Стрілецьких Атак вважається, шо Гріффін знаходиться у гексі C на висоті 3 (гекс цілі + 2 рівня). БатлМастер може стріляти по передній стороні Гріффіна будь-якою зброєю, що може стріляти на відстані 1. Інші Мехи на мапі можуть перевірити свої ЛЗ та стріляти так, якби Гріффін знаходився у гексі C на висоті 4.

ТАБЛИЦЯ УДАРІВ НОГОЮ

2К6	Ліво	Перед/Зад	Право
1-3	Ліва Нога	Права Нога	Права Нога
4-6	Ліва Нога	Ліва Нога	Права Нога

ПАДІННЯ ПІСЛЯ "СМЕРТІ ЗГОРИ"

Після успішної атаки "Смерть Згори" атакуючий виконує Перевірку Навички Пілотування (стор. 40) із модифікатором Цільового Числа +4. Якщо зсув після успішної атаки ще не змусила цілоьвого Меха впасти, тоді він також повинен виконати ПНП (із модифікатором +2). Якщо будь-який Мех падає, то він отримує пошкодження як від падіння з висоти 0.

При неуспішній атаці атакуючий автоматично падає, отримуючи пошкодженн як від падіння з висоти 2. За Таблицею Напрям а Після Падіння (стор. 44) визначте його новий напрям, і Локації пошкодження в такому випадку - завджи задня броня.

УДАРИ НОГОЮ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування -2.

Мех не може бити ногою, якщо стріляв зі змонтованої на нозі зброї в цей хід. Для виконання удура ногою обидва стегна мають бути цілими, і ціль має бути в передній арці атакуючого (відповідно до напряму ніг, не торсу).

Удари мають 1 пункт пошкоджень за кожні 5 тон ваги атакуючого, призначені в одну групу. Визначте локацію пошкоджень, кинувши 1К6 і подивившись у відповідній колонці Таблиці Ударів Ногою (якщо ціль стоїть на одному рівні з атакуючим).

Якщо Меха ударили, він має виконати ПНП (стор. 40). Якщо Мех намагається ударити і промахується, він повинен виконати ПНП.

Критичні Пошкодження: Зменшіть пошкодження від удару ногою в два рази за кожен пошкоджений верхній чи нижній приводи ніг атакуючого Меха (округлення вниз); ефект накопичувальний. Наприклад, атакуючий з двома пошкодженими приводами ніг має зменшену в 4 рази кількість пошкоджень від ударів ногами.

АТАКИ РУКОПАШНОЮ ЗБРОЄЮ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування -1

Мех може бути обладнаний різною, змонтованою на руках, рукопашною зброєю, найбільш розповсюдженою з яких є сокира. Мех не може користуватись рукопашною зброєю в руці, якщо стріляв зі стрілецької зброї з тієї самої руки в цей хід. Ціль повинна бути в передній арці, або у боковій арці з боку рукопашної зброї.

За замовчуванням, сокира використовує звичайну Таблицю Визначення Пошкоджень. Однак, коли гравець заявляє атаку сокирою, вони також можуть заявити використання для цієї атаки Таблиці Ударів Ногою чи Таблиці Ударів Рукою. В такому випадку буде доданий модифікатор +4 на додаток до стандартного -1 (загалом +3; зауважте, що +4 не додається, коли Мехи вимушений використовувати вищевказані таблиці через різницю у висотах з ціллю; стор. 25).

ТАБЛИЦЯ УДАРІВ РУКОЮ

2К6	Ліво	Перед/Зад	Право
1	Лівий торс	Ліва Рука	Правий торс
2	Лівий торс	Лівий торс	Правий торс
3	Центр. торс	Центр. торс	Центр. торс
4	Ліва Рука	Правий торс	Права рука
5	Ліва Рука	Права рука	Права рука
6	Голова	Голова	Голова

Сокира наносить 1 пункт пошкоджень за кожні 5 тон ваги атакуючого. Призначте всі пошкодження в одну групу.

Удари Рукою: Якщо у Меха є рукопашна зброя на руці, він не може бити рукою цією рукою до тих пір, поки зброя на руці ціла.

УДАРИ РУКОЮ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування.

Мех не може бити рукою, якщо стріляв зі стрілецької в цій руці в цей хід. Мех може ударити однією чи обома руками кожен хід; атаки кожної руки розраховуються окремо. Удари рукою можна виконувати проти цілей в передній чи бокових арках. Якщо ціль у правій чи лівій арці, то лише відповідною рукою можна ударити.

Удар рукою наносить 1 пункт пошкоджень за кожні 10 тон (або її частини) ваги Меха, призначені в одну групу пошкоджень. Зменшіть пошкодження в 2 рази за кожен пошкоджений верхній чи нижній приводи рук чи за їх відсутність, ефект накопичувальний (тобто якщо два приводи відсутні, то атака наносить лише чверть можливих пошкоджень). Округляйте вниз, до мінімум 1 пункта.

Визначіть локацію пошкоджень за допомогою кидка 1К6 і відповідної колонки Таблиці Ударів Рукою, якщо ціль стоїть на одному рівні з атакуючим.

Кілька Цілей: Мех може робити два удари руками в дві цілі (включаючи цілі в різних арках), при цьому він ігнорує модифікатор другої цілі.

Відсутні/Знищені Приводи: Мех не може виконувати удари рукою якщо привід плеча в ній пошкоджено.

Мех без долоні в руці (по дизайну чи через пошкодження) отримує модифікатор Цільового Числа +1 на удари цією рукою. Мех без нижнього привода руки (по дизайну чи через пошкодження) отримує модифікатор Цільового Числа +2 на удари цією рукою. На додаток, як вказано вище, удар наносить лише половину пошкоджень (округлення вниз).

Катапульта (Catapult) з Навичкою Пілотування 5 б'є рукою Тандерболт (Thunderbolt), що стоїть в рідколіссі, один раз в правий бік. Так як Катапульта не має нижнього привода руки, гравець додає модифікатор Цільового Числа +2 та знижує пошкодження від атаки в два рази (округлюючи вниз).

Жоден з Мехів рухався, тому модифіковане Цільове Число буде 9: 5 (Навичка Пілотування) + 2 (відсутній нижній привід руки) + 1 (відсутня долоня) + 1 (рідколісся) = 9. Гравець кидає 9 і влучає в ціль.

Катапульта важить 65 тон, тому її звичайні пошкодження від удара рукою 7 (65 поділене на 10, округлення вгору), але відсутній привід знижує це до 3 (7 поділити на 2, округлення вниз). Атакуючий гравець кидає 3 по Таблиці Ударів Рукою, що значить, що удар буде в центральний торс цілі.

АТАКИ ШТОВХАННЯМ

Базове Цільове Число: Навичка Пілотування -1.

Мех може використати свої долоні для того, щоб штовхнути свою ціль, якою повинен бути інший Мех. Штовхання можна виконати лише проти цілі прямо навпроти атакуючого (відповідно до напряму ніг, не торсу; поворот торсу не дозволяє робити атаки не прямо навпроти себе).

Мех не може стріляти зі зброї, змонтованої на руках, в той хід, коли хоче штовхнути. Ціль не повинна виконувати таран чи "Смерть Згори" в той хід. Вона має бути на одній висоті з атакуючим.

Успішна атака штовханням не наносить пошкодження цілі. Зате вона зміщує ціль в сусідній гекс в напрямі від атакуючого. Атакуючий переміщається в гекс, де до цього стояла ціль (на відміну від тарану це не вимагає додаткових ПР). Захисник повинен зробити ПНП (стор. 40); при невдачі він впаде у гекс, в який його штовхнули.

Якщо цільовий Мех зміщений у гекс, що на два чи більше рівнів нижче за початковий, він автоматично падає на повну висоту (Падіння, стор. 42). Незважаючи на це, якщо Мех вже у гексі, куди його зміщували, див. Зсув, стор. 40.

Декілька Атак: Мех може бути ціллю лише однієї з наступних атак в один хід: тарана, "Смерті Згори" чи штовхання.

Якщо два Меха намагаються штовхнути один одного, виконайте дві спроби. Якщо обидві неуспішні, нічого не відбувається. Якщо обидві успішні, то жоден з Мехів не рухається і обидва повинні виконати ПНП; при неудачі падають. Якщо лише одна атака успішна, то розраховуйте її як звичайну.

Заборонений Ландшафт: Якщо ціль повинна бути зміщена в заборонений ландшафт, то ані ціль, ані атакуючий не рухаються з місця. Всі інші ефекти атаки виконуються, включаючи ПНП для уникнення падіння. Єдиним виключенням є штовхання за границі ігрової зони; такі атаки дозволені.

Приводи Плечей: Додайте модифікатор Цільового Числа +2 до атак штовханням за кожний пошкоджений привід плеча атакуючого.

РОЗРАХУВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Лише після всіх фізичних атак пошкодження від всіх фізичних атак набуває чинності. Тобто пошкодження, отримані у Фазі Фізичних Атак не буде перешкоджати фізичним атакам в цій самій фазі (всі пошкодження з попередніх фаз впливають на ці атаки).

Всі Перевірки Навичок Пілотування, необхідні через фізичні атаки, виконуються в кінці Фази Фізичних Атак (тобто після всіх атак в цій фазі), і включають всі модифікатори від пошкоджень, заподіяних в цій фазі. Див. стор. 40 для подробиць. Після розрахування всіх пошкоджень гравці можуть перейти до Фази Нагріву.

Якщо, згідно з Діаграмою Штовхання, Меха в гексі A успішно штовхне Мех в гексі B, то він зміститься в гекс C. Якщо ж Меха в гексі A успішно штовхне Мех в гексі D, то він зміститься в гекс E. Звісно, що якщо одна атака штовхання успішна, то інший Мех не може виконати атаку штовханням.

В обох випадках пілот цільового Меха повинен виконати ПНП для того, щоб Мех лишився стояти; атакуючий цього Меха при успішній атаці переміститься в гекс A. Мех в гексі A не може штовхати жодного зі своїх супротивників, бо жоден з них не стоїть прямо перед ним.

• ДІАГРАМА ШТОВХАННЯ •

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

ПОШКОДЖЕННЯ

Цей розділ пояснює, як приміняти пошкодження до БатлМеха, та як впливають різні пошкодження та їх спеціальні ефекти.

Кожна зброя наносить певну кількість пошкоджень, описану як Кількість Пошкоджень, що знаходиться в колонці Пшк Таблиці Зброї та Обладнання на стор. 55 та накожному листі записів. Використовуйте покрокову процедуру, описану в Вирішення Пошкоджень пижче для визначення ефектів пошкоджень.

Атаки: Важливо пам'ятати, що пошкодження відбуваються після атак: всі атаки всіх Мехів повинні бути оголошені та виконані перед всіма розрахуваннями пошкоджень. Не робіть своєю звичкою перемикатись між оголошенням і розрахуванням атак кожної зброї кожного Меха.

ВИРІШЕННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Пошкодження з будь-якої зброї спочатку приміняється до броні визначеної локації (якщо локацією є будь-який торс, то відповідна сторона торса пошкоджується). Коли броня у вибраній локації відсутня, всі наступні пошкодження приміняються до внутрішньої структури обраної локації. Кожного разу, як внутрішня структура локації пошкоджується, можливе критичне пошкодження в тій локації (див. Критичні Пошкодження праворуч). Коли кількість пунктів внутрішньої структури досягне нуля, то відповідна локація знищена, разом з усім, що є в цій локації (див. Знищені Локації, стор. 34). Після того, як локація знищена, наступні пошкодження, що локація мала б отримати, переходять в іншу локацію згідно з Переносом Пошкоджень, стор. 34.

ПОСЛІДОВНІСТЬ ПОШКОДЖЕНЬ

Послідовність, у якій пошкодження розраховуються, важлива. Коли розраховуєте декілька успішних атак проти вашого Меха, атакуючий чітко заявляє послідовність, у якому ви будете розраховувати їх (та пошкодження від них). Послідовність атак може різнитись ход від ходу.

Також важливо розуміти, що при приміненні пошкоджень кожне окреме влучання - і пошкодження від атаки і критичні влучання - потрібно розрахувати до переходу до наступного влучання. Це включає окремі атаки, що влучають декількома снарядами, такі як кластерна зброя. Наприклад, якщо SRM-2 влучає у Меха, і обидві ракети влучають, тода розраховується локація та пошкодження від першої ракети, потім критичні пошкодження, і лише після цього переходить до другої ракети.

ЧАС ПОШКОДЖЕНЬ

Є дуже важлива різниця між розрахуванням пошкоджень та приміненням його ігрових ефектів.

Пошкодження, нанесені Стрілецькими чи Фізичними Атаками (включаючи їх критичні ефекти), розраховуються одразу як отримані. Однак пошкодження, отримані Мехом в цій фазі, ніколи не вплинуть на його атаки в цій фазі. Всі заявлені атаки в цій фазі виконуються. Це приміняється навіть в тому випадку, коли Меха знищено перед тим, як він виконає всі свої заявлені атаки. Іншими словами, пошкодження занотовуються одразу, як їх отримують, але вони не впливають на ціль до кінця поточної фази.

Зсуви і Падіння: На відміну від атак, ігрові ефекти від зсувів та падіння приміняються одразу, а не в кінці фази.

Перевірки Навички Пілотування: Ігрові ефекти пошкоджень завжди приміняються перед всіма ПНП від цих пошкоджень. Наприклад якщо знищено привід ноги у Фазі Стрілецької Атаки, це вимагає ПНП. Стандартний модифікатор +1 за втрату привода ноги приміняється до тої ПНП, а також до всіх інших ПНП в тій фазі (да, звісно, до кінця гри).

Під час розрахунку пошкоджень у Фазі Стрілецької Атаки правий торс Меха знищено.

Так-як пошкоджень багато, то торс знищується миттєво. Це означає, що права рука відпадає теж. Якщо, під час наступних фаз, пошкодження випадають на праву руку, то вони переносяться на правий торс (так як коли знищується торс, рука теж одразу вважається знищеною). І, так як правий торс тежзнищений, пошкодження переносяться на центральний торс (згідно Діаграми Переносу Пошкоджень, стор. 34).

Геймплейні ефекти знищення цих локацій зовсім не впливають на будь-які стрілецькі атаки пошкодженого Меха в тій самій фазі. Це відбувається через те, що всі заявлені атаки повинні бути виконані. Ефекти вступають в силу лише в кінці фази. Навіть якщо Меха було розбито на шматочки, він виконає всі свої заявлені атаки.

КРИТИЧНІ ПОШКОДЖЕННЯ

Якщо локація отримує одне чи більше пунктів пошкоджень внутрішньої структури, але локація не знищена, атакуючий робить перевірку критичних пошкоджень, кинувши 2К6 та подивившись на Таблицю Визначення Критичних Пошкоджень (стор. 31). При 8 чи більше цільовий Мех отримує критичні пошкодження: чим більше результат, тим більше пошкодження. Подивіться на Таблицю Критичних Пошкоджень Меха для визначення ефектів (див. Примінення Критичних Пошкоджень, стор. 31).

Якщо локація знищена, а не просто пошкоджена, критичні пошкодження не перевіряються, якщо в локації не було вибухонебезпечних слотів. В такому випадку всі критичні пошкодження вибухонебезпечних слотів в тій локації розраховуються як звичайно (див. Набої, стор. 32); якщо цих слотів нема, то розрахування непотрібне.

Ефекти критичних пошкоджень, такі як модифікатори Перевірок Навичок Пілотування, накопичувальні, якщо не сказано іншого, і залишаються до кінця гри. Деякі критичні пошкодження можуть випагати ПНП: якщо критичне пошкодження має модифікатор до ПНП, цей модифікатор додається до всіх інших необхідних модифікаторів перевірки, якщо не сказано інше.

Декілька Локацій: Якщо один постріл пошкоджує внутрішню структуру декількох локацій, критичні пошкодження розраховуються в кожній локації.

ТАБЛИЦЯ ВИЗНАЧЕННЯ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ

2К6	Ефект
2-7	Критичного ефекту нема
8-9	Киньте 1 критичну локацію
10-11	Киньте 2 критичні локації
12	Голову/кінцівку відірвано АБО Киньте 3 критичні локації*

*Якщо атака влучила в торс.

Проникаючі Критичні Пошкодження: Результат 2 по Таблиці Локацій Пошкоджень дає можливість на критичне пошкодження, навіть якщо атака не нанесла пошкоджень внутрішній структурі (хоча атака повинна нанести хочаб 1 пункт пошкоджень). Такі пошкодження відомі як Проникаючі.

Проникаючі пошкодження виконуються на додаток до всіх звичайних перевірок пошкоджень внутрішньої структури і навіть тоді, якщо в локації нема броні. Наприклад, якщо Меху без броні на торсі влучать у торс із результатом 2 по Таблиці Локацій Пошкоджень, то необхідно буде зробити два кидка по Таблиці Визначення Критичних Пошкоджень, один за Проникаюче, інший за пошкодження внутрішньої структури.

Якщо Проникаюче пошкодження має бути примінене до вже знищеного правого чи лівого торсу, то Проникаюче і лишившіся пошкодження переносяться в центральний торс.

ПРИМІНЕННЯ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ

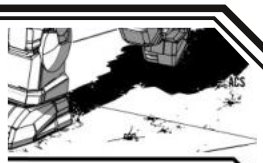
Коли розраховано, що будуть критичні пошкодження в локації, атакуючий кидає кістки по кожному влучанню для визначення пошкоджених слотів. Потім інший гравець закреслює відповідні локації у своїй Таблиці Критичних Пошкоджень Меха. Існує можливість того, що деякі локації будуть відірвані до того, як їх внутрішня структура буде знищена. Ці події описані далі.

Пошкодження Голови чи Ніг: Якщо критичні пошкодження влучає в голову чи ноги Меха, киньте 1К6 по Таблиці Критичних Пошкоджень та закресліть слот. Якщо результат вказує на неправильний слот (див. праворуч), киньте кістку наново. Якщо всі слоти неправильні то дивіться розділ Перенос Критичних Пошкоджень (праворуч).

Пошкодження Торсів та Рук: Таблиця Критичних Пошкоджень цих локацій поділена на два блоки по шість слотів, при цьому перший блок позначено як "1-3" а другий як "4-6". Для визначення критичного пошкодження киньте перший 1К6 - кидок визначить блок, у якому будуть далі кидатись пошкодження. При кидку 1-3 буде поцілений перший блок, при 4-6 другий. Після визначення блока киньте другий 1К6. Цей кидок визначить конкретний пошкоджений слот. Якщо результат вказує на неправильний слот (див. праворуч), киньте наново обидві кості (а не лише другу).

Якщо у одному з блоків є лише неправильні слоти, то кидайте лише другу кістку для іншого блоку, так, як би ви кидали для голови чи ніг. Якщо всі слоти неправильні то дивіться розділ Перенос Критичних Пошкоджень (праворуч).

Вулверін (Wolverine) отримує критичне пошкодження в праву руку. Атакуючий кидає першу кістку із результатом 5. Це означає, що критичне пошкодження приміниться до слоту у другому блоці Таблиці Критичних Пошкоджень (поміченому "4-6"). Атакуючий кидає другу кістку і отримує 4. Виявляється, що це неправильний слот, тому атакуючий кидає обидві кістки знову. Цього разу результат 2 (верхній блок) та 6; захисник визначає слот критичного пошкодження та закреслює його (а також закреслює зброю у розділі Дані Меха), знаючи, що тільки що було знищено АС/5.



Права рука

1-3
1. Плече
2. Привід Плеча
3. Привід Локтя
4. Кисть
5. АС/5
6. ~~АС/5~~

4-6
1. АС/5
2. АС/5
3. Набої (АС/5) 20
4. Кидайте заново
5. Кидайте заново
6. Кидайте заново

Правий торс

1-3
1. Охолоджувач
2. Кидайте заново
3. Кидайте заново
4. Кидайте заново

Мультислотові Компоненти: Деякі предмети можуть займати декілька слотів у Таблиці Критичних Пошкоджень. Пошкодження лише одного слота такого предмета вимикає такий предмет (за виключенням двигуна, гіро та сенсорів, незалежно від кількості зайнятих слотів). Критичні пошкодження інших слотів предмета не викликають ефектів, але поглинають постріл: критичне пошкодження приміняється до такого слота без примінення ефекта.

Кілька Критичних Пошкоджень: Якщо виникають декілька критичних пошкоджень через Таблицю Визначення Критичних Пошкоджень, то кожне з пошкоджень необхідно повністю розрахувати перед переходом до наступного.

Неправильні Слоти: Якщо критичне пошкодження необхідно примінити до слота, що має одну з наступних ознак, такий слот є неправильним і кидок необхідно виконувати наново:

- слот уже був пошкоджений
- слот пустий

(На попередньо згенерованиз листах записів пусті слоти помічені як "Кидайте заново", і предмети у слотах, що не можуть отримати критичні пошкодження, помічні сірим та курсивом.)

При пошкодженнях неправильних слотів торса і рук атакуючий кидає обидві кістки наново, а не лише другу. Якщо всі слоти неправильні то дивіться розділ Перенос Критичних Пошкоджень (нижче).

ПЕРЕНОС КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ

Якщо критичне пошкодження не може бути примінене до локації, його можна перенести до іншої локації. Це залежить від ситуації та часу пошкодження.

Якщо всі можливі слоти в пошкодженій локації вже були пошкоджені в попередніх фазах чи ходах, критичні пошкодження переносяться до наступної локації згідно з Таблицею Переносу Пошкоджень. Критичні пошкодження центрального торсу і голови ніколи не переносяться.

Якщо всі можливі слоти в пошкодженій локації були пошкоджені в цій фазі, то всі надлишкові критичні пошкодження не переносяться і втрачаються.

Знищені локації: Критичні пошкодження, що необхідно примінити до тільки що знищеної локації, ніколи не переносяться.

ПОШКОДЖЕННЯ

У Фазі Збойної Атаки внутрішня структура правого торса БатлМастера (BattleMaster) була пошкоджена. Атакуючий повинен одразу кинути кістку для визначення критичних пошкоджень перед розрахунком будь-яких інших пострілів. Атакуючий кидає 12, що дає 3 критичні пошкодження. Правий торс у БатлМастера містить три середні лазери, два з яких було знищено у попередньому ході, тому достатньо лише одного критичного пошкодження для знищення останнього лазера. Так як не всі доступні слоти було пошкоджено в попередніх фазах, то два надлишкові пошкодження не будуть перенесені та будуть втрачені.

У Фазі Фізичних Атак в той самий хід внутрішня структура правого торса БатлМастера знову пошкоджується. Результат кидка цього разу 10, що означає два критичних пошкодження. Так як всі можливі слоти було пошкоджено перед цією фазою, то обидва критичні пошкодження переносяться до центрального торса БатлМастера.

ЕФЕКТИ КРИТИЧНИХ ПОШКОДЖЕНЬ

Типи критичних пошкоджень розміщені в алфавітному порядку назв предметів; розміщення цих предметів на Меху (голова, нога, торс, рука) вказано біля назви.

ВЕРХНІЙ ПРИВІД НОГИ (НОГА)

Критичне пошкодження пошкоджує верхній привід ноги Меха. За кожне пошкодження приводу стегна зменшіть ПР Ходьби Меха на 1. Перерахуйте ПР Бігу, помноживши ПР Ходьби на 1,5 і округливши вгору.

Додатково за кожне пошкодження приводу всі пошкодження від ударів ногою зменшуються вдвічі (округлення вниз).

Модифікатори ПНП: +1 за кожний привід. Гравець цього Меха повинен зробити ПНП в кінці фази, в якій це пошкодження відбулось

Пошкодження викликає ПНП кожного разу, як Мех стрибає; перевірка виконується в кінці руху Меха.

Модифікатор Цільового Числа: +2 до всіх ударів ногою.

ВІДІРВАНО ГОЛОВУ (ГОЛОВА)

Голову Меха відриває в тому випадку, якщо гравець кидає 12 по Таблиці Визначення Критични Пошкоджень для локації голови (див. Знищення голови, стор. 34). Це знищує Меха.

ВІДІРВАНО НОГУ (НОГА)

Ногу Меха відриває в тому випадку, якщо гравець кидає 12 по Таблиці Визначення Критични Пошкоджень для локації ноги та це є автоматичним - гравець може не розраховувати ці три пошкодження (див. Знищення ноги, стор. 34).

Коли ногу відриває таким чином, набої в нозі не вибухають. Хоча кінцівку знищено, її броня та внутрішня структура лишаються на місці - на нозі - (це необхідно для розрахування необхідності виконання ПНП за отримання більше 20 пунктів пошкоджень).

Нога, відірвана таким чином, лишається в тому самому гексі та може бути використана як палиця (див. Атаки Палицею, стор. 26).

ВІДІРВАНО РУКУ (РУКА)

Руку Меха відриває в тому випадку, якщо гравець кидає 12 по Таблиці Визначення Критични Пошкоджень для локації руки та є автоматичним - гравець може не розраховувати ці три пошкодження.

Коли руку відриває таким чином, набої в руці не вибухають. Хоча кінцівку знищено, її броня та внутрішня структура лишаються на місці - на руці - (це необхідно для розрахування необхідності виконання ПНП за отримання більше 20 пунктів пошкоджень).

Рука, відірвана таким чином, лишається в тому самому гексі та може бути використана як палиця (див. Атаки Палицею, стор. 26).

ГІРО (ТОРС)

Гіроскоп тримає Меха рівно на ногах та дає можливість рухатись. Перше пошкодження гіро просто пошкоджує його, друге знищує його.

Коли гіро знищено, Мех автоматично падає та не може встати; звичайна ПНП для перевірки уникнення ушкодження МехВоїна при падінні (стор. 43) отримує модифікатор Цільового Числа +6 за знищений гіроскоп.

Мехи зі знищеними гіроскопами можуть виконувати збройні атаки згідно зі Стрільбою Лежачи (стор. 19), та можуть змінювати напрям на сторону гекса за хід при умові, що вони мають принаймні 1 ПР. Мех зі знищеним гаро не вважається нерухомим.

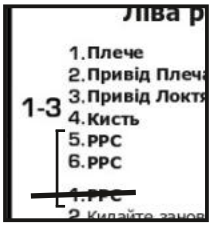
Модифікатори ПНП: +3 якщо пошкоджено (для всіх наступних ПНП), +3 якщо знищено (накопичувалиний). Гравець цього Меха повинен зробити ПНП в кінці фази, в якій це пошкодження відбулось; якщо пошкоджень в одній фазі було два, то Мех автоматично падає і ПНП для цього не потрібна. Пошкоджене гіро викликає ПНП кожного разу, як Мех біжить чи стрибає, виконується в кінці руху Меха.

ДВИГУН (ТОРС)

Двигун Меха має три пункти захисту. Кожне критичне пошкодження знищує один пункт. По ходу знищення захисту, нагрів Меха зростає.

За перше пошкодження Мех отримує 5 пунктів нагріву за хід. Друге пошкодження додає ще 5 пунктів нагріву в хід (загалом 10). Мех вважається знищеним при отриманні третього пошкодження двигуна (враховуйте слоти двигуна в бокових торсах, за їх наявності). Заберіть Меха з мапи в кінці тієї фази, в якій його було знищено.

ЗБРОЯ ТА ОБЛАДНАННЯ



Коли зброя чи обладнання отримують пошкодження, воно (зброя чи обладнання) вважається знищеним до кінця гри. Якщо предмет займає більш ніж один слот, то інші слоти не закреслюються: вони можуть отримувати пошкодження і далі. Це не має інших ефектів крім поглинання критичних пошкоджень.

Наприклад PPC займає три критичні слоти. PPC вимикається одразу, як один з трьох слотів пошкоджується, лишаючи два інших слота для отримання (поглинання) критичних пошкоджень та (можливе) збереження іншого обладнання.

ПОШКОДЖЕННЯ

КОКПІТ (ГОЛОВА)

Критичне пошкодження кокпіту знищує цей слот, вбиває МехВоїна та знищує Мех. за їх наявності). Заберіть Меха з мапи в кінці тієї фази, в якій його було знищено.

НАБОЇ

Якщо критичне пошкодження випадає на слот із набоями, то набої вибухають. МехВоїн отримує 2 пункти пошкоджень (поранень) як результат зворотнього зв'язку, отриманого через нейрошолом. На додаток Мех отримує пошкодження внутрішньої структури.

Критичне пошкодження слота з набоями викликає вибух набоїв лише в поціленому слоті. Вибух наносить стільки пошкоджень, скільки набоїв в слоті лишилось помножене на Пошкодження цього типу набоїв. Ракетні набої наносять пошкодження у кількості лишившихся ракет помножене на Пошкодження цього типу ракет помножене на число типу ракет. Наприклад, одна тона набоїв до кулемета вибухає із 400 пунктами пошкоджень (2 x 200), в той час як одна тона ракет SRM-2 вибухає із 200 пунктами пошкоджень (2x2x50). Розрахуйте кількість пошкоджень, що нанесе слот набоїв та примініть ці пошкодження до Діаграми Внутрішньої Структури (розрахунок вибухів набоїв починається на кроці 2 процесу прозрахування пошкоджень, як вказано на стор. 36). Це, зазвичай, знищує Меха.

Через те, що вибухи набоїв пошкоджують внутрішнью структуру локації, де вони розміщені, при необхідності додатково кидайте кістки для визначення критичних пошкоджень.

Пусті Бункери: Якщо слот із набоями, що вже витрачені, отримує критичне пошкодження, воно поглинається слотом, слот знищується, але більше нічого не відбувається.

НИЖНІЙ ПРИВІД НОГИ (НОГА)

Це критичне пошкодження знищує міомери нижнього привода ноги. За кожне пошкодження цього привода зменшіть ПР Ходьби Меха на 1. Перерахуйте ПР Бігу, помноживши ПР Ходьби на 1,5 і округливши вгору.

Додатково за кожне пошкодження приводу всі пошкодження від ударів ногою зменшуються вдвічі (округлення вниз).

Модифікатори ПНП: +1 за кожний привід (для всіх наступних ПНП). Гравець цього Меха повинен зробити ПНП в кінці фази, в якій це пошкодження відбулось

Пошкодження викликає ПНП кожного разу, як Мех стрибає; перевірка виконується в кінці руху Меха.

Модифікатор Цільового Числа: +2 до всіх ударів ногою.

ОХОЛОДЖУВАЧІ

Критичне пошкодження охолоджувача знищує його та зменшує здатність Меха охолоджуватись. Наприклад, Меху із 16 охолоджувачами знищили 3 охолоджувачі, тому зараз він може зменшувати нагрів лише на 13 пунктів за хід.

ПЛЕЧЕ (РУКА)

Критичне пошкодження цього привода "заморожує" його. Мех не може більше робити удари кулаком чи виконувати фізичні атаки зброєю цією рукою та атаки палицею.

Модифікатори Цільового Числа:

- +4 до всієї зброї, що знаходиться на пошкодженій руці (заміняє собою всі інші модифікатори стрільби від критичних пошкоджень цієї руки).
- +2 до всіх атак штовханням.

ПРИВІД ДОЛОНІ (РУКА)

Критичне пошкодження привода долоні знищує міомери, що рухають зап'ястям та рукою. Мех більше не може виконувати атаки палицею цією рукою.

Модифікатор Цільового Числа: +1 до всіх ударів цією рукою.

Відсутні Приводи: Деякі Мехи сконструйовані без одного чи обох приводів долонь - і без самих долонь. Вищевказаний Модифікатор Цільового Числа приміняється і для таких Мехів (тобто в цьому випадку не важливо, чи знищений привід, чи його взагалі нема).

ПРИВІД ЛІКТЯ (РУКА)

Це критичне пошкодження знищує привід ліктя. Пошкодження від ударів цією рукою зменшується в два рази (округлюючи вниз).

Модифікатори Цільового Числа:

- +1 до всіх пострілів зброєю на цій руці.
- +2 до всіх ударів рукою та фізичних атак тією рукою.
- +2 до всіх атак палицею.

Сконструйовані без Ліктів: Деякі Мехи конструюються без одного чи обох приводів ліктів. Такі Мехи не отримують модифікатор на стрілецькі атаки з відповідної руки, хоча Модифікатори Цільового Числа на фізичні атаки приміняються.

ПРИВІД ПЛЕЧА (РУКА)

Це критичне пошкодження знищує привід плеча. Пошкодження від ударів цією рукою зменшується в два рази (округлюючи вниз).

Модифікатори Цільового Числа:

- +1 до всіх пострілів зброєю на цій руці.
- +2 до всіх ударів рукою та фізичних атак тією рукою.
- +2 до всіх атак палицею.

ПРИВІД СТОПИ (НОГА)

Це критичне пошкодження знищує міомери стопи. За кожне пошкодження цього привода зменшіть ПР Ходьби Меха на 1. Перерахуйте ПР Бігу, помноживши ПР Ходьби на 1,5 і округливши вгору.

Додатково за кожне пошкодження приводу всі пошкодження від ударів ногою зменшуються вдвічі (округлення вниз).

Модифікатори ПНП: +1 за кожний привід (для всіх наступних ПНП). Гравець цього Меха повинен зробити ПНП в кінці фази, в якій це пошкодження відбулось

Пошкодження викликає ПНП кожного разу, як Мех стрибає; перевірка виконується в кінці руху Меха.

Модифікатор Цільового Числа: +2 до всіх ударів ногою.

СЕНСОРИ (ГОЛОВА)

Критичні пошкодження сенсорів Меха роблять постріли доволі складними. Критичні пошкодження сенсорів не впливають на фізичні атаки.

Модифікатори Цільового Числа: +2 до всіх збройних атак після першого пошкодження. Друге пошкодження робить всі збройні атаки неможливими. В

обох випадках на фізичні атаки це не впливає.

СИСТЕМА ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧЕННЯ (ГОЛОВА)

Всі критичні пошкодження цієї системи перманентні та лишаєть пілота уразливим до підвищеного нагріву; інший критичний слот може поглинути ще одне пошкодження, але крім цього не має жодного ефекту. МехВоїн отримує 1 пункт пошкоджень в кінці кожної Фази Нагріву, коли Нагрів від 15 до 25 пунктів; якщо нагрів 26 чи вище - МехВоїн отримує 2 пункти пошкоджень.

Критичне пошкодження системи життєзабезпечення також знищує систему рециркуляції повітря Меха. Якщо Мех стоїть під водою на глибині 2 чи більше (або лежить на глибині 1 чи глибше) в кінці Фінальної Фази, пілот отримує 1 пункт пошкоджень.

СТЕГНО (НОГА)

Критичне пошкодження стегна Меха "заморожує" ногу у випрямленому стані. ПР Ходьби Меха знижується в два рази (округлення вниз; приміняйте перед всіма зменшеннями ПР через пошкодження приводів ноги чи стопи). Меха на 1. Перерахуйте ПР Бігу, помноживши ПР Ходьби на 1,5 і округливши вгору.

Після критичного пошкодження стегна ігноруйте всі критичні модифікатори з попередніх ходів для цієї ноги (інші модифікатори в цьому ході чи наступних приміняються). Це означає, що можливе покращення руху Меха після пошкодження стегна: зафіксована в одному положенні вона слугує наче ключка, роблячи рух, в деяких випадках, простіше, ніж на кількох вільно-рухаючихся та пошкоджених приводах.

Критичне пошкодження другого стегна знижує ПР Руху Меха до 0, але Мех не вважається нерухомим.

Модифікатори ПНП: +2 за одне пошкоджене стегно; цей модифікатор перекриває всі інші критичні модифікатори на цій нозі. Гравець цього Меха повинен зробити ПНП в кінці фази, в якій це пошкодження відбулось.

Пошкодження викликає ПНП кожного разу, як Мех біжить чи стрибає; перевірка виконується в кінці руху Меха.

СТРИБКОВІ ДВИГУНИ (НОГА/ТОРС)

За кожен пошкоджений стрибковий двигун зменшіть ПР Стрибка на 1.

ЗНИЩЕНІ ЛОКАЦІЇ

Якщо локація знищена, всі предмети в цій локації також знищені, включаючи всю броню (що враховується при розрахунку ПНП при 20+ пошкоджень). Додатково, знищення голови, ноги чи торса має свої ефекти, що описані далі.

Критичні Пошкодження: Якщо знищення локації відбулось за допомогою знищення внутрішньої структури, і локація містить один чи більше слот набоїв, гравцю необхідно перевірити критичні пошкодження (Критичні Пошкодження, стор. 30).

Палиці з Кінцівок: Руки чи ноги, відірвана критичним пошкодженням чи знищенням бокового торсу, лишаються в гексі, де це відбулось та можуть бути використані як палиця (Атаки Палицею, стор. 26).

ЗНИЩЕННЯ ГОЛОВИ

Якщо всі внутрішні компоненти голови знищені, МехВоїн в ній помирає та Мех знищується. Приберіть Меха з мапи в кінці фази, в якій він був знищений.

ЗНИЩЕННЯ НОГИ

Коли стоячий Мех втрачає ногу, Мех автоматично падає та закінчує свій рух на той хід. Додайте модифікатор +5 до всіх ПНП: він заміщує всі інші ПНП, спричинені пошкодженнями тієї ноги. Якщо Мех лишається лежати, він все ще може змінювати напрям на одну сторону гексу за хід; це вважається за рух ходьбою.

Лежачий Мех з однією ногою може спробувати встати на одну ногу на наступних ходах. Однак він може робити лише одну спробу за хід, та ця спроба завжди вважається бігом. За цю спробу необхідно виконати лише одну ПНП, навіть якщо пошкодження від інших факторів вимагає дві чи більше перевірок (це є виключенням з правил); всі необхідні модифікатори приміняються в цій перевірці. Якщо Мех зміг встати, він має ПР Ходьби 1 (це заміщує ПР Ходьби) та не може бігати; перегрів може зменшити ПР Ходьби до 0. Мех може стрибати, але пілот повинен виконувати ПНП із модифікатором +5 при кожному приземленні.

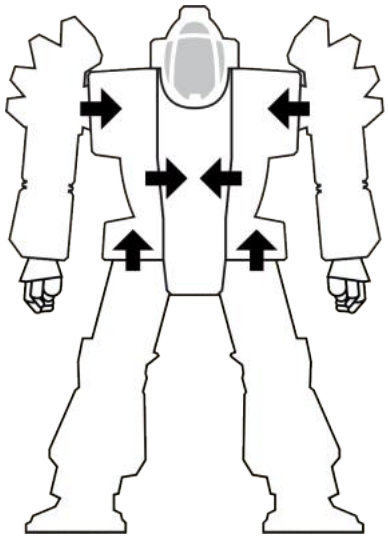
Мех, що втрачає обидві ноги, автоматично падає (якщо не лежить). Хоча і не вважається нерухомим (стор. 11), Мех має 0 ПР. Він не може змінювати напрям чи намагатись піднятись, хоча він може спробувати підняти себе для стрільби, якщо має обидві руки.

Мінімальний Рух: Хоча одноногі Мехи не можуть бігати, вони можуть використовувати правило Мінімального Руху та можуть спробувати встати, хоча і не мають необхідні 2 ПР (що завжди вважається бігом; стор. 11).

ЗНИЩЕННЯ ТОРСА

Лівий/Правий Торс: Якщо лівий чи правий торс Меха має всю внутрішню структуру знищеною, відповідна рука одразу відривається (Відірвана Рука, стор. 32). Додаткові пошкодження руці чи боковому торсу в тій фазі автоматично переносяться в центральний торс.

Центральний Торс: Якщо центральний торс знищено, весь Мех знищено. Приберіть Меха з мапи в кінці фази, в якій він був знищений. Якщо центральний торс було знищено вибухом набоїв, то МехВоїн таких помирає.



• ДІАГРАМА ПЕРЕНОСУ ПОШКОДЖЕНЬ •

ПОШКОДЖЕННЯ

ПЕРЕНОС ПОШКОДЖЕНЬ

Одразу як локація знищена, всі наступні пошкодження їй переходять до наступних локацій "всередині". Це включає залишившіся пошкодження від атаки, що знищила локацію. Спочатку пошкодження переноситься на броню наступної локації; у випадку вибуху набоїв дивись нижче.

Пошкодження відсутній руці чи нозі переноситься до торса з відповідної сторони (тобто пошкодження лівої ноги чи руки переносяться до лівого торсу, а пошкодження правої ноги чи руки переносяться до правого торсу). Надлишкові пошкодження боковим торсам переносяться до центрального торсу. Пошкодження від знищеної голови чи центрального торса не переносяться. Діаграма Переносу Пошкоджень ілюструє цей принцип, а діаграми далі розкривають це в деталях.

Пошкодження задної сторони (Визначення Локації Пошкоджень, стор. 22), що переносяться всередину, переносяться на відповідну задню локацію. Наприклад, пошкодження ззаду, що влучає у відсутню ліву ногу, переноситься до задньої броні лівого торса.

Вибухи Набоїв: Пошкодження від вибухів набоїв переносяться до внутрішньої структури наступної локації всередині, зовсім не враховуючи броню.

ЗНИЩЕННЯ МЕХА

Мех вважається знищеним та поза грою за наступних умов:

- його МехВоїн помирає (через знищення кокпіта чи всієї голови Меха, або через шість ран МехВоїну).
- його двигун знищений (через три критичні пошкодження або знищення центрального торсу).

Знищені Мехи забираються з мапи в кінці фази, в якій були знищені, та далі не впливають на поточну гру.

Виживання МехВоїна: МехВоїн помирає, коли голова чи слот із кокпітом знищений.

ПОШКОДЖЕННЯ КРОК ЗА КРОКОМ

Наступні кроки є точною послідовністю розрахунку пошкоджень. Вони передбачають, що ви вже знайомі з цим розділом.

Для розрахування пошкоджень почніть з їх кількості та їх локації та почніть з кроку 1. Відповідаючи на питання "так" і "ні", просувайтесь далі по крокам.

Якщо голова, нога чи торс знищені, прогляньте відповідні ефекти на стор. 34.

Перенос Пошкоджень: Пам'ятайте, що нема переносу пошкоджень з голови та центрального торсу. Якщо якийсь з кроків нижче вимагають перенести пошкодження з однієї з цих локацій, то така атака вважаєть закінченою, та надлишкові пошкодження втрачені, бо Мех знищено.

Див. Перенос Пошкоджень, стор. 34, для більшої інформації.

1. ЧИ Є НА ЛОКАЦІЇ БРОНЯ?

Так: Відмічайте по одному колу на Діаграмі Броні у відповідній локації (враховуючи поворот Меха) за кожен пункт отриманих пошкоджень до тих пір, поки всі пошкодження не будуть відмічені чи вся броня в локації не буде знищена. До кроку 2.

Ні: До кроку 2, відповідаючи "Так".

2. ЧИ Є ЩЕ ПОШКОДЖЕННЯ?

Так: Відмічайте по одному колу на Діаграмі Внутрішньої Структури у відповідній локації (враховуючи поворот Меха) за кожен пункт отриманих пошкоджень до тих пір, поки всі пошкодження не будуть відмічені чи вся структура в локації не буде знищена. До кроку 3.

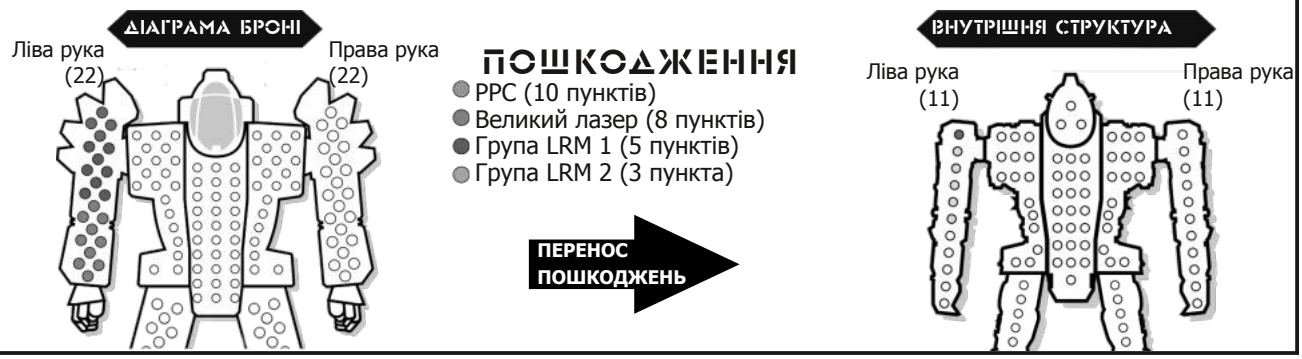
Ні: Атака закінчена.

Грассхопперу (Grasshopper) влучають в ліву руку PPC (10 пунктів пошкоджень), великим лазером (8 пунктів пошкоджень) та двома 5-очковими групами ракет LRM-10. Перед атакою у Грассхоппера на лівій руці повні 22 пункти броні.

PPC зменшує броню на 10 пунктів, тому гравець закреслює 10 кіл. Великий лазер наносить 8 пошкоджень, тому гравець закреслює ще 8 кіл, лишаючи 4. Перша група LRM наносить 5 пунктів пошкоджень, але так як на лівій руці Грассоппера лишилось 4 пункти броні, то лишається 1 пункт пошкоджень, що не можуть бути нанесені броні руки.

Лишившийся 1 пункт пошкоджень з першої групи LRM переноситься на внутрішню структуру руки, лишаючи 10 пунктів структури з початкових 11, і гравець одразу робить кидок по Таблиці Визначення Критичних Пошкоджень (стор. 31), приміняючі всі отримані ефекти. Нарешті, остання 5-очкова група LRM зменшує внутрішню структуру на 5 пунктів. Гравець закреслює ще п'ять кіл, і також одразу робить кидок для визначення критичних пошкоджень, та приміняє всі отримані ефекти.

Якщо ліву руку Грассхоппера поцілять на 5 чи більше пунктів пошкоджень, то рука буде знищена.



ПОШКОДЖЕННЯ

3. ЧИ Є ЩЕ ВНУТРІШНЯ СТРУКТУРА В ЛОКАЦІЇ?

Так: До кроку 4.
Ні: До кроку 5.

4. ЧИ МАЛА НА ПОЧАТОК ФАЗИ ЛОКАЦІЯ КОМПОНЕНТИ, ЩО МОЖУТЬ ОТРИМАТИ ПОШКОДЖЕННЯ?

Так: Одразу кидайте одну кістку по Діаграмі Визначення Критичних Пошкоджень, стор. 31. Приміність всі ефекти до локації. Критичні пошкодження, що неможливо примінити - скасовуються. До кроку 6.

Ні: Одразу киньте одну кістку по Діаграмі Визначення Критичних Пошкоджень, стор. 31. Приміність всі випавші ефекти до наступної локації всередині (якщо є; див. Таблицю Переносу Пошкоджень на стор. 34). До кроку 6.

5. ЧИ Є НА НАБОЇ В ЛОКАЦІЇ?

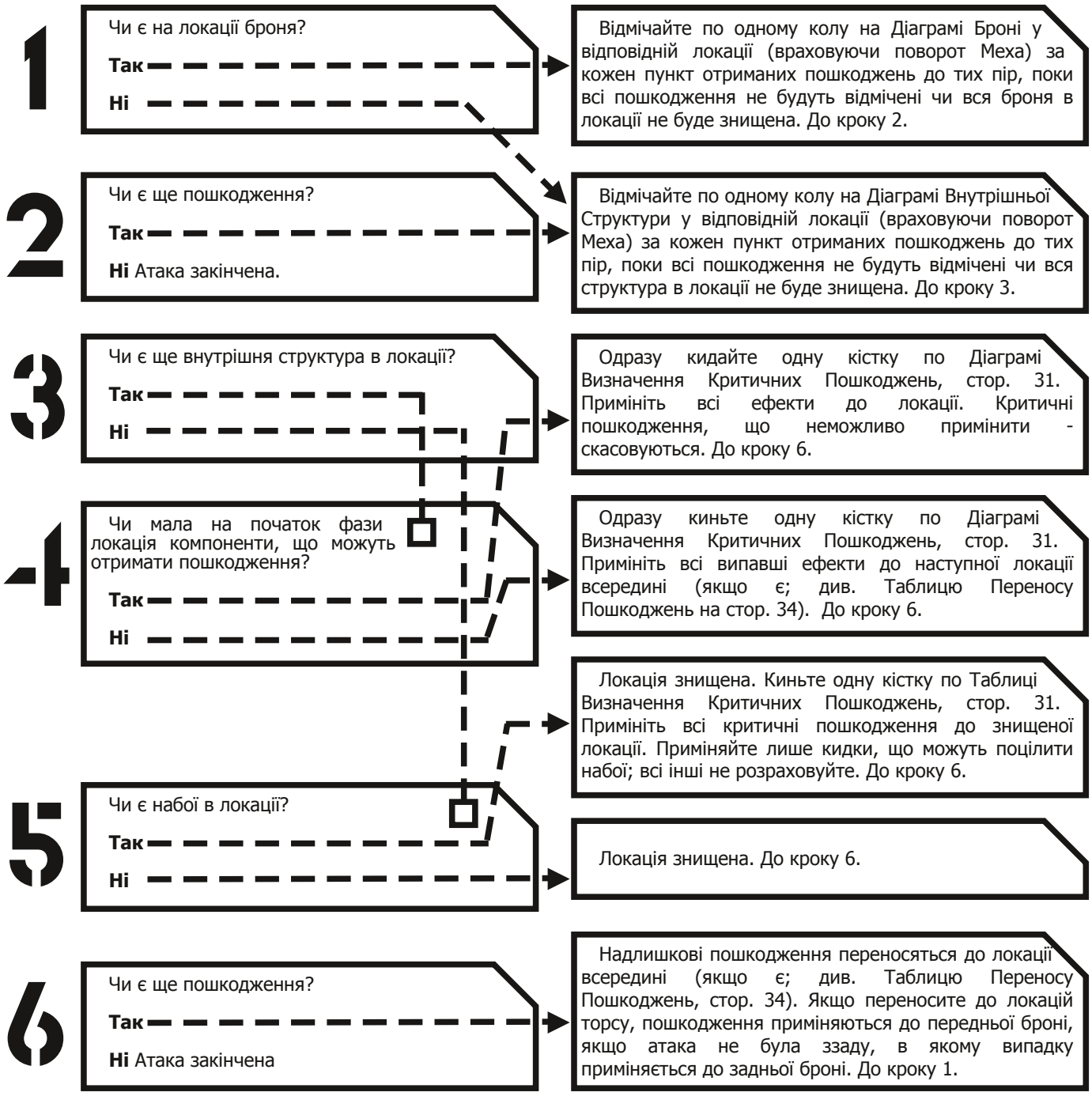
Так: Локація знищена. Киньте одну кістку по Таблиці Визначення Критичних Пошкоджень, стор. 31. Приміність всі критичні пошкодження до знищеної локації. Приміняйте лише кидки, що можуть поцілити набої; всі інші не розраховуйте. До кроку 6.

Ні: Локація знищена. До кроку 6.

6. ЧИ Є ЩЕ ПОШКОДЖЕННЯ?

Так: Надлишкові пошкодження переносяться до локації всередині (якщо є; див. Таблицю Переносу Пошкоджень, стор. 34). Якщо переносите до локацій торсу, пошкодження приміняються до передньої броні, якщо атака не була ззаду, в якому випадку приміняється до задньої броні. До кроку 1.

Ні: Атака завершена.



НАГРІВ

Перегрів БатлМехів є найбільшою перепоною в бою. Хоча Мех розсіює тепло за допомогою охолоджувачів, нагрів зростає з тим, як Мех рухається чи стріляє, і більша активність викликає більший нагрів, ніж Мех може розсіяти. Пілот, що використовує свого Меха за межами його можливостей повинен платити.

ПУНКТИ НАГРІВУ

Чим більше пунктів нагріву отримує Мех, тим більший сама температура. Гравець відслідковує нагрів за допомогою колонки квадратів на Листі Записів Меха, що називається "Шкала Нагріву". Шкала Нагріву дозволяє відмічати пункти нагріву від 0 до 30. "Перегрів" дозволяє помічати значення нагріву більше 30.

Таблиця Пунктів Нагріву вказує кількість пунтів нагріву від певних дій та пошкоджень. Вона також вказує кількість пунктів нагріву, що Мех може розсіяти за допомогою охолоджувачів та стоячи у воді. Коли температура Меха досягає певних рівнів Шкали Нагріву, Мех отримує негативні ефекти, вказані на цій шкалі.

НАКОПИЧЕННЯ НАГРІВУ

Різні дії викликають накопичення тепла з різною швидкістю. Їх можна умовно поділити на три категорії: Рух, Зброя та Обладнання, Інше.

НАГРІВ ВІД РУХУ

Крок: Крокування генерує 1 пункт нагріву, незважаючи на кількість використаних ПР або пройдених гексів.

Біг: Біг генерує 2 пункти нагріву, незважаючи на кількість використаних ПР або пройдених гексів.

Стрибки: Стрибкові двигуни генерують 1 пункт нагріву за один використаний ПР Стрибка, з мінімальними 3 пунктами нагріву. Наприклад, коли Мех стрибає на 1, 2 чи 3 гекси, він генерує 3 пункти нагріву. Якщо він стрибає на 4 гекси, він генерує 4 пункти нагріву; якщо на 6 гексів - 6 пунктів нагріву і так далі.

Вставання: Кожна спроба встати генерує 1 пункт нагріву на додаток до температури від типу руху, що Мех використовує в той хід.

НАГРІВ ВІД ЗБРОЇ ТА ОБЛАДНАННЯ

Більшість типів зброї генерують тепло при їх використанні. Цих джерел надто багато для того, щоб перечислювати тут: Таблиця Зброї та Обладнання на сторінці 55 описує скільки тепла кожна зброя генерує (також це є на кожному листі записів).

НАГРІВ ВІД ІНШИХ ЧИННИКІВ

Критичні Пошкодження Двигуна: Перше попадання в двигун викликає 5 додаткових пунктів нагріву за хід. Друге попадання піднімає це до 10 (загалом) пунктів нагріву за хід. Це не приміняється до вимкнених Мехів.

ОХОЛОДЖЕННЯ

Охолоджувачі є основним способом позбуття нагріву Меха. Кожен охолоджувач розсіює 1 пункт нагріву за хід.

Вода: Охолоджувачі, що знаходяться під водою, розсіюють вдвічі більше тепла. Мех у водяному гексі Глибиною 1 має охолоджувачі, що розташовані у ногах, під водою. Якщо ж Мех на Глибині 2, або лежить на Глибині 1 або глибше, то він має всі свої охолоджувачі під водою (навіть ті, що під водою). Не більше ніж 6 додаткових пунктів нагріву можна розсіювати таким чином.

ЗАПИС НАГРІВУ

Під час кожної Фази Нагріву кожен гравець додає пункти нагріву, що їх Мехи згенерували за хід. Потім вони віднімають від цього числа кількість працюючих охолоджувачів. Результат може бути позитивним чи негативним. Додайте це число до поточного рівня нагріву на Шкалі Нагріву. Якщо результат негативний, зменшіть Шкалу Нагріву донизу; якщо позитивний, збільшіть вгору. Шкала Нагріву не може бути менше 0.

Перегрів: Запишіть там пункти нагріву, якщо їх більше 30, в квадраті "Перегрів"; їх теж треба розсіювати на наступних ходах.

НАГРІВ

Нагрів*	Ефекти	Охолод.:
30	Вимкнення	22
28	Вибух набоїв, уникнення на 8+	
26	Вимкнення, уникнення на 10+	
25	-5 ПР	
24	+4 до стрілецьких атак	

• НАГРІВ ТА ОХОЛОДЖУВАЧІ •

ТАБЛИЦЯ ПУНКТІВ НАГРІВУ

Дія	Пункти Нагріву
Крок	+1 за хід
Біг	+2 за хід
Стрибки	+1 за гекс (мін. 3 за хід)
Спроба встати	+1 за спробу
Стрільба зі зброї	Згідно з Таблицею Зброї та Обладнання на стор. 55, і на листах записів
Охолоджувач	-1 за працюючий охолоджувач -1 додатково за робочий охолоджувач під водою (макс. 6 мунктів)
Перше поцілення двигуна	+5 за хід
Друге поцілення двигуна	+10 (загалом) за хід

ЕФЕКТИ НАГРІВУ

Надмірне тепло може зашкодити МехВоїну. Через це також Мехи працюють менш ефективно: Мех рухається повільніше, стріляє не так прицільно, а також може вимкнутись чи навіть вибухнути. Деякі з цих ефектів постійні; інші зникають з тим як Мех охолоджується.

Час Нагріву: Мех отримує ефекти нагріву після коригування рівня нагріву на наступний хід, як описано в Запис Нагріву, вгорі.

НАГРІВ

РУХ

На 5, 10, 15, 20 та 25 пунктах нагріву відніміть відповідне значення від ПР Кроку Меха. Наприклад якщо у нього від 5 до 9 пунтів нагріву, відніміть 1 від ПР Меха. Пам'ятайте, що ПР Бігу є ПР Кроку x 1.5; якщо ПР Кроку зменшились, потрібно перераховувати ПР Бігу, округлюючи вгору.

Ці ефекти не накопичувальні. Наприклад якщо нагрів Меха досягає 5 на Шкалі Нагріву, то ПР Кроку зменшується на 1; коли нагрів досягає 10, ПР Кроку зменшується на 2, не до 3.

Коли нагрів на Шкалі Нагріву опускається нижче відповідних ефектів, Мех відновлює свої ПР, які вже не приміняються. Наприклад, якщо нагрів на Шкалі Нагріву падає нижче 10, але залишається більшим за 5, то Мех все ще отримує -1 ПР, поки нагрів не опуститься нижче 5.

Стрибки: Зменшення ПР Кроку від нагріву не впливає на ПР Стрибків.

СТРІЛЕЦЬКІ АТАКИ

На 8, 13, 17 і 24 пунктах нагріву додайте відвовідне значення до Цільового Числа стрілецьких атак. Наприклад при 8 пунктах нагріву додайте 1 до всіх стрілецьких атак до тих пір, поки нагрів не опуститься нижче 8. Так само як і з рухом, ці ефекти не накопичувальні і зникають коли зменшується нагрів.

Ці ефекти впливають лише на стрілецькі атаки, не на фізичні атаки.

ВИМКНЕННЯ

На 14, 18, 22, 26 і 30 пунктах нагріву Мех намагається автоматично вимкнути свій двигун для збереження його працездатності.

Притомний МехВоїн може перервати процедуру автовимкнення двигуна, якщо вказано "Уникнути" і Цільове Число Вимкнення біля ефекту. Вимкнення при перегріві більше 30 неможливо уникнути. Якщо на Шкалі Нагріву 14 або більше пунктів, гравець кидає 2К6 під час Фази Нагріву. Якщо результат більше чи дорівнює Цільовому Числу Вимкнення, то Мех не вимикається на наступний хід. Якщо накопичений нагрів досягає двох чи більше рівнів вимкнення в один хід, кидайте один раз, використовуючи більше Цільове Число Вимкнення для перевірки.

Якщо Мех вимикається, необхід но одразу зробити Кидок Перевірки Навички (стор. 40), із Модифікатором Цільового Числа +3 (будь-які інші КПН, що треба зробити коли Мех вимкнений, автоматично неуспішні). Додатково Мех стає нерухомим (стор. 11). Його обладнання крім охолоджувачів і життєзабезпечення вимикається, Мех не може виконувати атаки чи виконувати будь-які дії. Критичні пошкодження двигуна не генерують нагрів коли Мех вимкнено.

Кожного ходу, коли Мех вимкнено, охолоджувачі розсіюють тепло як звичайно, і гравець може спробувати перезапустити двигун під час Фази Нагріву (він повинен бути вимкнений весь хід - від Фази Нагріву до Фази Нагріву - вимкненим). Для цієї спроби гравець має кинути 2К6. Якщо результат вище чи дорівнює поточному Цільовому Числу Вимкнення, гравець може запустити двигун. Мех може рухатись і стріляти на наступному ході.

• ТАБЛИЦЯ НАГРІВУ З ПІДСВІЧЕНИМИ ЕФЕКТАМИ •

НАГРІВ

Рівень Нагріву*	Ефекти
30	Вимкнення
28	Вибух набоїв, уникнення на 8+
26	Вимкнення, уникнення на 10+
25	-5 ПР
24	+4 до стрілецьких атак
23	Вибух набоїв, уникнення на 6+
22	Вимкнення, уникнення на 8+
20	-4 ПР
19	Вибух набоїв, уникнення на 4+
18	Вимкнення, уникнення на 6+
17	+3 до стрілецьких атак
15	-3 ПР
14	Вимкнення, уникнення на 4+
13	+2 до стрілецьких атак
10	-2 ПР
8	+1 до стрілецьких атак
5	-1 ПР

Ефекти Руху | **Ефекти Стрільби**

Ефекти Вимкнення | **Ефекти Набоїв**

Коли нагрів опускається нижче 14 на Шкалі Нагріву, двигун автоматично запускається, навіть якщо пілот непритомний.

Прицільний Вогонь: Інші гравці можуть вицілювати вимкнених Мехів прицільними пострілами (стор. 21).

Перегрів: Нагрів Меха повинен бути менше 30 для спроби виконати запуск двигуна.

Вимкнення За Бажанням: Гравець може за бажанням вимкнути Меха під час Кінцевої Фази. Після цього вони можуть увімкнути його на будь-якій наступній Кінцевій Фазі, якщо вони пройшли всі перевірки Автоматичного Вимкнення через нагрів (при необхідності).

НАБОЇ

Якщо Мех з непустими бункерами набоїв досягає 19 або більше на Шкалі Нагріву, один з цих бункерів може вибухнути. Для запобігання вибуху необхідно кинути 2К6 і коли число більше чи дорівнює Цільовому Числу Вибуху вибуха вдалось уникнути; Меху з нагрівом 19-22 необхідно кинути 4 або більше, із нагрівом 23-27 необхідно 6 або більше, при нагріві 28-30 необхідно кинути 8 або більше для уникнення.

Коли бункер перегрітого Меха вибухає, першими вибухають бункери із більшим руйнівними набоями. Руйнівна сила набоів описана Значенням Пошкоджень за один хід. Наприклад, пошкодження від кулемета мають Значення Пошкоджень 2, РВД-15 мають Значення Пошкоджень 15, а РМД-6 мають Значення Пошкоджень

12. Якщо у Меха є два чи більше бункерів із однаковими Значеннями Пошкоджень, гравець цього Меха обирає який з них вибухне.

Всі набої в обраному бункері вибухають. Якщо бункер знаходиться більше ніж в одному слоті, то вибухає той слот, де більше набоїв. Якщо два чи більше слотів мають однакове число набоїв то необхідно випадково визначити той, що вибухне.

Розрахуйте вибух за допомогою правил в розділі Ефекти Критичних Пошкоджень, сторінка 32. Вибух набоїв не викликає додаткових ефектів, крім самого вибуху.

Пошкодження МехВоїна: Вибухи набоїв автоматично пошкоджують МехВоїна, даючи йому 2 пункти пошкоджень та вимагає 2 Перевірки Притомності (стор. 44).

ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНАМ

Якщо система життєзабезпечення Меха має одно чи більше пошкоджень, його МехВоїн отримує пошкодження, коли Мех сильно нагрівається. МехВоїн отримує 1 пункт пошкоджень в кінці кожної Фази Нагріву, якщо значення Шкали Нагріву від 15 до 25; якщо ж значення 26 або більше, МехВоїн отримує 2 пункти пошкоджень.

Осом (Awesome) починає хід зі Шкалою Нагріву на 4. Під час ходу Мех стріляє з трьох ГЗЧ та ходить (генерує 31 пункт нагріву). Він має лише 26 працюючих стандартних охолоджувачів, і може розсіяти лише 26 пунктів нагріву, лишаючи 5 пунктів. Під час Фази Нагріву ці 5 пунктів додаються до вже наявних 4 на Шкалі Нагріву, отримуючи 9 загальних пунктів. На наступному ході він повинен зменшити ПР Кроку на 1 (роблячи ПР Кроку 2 і ПР Бігу 3) та додати модифікатор +1 до своїх стрілецьких атак (але не до фізичних атак).

Якщо Мех повторить свої дії на наступному ході, гравець повинен додати ще 5 пунтів нагріву до Шкали Нагріву, отримуючи 14 загалом. Тепер гравець повинен кинути 2К6 на 4 або більше для уникнення вимкнення Меха. Навіть якщо він зможе уникнути цього, його ПР Кроку всеодно зменшиться ще на 1 ПР, створюючи ПР Кроку 1 і ПР Бігу 2 до тих пір, поки нагрів не опуститься нижче 10. На додаток, його стрілецькі атаки отримують модифікатор +2.

ІНШІ ДІЇ

В той час як рух та бій відбуваються в конкретні проміжки ходу, є декілька важливих подій, що можуть відбуватись в різних місцях ходу. Правила, що можуть бути виконані під час різних фаз описані в цьому розділі.

ПЕРЕВІРКА НАВИЧКИ ПІЛОТУВАННЯ (ПНП)

МехВоїни повинні виконувати Перевірки Навички Пілотування (ПНП) в деяких випадках. ПНП зазвичай роблять для уникнення падіння: якщо не вказано інше, невдача викликає падіння Меха.

Таблиця Перевірок Навички Пілотування (стор. 41) описує події, що випагають ПНП. ПНП необхідно виконувати кожного разу, як одна з таких подій відбувається (конкретний момент виконання ПНП описаний в Час Виконання Перевірок Навички Пілотування, нижче).

Якщо Мех повинен виконати декілька Перевірок Навички Пілотування одночасно (наприклад Мех ударили, він отримав 20 пунктів пошкодження через той удар; обидва вимагають ПНП), кожна ПНП виконується окремо, але всі модифікатори накопичувальні та приміняються до всіх превірок. Якщо одна з цих перевірок неуспішна, всі наступні ПНП ігноруються і не виконуються.

Нерухомі Мехи та Непритомні МехВоїни: Мехи, що є нерухомими або пілот яких є непритомним, автоматично неуспішні, якщо Мех стоїть.

Пошкодження Мехів: Якщо Мех отримує 20 чи більше пунктів пошкоджень за одну фазу, необхідно виконати ПНП, незважаючи на кінцеву кількість пошкоджень в тій фазі.

Лежачі Мехи: Лежачі Мехи ігнорують всі ПНП для уникнення падіння крім тих, що необхідні при спробі встати.

ВИКОНАННЯ ПЕРЕВІРКИ НАВИЧКИ ПІЛОТУВАННЯ

Перевірки Навички Пілотування використовують Навичку Пілотування МехВоїна як базове Цільове Число, та додають наступні модифікатори:+

- всі модифікатори конкретної події
- всі модифікатори інших подій в цій фазі
- всі модифікатори Існуючих Пошкоджень (як вказано в Таблиці Перевірок Навички Пілотування)

В результаті отримаємо модифіковане Цільове Число.

Для виконання Перевірки Навички Пілотування гравець кидає 2К6. Якщо результат більше чи дорівнює модифікованому Цільовому Числу, кидок успішний. Якщо результат менше модифікованого Цільового Числа, кидок невдалий, що майже завжди означає падіння Меха.

Гравець не може за бажанням провалити Перевірку Навички Пілотування.

ЧАС ВИКОНАННЯ ПЕРЕВІРОК НАВИЧКИ ПІЛОТУВАННЯ

Те, коли саме відбуваються Перевірки Навичок Пілотування, залежить від фази ходу та дії, що викликала ПНП.

Фаза Руху: Перевірки Навичок Пілотування в цій фазі (вставання, захід у водяний чи кам'янистий гекс і т.п.) виконуються одразу після дії. Тому якщо ПНП необхідно виконати через захід до гексу та ПНП неуспішна, Мех падає в новий гекс в цій фазі.

При русі може виникнути необхідність виконання декількох ПНП. Наприклад якщо Мех хоче пройти через три водяних гекси Глибиною 1, ПНП виконується у кожному з цих цексів після заходу в нього.

Фази Атак: Перевірки Навички Пілотування через атаки в фазах Страліцьких та Фізичних Атак виконуються в кінці відповідних фаз (тобто після всіх атак у відповідній фазі). Використовуються всі модифікатори пошкоджень у відповідній фазі.

Перевірки Притомності: Перевірки Притомності виконуються одразу після виконання їх умов. Якщо необхідно одночасно зробити Перевірку Притомності і ПНП, то Перевірка Притомності виконується першою.

Зсув: Всі ПНП, викликані зсувом (див. нижче) виконуються одразу, незважаючи та поточну фазу.

Пошкодження МехВоїна: Всі ПНП, необхідні для перевірки отримання пошкоджень через падіння (стор. 43), виконуються одразу, перед приміненням пошкоджень через падіння.

ЗСУВ

Мех, що примусили переміститись в інший гекс, вважається зсунутим. Це, зазвичай, відбувається через таран, штовхання та "Смерть Згори".

Якщо Мех зсунутий в гекс на тому самому рівні або на рівень чи два вище, що і сам Мех, перевірте, чи є в новому гексі інший Мех. Якщо так, дивись Ефект Доміно на сторінці 42.

Під час Фази Стрілецької Атаки Мех, чий МехВоїн має Навичку Пілотування 5, отримує 40 пунктів пошкоджень та лишається двох приводів стоп. В кінці фази гравець виконує три Перевірки Навички Пілотування: одну за отримання 20 чи більше пунктів пошкоджень, і два за два втрачених приводів стоп. Модифіковане Цільове Число для кожної з цих перевірок 8: 5 (Навичка Пілотування) + 1 (20+ пунктів пошкоджень) + 1 (пошкоджений привід стопи) + 1 (пошкоджений привід стопи).

Під час Фази Фізичних Атак той самий Мех отримує ще 20 пунктів пошкоджень. В кінці фази гравець виконує чотири Перевірки Навички Пілотування: дві за два отриманих удара, одну за втрату привода стопи і ще одну за отримання 20 пунктів пошкоджень. Модифіковане Цільове Число для кожної з цих перевірок 9: 5 (Навичка Пілотування) + 2 (наявне пошкодження приводів) + 1 (за ще один пошкоджений привід стопи) + 1 (20+ пунктів пошкоджень).

ІНШІ ДІЇ

Якщо Мех зсунутий вниз, ефекти різняться від висоти, з якої Мех буде падати, і від наявності іншого Меха в новому гексі:

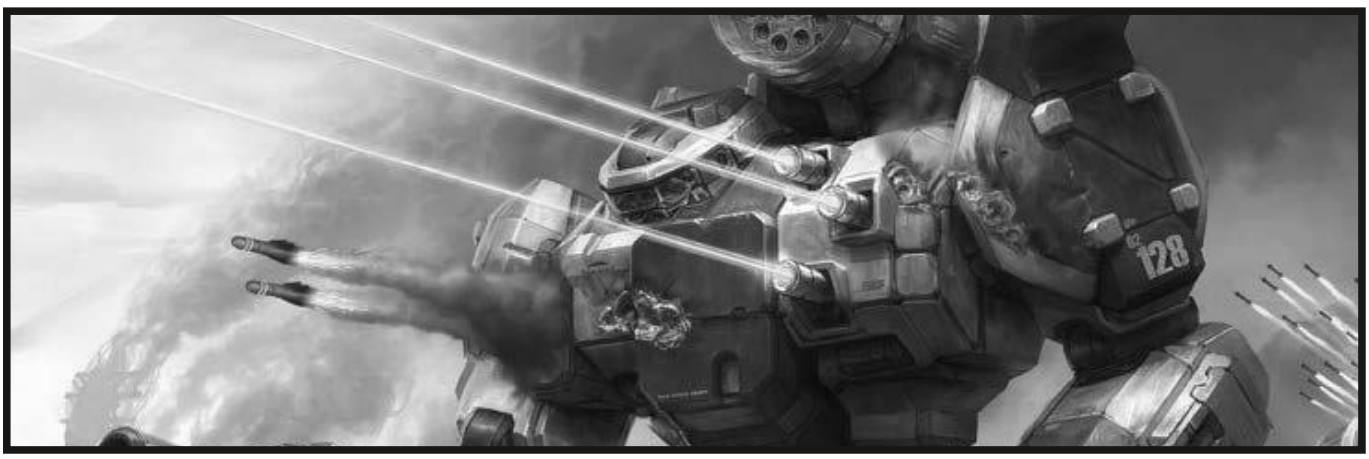
- Якщо гекс, в який Мех зсунуто, не містить іншого Меха, та лише на рівень нижче за початковий, використовуйте звичайні правила дії, що викликала зсув.
- Якщо гекс, в який Мех зсунуто, містить іншого Меха, та лише на рівень нижче за початковий, виникає Ефект Доміно (стор. 42).
- Якщо гекс, в який Мех зсунуто, не містить іншого Меха, та на два чи більше рівня нижче за початковий, Мех автоматично падає (див. Падіння, стор. 42).
- Якщо гекс, в який Мех зсунуто, містить іншого Меха, та на два чи більше рівня нижче за початковий, тоді відбувається випадкове падіння з висоти (стор. 44).

ТАБЛИЦЯ ПЕРЕВІРОК НАВИЧОК ПІЛОТУВАННЯ

Подія	Модифікатор
Пошкодження Меха	
Мех отримує 20+ пошкоджень за одну фазу	+1
Двигун Меха вимикається	+3 [1]
Знищено привід ноги/руки	+1
Знищено привід стегна	+2
Пошкоджено гіроскоп	+3
Знищено гіроскоп	Автоматичне падіння [2]
Знищено ногу	Автоматичне падіння [3]
Фізичні Атаки Проти Меха	
Мех ударили	0
Мех штовхнули	0
Мех успішно таранили/виконали "Смерть Згори" проти нього	0
Дії Меха	
Неуспішний удар ногою	0
Успішний таран	+2
Успішна атака "Смерть Згори"	+4 [4]
Захід в водний гекс глибиною 1	-1
Захід в водний гекс глибиною 2	0

Подія	Модифікатор
Захід в водний гекс глибиною 3+	+1
Спроба встати	0
Захід до нерівного гексу	0
Стрибок із пошкодженим гіроскопом або приводом	згідно з Існуючими Пошкодженнями, далі
Стрибок зі знищеною ногою	згідно з Існуючими Пошкодженнями, далі
Біг із пошкодженим приводом чи гіроскопом	згідно з Існуючими Пошкодженнями, далі
Спеціальні Випадки	
МехВоїн намагається уникнути пошкоджень від падіння Меха	+1 за кожен рівень вище 1
Випадковий таран	+3
Існуючі Пошкодження	
За відсутній привід ноги/руки	+1
За відсутній привід стегна	+2 [5]
Гіроскоп має пошкодження	+3
Відсутня нога	+5 [6]

[1] Лише під час фази, коли вимикається двигун. Якщо МехВоїн повинен виконати ПНП у вимкненому Меху, Мех автоматично падає; в будь-якому випадку, якщо Мех падає, пілот автоматично отримує 1 пункт пошкоджень (Пошкодження від Падіння, стор. 43).
[2] Модифікатор при знищеному гіроскопі +6 приміняється для уникнення пошкодження МехВоїну при виконання ПНП; Мех автоматично падає.
[3] Модифікатор при знищеній нозі +5 приміняється для уникнення пошкодження МехВоїну при виконання ПНП; Мех автоматично падає.
[4] Автоматичне падіння якщо атака неуспішна.
[5] Ігноруйте всі модифікатори від попередніх критичних попадань в цю ногу.
[6] Не додавайте модифікатори за всі інші знищені приводи в цій нозі.



ТАБЛИЦЯ ПНП

ІНШІ ДІЇ

Дії, що викликають зсув, часто вимагають Перевірки Навички Пілотування для Меха, що були зміщені. Будь-яке падіння вважається падінням на землю з висоти свого зросту, що відбувається в тому гексі, в який його змістили. Однак якщо Меха змістили на два чи більше рівня вниз, такі ПНП не виконуються, Мех автоматично падає; дистанція падіння вираховується з висоти, на якій Мех стояв перед падінням.

Знищені Мехи: Мехи, знищені такими діями, що зміщують їх (наприклад Таран), не розраховують зсув і не виконують його.

Примусовий Відхід: Мехи, що були зміщені на часткові гекси або за межі ігрової зони, вважаються знищеними в рамках сценарію.

Заборонені Зсуви: Не можна зміщувати Меха в гекси, що на три чи більше рівнів вище за його початкове положення. В такому випадку зміщення Меха не відбувається, атакуючий та цільовий Мехи не рухаються, якщо дія не передбачає іншого. Всі інші ефекти зсуву виконуються.

Час Виконання: Зсуви (та всі ПНП та отримані в їх результаті пошкодження) розраховуються одразу після дії, що спричинила Зсув, незалежно від того, в якій фазі це відбулось. Якщо сама дія наносить пошкодження, розрахуйте їх перед розрахуванням Зсуву, навіть якщо фаза ще не закінчилась.

Якщо фізична атака може спричинити зсув, що перерве іншу фізичну атаку, Мех із нижчою Ініціативою (тобто той, що рухався першим) першим виконує фізичну атаку. Якщо обидва атакуючих Меха союзні, то контролюючий гравець вирішує порядок атак. Якщо нема дозволеної цілі, атака автоматично неуспішна. Зсув також означає, що спланована фізична атака Меха, якого змістили, не відбуваються.

ЕФЕКТ ДОМІНО

Якщо Меха змістили у гекс, де вже є інший Мех, Мех, що знаходиться у тому гексі ("цільовий Мех") зміщується зі свого гекса. Це називається ефект доміно. Цільовий Мех одразу робить Перевірку Навички Пілотування.

Якщо ПНП цільового Меха неуспішна, то він зміщується в гекс, прямо протилежний гексу, звідки "прийшов" інший Мех. Цільовий Мех падає в цьому гексі.

Ухилення від Ефекту Доміно: Якщо ПНП цільового Меха успішне та ефект доміно почався з однієї з чотирьох передніх сторін гекса, тода цільовий Мех може ухилитись від падаючого Меха, одразу перемістившись на один гекс вперед чи назад, якщо всі з наступних умов виконуються:

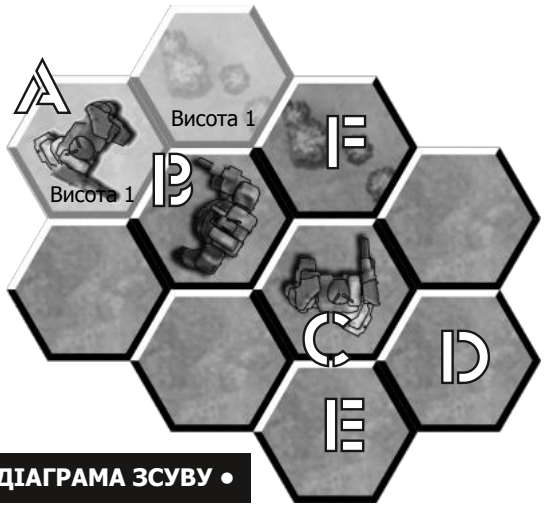
- Мех мобільний
- Мех стоїть
- Мех має достатньо невитрачених ПР в цьому ході для заходу в гекс
- Мех не стрибав в цьому ході
- Цільовий гекс не містить іншого Меха

Також, як і завжди, Мех не може рухатись задки, якщо біг в тому ході.

Якщо ПНП цільового Меха успішна, але він не може ухилитись, Мех всеодно змужений зміститись в інший гекс, як вказано вище, але не падає.

Декілька Ефектів Доміно: Якщо Мех є ціллю ефекта доміно і в гексі, куди його зміщують, є інший Мех, відбувається ще один ефект доміно. Такі ефекти доміно відбуваються до того, коли не залишиться Мехів на шляху цільового Меха.

Якщо нема доступного гекса для останнього Меха в ланцюгу ефекта доміно, такий Мех вважається знищеним.



• ДІАГРАМА ЗСУВУ •

В Діаграмі Зсуву згори Мех в гексі A зміщений на один рівень в гекс B. Мех, вже наявний в гексі B одразу виконує Перевірку Навички Пілотування. В нього нема невикористаних ПР. Тому незалежно від результату ПНП цей Мех буде зміщено в гекс C.

Мех у гексі C має невикористані ПР і зміщений Мех "прийде" до нього з однієї з передніх сторін, тому Мех в гексі C може спробувати ухилитись. Спочатку гравець цього Меху робить ПНП. Якщо вона буде неуспішна, Мех буде зміщено в гекс D та впаде (і, якщо в тому гексі є ще один Мех, ефект доміно продовжиться).

Якщо ПНП успішна та Мех не біг в цей хід, він може відійти на один гекс назад, в гекс E, закінчуючи ефект доміно. Якщо Мех має 2 ПР чи більше, він може піти вперед в Рідколісся в гексі F. Але якщо у нього не лишилось ПР, його буде зміщено в гекс D.

ПАДІННЯ

Якщо Мех падає, він отримує пошкодження і його МехВоїн теж може бути пошкоджений.

НАПРЯМ ПІСЛЯ ПАДІННЯ

Коли Мех падає під час руху з одного гексу в інший, він падає в той гекс, куди він йшов. Якщо він падає в результаті атаки або будь-якої бойової дії, то Мех падає в гексі, де він стоїть.

Якщо не вказано іншого, Мех падає з висоти свого зросту; це стосується і Мехів, що впали через стрибки. Однак якщо Меха змістили вниз на два чи більше рівнів (див. Зсув, стор. 41), відніміть вистоту гекса в якому він приземлився від його початкового гексу: це і буде кількість рівнів, на яку він упав.

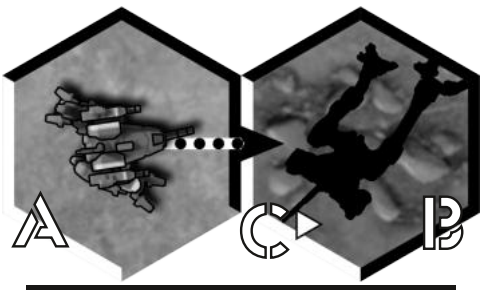
Падіння та Зіткнення: Якщо Мех падає на два чи більше рівнів в гекс, де є інший Мех, два Мехи можуть зіткнутись (див. Випадкові Падіння з Висоти, стор. 44).

НАПРЯМ ПІСЛЯ ПАДІННЯ

Коли Мех падає, він отримує пошкодження і його напрям може змінитись. Ця зміна напряму використовує Таблицю Пошкоджень Меха при визначенні пошкоджень при падінні. Для визначення напряму Меху після падіння та які пошкодження отримує Мех, киньте 1К6 та проконсультуйтесь з Таблицею Напряму Після Падіння (нижче).

Упавший Мех лежить "обличчям" до землі. Мехи, що

ІНШІ ДІЇ



• ДІАГРАМА ПАДІННЯ •

Як вказано в Діаграмі Падіння, гравець рухає свого Меха з гексу A в гекс B. Як тільки Мех заходить в гекс із нерівною місцевістю, він повинен виконати ПНП. Перевірка неуспішна і гравець кидає 1К6 і дивиться Таблицю Напряму Після Падіння. Результат 3 означає, що Мех змінив напрям на два гекси праворуч (за годинниковою стрілкою) від початкового напряму і отримує пошкодження згідно з колонкою Права Сторона таблиці Пошкодження Меха. Він лежить "обличчям" вниз, головою до сторони гекса C.

впали на бік або на спину, автоматично перевертаються "обличчям" донизу після отримання всіх пошкоджень від падіння.

Арки Стрільби Лежачого Меха: Якщо Мех лежить, його напрямом є та сторона гексу, до якої направлена голова. Всі пошкодження лежачому Меху від інших Мехів розраховуються наче Мех стоїть з цим напрямом.

ПОШКОДЖЕННЯ МЕХУ

ВІД ПАДІННЯ

Падіння спричиняє 1 пункт пошкодження за кожні 10 тон ваги Меха (округлення вгору), помножене на кількість рівнів плюс один, на яку упав Мех. Потім поділіть пошкодження на групи по 5 пунктів (призначте останні кілька пунктів в окрему группу), і потім визначте локації для кожної групи. Наприклад Мех отримав 33 пункти пошкоджень від падіння і тому отримує шість груп по 5 пунктів пошкоджень і одну групу на 3 пункта пошкодження. Користуйтесь відповідною колонкою у Таблиці Пошкоджень Меха (стор. 23), як вказано у Таблиці Напряму Після Падіння (нижче).

Якщо падіння падіння відбулось у Фазі Руху, розрахуйте пошкодження одразу.

Вода: Якщо Мех падає, стоячи на Глибині 1 або більше, він отримує звичайну кількість пошкоджень, поділену на 2 (округлення вниз).

Мех, що був поряд з водою і впав у неї, отримує звичайні пошкодження від падіння, поділене на 2, за удар об поверхню води, а також звичайні пошкодження від падіння, поділене на 2, за удар о дно водяного гексу. Пошкодження за удар о поверхню води дорівнює тонажу/10 (округлення вгору) x (кількість рівнів падіння +1) / 2. Звичайні пошкодження від удару о дно водяного гексу дорівнюють тонажу/10 (округлення вгору) x (глибина водяного гексу +1) / 2. Пошкодження приміняються окремо; округлюйте всі нецілі числа вниз.

ТАБЛИЦЯ НАПРЯМУ ПІСЛЯ ПАДІННЯ

1К6	Новий Напрям	Локація Пошкоджень
1	Той самий	Передня сторона
2	1 сторона гекса праворуч	Права сторона
3	2 сторони гекса праворуч	Права сторона
4	Протилежна сторона	Задня сторона
5	2 сторони гекса ліворуч	Ліва сторона
6	1 сторона гекса ліворуч	Ліва сторона

ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНУ

ВІД ПАДІННЯ

Гравець робить другу ПНП після кожного падіння (часто це називають "перевірка паска безпеки"). Всі модифікатори ПНП падіння приміняються і тут, з додатковим модифікатором +1 до Цільового Числа за кожен рівень падіння більше 1. Якщо перевірка успішна, то МехВоїн не отримує пошкоджень, якщо ж неуспішна - отримує 1 пункт пошкоджень.

Автоматичні Пошкодження: МехВоїн автоматично отримує 1 пункт пошкодження якщо під час падіння його Мех був нерухомий (стор. 11) або Цільове Число для ПНП було вище за 12.

Лежачий БатлМастер намагається встати. МехВоїн неуспішно проводить ПНП і Мех знову падає в той самий гекс. Це означає, що Мех упав на 0 рівнів. Гравець кидає 1 по Таблиці Напряму Після Падіння і це означає, що Мех упав на передню сторону, тому пошкодження будуть розраховуватись по колонці Передня Сторона на Таблиці Пошкодження Меха.

БатлМастер отримує 9 пунктів пошкодження (85 тон поділене на 10 дорівнює 8.5, округлюємо вгору до 9; кількість рівнів + 1 дорівнює 1; 9 x 1 = 9). Гравець ділить ці 9 пунктів на одну 5-пунктову групі і одну групу в 4 пункти пошкоджень і, користуючись колонкою Передня Сторона таблиці Пошкодження Меха визначає локації, що отримали пошкодження.

МехВоїн у БатлМастері з попереднього прикладу має Навичку Пілотування 5. Мех не має попередніх пошкоджень, не мав 20 пунктів пошкоджень за цей хід, та впав нз висоти 0, тому жодні модифікатори не приміняються. Гравець має викинути 5 або більше для уникнення пошкоджень МехВоїну.

ІНШІ ДІЇ

ВИПАДКОВІ ПАДІННЯ З ВИСОТИ

Мех не може за своїм бажанням впасти на іншого Меха. Однак якщо Мех зміщено в гекс на два чи більше рівнів нижче за початковий, і на тому гексі стоїть інший Мех, тоді зміщений Мех може впасти на стоячого Меха. Зміщений Мех робить кидок атаки з Цільовим Числом 7 із модифікатором руху цілі і модифікатором (номер на Кістці руху, не колір) ландшафту.

ПАДАЮЧИЙ МЕХ НЕ ВЛУЧАЄ В ЦІЛЬ

Якщо кидок атаки неуспішний, падаючий Мех на сусідньому з цільовим Мехом гексі якнайближче до початкового гекса; якщо є декілька таких гексів, випадкови визначте його. Розраховуйте це як звичайне падіння.

ПАДАЮЧИЙ МЕХ ВЛУЧАЄ В ЦІЛЬ

Якщо кидок атаки успішний, поділіть вагу падаючого Меха на 10 (округлюючи вгору), і помножте це на кількість рівнів падіння. Поділіть ці пошкодження на два (округлюючи вниз) якщо цільовий Мех повністю під водою. Потім розділіть пункти пошкодження на групи оп 5 пунктів (призначте останні кілька пунктів в окрему групу), та потім визначте локації для кожної групи, користуючись Таблицею Ударів Руками.

Визначте кількість пошкоджень падаючого Меха за звичайними правилами. Визначте напрям після падіння як звичайно, але Мех завжди приземлюється на спину і всі пошкодження приміняються до задньої сторони.

Цільовий Мех одразу зміщається на випадковий сусідній доступний гекс (Зсув, стор. 40), і повинен виконати Перевірку Навички Пілотування (стор. 40) з модифікатором +2 або впаде в гексі, куди був зміщений.

ЗАБОРОНЕНІ ЗМІЩЕННЯ

Якщо немає доступних гексів для падаючого чи цільового Мехів для падіння чи зміщення, то Мех вважається знищеним.

ПОШКОДЖЕННЯ МЕХВОЇНА

Три типи пошкоджень Меха можуть також нашкодити МехВоїну, що його пілотує: пошкодження голови, падіння та вибухи набоїв. На додаток, надмірний нагрів може нашкодити МехВоїну, якщо система життєзабезпечення Меха пошкоджена.

МехВоїн може витримати 5 пунктів пошкоджень (ран). Шосте пошкодження (рана) вбиває воїна.

Вибухи Набоїв: Вибухи набоїв спричиняють 2 пункти пошкоджень МехВоїну.

Падіння: Якщо Мех падає, його гравець повинен одразу виконати ПНП для МехВоїна (перевірка паска безпеки), перед приміненням будь-яких пошкоджень Меху. Всі модифікатори ПНП Меха приміняються і в цій перевірці, плюс модифікатор +1 за кожен рівень падіння більше 1. Якщо перевірка неуспішна, воїн отримує 1 пункт пошкоджень (рану).

Якщо Мех був нерухомий (стор. 11) або Цільове Число для ПНП МехВоїна було вище за 12, падіння автоматично шкодить (наносить рану) воїну.

Пошкодження Голови: МехВоїн отримує 1 пункт пошкоджень (рану) кожного разу, як в голову Меха влучає ворожа стрілецька атака, навіть якщо броня не була пробита.

Нагрів: Якщо система життєзабезпечення Меха має одно чи більше пошкоджень, його МехВоїн отримує 1 пункт пошкоджень в кінці кожної Фази Нагріву, якщо значення Шкали Нагріву від 15 до 25; якщо ж значення 26 або більше, МехВоїн отримує 2 пункти пошкоджень (всього).

ПЕРЕВІРКА ПРИТОМНОСТІ

МехВоїни можуть витримати 5 пунктів пошкоджень (ран), але можуть бути непритомними задовго до цього. Кожного разу, як МехВоїн отримує пошкодження (рану), його гравець повинен одразу зробити Перевірку Притомності. Для цього треба кинути 2К6 і звірити результат із Таблицею Притомності (вона є в розділі Дані Воїна на кожному Листі Записів і продубльована нижче). Якщо результат дорівнює чи більше необхідного числа, воїн залишається притомним. Якщо ж результат менше, то воїн одразу стає непритомним. Наприклад, якщо після першої рани гравець кине 2, то пілот стане непритомним; якщо ж кине 3 або більше, то пілот лишиться притомним.

Гравець робить цю перевірку за кожну отриману рану воїна; наприклад, при вибуху набоїв гравець повине зробити дві Перевірки Притомності. Однак якщо МехВоїн непритомніє після першої перевірки, всі інші перевірки не потрібно робити в тому ході.

Мех із непритомним воїном стає нерухомим (стор. 11).

Воїн, що отримав 6 пунктів пошкоджень (ран) помирає. Приберіть відповідного Меха з мапи в кінці тієї фази, де був вбитий пілот.

Перевірки Навички Пілотування: Якщо МехВоїну необхідно робити ПНП і Перевірку Притомності одночасно, спочатку необхідно робити Перевірку Притомності.

Всі ПНП непритомного воїна автоматично неуспішні.

Відновлення Притомності: Під час Кінцевої Фази кожного ходу після ходу, де МехВоїн втратив свідомість (тобто пілот має бути непритомний мінімум один повний хід), гравець кидає 2К6. Якщо номер дорівнює чи більше пунктів притомності (в Таблиці Притомності) то пілот відновлює свідомість. Гравець не має робити цю перевірку до тих пір, поки воїн не отримає нове пошкодження (рану).

Наприклад МехВоїн з 3 пунктами пошкоджень (ранами) повинен кинути 2К6 в Кінцевій Фазі для відновлення притомності. При результаті 7+ пілот відновлює свідомість.

• ДАНІ МЕХВОЇНА •

СЦЕНАРІЇ

Цей розділ містить готові ігрові ситуації - сценарії. Кожен з них описує необхідні мапи, війська кожної сторони, умови перемоги та всі наявні спеціальні умови сценарію.

Кожен наступний сценарій більше і довше за попередній, і вони мають бути відіграні по порядку. Ці три сценарія описують різні місії, що можна відіграти в ігровій системі БатлТех. Ці сценарії можуть надихнути вас створити свої власні сценарії. Для цього кожен сценарій містить можливі модифікатори для збільшення варіативності гри.

Обирання Сторони: Обидва гравця цидають 2К6: вигравший обирає роль атакуючого чи захисника, інший гравець отримує іншу роль.

Ігрові Терміни: Як описано на сторінці 3, "мапа" є одиночною мапою 18 на 22 дюйми, в той час як "ігрова зона" є загальною ігровою зоною обраної гри, незалежно від кількості використовуваних мап.

Якщо не вказано іншого, "домашня сторона" є стороною ігрової зони, де атакуючий та захисник розставляють свої війська (таких сторід дві, зазвичай вони навпроти один одного).

Копіювання Листів Записів: Гравцям буде необхідно фотокопіювати буклет із листами записів, бо в деяких сценаріях використовуються два чи більше однакових Меха. Гравці також можуть просто завантажити PDF-документ цих листів записів і роздрукувати все необхідне (bg.battletech.com).

Мініатюри та Картонні Фішки: При кожній грі користуйтесь ілюстраціями на листах записів для вибору правильної мініатюри. Якщо в сценарії використовуються два однакові Мехи, використайте картонні фішки при необхідності.

ВАРІАНТИ БАТАМЕХІВ

Кожен БатлМех вважається унікальним шассі, але кожне шассі може мати декілька варіантів, що були розроблені протягом століть війни, додаючи альтернативне озброєння, обладнання або розміщення броні. Наприклад, Вулверін та Гріффін обидва важать по 55 тонн, і схожі по швидкості, але є різними шассі зі своїми власними варіантами.

У цій коробці є два листа записів Гріффіна - вони різні: GRF-1N та GRF-1S (показано у строці **Тип**, у секції **Дані Меха**). Сценарії користуються цими позначеннями при визначенні військ. Однак іллюстація на листі записів одна й та сама; вона завжди відображає основний варіант шассі, як описано в Технічному Описі. При пошуку правильного листа записів спочатку подивіться ім'я та зображення, і потім перевірте варіант, щоб впевнитись, що обрали потрібний лист!

ДАНІ МЕХА
Тип: Гріффін (Griffin GRF-1N)
Пункти руху: Тонаж: 55
Ходьба: 5 Клас Ваги
Біг: 8 Технології
Стрибки: 5 Внутріш
Модифікатор
Зброя та Обладнання +0
Кл Тип Лок Пшк Кор
1 LRM 10 ПТ 1/Ркт 7
1 PPC ПР 5 6
ДАНІ МЕХА
Тип: Гріффін (Griffin GRF-1S)
Пункти руху: Тонаж: 55
Ходьба: 5 Клас Ваги
Біг: 8 Технології
Стрибки: 5 Внутріш
Модифікатор
Зброя та Обладнання +0
Кл Тип Лок Пшк Кор
1 LRM 5 ПТ 1/Ркт 7
1 Великий Лазер ПР 10 6

СЦЕНАРІЙ 1: ФІНАЛЬНИЙ ЕКЗАМЕН

"Пристебнись, зафіксуйся та чекай вказівок."

Після трьох місяців щоденних тренувань процедура ввімкнення Меха стала другою натурою, і виконується майже автоматично - але не сьогодні.

"Маємо дозвіл. Виходимо за моєю командою."

Цього разу тиск справді великий: два студента будуть на електронній арені як командири своїх чот, кожен веде по три молодих студента в симульований бій. Лише один з цих командирів пройде до бойової школи військової академії.

"Три, два, один, ПІШЛИ!"

Віртуальна реальність поглинула нас, і Мехи відкрили вогонь...

СИТУАЦІЯ

Коли офіцер-інструктор якоїсь академії Внутрішньої Сфери відчуває, що його студенти (кадети) готові, їх лідерські та бойові навички перевіряються у "фінальному екзамені". Перед початком симульованого бою двом кадетам чітко пояснюють, що візьмуть у військову академію лише одного. Програвший повинен буде полишити свої мрії стати МехВоїном.

Насправді інструктор бреше своїм кадетам, але така постановка питання - звична для Внутрішньої Сфери - зазвичай налаштовує кадетів на лютий бій, у якому вони викладуться на всі сто відсотків.

Цей сценарій відтворює типовий "фінальний екзамен", через який проходять майже всі кадети-МехВоїни Внутрішньої Сфери. Цей сценарій також симулює бій чота на чоту, що є дуже типовим для битв БатлМехів.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Розмістіть мапи Пустеля #3 та Луки #2 як показано на стор. 46.

ЗАХИСНИК

Інструктор набрав цю чоту з легких та середніх Мехів, але командир чоти отримав важку Катапульту (Catapult).

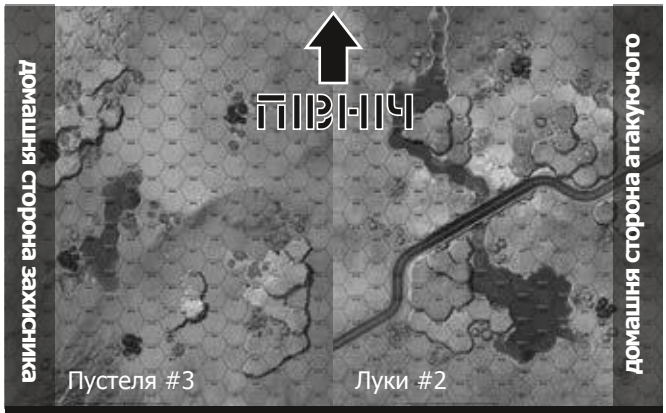
- Командир Чоти Хорас (Пілотування 5, Стрільба 4), Катапульта CPLT-C1
- Кадет Вінстон (Пілотування 5, Стрільба 4), Локуст LCT-1V
- Кадет Йоханссон (Пілотування 5, Стрільба 4), Коммандо COM-2D
- Кадет Родрігес (Пілотування 5, Стрільба 4), Шедоу Хок SHD-2H

АТАКУЮЧИЙ

Для того, щоб тест був чесним, інструктор дав обом сторонам ідентичних Мехів.

- Командир Чоти Пушкін (Пілотування 5, Стрільба 4), Катапульта CPLT-C1
- Кадет Шотугама (Пілотування 5, Стрільба 4), Локуст LCT-1V
- Кадет Армстронг (Пілотування 5, Стрільба 4), Коммандо COM-2D
- Кадет Кінан (Пілотування 5, Стрільба 4), Шедоу Хок SHD-2H

СЦЕНАРІЇ



• РОЗМІЩЕННЯ МАП У СЦЕНАРІЇ 1 •

РОЗМІЩЕННЯ

Захисник обирає одного зі своїх Мехів та розміщує в будь-якому гексі на західній стороні ігрової зони. Потім атакуючий обирає одного свого Меха та розміщує на будь-якому гексі зі східної сторони. Так гравці по черзі розміщується всі вісім Мехів на ігрову зону. Потім починається гра із Фази Ініціативи.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Переможець є та сторона, що пошкодить (див. нижче) чи знищить всіх ворожих Мехів першим.

СПЕШІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цьому сценарії Мех вважається пошкодженим при одній з наступних умов: одна чи дві ноги знищені, вся зброя знищена, гіро знищене або Мех отримав два пошкодження двигуна.

Якщо Мех виходить за мапу за будь-яких умов, він вважається знищеним та не може повернутись в сценарій.

А тепер до гри!

ВАРІАЦІЇ

Цей сценарій можна грати будь-яку кількість разів у різних варіаціях. Модифікація ландшафту є одим з варіантів зміни сценарія.

ОБИРАННЯ ВІЙСЬКА

Найпростішим способом модифікації сценарія є зміна військ кожної сторони битви. Ось з одих варіантів альтернативних військ:

Атакуючий: TDR-5SE Тандерболт, WVR-6R Вулверін, LCT-1V Локуст, COM-3A Коммандо.

Захисник: TDR-5S Тандерболт, GRF-1N Гріффін, LCT-1E Локуст, COM-2D Коммандо.

ЛАНДШАФТ

Ландшафт в цьому сценарії можна змінити за допомогою розвороту мап чи розміщення картонного ландшафту (стор. 48). Наприклад, поверніть мапи так, щоб вони торкались своїми початковими домашніми сторонами. Або розмістіть їх так, щоб була одна тонка і довга ігрова зона, сумістивши їх вузькими сторонами.

СЦЕНАРІЙ 2: ВИПРОБОВУВАННЯ ВОГНЕМ

"Штурмова чота, доповідайте статус!"

"Вже нема штурмової чоти! Вони напали на нас із засідки, коли ми йшли між пагорбами. Витягніть мене звідси!"

Одинокий МехВоїн з трудом лишається спокійним після того, як його прийомний пристрій видав слова командира.

"Головні сили не можуть дістатись твоєї поточної позиції. Зустріч в ДропЗоні Бета."

Бета була прямо за ворожими позиціями.

Колись в академії МехВоїн хотів лише бою з супротивником. Зараз він був в самому бою, як і хотів. Мех його батька був сильно пошкоджений, його побратими мертві. Молодий МехВоїн відчував паніку, але викинув її зі свого розуму. Він не буде ще однією втратою.

"Так, сер! Рухаюсь у точку зустрічі..."

СИТУАЦІЯ

Як і війна є послідовністю битв, так і битви є послідовністю сутичок. В одній такій сутичці чота МехВоїнів-новачків попала в засідку і була знищена, крім одного недосвідченого пілота та його пошкодженого Меха. Єдиний шлях до своїх лежить крізь ряди супротивника.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

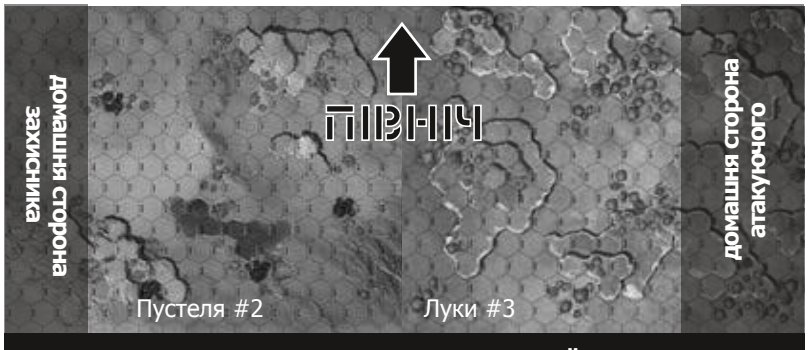
Розмістіть мапи Пустеля #2 та Луки #3 як показано нижче.

ЗАХИСНИК

Захисником є один МехВоїн в своєму БатлМастері (BattleMaster), якого було пошкоджено в попередньому бою.

Попередні Пошкодження: Перед початком гри захисник повинен кидками кісток визначити локації з колонки Передня Сторона для чотирьох атак проти БатлМастера, кожна з яких наносить 5 пунктів пошкоджень. Кидайте наново всі пошкодження голови та не враховуйте будь-які випавші критичні пошкодження.

- МехВоїн Томпсон (Пілотування 5, Стрільба 4), BLR-1G БатлМастер



• РОЗМІЩЕННЯ МАП У СЦЕНАРІЇ 2 •

АТАКУЮЧИЙ

Три Меха стоять між пошкодженим БатлМастером та точкою зустрічі з його підрозділом. На щастя для одинокого захисника, всі три пілоти мають ще менше досвіду, ніж він сам.

- Сержант Хоффман (Пілотування 5, Стрільба 5), Вулверін WVR-6M
- МехВоїн Аджані (Пілотування 6, Стрільба 5), Локуст LCT-1V
- МехВоїн Лукас (Пілотування 6, Стрільба 5), Коммандо COM-3A

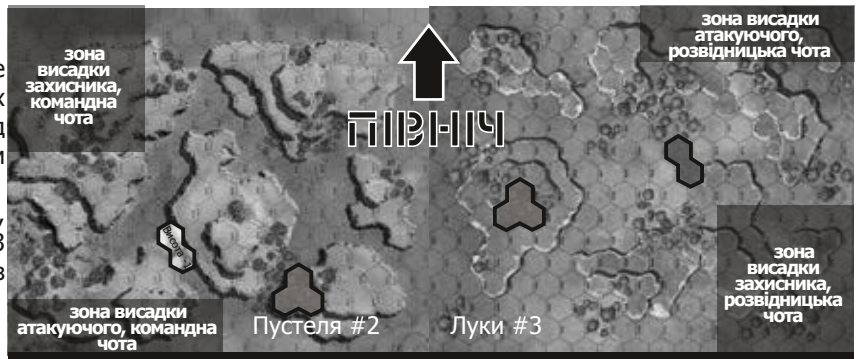
СЦЕНАРІЙ 2

СЦЕНАРІЇ

РОЗМІЩЕННЯ

Атакуючий розміщається першим та може розмістити своїх Мехів у будь-яких чистих гексах висоти 0 на відстані у 6 гексів від східної сторони ігрової зони із будь-яким напрямком.

Після розміщення Меха атакуючого, захисник розміщує свого Меха будь-де у 3 гексах від західної сторони ігрової зони з будь-яким напрямом.



• РОЗМІЩЕННЯ МАП У СЦЕНАРІЇ 3 •

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гра закінчується перемогою захисника, якщо БатлМастер зможе вийти зі східної сторони ігрової зони за неї чи знищить всіх своїх супротивників. Якщо БатлМастера знищено, атакуючий виграє.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

Атакуючі не готові до появи БатлМастера з їх позиціями. Для позначення їх розгубленості захисник виграє Ініціативу на першову ході.

Захисник може безпечно вийти з мапи лише на східній стороні. Якщо він вийде з ігрової зони через будь-яку іншу сторону, атакуючий виграє.

Кожен атакуючий, що вийде за ігрову зону, вважається знищеним.

До гри!

ВАРІАЦІЇ

Заміна цього сценарію на погоню є простим способом змінити стиль гри. Всі правила лишаються в силі, але атакуючі не розміщуються в ігровій зоні. Захисник розміщає Меха в ігровій зоні та отримує цілий хід для руху на схід. Атакуючі входять на мапу під час Фази Руху другого ходу. Кожен Мех входить через західну сторону та починає рух з-за ігрової зони, тобто перший повний гекс коштує згідно правил.

СЦЕНАРІЙ 3: ПОДІЛЯЙ ТА КЕРУЙ

Вибухами трясло землю з тим, як зростала інтенсивність бою. Дві роти рвали на шматки одна одну всіма способами, що мали, знищуючи броню та спустошуючи бункера з набоями.

Повільно, але непохитно, атакуючі пробили діру в обороні захисників, змусивши їх відступити. Атакуючі війська знищили половину Мехів захисників, але втратили в битві дві третини власних Мехів.

Небажаючі здаватись та не маючі підкріплення, обидва командира похмуло наказали своїм лишившимся Мехам тримати позиції.

СИТУАЦІЯ

Атакуючі змогли розділити військо захисника. Це призвело до переваги атакуючих, бо вони можуть сконцентрувати всі свої сили на одній групі захисників перед тим, як друга група підійде на відстань пострілу.

НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

Розмістіть мапи Пустеля #2 та Луки #3 як показано нижче, та покладіть картонний ландшафт, як вказано там-же.

ЗАХИСНИК

Захисником є дві неповні чоти по три Мехи в кожному.

Командна Чота

- Лейтенант Блейк (Пілотування 3, Стрільба 2), Катапульта CPL-K2
- Сержант Петерсен (Пілотування 4, Стрільба 3), Тандерболт TDR-5S
- МехВоїн Лі (Пілотування 5, Стрільба 4), Шедоу Хок SHD-2H

Розвідницька Чота

- Сержант Альварез (Пілотування 4, Стрільба 4), Локуст LCT-1V
- МехВоїн Тейссен (Пілотування 5, Стрільба 4), Коммандо COM-3A
- МехВоїн Джонс (Пілотування 5, Стрільба 4), Коммандо COM-2D

АТАКУЮЧИЙ

Військо атакуючого складається з однієї чоти.

- Капітан Сеймор (Пілотування 3, Стрільба 3), Осом AWS-8Q
- Лейтенант Маркс (Пілотування 5, Стрільба 4), Тандерболт TDR-5SE
- МехВоїн Каназава (Пілотування 4, Стрільба 3), Вулверін WVR-6M
- МехВоїн О'Рурк (Пілотування 4, Стрільба 3), Гріффін GRF-1N

РОЗМІЩЕННЯ

Захисник розміщує Мехів першим. Мехи з командної чоти можна розмістити на західному краю ігрової зони в межах 6 гексів від північної сторони. Мехи з розвідницької чоти можуть бути розміщені на східному краю ігрової

зони в межах 6 гексів від південної сторони.

Атакуючий розміщується після того, як захисник розмістить всіх своїх Мехів. Атакуючий може атакувати чоти захисника в будь-якому порядку. Якщо атакуючий хоче першим атакувати розвідницьку чоту, він має розмістити Мехів в північно-східному куті східної мапи, на ряді гексів від 1510 до 1517. Якщо ж він хоче атакувати командну чоту першою, то він має розмістити Мехів в південно-західному куті західної мапи, на ряді гексів від 1510 до 1517.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Переможцем цього сценарія є та сторона, хто першим знищить або пошкодить всіх ворожих Мехів.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА

В цьому сценарії Мех вважається пошкодженим при одній з наступних умов: одна чи дві ноги знищені, вся зброя знищена, гіро знищене або Мех отримав два пошкодження двигуна.

Якщо Мех виходить за мапу за будь-яких умов, він вважається знищеним та не може повернутись в сценарій.

Щоб відобразити порушену командну структуру, захисник віднімає 2 від всіх своїх кидків Ініціативи.

А тепер до гри!

ВАРІАЦІЇ

Для меншої (і швидшої) гри заберіть Шедоу Хок SHD-2H та Локуст LCT-1V у захисника та Тандерболт TDR-5SE у атакуючого; всі інші правила лишіть як є.

Якщо три гравця хочуть одночасно пограти цей скенарій, то два гравця можуть поділити чоти між собою. Обидва ці гравця роблять Кидки Ініціативи для своєї сторони по черзі. Якщо гравці не можуть домовитись, що їх спільне військо повинно робити, кидайте 2К6: гравець з більшим числом вирішує, що треба робити до кінця поточної фази.

ДОДАТКОВІ ВАРІАЦІЇ

Користуйтесь наступними правилами для додаткового різноманіття в будь-яких сценаріях.

КАРТКИ МЕХВОЇНІВ

Ці картки оживляють відомих МехВоїнів з романів на поле бою (таких, наприклад, як МехВоїни з новели Епіцентр Бурі, що є в цій коробці). Після того, як ви зіграли перший сценарій, ви можете переглянути Картки МехВоїнів та, можливо, додасте їх до свого війська. Наступні правила регулюють використання цих Карток:

- Тільки один БатлМех на сторону може мати прикріплену Картку МехВоїна.
- Обидві Картки МехВоїна повинні бути однієї вартості.

Балансування Військ: Як вказано вище, обидві Картки МехВоїнів повинні бути однієї вартості, тому гравці мають домовитись про їх вартість до гри. Якщо домовитись не вийшло, киньте 1К6 та поділіть на 2 (округліть вниз).

Навички Пілотування та Стрільби: Всі Картки МехВоїнів мають Навички Пілотування та Стрільби на них. Користуйтесь ними під час гри. Якщо ви граєте сценарії з цього розділу, зауважте, що значення з Картки замінить значення в сценарії для обраного Меха. Однак, зауважте, що для балансу сторін, супротивник має покращити (тобто знизити) значення навичок одного свого МехВоїна на до того самого значення, що і на Картці. Наприклад, якщо Картка МехВоїна понизить значення Пілотування з 4 до 3, то один з МехВоїнів супротивника зможе покращити своє Пілотування з 5 до 4.

ПЛАНЕТАРНИЙ СТАН

Для більш захопливих ігр гравці можуть додати один чи два з наступних Планетарних Станів.

ПОВНИЙ МІСЯЦЬ

Модифікатор ПР: +1 ПР за гекс.

Базове Число: Додайте +1 до всіх стрілецьких атак. Зменшіть модифікатор на 1 за кожні 20 пунктів нагріву цільового Меху (мінімум 0).

СИЛЬНИЙ ШТОРМ

Базове Число: Додайте +2 до всіх атак ракетами, та +1 до всіх балістичних атак прямою наводкою.

ПНП: Додайте модифікатор +1 до всіх Перевірок Навичок Пілотування.

ЛАНДШАФТ

Лист із фішками ландшафту (і Мехами) включає декілька варіантів ланшшафту мап. Якщо гравці не можуть домовитись про їх використання, використайте наступні правила перед розміщенням Мехів:

- Обидва гравця повинні додати рівну кількість фішок ланшшафту.
- Випадково вирішіть, хто першим буде розміщати фішки, потім по черзі розмістіть їх.
- Фішки не можуть знаходитись ближче двох гексів до краю мапи, і завжди має бути проміжок у три гекси між окремими фішками.

КАМПАНІЇ

Гравці можуть почати грати і в кампанії - серії пов'язаних сценаріїв. Гравці можуть вирішити, що Сценарії 1 та 3 пов'язані, та вижившi Мехи зі Сценарію 1 можна перенести як підкріплення в Сценарій 3. Наприклад, якщо Захисник зі Сценарію 1 має вижившх Катапульту та Коммандо, ці два Мехи (включаючи всі їх пошкодження зі Сценарію 1) переносяться у Сценарій 3 під контроль Захисника, та можуть зайти із західної сторони ігрової зони під час Фази Руху 5 ходу.

БИТВА БРОНЬОВАНИХ МАШИН

КОНСТРУЮВАННЯ

Наступна система дозволяє гравцям самим конструювати унікальних БатлМехів, що відповідають правилам, представленим в цій книзі. Так-як ці правила вимагають немало розрахунків, конструкторам пропонується спочатку записувати все на окремому чернетці перед записом остаточних результатів в чистий Лист Записів БатлМеха.

ОСНОВИ БАТАМЕХІВ

Конструювання БатлМехів засновується на двох основних факторах: вага та місце.

ВАГА

Вага БатлМехів вимірюєть тонами, від 20 до 100 тон у звичайних Мехів (із кроком в 5 тон). БатлМехи припадають до одного з чотирьох вагових класів у відповідності до їх ваги.

- **Легкі** БатлМехи важать від 20 до 35 тон, і є найлегшими Мехами, що зазвичай можна зустріти у бою. Через те, що вони часто жертвують бронею та зброєю задля швидкості, їх використовують як розвідників чи легкі гарнізонні війська.
- **Середні** БалтМехи важать від 40 до 55 тон, і є найбільш поширеним класом Мехів. Зазвичай у них є і достатня швидкість, і непогане озброєння, тому їх використовують як нальотчиків чи мисливців.
- **Важкі** БалтМехи важать від 60 до 75 тон. Вони є громилами, із посередньою швидкістю і багатим озброєнням. Часто вони є основою атакуючих військ.
- **Штурмові** БалтМехи важать від 80 до 100 тон. Зазвичай сконструйовані для несення максимальї кількості озброєння і броні, вони найповільніші Мехи з усіх, і призначені для оборони, прориву ворожих ліній або для вогневої підтримки.

МІСЦЕ (СЛОТИ)

Внутрішнє місце (також називається критичним місцем) в БатлМеху відображається та відслідковується за допомогою Таблиці Критичних Пошкоджень на листі записів Меха, що абстрактно описує внутрішню компоновку тіла Меха. Деякі розділи цієї таблиці вже заповнені, бо відповідні компоненти і обладнання - приводи, кокпіт, двигун та гіроскоп - повинні бути у відповідних локаціях тіла.

Таблиця Критичних Місць ліворуч описує кількість вільних критичних слотів (тих, що не заповнені автоматично відповідним обладнанням в кожному Меху) в кожній локації звичайного БатлМеху.

ТАБЛИЦЯ КРИТИЧНИХ МІСЦЬ

Локація	Вільних Критичних Слотів
Голова	1
Центральний Торс	2
Правий Торс	12
Лівий Торс	12
Права Рука	8
Ліва Рука	8
Права Нога	2
Ліва Нога	2

ПРИЗНАЧЕННЯ КОМПОНЕНТІВ

Обрані компоненти Меха мають бути розміщені всередині тіла Меха. Кожен крок процесу конструювання пояснить всі спеціальні правила для додавання компонентів. Однак є кілька загальних правил про критичні місця та їх використання:

- Жоден критичний слот не може містити більше ніж одне найменування одночасно.
- Багато компонентів займають більш ніж один слот: вони повинні бути чітко позначені як один предмет в таблиці.
- Критичні слоти для багатослотових предметів повинні бути непреривні (тобто розміщені в ряд) в одній локації, якщо в правилах їх конструювання не вказано інше. На листах записів руки і торси розбиті на два 6-слотові секції. Це необхідно лише для визначення критичних пошкоджень; при розміщенні компонентів ігноруйте ці слоти, вважайте ці локації одинарними, 12-слотовими.

ЗБІЛЬШЕННЯ ВНУТРІШНЬОГО МІСЦЯ

Видалення руки та/чи нижнього приводу руки може збільшити кількість доступних критичних слотів в локації. Видалення нижнього приводу руки вимагає видалення руки.

ПРОЦЕС КОНСТРУЮВАННЯ

Процес конструювання БатлМеха розділений на вісім кроків, кожен з яких описаний далі в цьому розділі:

- **Крок 1:** Конструювання Шассі - визначення ваги та внутрішньої структури БатлМеха.
- **Крок 2:** Встановлення Двигуна - визначення Потужності Двигуна та його ваги.
- **Крок 3:** Встановлення Стрибкових Двигунів - визначення стрибкової здатності БатлМеха, якщо вона взагалі є.
- **Крок 4:** Встановлення Систем Контролю - визначення кокпіту та гіроскопа Меха.
- **Крок 5:** Додавання Броні - визначення ваги броні та розподілення пунктів броні.
- **Крок 6:** Додаткові Охолоджувачі - визначення кількості та розміщення (при необхідності) додаткових охолоджувачів БатлМеха.
- **Крок 7:** Додавання Зброї та Набоїв - встановлення зброї.
- **Крок 8:** Завершення Листа Записів.

Описаний процес є лише каркасом. Фактичний процес - особливо після того, як шассі, двигун та системи контролю визначені - може бути доволі гнучким через балансування озброєння, броні та охолоджувачів в отриманому шасі.

Наприклад, деякі конструктори можуть обрати броню одразу, як оберуть шасі і двигун, до встановлення озброєння і охолоджувачів, для забезпечення найкращого захиста Меха. Інші образу обирають озброєння, щоб побачити, скільки додаткових охолоджувачів їм буде потрібно.

Корисним буде зробити копії Листа Записів Меха задля візуального розташування зброї і обладнання,розраховуючи тонаж на чернетці.

Ігрові Ефекти: Деякі конструкторські опції, доступні для Мехів, мають надмірний тонаж або кількість критичних слотів. В таких випадках це буде описано у відповідному кроці.

КРОК 1: КОНСТРУЮВАННЯ ШАСІ

Першим кроком в констуюванні БатлМеха є створення основи Меха, його шасі.

ВИБІР ВАГИ (ТОНАЖ)

Згідно з цими правилами, БатлМехи можуть важити від 20 до 100 тон (з кроком у 5 тон). Загальна маса двигуна Меха, зброя, броня та інші компоненти не можуть бути більше обраної ваги. Фінальна вага може бути менше, але будь-яка невикористана маса вважається невикористаним тонажем, і Мех завжди важить згідно з обраним тонажем для ігрових цілей.

Джейсон хоче сконструювати важкий Мех вогневої підтримки з гарною бронею, який він хоче назвати Катапульта (Catapult). Важкі Мехи важать від 60 до 75 тон. Джейсон вирішив, що його Катапульта буде важити 65 тон.

ДОДАВАННЯ ВНУТРІШНЬОЇ СТРУКТУРИ

Кожен БатлМех має внутрішню структуру, що відображає його каркас та "суглоби". Вага структури залежить від ваги самого Меха та від обраного типа структури.

Вага БатлМехна та структура також визначають кількість пунктів внутрішньої структури в кожній локації. Конструктор просто закреслює надлишкові кола на Діаграмі Внутрішньої Структури, залишаючи лише стільки пунктів (кілець) внутрішньої структури, скільки потрібно в цій локації.

Пункти внутрішньої структури розподілені по своїм локаціям відповідно до ваги Меха (вони не можуть бути перерозподілені). Максимальна кількість пунктів броні, що Мех може нести (Максимальна Кількість Броні), визначається кількістю пунктів внутрішньої структури. Всі локації крім голови можуть нести пункти броні у кількості, що вдвічі більше за пункти внутрішньої структіри у відповідній локації, включаючи броню на задніх локаціях (див. Додавання Броні, стор. 52). Голова може мати 9 пунктів броні максимум (незалежно від тонажу Меха).

Таблиця Внутрішньої Структури показує, що Мех вагою 65 тон потребує 6,5 тон внутрішньої структури. Він також має 21 пункт внутрішньої структури в центральному торсі, по 15 у лівому і правому торсах, по 10 в обох руках та по 15 у ногах. Джейсон закреслює всі надлишкові пункти внутрішньої структури на Діаграмі Внутрішньої Структури. Після цього лишається 58,5 вільних тон (65 - 6,5 = 58,5).

ТАБЛИЦЯ ВНУТРІШНЬОЇ СТРУКТУРИ

Загальний Тонаж Меха	Вага Структури	Внутрішня Структура					
		Голова	Торс (Ц)	Торс (П/Л)	Руки (Кожна)	Ноги (Кожна)	Максимальна Кількість Броні
20	2,0	3	6	5	3	4	69
25	2,5	3	8	6	4	6	89
30	3,0	3	10	7	5	7	105
35	3,5	3	11	8	6	8	119
40	4,0	3	12	10	6	10	137
45	4,5	3	14	11	7	11	153
50	5,0	3	16	12	8	12	169
55	5,5	3	18	13	9	13	185
60	6,0	3	20	14	10	14	201
65	6,5	3	21	15	10	15	211
70	7,0	3	22	15	11	15	217
75	7,5	3	23	16	12	16	231
80	8,0	3	25	17	13	17	247
85	8,5	3	27	18	14	18	263
90	9,0	3	29	19	15	19	279
95	9,5	3	30	20	16	20	293
100	10,0	3	31	21	17	21	307

КОНСТРУЮВАННЯ

Таблиця Внутрішньої Структури на сторінці 50 надає масу внутрішньої структури а також кількість пунктів внутрішньої структури в кожній локації. Також там вказана максимальна кількість броні для кожного тонажу.

ВИБІР ПРИВОДІВ

Деякі Мехи мають повністю артикульовані руки і кисті, задля того, щоб підіймати і нести речі, або для підвищення їх здатностей у фізичному бою. У інших Мехів нема деяких чи всіх цих приводів задля збереження місця для зброї, чи для здешевшання Меха, чи просто задля естетичного вигляду.

Мех, що має кисть і привід локтя може бити тією рукою кулаком і палицею без штрафів. Мех із приводом локтя повинен встановити його прямо під приводом плеча (слот 3 в Таблиці Критичних Пошкоджень). Якщо Мех має кисть, її необхідно встановлювати під приводом локтя (слот 4 в Таблиці Критичних Пошкоджень).

Ефекти невстановлення цих приводів (крім звільнення слотів) наступні:

Немає Кисті:
- Додайте +1 до Цільового Числа до всіх ударів цією рукою.
- Мех не може використовувати цю руку для підняття речей чи для виконання ударів палицею.

Немає Привода Локтя:
- Додайте +1 до Цільового Числа до всіх ударів цією рукою.
- Пошкодження від ударів цією рукою становить половину від звичайних (округлення вниз).
- Фізична зброя не може бути встановлена в цю руку.

Рука без привода локтя також не має кисті (і ці ефекти накопичувальні).

Переворот Руки: Мех, що не має обох приводів локтей і кистей, може розвертати обидві руки і стріляти назад (стор. 15).

Джейсон хоче мати Меха із потужною далекобійною зброєю. Він не бачить Катапульту на передовій, тому хоче мати якнайбільше місця, і видаляє кисті і нижні приводи рук.

КРОК 2: ВСТАНОВЛЕННЯ ДВИГУНА

Другим кроком є встановлення двигуна Меха. Цей крок окреслює ключові фактори мобільності Меха: його максимальну швидкість та масу двигуна. Це також визначає максимальну кількість можливих стрибкових двигунів (див. Крок 3).

ДОДАВАННЯ ДВИГУНА

Кожен БатлМех, сконструйований згідно з цими правилами, повинен мати один фьюзіонний двигун для живлення його руху, збройних систем та інших невід'ємних компонентів.

Потужність цього двигуна вимірюється за допомогою Потужності Двигуна Меха, що визначається за допомогою загального тонажу Меха і бажаної швидкості. Для розрахування Потужності Двигуна необхідно помножити тонаж Меха на його бажану ПР Кроків. Таблиця Двигунів на сторінці 52 містить тонаж для двигунів різної потужності.

ПР Бігу Меха також розраховується в цьому кроці: необхідно помножити ПР Кроку на 1,5 та округлити вгору до найближчого цілого числа.

КРОК 3: ВСТАНОВЛЕННЯ СТРИБКОВИХ ДВИГУНІВ

За бажанням на БатлМехи можна встановити стрибкові двигуни, що дозволять робити стрибки. Стрибкові двигуни встановлюються по одному, за кожен з яких отримують по одному ПР Стрибка (наприклад, Мех із 5 стрибковими двигунами отримає ПР Стрибка 5). Вага цих двигунів залежить від ваги самого Меха і обраних ПР.

Мех може мати стільки стрибкових двигунів, скільки в нього ПР Кроку.

Місце: Стрибкові двигуни можна встановлювати лише в торсах чи ногах. Їх не потрібно встановлювати симетрично, хоча майже завжди так і роблять. Кожен потребує один слот.

Через те, що Катапульта повинна бути десь в тилу, швидкість не є головним чинником. Джейсон вирішив дати йому ПР Кроку 4. Це дає двигуну Катапульти потужність 260 (4 x 64 = 260). У Таблиці Двигунів вказано, що 260-сильний двигун важить 13,5 тон. Тому зараз Мех має 45 вільних тон (58,5 - 13,5 = 48). ПР Бігу Катапульти буде 6 (4 x 1,5 = 6).

ФОРМУЛИ ПОТУЖНОСТІ І МОБІЛЬНОСТІ ДВИГУНА

Потужність Двигуна = Тонаж Меха x Бажана ПР Кроку

ПР Бігу = Бажана ПР Кроку x 1,5 (округлення вгору)

ТАБЛИЦЯ СТРИБКОВИХ ДВИГУНІВ

Тонаж Меха	Вага Стрибкового Двигуна (за ПР Стрибка)/Критичних Слотів
20-55	0,5 тон/1
60-85	1 тона/1
90-100	2 тони/1

ТАБЛИЦЯ ДВИГУНІВ

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

Задля компенсування малої швидкості та щоб швидко добиратись у необхідні позиції, Джейсон вирішує дати Катапульті стрибкові двигуни. Подивившись на Таблицю Стрибкових Двигунів, Джейсон бачить, що кожен двигун буде важити 1 тону. Він вирішує дати Меху максимальні 4 ПР Стрибка за 4 тони ваги. Це лишає його з 41 вільною тоною (45 - 4 = 41). Кожен двигун потребує один слот. Джейсон розміщує два двигуна в правому торсі і два в лівому, лишаючи по 10 вільних слотів у кожному півторсі.

КРОК 4: ВСТАНОВЛЕННЯ СИСТЕМ КОНТРОЛЮ

В цьому кроці встановлюються системи контролю Меха: гіроскоп, що тримає баланс Меха, і кокпіт, де МехВоїн сидить під час битви.

ДОДАВАННЯ ГІРОСКОПУ

БатлМеху необхідно мати потужний гіроскоп для утримання Меха прямо і збалансованої ходьби. Для визначення маси гіро, поділіть Потужність Двигуна Меха на 100 і округліть вгору до найближчого цілого числа. Отримане число є вагою гіро (у тонах).

Наприклад, гіро на Меху зі 160-сильним двигуном буде важити 2 тони: 160 / 100 = 1,6, округлення вгору до 2.

ДОДАВАННЯ КОКПІТУ

Кожен БатлМех повинен мати кокпіт, що містить елементи керування Меха, систему життєзабезпечення МехВоїна та електронні сенсори. Базовий кокпіт завжди важить 3 тони.

Джейсон знає, що із 260-сильним двигуном Катапульті необхідний 3-тонний іро (260 / 100 = 2,6, округлюючи до 3). Так як кокпіт завжди важить 3 тони, виходить 35 вільних тон (41 - 3 - 3 = 35).

ТАБЛИЦЯ БРОНІ

Пунктів Броні на Тону: 16

КРОК 5: ДОДАВАННЯ БРОНІ

Броня захищає внутрішню структуру та критичні компоненти.

Не існує мінімальної кількості броні - Мех може навіть не мати броні (хоча бойовий досвід доводить, що це погана ідея). Максимальне число броні, що можна розмістити на Меху, базується на кількості пунктів внутрішньої структури. Всі локації, крім голови, можуть мати стільки пунктів броні, скільки у відповідній локації пунктів внутрішньої структури помножене на 2. Наприклад, в руці 9 пунктів внутрішньої структури, тому на ній може бути до 18 пунктів броні. Всі локації торсу повинні розподіляти броню між передньою і задньою частинами. (Багато хто робить передню броню товщою за задню, так як Мехи, зазвичай, отримують більшу частину пошкоджень в передню частину.) Голова є виключенням,

так як всі Мехи можуть мати до 9 пунктів броні на ній незалежно від тонажу чи інших факторів.

Броню можна розміщувати по тоні чи пів-тони, та одна тона дає 16 пунктів (8 пунктів за пів-тони).

Іноді максимальна кількість пунктів броні вимагає від конструктора "витратити" вагу на пункти, що не можна використати. Наприклад, 105 пунктів броні є максимальною кількістю для 30-тоного Меха. 5,5 тон броні дадуть вам лише 104 пункта броні. Для отримання всіх 105 пунктів вам необхідно витратити 6 тон броні, але зайві 7 пунктів броні не можна буде якось витратити.

Користуйтесь Діаграмою Броні на пустому Листі Записів Меха для позначення кількості Пунктів Броні, що встановлено на тілі Меха. Закресліть всі надлишкові кола так само, як і в Діаграмі Внутрішньої Структури. Пункти Броні не повинні бути розміщені симметрично, хоча, зазвичай, так і роблять.

Знаючи, що він хоче розмістити багато зброї, Джейсон буде покладатись на відстань для свого захисту. Однак лише це не зупинить ворожий вогонь, тому потрібна броня. Обравши 10 тон броні, він отримав 160 пунктів броні (10 x 16 = 160).

Ці пункти повинні бути розподілені по тілу Меха. Кожна рука отримує 13 пунктів, кожна нога 18. Голова отримає максимальні 9 пунктів броні, і кожний півторс отримає 27: 19 на передній стороні і 8 на задній. На центральному торсі Джейсон розміщує 35 пунктів: 24 на передній стороні і 11 на задній. Для перевірки того, що він не перевищив кількість доступної броні, він множить кількість внутрішньої структури на два (крім голови).

Десять тон броні лишають Джейсона з 25 тонами (35 - 10).

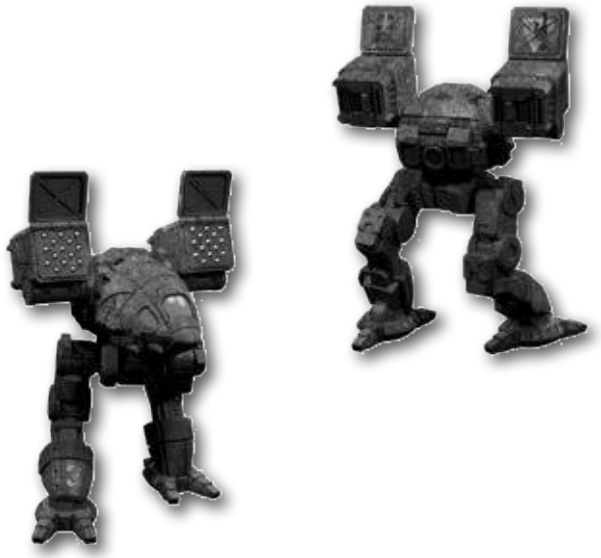
КРОК 6: ДОДАТКОВІ ОХОЛОДЖУВАЧІ

Охолоджувачі, що розсіюють тепло, згенероване рухом Меха, зброєю та іншими чинниками, можна розмістити в цьому кроці. Однак зараз можна опустити цей крок і повернутись після встановлення зброї і обладнання.

Фьюзіонний двигун Меха має 10 охолоджувачів за замовчуванням, вони нічого не важать але можуть займати якесь місце, якщо потужність двигуна недостатня. Додаткові охолоджувачі можна встановлювати за 1 тону кожний.

Місце: Не існує обмежень по розміщенню охолоджувачів - їх можна встановлювати там, де конструктор забажає. Немає потреби розміщувати кілька охолоджувачів разом. Зауважте, що охолоджувачі працюють вдвічі ефективніше, коли у воді (стор. 37), роблячи розміщення в ногах ідеальним.

Чим більше двигун Меха, тим більше охолоджувачів він може вмістити, в той час як менші двигуни не вміщають всі 10 безкоштовних охолоджувачів, що вже казати про додаткові. Для визначення кількості "вбудованих" охолоджувачів поділіть потужність двигуна на 25 та округліть результат вниз (або звіртесь з Таблицею Вбудованих Охолоджувачів, нижче).



Знаючи, що він хоче розмістити багато зброї, Джейсон буде покладатись на відстань для свого захисту. Однак лише це не зупинить ворожий вогонь, тому потрібна броня. Обравши 10 тон броні, він отримав 160 пунктів броні (10 x 16 = 160).

Ці пункти повинні бути розподілені по тілу Меха. Кожна рука отримує 13 пунктів, кожна нога 18. Голова отримає максимальні 9 пунктів броні, і кожний півторс отримає 27: 19 на передній стороні і 8 на задній. На центральному торсі Джейсон розміщує 35 пунктів: 24 на передній стороні і 11 на задній. Для перевірки того, що він не перевищив кількість доступної броні, він множить кількість внутрішньої структури на два (крім голови).

Десять тон броні лишають Джейсона з 25 тонами (35 - 10).

ТАБЛИЦЯ ВБУДОВАНИХ ОХОЛОДЖУВАЧІВ

Потужність Двигуна	Максимальна Кількість Вбудованих Охолоджувачів
25-45	1
50-70	2
75-95	3
100-120	4
125-145	5
150-170	6
175-195	7
200-220	8
225-245	9
250-270	10
275-295	11
300-320	12
325-345	13
350-370	14
375-395	15
400	16

КОНСТРУЮВАННЯ

Якщо додано охолоджувачів більше за 10 безкоштовних розміщені в двигуні, вони всеодно важать 1 тону кожний, але не займають додаткового місця. Ці охолоджувачі вважаються частиною двигуна і можуть бути знищені лише при знищені самого двигуна.

КРОК 7: ДОДАВАННЯ ЗБРОЇ ТА НАБОЇВ

Зброя та обладнання, доступні для встановлення на БатлМех, описані в Таблиці Зброї та Обладнання (стор. 55). На додаток до нагріву, пошкоджень і дальності, ця таблиця також надає тонаж і критичні слоти кожного предмета.

Місце: Вся зброя і обладнання повинно бути розміщене в Таблиці Критичних Пошкоджені суміжними групами в одній локації. Вони не можуть бути розміщені в локаціях, що не мають достатньої кількості вільних слотів.

Однак AC/20 може бути поділена між будь-якими двома локаціями (крім ніг). В такому випадку зброя отримує більш обмежену арку стрільби. Наприклад, якщо розподілити AC/20 між лівою рукою і лівим торсом, зброя буде використовувати арку торса, а не руки.

Арки Стрільби: Зброя, розміщена в торсах, голові і ногах можуть бути направлені вперед чи назад. Зброя, направлена назад, повинна бути чітко помічена.

Розміщена в торсах і голові зброя отримує арку стрільби торса (або заднього торса, якщо направлені назад). Розміщені в руці отримують арку відповідної руки. Розміщені в ногах отримують передню чи задню арки стрільби.

Набої: Меху необхідна приниймні одна тона для кожного типу балістичної чи ракетної зброї (всі типи кулеметів є виключенням, у них може бути півтони набоїв). Колонка Набої в Таблиці Зброї та Обладнання (стор. 55) містить кількість пострілів зі зброї за одну тону набоїв (лише кулемети можуть мати півтони набоїв).

Набої розміщаються в бункерах. Кожен бункер (із повною тоною чи півтони) займає один слот. Немає потреби розміщувати кілька однотипних бункерів підряд. Див. Набої на сторінці 32 для деталей.

КРОК 8: ЗАВЕРШЕННЯ ЛИСТА ЗАПИСІВ

Після того, як обрані структура, двигун та системи контроля, встановлені броня, зброя і обладнання, всі вони повинні бути розміщені у відповідних місцях пустого Листа Записів Меха.

Джейсон вирішив обрати дальнобійну зброю і обирати виходячи з цього. Для потужних далекобійних потрілів він обирає дві пускові установки LRM 15 (по 7 тон) із 1 тоноя для кожної установки. Він розміщує установки в лівій і правій руках. Набої розміщує в бокових торсах.

Це лишає 4 тони (20 - 7 - 7 - 1 - 1 = 4). Маючи небагато набоїв, Джейсон вирішує, що необхідна додаткова зброя. Чотири середні лазери чудово підійдуть для цієї ролі (по 1 тоні кожен). Він розміщує два в центральному торсі і по одному в бокових торсах, кожен по одному слоту.

Так як жодна зброя не заявленя як змонтована назад, вся зброя Катапульти дивиться в передні арки. Мех готовий.

Будь-який невикористаний тонаж вважається втраченим.

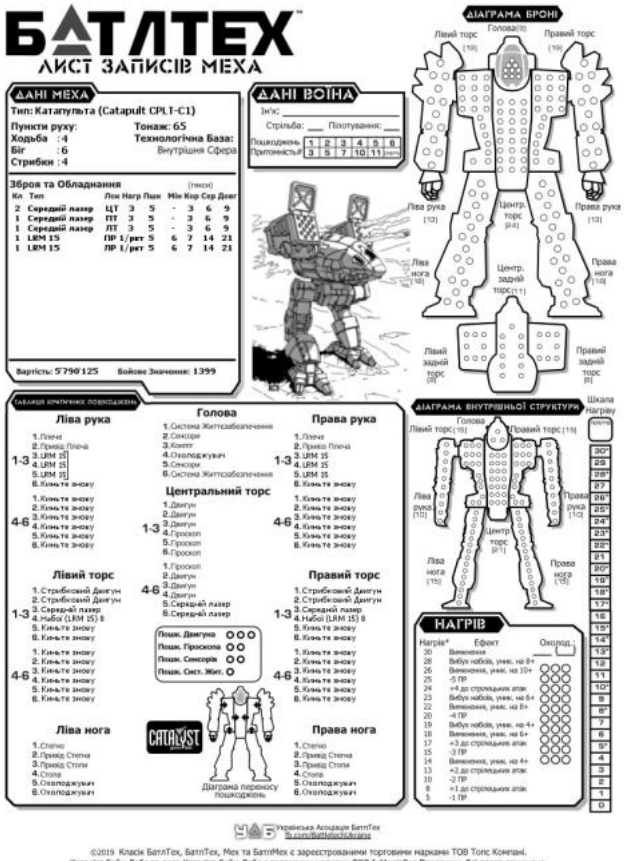
РОЗМІЩЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ

На даний момент всі елементи Меха повинні бути розміщені в Таблиці Критичних Пошкоджень. Якщо щось лишилось, дивіться розділ Місце (Слоти) (стор. 49) для деталей розміщення компонентів в слотах, і кожен крок конструювання для інструкцій з зпецифічних умов розміщення в конкретному кроці. Кожен слот, не заповнений під час цього процесу, помічається "Кидайте знову".

ФІНАЛЬНІ КРОКИ

Лист Записів Меха повинен мати всі дані заповнені в блоці Дані Меха (включаючи ім'я, тонаж і ПР). Всі предмети і компоненти з критичними слотами повинні бути розміщені в Таблиці Критичних Пошкоджень (включаючи броню, двигун, гіро, додаткові охолоджувачі, зброя і набої із кількістю потрілів на бункер). Вся надлишкова броня і внутрішня структура в Таблиці Броні і Таблиці Внутрішньої Структури повинні бути закреслені (включаючи задню броню). Нарешті, дані охолоджувачів повинні бути занесені в блок Нагрів, і надлишкові кола повинні бути закреслені (або домальовані нові, за потреби).

Після всього цього ваш БатлМех готовий для битви!



©2019 Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн. Всі права захищено.

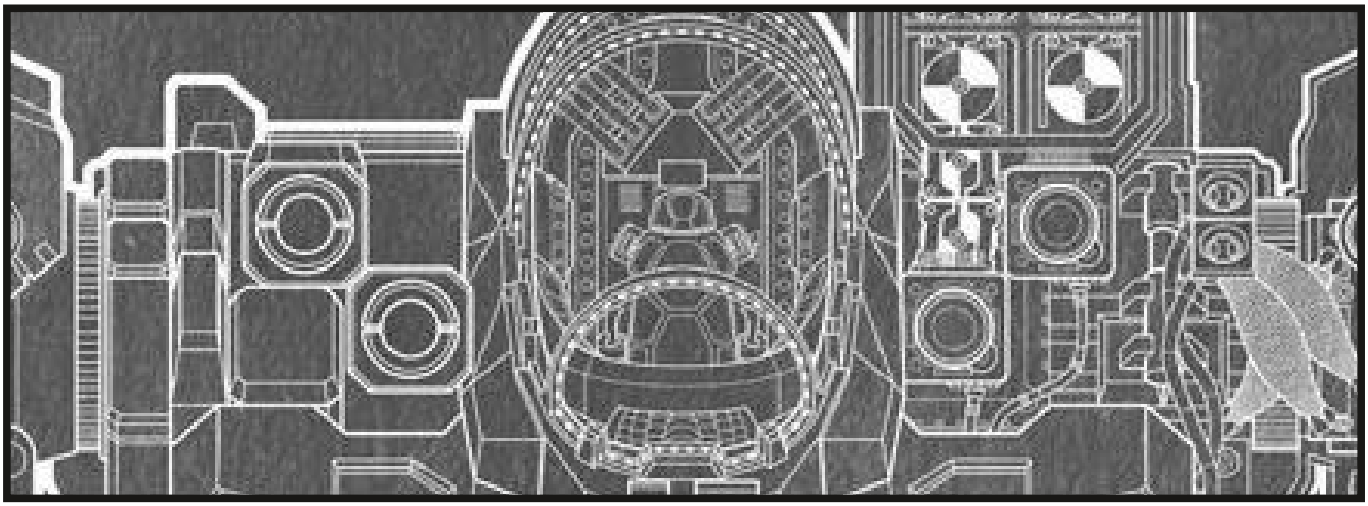
ТАБЛИЦЯ ЗБРОЇ ТА ОБЛАДНАННЯ

Тип	Нагрів	Пошк.	Мін. Відст.	Близ. Відст.	Серед. Відст.	Даль. Відст.	Тон	Крит. Слотів	Набоїв за Тону	
Енергетична Зброя (Пряма Наводка)										
Великий Лазер	8	8	-	1-5	6-10	11-15	5	2	-	
Середній Лазер	3	5	-	1-3	4-6	7-9	1	1	-	
Малий Лазер	1	3	-	1	2	3	0,5	1	-	
Вогнемет	3	2	-	1	2	3	1	1	-	
PPC	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	-	
Балістична Зброя (Пряма Наводка)										
AC/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45	
AC/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20	
AC/10	3	10	-	1-5	6-10	11-15	12	7	10	
AC/20	7	20	-	1-3	4-6	7-9	14	10	5	
Кулемет	0	2	-	1	2	3	0.5	1	200	
Ракетна Зброя										
LRM 5	2	1/Ракета	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24	
LRM 10	4	1/Ракета	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12	
LRM 15	5	1/Ракета	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8	
LMR 20	6	1/Ракета	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6	
SRM 2	2	2/Ракета	-	1-3	4-6	7-9	1	1	50	
SRM 4	3	2/Ракета	-	1-3	4-6	7-9	2	1	25	
SRM 6	4	2/Ракета	-	1-3	4-6	7-9	3	2	15	
Фізична Зброя										
Сокира	0	*	-	-	-	-	**	**	-	
Обладнання										
Охолоджувач	-1	-	-	-	-	-	1	1***	-	

* Тонаж Меха / 5

** Тонаж Меха / 15

*** Для охолоджувачів поза двигуном (див. Крок 6: Додаткові Охолоджувачі, стор. 53)



ЗБРОЯ І ОБЛАДНАННЯ

Цей розділ описує найбільш поширену зброю та обладнання, що використовується у військах Внутрішньої Сфери. Ігрові правила для різної іншої зброї і обладнання можна знайти в БатлМех Мануалі. Характеристики зброї і обладнання - нагрів, Пункти Пошкодження, відстань і тонаж - можна знайти у розділі Конструювання у Таблиці Зброї і Обладнання на стор. 55.

AC

AC (AutoCanon, Автоматична Гармата) це загальний термін для сучасних гармат для Мехів; гармати відрізняються калібром, швидкістю стрільби та типом набоїв. Одні стріляють одним масивним набоєм, інші більш схожі на дробовик, треті швидкострільні наче кулемет системи Гатлінга, що вистрілює шалену кількість набоїв за короткі проміжки часу.

ВОГНЕМЕТИ

Вогнемети це загальна назва всіх різних типів звичайних вогнеметів, що використовуються військами тридцять-першого століття. Більшість з них використовуються для підвищення температури реактора Меха задля примусового вимкнення.

ЛАЗЕРИ

Лазер (назва походить від англійського laser - "Посилення Світла Вимушеним Випромінюванням") є основною енергетичною зброєю. Розроблені для того, щоб наносити концентроване випромінювання надгарячого тепла на малі поверхні; воєнні варіанти можуть пропалити воєнну броню за долі секунди.

КУЛЕМЕТИ

Кулемети були і є незамінною протипіхотною зброєю з того часу, як перші незграбні моделі кулеметів були винайдені в дев'ятнадцятому сторіччі.

РАКЕТНІ УСТАНОВКИ

Ракетні Установки є пристроями для одночасного чи поступового запуску реактивних керованих набоїв для нанесення пошкоджень ворогу.

LRM (LONG-RANGE MISSILE, РАКЕТИ ВЕЛИКОЇ ДАЛЬНОСТІ)

Стійки ракет великої дальності призначені для залпів ракет у віддалені цілі. Через те, що вони розроблені для влучання у далекі цілі, то LRM мають штраф на близькі цілі.

SRM (SHORT-RANGE MISSILE, РАКЕТИ МАЛОЇ ДАЛЬНОСТІ)

SRM це ракети для стрільби прямою наводкою вибухонебезпечними або бронебійними ракетами. В порівнянні з LRM вони мають меншу ефективну дальність, але несуть більше вибухівки.

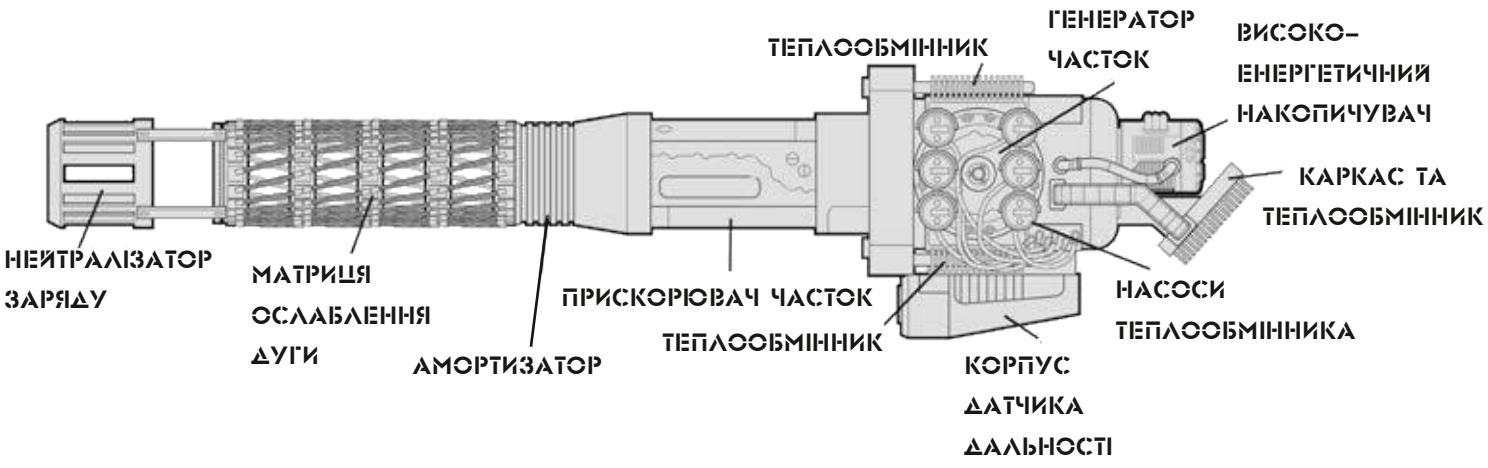
PPC

PPC (Particle Projection Canon, Гармата Заряджених Частин) є одним з найбільш потужних видів не-балістичної зброєї, колись розроблених для війни. Складається з магнітного прискорювача що вистрілює високоенергетичні протонні або іонні "стріли"; PPC століттями використовується для зняття броні за допомогою кінетичних і термічних пошкоджень.

ФІЗИЧНА ЗБРОЯ

Фізичною зброєю це широкий спектр ріжучої, б'ючої, рвучої зброї, що змонтована на БатлМехах. Різновидів багато - від кігтів, що пасують рукам Меха, до прикрашених мечів і масивних пульсуючих булав. Напоширенішою фізичною зброєю є сокира.

ДОНАЛЬСЬКА PPC (РОЗРІЗ)



Мініатюри пофарбовано:
Дейв Фанджой
Мет Фредеріксен
Джоель Хардвік
Раян Пітерсон

Переклад українською:
Микита "axeller" Бондаренко

Зауваження та пропозиції надсилайте на електронну адресу

BattletechUkraine@gmail.com

або у Фейсбук-групі

fb.com/BattletechUkraine

Версія 1.0 від 24.01.20