БАТЛТЕХ™

ЧАС ВІЙНИ

Українська Асоціація БатлТех

УАБ

ШВИДКІ ПРАВИЛА

CATALYST game labs

РОЛЬОВА ГРА У ВСЕСВІТІ БАТЛТЕХ

У техніка робота ніколи не скінчується.

"Це - Внутрішня Сфера, тисячі планет, колонізованих людством. Колись об'єднана Зірковою Лігою, зараз Сферу поглинули дикі війни..."

Всесвіт у війні. Навіть після того, як людство досягло зірок, людська жага конфліктів та завоювань не була подолана. Мріючи про владу над всім людством, могутні імперії створювались, руйнувались та створювались знову. Із попелу війни виросла Зіркова Ліга, вершина людської цивілізації, Золотий Вік, який здавався нескінченним. Але жадібність, амбіції та зрада об'єднались заради того, щоб зруйнувати його, занурюючи всі населені світи в століття тліючого конфлікту.

Влада над міль'ярдами наразі в руках місцевих королів, чиїхось нащадків, або найвправніших воїнів. Покоління за поколіннями воїнів бились на незліченній кількості світів, деручись за давно мертву мрію, закріплюючи в історії шлях, звертати з якого ніхто не бажає. Найвправніші з цих воїнів - як сучасні лицарі в нео-феодальних світах, що тримають стяг - МехВоїни, ті, хто керують наймогутнішими машинами війни тридцятьпершого сторіччя: БатлМехів.

Всесвіт БатлТех - це світ постійної війни міжзоряних династій та ворожнечих Кланів. Це світ, де найбільші вороги людство - це людство. Це світ, де Візантійська політика та війна йдуть разом. Це всесвіт, де прапори та уряди змінюються з регулярністю прикордонних світів, де слова "честь", "слава", "свобода" - не більше, ніж фрази амбіційних правителів.

Це всесвіт, де життя мало коштує, а БатлМех - багато.

Таааак. Цю дурню вони вбивають в тих гарюніх військових академіях Домів. Я це точно знаю. Я був в одному. Після падіння Зіркової Ліги вони почали молитись на панування МехВоїнів в бою, але це повне лайно. Здається, вони хочуть забути, що кожного разу, кожнісінького, коли ці самопроголошені "сучасні лицарі" залазять до своїх десятиметрових залізяк смерті, хтось на землі має зробити роботу перед цим, винюхати ворожі позиції, зачистити всіх навідників, або, навіть, прибити якогось з тих пихатих МехВоїнів до того, як вони надінуть свої охолоджувальні жилети та штанці та влізуть в залізяку.

Звісно, БатлМехи, можливо, і є "королі битв", але жоден король жодного світу не зможе вижити достатньо довго без тих людей, хто насправді робить всю роботу. Тому не дай цим "великим та могутнім" пілотам Мехів з академій надурити тебе; зрештою, будь-хто може змінити перебіг будь-якої битви.

Зарубай це на носі, і колись ти, можливо, переживеш свої битви.

ПАЛАЮЧИЙ ВСЕСВІТ!

3077 рік. Джихад Слова Блейка бушує в бажанні протриматись подовше у довгій, трагічній черзі зоретрусних війн, що знищують людей з тих часі, коли перші з них поринули у чорноту космосу.Століттями Великі Доми Внутрішньої Сфери - Девіон, Куріта, Марік, Ляо та Штайнер - змагаються за верховенство в ім'я полеглої Зоряної Ліги, в той час як теємничі секти типу Комстара та Слова Блейка потайки працюють проти них. Навіть прибуття могутніх Кланів - досвідчених техно-воїнів, еволюціонувавших з решток величезної армії Зоряної Ліги - не зупинило конфлікти між так званими Спадковими Державами.

Для такого воїна як ти - це вибухочі часи, типу легендарні. Ти можеш битись під прапором Лорда Дому як солдат, або за готівку як найманець, або навіть за збудження від вбивств та здобич як пірат. Ти можеш бути й МехВоїном, пілотом шагаючої смерті, або літати по космосу та планетах на аерокосмічних винищувачах. Ти можеш стати агентом під прикриттям, ховаючись в тінях, озброєний лише своєю кмітливістю та невідстежуємою гвинтівкою, або життєрадісним пілотом бойової броні, що відтягує свою смерть достатньо довго, щоб зблизитись із ворожим Мехом для того, щоб розірвати його броню своїми силовими кігтями. Чи ти благородний або із більш "звичайною" кров'ю - палаючий всесвіт чекає на твою пригоду. Обери свою відданість - та свою зброю - дуже ретельно!

ЩО ТАКЕ РОЛЬОВА ГРА?

В рольовій грі (РГ, скорочено) група гравців збирається щоб прийняти на себе ролі персонажів в пригоді під керівництвом Ігровий Майстер (або ІМ, скорочено). Ігровий Майстер керує історією та супротивниками (часто в формі неігрових персонажів - скорочено НП), одночасно надаючи підтримку, художній опис місць та будь-які ситуації, які можуть постати на шляху гравців. Разом з Ігровим Майстром, гравці створюють сильні та цікаві пригоди, в які їх персонажі потрапляють (і вибираються з них).

Ігрові Персонажі (ІП) в Часі Війни оперативники чи воїни однієї з багатьох фракцій, що постійно намагаються захопити владу у всесвіті БатлТех. Статистика та необхідна для гри інформація занотовується на Листах Записів Персонажів.

Протягом гри, ІМ буже описувати гравцям події та оточення, в той час як ці гравці будуть намагатись спрямувати своїх персонажів до цілі. Час від часу ІМ може вимагати кинути кості задля вирішення дій персонажів, використовуючи правила для визначення успіху (або провал) спроби виконати дію, що базується на кидку кості, статистики персонажа, та будь-яких відповідних обставин.

В Часі Війни гравці відіграють свої ролі у віруючому всесвіті БатлТех, де доля цілих світів може бути в руках тих воїнів, що відважились спіймати свою долю.

ШВИДКІ ПРАВИЛА

Ми спеціально спроектували ці швидкі правила (ШП), щоб швдко жбурнути вас у полум'я тридцятьпершого сторіччя за лічені хвилини! Прочитайте ці швидкі правила. Після - стрибайте прямо в вирій ваших пригод, щоб краще запам'ятати щойно прочитані правила.

Додаткова корисна інформація може бути знайдена на кожній сторінці, окреслюючи корисні поради і хитрощі як для гравців, так і для ігровий майстрів. Також ці панелі дають численні приклади - використовуючи спеціально створених персонажів, що включені в кінці цих швидких правил - задля демонстрації того, як фактично працюють правила.

Для простоти, перша згадка будь-якого важливого терміну виділена жирним шрифтом; такі слова будуть часто використовуватись в правилах та у самій грі.

КОСТІ

Час Війни використовує кілька шестигранних костей (D6) для вирішення дій - зазвичай через Перевірки Дій (стор. 5-7). Зазвичай, дія вимагає лише двох костей на гравця, але деякі Особливості та інші обставини можуть вимагати третю кость. Для простоти ми поставили значки костей навпроти всіх правил, що їх потребують при використанні.

ПЕРСОНАЖІ

Персонаж в Час Війни схожі на персонажі в романах або фільмах, за тим винятком, що гравець (або ІМ, для неігрових персонажів) контролює дії персонажа. Складаючись із набору атрибутів та навичок, персонаж має особистість, яку контролюючий гравець надає йому.

ЛИСТ ЗАПИСІВ ПЕРСОНАЖУ

На Листі Записів Персонажу занотовують ігрову інформацію (числа та нотатки), що дозволяє тій особистості, що гравець втілив в ньому, взаємодіяти з навколишнім світом гри. Іншими словами, з тим, як ви рухаєтесь, взаємодієте та б'єтесь з людьми - вся необхідна для вирішення таких дій інформація записується в Листі Записів Персонажу. Також на цьому Листі Записів Персонажу відслідковуються пошкодження вашого персонажу під час боїв.

Для цих Швидких Правил ми створили персонажів, що знаходяться в кінці цього буклету. В цих Листах Записів Персонажу є вся необхідна ігрова інформація вже занотована, так що гравці можуть одразу почати грати. Листи Записів Персонажа включають іллюстрації, короткий опис персонажа і ігрову інформацію, що необхідна для гри.

Читаючи різні правила гравціможуть подивитись на створені Листи Записів Персонажів, щоб краще зрозуміти як конкретне правило - атрибути, навички і так далі - працюють.

АТРИБУТИ

Персонажі в Часі Війни описані за допомогою трьох основних категорій. Перша з них, Атрибути, описує базові фізичні та розумові навички. Кожен персонаж має вісім значень Атрибутів, які описані нижче.

ПОТ (Потужність): Як і слідує з назви, цей Атрибут визначає чисту мускульну силу персонажа, що визначає яку вагу він може підняти і нести, скільки пошкоджень в кулачному бою він може нанести. Чим більше значення СЛ, тим сильніше персонаж.

ТІЛ (Тілобудова): Атрибут ТІЛ персонажа описує наскільки міцний та "в формі" персонаж, вимірюючи і витривалість персонажу, і його здатність витримувати фізичні рани. Чим вище ТІЛ персонажа, тим довше він може витримувати напружені завдання або триматись в бою.

РФЛ (Рефлекси): РФЛ персонада описує швидкість та час реакції персонажа. Чим вище РФЛ, тим швидше він може подолати відстань до цілі, та швидше відреагувати на загрозу.

СПР (Спритність): Цей атрибут описує моторні навички персонажу, акуратність, що часто життєво необхідні всюди - від користування комп'ютером до стрільби з вогнепальної зброї в бою. Більше значення СПР вказує на те, що персонаж має нехибкі руки (та рухи), коли він виконує складні операції - користуючись скальпелем в операційній чи паяльником при ремонті енергетичної зброї.

АТРИБУТИ

Значення атрибутів зазвичай використовуються як модифікатори до Перевірок Атрибутів - при кидках костей для визначення успіху персонажа у відповідності до його фізичних Атрибутів. Так-як всі модифікатори додаються до кидків костей, та ціль в усіх Перевірках Дії - викинути на костях число, що дорівнює або більше Цільового Числа (ЦЧ), то більші значення Атрибутів підвищують шанси на вдачу.

Значення Атрибутів в Часі Війни зазвичай коливаються від 1 до 8, і лише визначні персонажі мають деякі Атрибути зі значеннями 9 і 10. Значення Атрибуту в 5 або 6 вказує на рівень "середньої" особи.

ІНТ (Інтелект): Як можна здогадатись, ІНТ вимірює розум силу персонажа та здатність думати. Більше значення ІНТ - гостріше розум та краща здатність запам'ятовувати.

СЛВ (Сила Волі): Атрибут СЛВ персонажу визначає не лише його здатність "думати за себе", але й відображає його здатність керувати іншими або, навіть, всупереч здоровому глузду та виснаженню робити потрібні дії в скрутних ситуаціях. Персонажі з великим значенням СЛВ можуть бути при свідомості навіть коли дуже сильно поранені, або можуть чинити опір страху та деморалізації.

ХРМ (Харизма): Сутність чарівності та особистості персонажа - атрибут ХРМ - вимірєю наскільки сильно його особистість та манери вплинуть на людей навколо нього. Так, це не відображає фізичну красу персонажа, але більше значення ХРМ вказує на персонажа, що більше привабливий і надихаючий для інших.

ЛЗ (Лезо): Атрибут ЛЗ може бути найсильнішим союзником персонажа. Відображаючи чисту вдачу, пункти ЛЗ можуть біти "спалені" під час гри задля зміни результату кидків кості, або навіть для повторногу кидку кості щоб дати персонажу шанс на вдачу (або дати ворогу невдачу) в критичний момент. Персонажі з більшим значенням ЛЗ мають більше вдачі на їх стороні.

ОСОБЛИВОСТІ

Друга категорія - Особливості - відображає інші характеристики, що може мати персонаж, на відміну від значеннь Атрибутів, вони відображають "щось додаткове". Особливості можуть бути позитивними (корисними для персонажа), або негативними (якийсь фізичний чи ментальний недолік).

Приклади типових позитивних Особливостей - Привабливий (наділяє персонажа фізичною красою та може дати бонус соціальним навичкам), Відчуття Бою (відображає інтуїтивне почуття бою), Природна Обдарованість (надає більший ніж у інших шанс успіху при використанні Навичок), або Міцність (дає можливіст ьперсонаду витримати більше пошкоджень, ніж інші із аналогічним Атрибутом). Типові негативні Особливості включають Зневолення (особиста примха, що може бути як

ОСОБЛИВОСТІ

Особливості - це спеціальні характеристики, що пропонують широкий набір додаткових здатностей персонажа, яких нема у Атрибутах та Навичках - або, навіть, можуть слугувати як сюжетний гачок. Багато з Особливостей мають свої правила, що спрацьовують в особливій ситуації або специфічні для якоїсь області знань, в той час як інші з них можуть мати набагато більше всілякого.

Лише ІМ визначає, чи спрацює Особливість персонажа у відповідній ситуації, щоб мати на неї вплив. Наприклад, персонад із Особливістю "Привабливий" може багато чого досягти у спробах спокусити НП, покладаючись на свою зовнішність та калинову мову, але якщо НП сліпий, ІМ може заявити, що Особливість не працює через сліпоту; або ворожість персонажа до привабливих дівчат може викликати зворотній ефект при спробах їх звабити.

НАВИЧКИ

Під час гри, Навички будуть вашими найбільш використовуємими особливостями персонажа - у формі Перевірок Використання Навичок. Потрібні числа при кидках костей нижче, ніж при Перевірках Атрибутів, але використовують Рівні Навичок майже як значення Атрибутів. (Пов'язані Атрибути можуть покращити це, але якщо відповідні Атрибути персонажа насправді визначні.) Таким чином, так само, як значення Атрибутів, більші значення Рівнів Навичок покращують шанси на успіх при використанні відповідної Навички.

Рівні Навичок у Часі Війни мають значення між 0 та 10. Рівень Навичок 0 показує Навичку, що лише була вивчена на самому базовому рівні. Значення 10 вказує на те, що персонаж знаю відповідну Навичку відмінно.

Якщо в персонажа нема відповідної Навички у Листі Записів Персонажу - то вважається, що ця навичка в нього має значення 0.

простою шкідливою звичкою, так і якоюсь маніакальною ідеєю), Скляна Щелепа (незвична чутливість до пошкоджень), Каліка (фізична чи психічна вада), та Невдаха (Особливість, що працює як "анти-ЛЗ" проти персонажа).

Існує купа всіляких Особливостей, доступних персонажам у Часі Війни, кожна з яких має власні унікальні правила. Ті Особливості, що є у Листах Записів Персонажів, коротко описані в цих Швидких Правилах.

НАВИЧКИ

Остання визначаюча персонаж категорія у Часі Війни - Навички персонажа. Вони зображають здібності, які персонаж набув. В типовій партії гри у Час Війни персонажі будуть використовувати свої Навички для вирішення дій частіше, ніж вони будуть використовувати Атрибути чи Особливості.

Навички персонажів мають чотири основні характеристики: Цільове Число, Складність Навички, Пов'язані Атрибути, та Рівень Навички.

Цільове Число

Цільове Число (ЦЧ) Навички це числове значення, що вказує на базове число, яке (або більше значення) треба викинути на костях для успішного виконання, при чому до ЦЧ потрібно додати всі необхідні модифікатори. Хоча ЦЧ Навичок незмінне, модифікатори можуть вплинути на фінальний результат кидка костей різними способами.

Складність Навички

Складність Навички - буквений код (П для Простий, С для Складний) що позначає наскільки сконцентрованим має бути персонаж для використання відповідної Навички. Прості Навички можуть бути виконані швидко - майже рефлекторно - в той час як Складні Навички вимагають більше часу та вимагають сконцентрованості на дії.

Пов'язані Атрибути

Особливо високі чи низькі Атрибути можуть впливати на вдачу персонажа у використанні відповідних ("Пов'язаних") Навичок . Пов'язані Атрибути можуть надавати постійні модифікатори до будь-яких Перевірок Навичок, з якимим вони пов'язані, або можут ьвикористовуватись для позначення Атрибуту, що буде використано замість відсутньої Навички при Перевірці Атрибутів.

Базові Навички (ті, що моужть бути вивчені доволі швидко) пов'язані лише до одного Атрибуту. Продвинуті Навички (ті, що завчають довгий проміжок часу, або на спеціалізованих курсах) використовують два Атрибути.

В той час, як модифікатори Пов'язаних Атрибутів фактично відображають модифікатори відповідних Навичок, базові персонажі, Листи Записів Персонажів яких є в цих правилах, автоматично додають всі відповідні модифікатори Пов'язаних Атрибутів до Рівнів Навичок.

Рівні Навичок

Якщо персонаж має якусь Навичку, цей персонаж має Рівень Навички - числове значення від 0 до 10. Вони додаються при кидках костей при Використанні Навичок.Більший Рівень навички означає більший досвід у Навичці.

ДІЇ

В типових рольових іграх кості не потрібні для визначення звичайних дій чи діалогів. Насправді, гарна рольова сессія може пройти без жодного кидка кості, лише за допомогою вибудови історій гравцями та ІМ.Тим не менш, в багато ваших дій можуть бути невдалими. В таких випадках ІМ може просити Перевірку Дій.

Перевірки Дій в Часі Війни можуть бути двох основних видів: Перевірка Атрибутів та Перевірка Навичок. Перевірки Атрибутів використовуються в ситуаціях, коли жодну з Навичок персонажа не можна використати (або коли у персонажа просто нема потрібної Навички), та коли результат більше залежить від Атрибутів персонажа. Перевірки Навичок використовуються для вирішення будь-яких дій, що використовують ці навички.

Перевірки Атрибутів

Перевірки Атрибутів використовуються завжди, коли Атрибути персонажа напряму використовуються та жодна Навичка не використовується, чи коли Персонаж не має відповідної Навички, яка йому зараз потрібна для виконання якоїсь дії. Перевірки Атрибутів можна робити одночасно для одного чи двох Атрибутів, відповідно до ситуації.

Наприклад, потрібно перевірити ПОТ (Потужність) персонажа - зробити Перевірку Атрибутів - щоб дізнатись, чи зможе він підняти важкий об'єкт зі свого друга, в той час як іншому персонажу потрібно перевірити ІНТ (Інтелект) щоб дізнатись чи не забула вона важливу інформацію в кризовій ситуації. Або персонаж, який ніколи не вчився стріляти зі стрілецької зброї - Навичка, пов'язана із Атрибутом СПР - зможе вистірити з пістолета, використовуючи Перевірку Атрибуту СПР із модифікатором.

ПЕРЕВІРКА АТРИБУТІВ: ПЕРЕВІР ЦЕ!

Науковець із Гелс Хорсес зі значеннями ІНТ - 8, СЛВ - 7, та відсутністю практичних тренувань з біології має задачу визначити, що це за дивні залишки якоїсь істоти, які знайшли в лісах поряд з їх новим Кланівським анклавом на краю Периферії. ІМ визначає, що дізнатись базові знання про фізіологію спотворених залишків істоти (Елементаль, вочевидь, вбив істоту залпом зі своєї установки SRM - Ракет Малої Дальності) та повна відсутність знань по ксенобіології дорівнює некваліфікованій Перевірці Використання Навички, пробуючи зробити Подвійну Перевірку Атрибутів, базуючись на значеннях ІНТ та СЛВ науковця (які є Пов'язаними Атрибутами Навички Цікавий).

Перевірка Атрибутів буде мати ЦЧ 18. Додаємо наступні модифікатори: +15 за відповідні Атрибути науковця (ІНТ 8 + СЛВ 7), -5 за складність (ІМ обрав складність опізнання спотворених залишків "Надзвичайно Складно", відповідно до обставин), та -4 за відсутність відповідної Навички, отримуючи загальний модифікатор +6. Задля успішного виконання завдання потрабно отримати 18 або більше, тому потрібно викинути на костях 12 (12 + 6 = 18).

Приклади Перевірок Атрибутів з використанням двох Атрибутів включають використання ТІЛ та РФЛ для визначення успіху в спортивному змаганні, або СПР із ІНТ для визначення результату гри в Головід (ГОЛОграфічна ВІДео гра). Персонажі, що не мають Стрілецьких Навичок, які пов'язані із Атрибутами СПР і РФЛ, можуть використовувати ці атрибути в Подвійній Перевірці Атрибутів, беручи суму Атрибутів СПР і РФЛ.

Незважаючи на потрібні атрибути при Перевірці Атрибутів, Цільове Число має значення 12 для одинарної Перевірки Атрибута, і значення 18 для Подвійної Перевірки Атрибутів.

ПЕРЕВІРКА НАВИЧОК: НАМ ПОТРІБНІ РОЗВІДДАНІ!

Інженер-радист з найманого підрозділу має ІНТ 7, СЛВ 5 та Навичку Зв'язок/Звичайний (ЦЧ: 7; Складність: П; Пов'язані Атрибути: ІНТ; Рівень Навички: +3), та намагається встановити контакт з пролітаючим супутником задля візуальних розвідданих для свого підрозділу. ІМ визначає, що супутник має базову комунікаційну систему, з якою не дуже сумісне обладнання техніка, але це не є неможливим, тому він обирає середню складність задачі (модифікатор -3).

Як вказано вище, Перевірка Навичок має ЦЧ 7. Приміняємо наступні модифікатори: +3 за Рівень Навички техніка; +1 за Пов'язаний Атрибут (ІНТ 7); та -3 за складність задачі, отримуючи фінальний модифікатор +1. Щоб викинути 7 або більше, та успішно отримати інформацію з супутника, нашому техніку потрібно викинути 6 (6 + 1 = 7) . Звичайно, ІМ нагадає контролюючому техніка гравцю, що після успішного під'єднання до супутника йому потрібно окрему Перевірку Навички Криптографії щоб взломати систему захисту супутника та, нарешті, отримати необхідні зображення...

ПЕВІРКА НАВИЧОК

Перевірки Навичок використовуються замість Перевірки Атрибутів завжди, коли персонаж намагається виконати дію, для виконання якої він має відповідну Навичку. Перевірки Навичок проходять майже, як і Перевірки Атрибутів, але отримують нижчі Цільові Числа. Ці Цільові Числа трохи відрізняються від Навички до Навички, базуючись на їх рівнях складності.

Навички спеціально направлені у використанні, тому використовуються в більш визначених ситуаціях ніж Атрибути. Наприклад, персонаж в стрілянині буде спиратись на свою Стрілецьку Навичку задля стрільби з пістолетів, рішниць чи кулеметів, але якщо ворог зможе підійти близько, персонажу потрібно буде використовувати свою Навичку Бойових Мистецтв задля рукопашного бою з ним, або Навичку Холодної Зброї для використання в бою ножів, мечів та кийків.

Персонаж може спробувати використати Навички, які він не вчив (не має на Листі Записів Персонажа), але роблячи це, потрібно вважати це Перевіркою Атрибутів, використовуючи Атрибути з Атрибутів Пов'язаних Навичок. Цільове Число для таких перевірок таке саме, як і для звичайник Перевірок Атрибутів.

СУПРОТИВ

Іноді прямий супротив діям вашого персонажа іншим персонажем буде впливати на успішність виконання дій

СУПРОТИВ: УДАР У ВІДПОВІДЬ

В спробах завербувати кількох "потенційних рекрутів", що, здається, мають деякий досвід, в одному барі на Соларісі, МехВоїн-найманка (ТІЛ 7, СЛВ 6) викликає їх очевидного лідера на "пивне змагання", сподіваючись що її стрункa статура (відповідно її чудовому значенню ТІЛ) подарує її опоненту (якому ІМ потайки від гравців дав ТІЛ 8 та СЛВ 6) фальшиве почуття безпеки.

ІМ заявляє, шо результат буде визначено Подвійною Супротивною Перевіркою Атрибутів, використовуючи ТІЛ та СЛВ персонажів. Обидві перевірки мають ЦЧ 18. Наймана МехВоїн додає свої відповідні Атрибути, отримуючи загальний модифікатор +13 (ТІЛ 7 + СЛВ 6), в той час як її опонент має модифікатор +14 (ТІЛ 8 + СЛВ 6).

МехВоїну потрібно хоча б 5 для успішного кидка для Перевірки Дії, але так їй чинить Супротив опонент (якому треба 4 задля успішної Перевірки Дії), переможцем буде не лише той, хто успішно виконає Перевірку, але той, хто виконає її з більшим відривом від ЦЧ.

Коли гравець МехВоїна викидає 10 (загалом 23) та ІМ для свого персонажа викидає 3 (загалом 17), ІМ визначає, що МехВоїн не лише виграла змагання, але її опонент, так як він навіть не викинув ЦЧ, знепритомнів в процесі змагання.

вашого персонажа. Прикладами можуть бути рукопашний бій та спортивні змагання. Такі дії відомі як Супротив та їх можна виконати використовуючи ті самі Атрибути чи Навички, або прямо протилежні Атрибути і Навички.

Наприклад, на простому матчі з арм-реслінгу обидва персонажу будуть робити Перевірку Атрибуту ПОТ, але один з них спробує відволікти супротивника-техніка розмовою про різних БатлМехів - і буде робити використовувати свою Акторську Навичку проти Технічного Вміння.

У випадку Супротива, перемагає той, в кого більший загальний результат кидків костей. Якщо обидва персонажі провалюють свої Перевірки Супротиву, ніхто не перемагає.

ВИКОНАННЯ КИДКІВ КОСТЕЙ

Незважаючи на природу Перевірок Дій - це просто кидки костей (зазвичай дві шестигранних кості, 2D6), із додаванням всіх потрібних модифікаторів та порівнянням отриманого результата із Цільовим Числом (ЦЧ). Успіх в Перевірці Дій відбувається тоді, коли результат (числа на костях плюс модифікатори) дорівнюють або більше ЦЧ Дії.

Базове ЦЧ та модифікатори, що додаються до

кожного кидку костей - є базовою механікою, описаною в таблицях Перевірці Базових Дій та Модифікатори Базових Дій. При Перевірках Атрибутів приміняють відповідні Атрибути до кидка костей і будь-які умовні модифікатори, які ІМ вирішить необхідними (із позитивними модифікаторами при кращих умовах - у випадку наявності інструментів при ремонті, або під час спортивного змагання на "домашньому" стадіоні - в той час як негативні модифікатори відображають складності, наприклад нерівна дорога чи погане освітлення). При Перевірках Навичок беруть Рівень Навички, всі відповідні модифікатори Атрибутів, Пов'язані з Навичками (вказані в таблиці для наочності, але вже враховані в Рівнях Навичок персонажів, що включені до цих Швидких Правил), та всі модифікатори за бажанням ІМ.

СПАЛЕННЯ ЛЕЗО

Атрибут Лезо (ЛЗ) представляє один з наймогутніших інструментів персонажа, одночасно він найненадійніший. Під час гри персонаж може "спалити" Лезо (зменшуючи значення цього Атрибуту на 1 пункт за кожен спалений пункт Лезо) заявляючи свої наміри або перед Перевіркою Дій (Атрибутів або Навичок), або після такої перевірки.

Максимальна кількість пунктів Лезо, що персонаж може спалити дорівнює значенню ЛЗ цього персонажа. Лезо може бути відновлено лише за рішенням ІМ (зазвичай за виконання добрих справ тощо). Таким чином, гравці мають використовувати цей Атрибут з осторогою. Лезо можна спалювати лише раз за Перевірку Дії, та може бути спалено для зміни Перевірки Дій лише самим персонажем - в "плюс" або в "мінус". Лезо не можна витрачати на іншого персонажа, або витрачати для зміни результатів однієї й тієї самої Перевірки Дій.

Перед Кидком: Спалювання пунктів Лезо перед кидком костей дозволяє гравцю, що контролює цього персонажа, примінити свій позитивний або негативний модифікатор, що матиме в два рази більше пунктів, ніж витрачено пунктів Лезо. Це може рішуче вплинути на успішне виконання Перевірки Дій персонажа (або сильно знизити шанси ворога на успіх).

Можна витрачати за раз стільки пунктів Лезо, скільки лишилось у персонажа.

(Наприклад, якщо гравець заявляє, що його персонаж буде витрачати 2 пункти Лезо перед своєю важливою перевіркою Стрілецької Навички задля поцілення ворога, то гравець може додати модифікатор +4 до свого кидка Перевірки Навички - 2 пункти Лезо x 2 = 4.

Після Кидка: Пункти Лезо можна спалювати після кидка костей у два способи. Перший - змінити результат Перевірки Дій, приміняючи свій модифікатор - +1 пункт модифікатору за 1 пункт Лезо (тобто 2 пункти Лезо, що спалено таким чином, можуть бути плюс або мінус 2, за бажанням).

Другий спосіб - повторний кидок костей, або для "перекиду" своїх костей, чи костей ворога. Це коштує лише 1 пункт Лезо, але може (потенційно) спричинити ще "кращі" результати.

НП та Лезо: В більшості випадків, звичайні НП не витрачатипуть свої Лезо перед чи після кидків костей (щоб не дати зав'язнути грі). Однак ігрові майстри можуть давати важливим НП (неважливо - ворожі чи дружні до гравців) здатність використовувати свої Лезо протягом гри.

СПАЛЕННЯ ЛЕЗО: ПОВНА НЕВДАЧА

Намагаючись втекти від озброєних охоронців після недалого нападу на Капеланське посольство, агент Федеративних Сонць (РФЛ 6, ЛЗ 5) біжить по даху, сподуваючись перестрибнути на інший дах. Контролюючий гравець повідомляє ІМ, що він буде використовувати свою Навичку Акробатики задля стрибка через двометрову прірву, що відділяють будівлі. Із Рівнем Навички +3 та ЦЧ Акробатики 7, гравець впевнений в своєму успіху, особливо коли ІМ не присвоює рівень складності для цієї дії.

Однак, коли гравець викидає на костях 2 - із фінальним результатом 5 - ІМ морщиться; це добрих 30 метрів вниз до міцного феррокритового провулку.

Агент вирішує спалити 2 пункти ЛЗ для зміни проваленої Перевірки Навички Акробатики на +2 пункти - достатньо для подолання ЦЧ 7 та для безпечного подолання провалля (хоч би й не елегантно). Ця дія знижує пункти ЛЗ до 3. (Примітка: Якби ці пункти ЛЗ були витрачені перед Перевіркою Навички Акробатики, був би модифікатор +4, а не +2.)

Один з переслідуючих охоронців підстрелелює агента наприкінці його польоту до іншого даху. Впевнений в тому, що рана сповільнить його, та не знаючи на скільки пунктів результат перевищив потрібне ЦЧ, гравець говорить ІМ, що витратить один пункт ЛЗ для перекидання цієї атаки охоронця. Це дає результат - охоронець промахується. Кількість пунктів ЛЗ агента становить 2.

"Телевізійні дебати пішли не дуже вдало, але в мене є спеціаліст, що владнає це."

Таблиця Перевірок Базових Дій

Базова Дія	Значення
Перевірка Дії	Кидок Костей
Перевірки Базових Дій (Атрибутів або Навичок)	2D6
Базові Цільові Числа	
Перевірка Дії	Базове ЦЧ
Перевірка Навички	Див. Листи Записів Персонажів
Перевірка Атрибутів (Одиночний Атрибут)	12
Перевірка Атрибутів (Подвійні Атрибути)	18

Мисливця за Головами та його Бойову Броню бояться в усій Внутрішній Сфері

Таблиця Модифікаторів Базових Дій

Модифікатори Перевірки Атрибутів (Лише для Перевірок Атрибутів)	Модифікатор
Одиночний Атрибут	+Значення Атрибута
Подвійний Атрибут	+Сума значень обох Атрибутів
Спроба Перевірки Нетренованої Навички	-4

Модифікатори Перевірки Навичок (Лише для Перевірок Навичок)	Модифікатор
Всі Перевірки Навичок	+Рівень Навички
Значення Пов'язаного Атрибуту*	
1	-2
2-3	-1
4-6	+0
7-9	+1
10	+2

Складність Дії та Спеціальні Умови	Модифікатор
Загальна Складність Дії (Всі Перевірки)	
Дуже просто	+3
Просто	+1
Середньо	+0
Складно	-1
Дуже складно	-3
Надзвичайно складно	-5
Перевірки Дій, пов`язаних із зором (Навичка Відчуття)**	
Ціль прямо перед вами (менше 1 метра)	+1
Ціль на Близькій Відстані (від 1 до 300 метрів)	+0
Ціль на Середній Відстані (від301 до 600 метрів)	-2
Ціль на Дальній Відстані (від 601 до 900 метрів)	-4
Ціль на Екстремальній Відстані (більше 901 метра)	-6
Різноманітні Умови (Всі Перевірки)	
Персонажа Поранено	-(Модифікатор Поранення, див. стор. 16)
Персонаж Стомився	-(Пункти Втоми - СЛВ, мінімум 0)

*Для простоти, всі відповідні Пов'язані Модифікатори Атрибутів, що можуть примінятись до персонажів в цих Швидких Правилах, вже враховано до їхніх Рівнів Навичок

**Зазвичай приміняється до Перевірок Навички Відчуття (примінення до інших дій на розсуд ІМ). Загальні Модифікатори Складності Дій та Різноманітних Умов (для темноти, приховування тощо) теж можна додавати.

БІЙ

В Часі Війни бій вирішається трохи структурованіше інших частин гри. В бою, дії вирішуються в коротких інтервалах по п'ять секунд, що звуться Хід. Кожен Хід має послідовність Фаз, починаючи з Фази Ініціативи (коли вирішується послідовність персонажів), та закінчується Кінцевою Фазою (коли результати інших Фаз набувають чинності). Якщо після Кінцевої Фази бойова ситуація не буде вирішена, наступає Фаза Ініціативи.

ФАЗА ІНІЦІАТИВИ

В Фазі Ініціативи кожен гравець кидає 2D6 для визначення послідовності їх ходів. Після їх персонажі починають діяти, починаючи з персонажа, в кого найвищий результат на костях, далі той, в кого другий найвищий результат і так далі.

Якщо є нічия, то першим діє персонаж із вищим значенням РФЛ. Якщо значення РФЛ у персонажів рівні, кидайте кості для визначення послідовності дій цих персонажів.

Фаза Ініціативи завжди відбувається першою під час Бою.

ФАЗА ДІЙ

В Фазі Дій персонажі можуть рухатись та взаємодіяти з полем бою за їх бажанням (у відповідності до їх Послідовності Ініціативи). Однак кількість дій у персонажа обмежена. Доступні дії в бою включають Природні Дії, Прості Дії, Складні Дії та Дії Руху.

Таблиця Складності Дій показує базову довідку про те, які найбільш поширені дії рахуються складними в Часі Війни.

Природні дії

Природні Дії це ті дії, що вимагають мінімум уваги та зусиль, та можуть бути поєднані з будь-якою іншою дією під час ходу. Прикладами таких дій є викрик попередження ("Стережись!", "Увага!" тощо), захист в рукопашному бою, або викидання чогось на землю.

Персонаж може виконати до 5 Природніх Дій за Хід.

Прості Дії

Прості дії - це ті, що вимагають трохи зусиль та уваги, але які можна виконати швидко, на кшталт стрільби зі зброї, нанесення рукопашної атаки, керування автівкою або використання Простої Навички, якою персонаж володіє.

Персонаж може виконати до 2 Простих Дій за Хід, але не може їх поєднувати з Складними Діями.

Складні Дії

Складні Дії це такі, що вимагають повної зосередженості та багато зусиль зі сторони персонажу, та може потребувати один чи більше Ходів для її виконання. Прикладами є Складна Навичка (з чи без володіння нею), спроба виконати Ненавчену Навичку, або використання складного обладнання.

Персонаж може виконати лише одну Складну Дію за Хід, та не може виконувати Складні Дії в поєднанні з будь-яким іншим типом Дій, крім Природніх.

Дії Руху

Ці дії описують рух персонажу під час Ходу, та можуть вар'юватись від стояння на місці до ходьби, бігу або спринту. Персонаж може виконувати лише одну Дію Руху за хід (навіть якщо цим рухом є стояння на місці).

Наскільки далеко персонаж може рухатись в бою (вимірюється в метрах) в основному залежить від значень Атрибутів ПОТ та РФЛ. Місцевість та інші перешкоди, однак, можуть знизити швидкість, відображаючи це як підвищену витрату часу на їх подолання.

Дії Руху також поділяються на Природні, Прості та Складні, відповідно до типу вибраного руху, тому гравці мають балнсувати у виборі своїх Дій Руху.

ВИРІШЕННЯ ДІЙ В БОЮ

В бою, вирішення більшості Дій працює як завжди. Для більшості Дій - загалом для Природніх Дій, руху та розмов - зазвичай жодні кидки костей не потрібні. Використання Навичок та Перевірки Атрибутів можуть, за потреби, відбуватись, особливо якщо персонаж хоче

ІНІЦІАТИВА: УВАГА, МАЛЕЧА!

Два розвідника Ліги Вільних Світів - один зі значенням РФЛ 6, та інший зі значенням РФЛ 8 - проникли до Ліранської бази та йшли по коридору, коли вони раптово зустріли двох військових із Ліранської Військовой Поліції, один з яких має значення РФЛ 5, а інший має РФЛ 6. Після резонних окриків ліранців "Стояти!", контролюючі цих розвідників гравці кажуть ІМ, що вони не хочуть зупинятись. Битва неминуча.

ІМ просить кинути кості для Послідовності Ініціативи. Розвідник ЛВС з РФЛ 6 викинув 7, та його товариш викинув 9. Ліранець з РФЛ 9 також викинув 7, його колега - 5. Першим діяти буде розвідник Ліги, що викинув 9, потім його партнер (хоча він викинув однакову кількість, що й один з ліранців, в розвідника вище значення РФЛ - 6 проти 5).

Припускаючи, що Військові Поліцейські вижили після дій розвідників,наступним буде ліранець, що викинув 7, а останнім буде його колега.

ТАБЛИЦЯ СКЛАДНОСТІ ДІЙ

Природні Дії
Нерухомі
Сісти/Встати
Впустити Предмет
Впасти ниць
Жестикулювати
Тягнутись (донизу)
Рукопашна Оборона (крім Розбиття Захвату)
Швидко Оглянути (без Навички Відчуття)
Розмовляти (однослівно)
Рухомі
Не рухатись
Йти
Прості Дії
Нерухомі
Стрибати/Тягнутись (вгору чи по горизонталі)
Вести Команду
Заряджати Зброю
Рукопашна Атака
Рукопашна Оборона (Розбиття Захвату)
Детально Оглянути (Навичка Відчуття)
Підняти/Покласти Об'єкт
Дальня Атака (крім Вогнепального Прикриття)
Наготувати Ручну Зброю/Мале Спорядження
Відновитись від Обмороку
Розмовляти (Короткі фрази)
Складати/Ховати Спорядження
Використати Простий Об'єкт
Використати Просту Навичку (Вивчену)
Рухомі
Залазити (з Навичкою Лазання)
Повзти
Бігти
Пливти (з Навичкою Плавання)
Складні Дії
Нерухомі
Обережно Прицілитись
Загасити Полум'я
Дальня Атака (Вогнепальне Прикриття)
Наготувати Велике Спорядження/Зброю
Відновити Втому
Розмовляти (Спілкування)
Підсвічувати для Непрямої Наводки
Використати Складний Об'єкт
Використати Складну Навичку
Використати Нетреновану Навичку
Рухомі
Залазити (без Навички Лазання)
Ухилятись
Спринт (Бігти щосили)
Пливти (без Навички Плавання)

ТАБЛИЦЯ ОЦІНКИ РУХУ

Тип Руху	Базові ПР (Метрів за Хід)
Крок	(ПОТ + РФЛ)
Біг*	10 + (ПОТ + РФЛ) + (Рівень Навички Біг)
Спринт*	(ПР Бігу) x 2
Спеціальні Типи Руху	
Вилізання*	((ПР Кроків) / 2)** + (Рівень Навички Вилізання)***
Повзком*	((ПР Кроків) / 4)**
Ухиляння*	ПР Бігу
Плавання*	(ПР Кроків) + (Рівень Навички Плавання)***

*Тип руху генерує Втому в кінці Фази руху (див. Втома в Кінцевій Фазі, стор. 16
**Округляти до найближчого метра
***Половина руху (округляти вниз до найближчого метра), якщо у персонажа нема відповідної Навички

атакувати чи захищатись в рукопашному бою.

Якщо Перевірка Навички чи Атрибута потрібна для небойових дій (наприклад, використання небойової Навички Комп'ютери), кидок Перевірки Дій виконується як завжди. Загалом, такі перевірки можуть отримати додаткові модифікатори складності, щоб відобразити хаос бою, але виключно за бажанням ІМ.

Бойові дій - такі, як стрільба та рукопашні атаки - мають більш структурований набір модифікаторів та правил, як вказано нижче. Як і при небойовій ситуації, спроба використання відсутньої в персонажа Навички потребує відповідної Перевірки Атрибутів.

Дальня Атака

Будь-яка атака проти цілей на відстані більше метра від персонажа зветься Дальня Атака. Дальні атаки виконуються за допомогою такої зброї, як луки, вогнепальна зброя та важка зброя, також всілякі гранати та сюрікени теж підпадають в цю категорію.

Дальні Атаки вирішуються за допомогою Перевірки Навички для відповідної зброї. Наприклад, персонаж

намагається вистрілити в ворога з пістолета, використовуючи Стрілецьку Навичку, в той час як інший персонаж кидає метальний ніж використовуючи Метальну Навичку.

Дія дальньої атаки матиме таке само ЦЧ як і відповідна Навичка персонажа, та додаються відповідні модифікатори для Пов'язаних Атрибутів та Рівнів Навичок, плюс включає модифікатори дальньої атаки, руху цілі та атакуючого, та будь-які відповідні модифікатори місцевості та погодні явища. Ці модифікатори вказані в Таблиці Бойових Модифікаторів (див. стор. 13). Якщо модифікований кидок буде дорівнювати чи більше ЦЧ Навички, атака успішна, та ціль отримує пошкодження. Якщо кидок провалено, атака не влучає.

Успішна атака чи ні, виконання її потребує набоїв, що треба завжди відстежувати.

Рукопашний Бій

Всі атаки проти цілей на відстані менше метра вважаються рукопашними. Рукопашні атаки зазвичай зазвичай діляться на, власне, рукопашний бій - бій голими руками, бій холодною зброєю - мечами, булави, або навіть вогнепальна зброя без набоїв; ці правила також приміняються до Дільних Атак, виконаних на ближній дистанції - менше метра.

Рукопашний Бій виконується як Перевірка Супротиву між атакуючим та його ціллю (захисником). Рукопашна атака розраховується як

ДАЛЬНЯ АТАКА: ТЕМНИЙ ПРОВУЛОК

Найманий мисливець за головами, озброєний автоматичним пістолетом "Штерншачт Питон" (Близько/Середньо/Далеко/Екстремально): 5/15/40/80 метрів) опиняється в темному провулку, переслідуючи свою здобич. Сховані від людей, вона вирушує підстрелити ціль, яка зараз лише в 10 метрах. Рівень її Стрілецької Навички +4, Атрибут СПР 7.

ЦЧ для Стрілецької Навички 7. Для даної ситуації ІМ обирає наступні умови: Стрілецька Навичка мисливиці (+4); її Пов'язаний Атрибут СПР 7 (+1); відстань до цілі та її зброя в Середній відстані (-2); мисливиця біжить (-2); її ціль біжить (-2); атака в спину цілі (+1). Загальний модифікатор кидку буде +0 (4 + 1 - 2 - 2 - 2 + 1 = 0), тому їй потрібно викинути 7 або більше на костях.

Контролюючий персонажа гравець викидує 8 на костях.

Мисливець поцілила свою здобич.

Перевірка Навички, використовуючи відповідну до використаної зброї Навичку, в той час як захисник використовує відповідну (прийнятну для ситуації) Перевірку Навички. Наприклад, атакуючий із ножем намагається вдарити їм неозброєного захисника - він користується своєю Навичкою Холодної Зброї, тоді як захисник буде захищатись за допомогою Навички Бойових Мистецтв.

Обидві Перевірки Навичок будуть мати звичайні ЦЧ, але додатково матимуть модифікатори руху цілі та атакуючого (як вказано в Таблиці Бойових Модифікаторів, стор. 13). Так, як і зі звичайною Перевіркою Супротива, перемагає той гравець, чиї модифіковані кидки будуть дорівнювати або більше за ЦЧ, та більше за модифікований кидок супротивника. Якщо атакуючий перемагає, він наносить повну кількість пошкоджень захиснику. Якщо захисник перемагає, він наносить половину пошкоджень (округлюючи вниз) атакуючому.

Захвати та Вимотуючі атаки

За бажанням атакуючого, беззбройна рукопашна атака (та деякі збройні атаки), можна заявити як Захват чи Вимотуючу атаку.

Захвати - спроба атакуючого стримати ціль без нанесення пошкоджень та - якщо успішно - знерушує ціль (якщо тільки ціль не вирветьзя за допомогою Перевірки Навички Бойових Мистецтв або атакуючий сам його відпустить). Пошкодження не наносяться цілі у випадку Захвату.

Вимотуючі атаки працюють як звичайні рукопашні атаки, але наносять Пункти Втоми замість звичайних пошкоджень. Див. Вимотуючі Атаки (стор. 15), для детальної інформації.

РУКОПАШНИЙ БІЙ: ВІЧ-НА-ВІЧ

Його БатлМех понівечено в бою, але капеланський МехВоїн успішно катапультується в надії уникнути полону. Озброєний лише мечем дао, Рукопашною Навичкою +3 та СПР 6, він ховається в диму, дереться на пагорби - лише б дістатись своїх. Він ледь відійшов на сотню метрів від свого Меха, як йому на шляху трапляється федсонівський боєць (боєць Федеративних Сонць). Але вдача на стороні капеланця, коли Давіонівська гвинтівка дає осічку.

Вже доволі близько від ворога, капеланець вирішує зблизитись та використати свій меч, поки "ФедКриса" не дістане пістолет чи полагодить гвинтівку. ІМ вирішує, що ворожий солдат викине гвинтівку та буде використовувати свою Навичку Бойових Мистецтв +2 для захисту від капеланця. ЦЧ для Навички Холодної Зброї капеланця 7, так само як і ЦЧ Навички Бойових Мистецтв федсонівця. Модифікатори капеланця включають Рівень Навички Холодної Зброї (+3), та Ходьба для подолання відстані до ворога (-1), із загальним модифікатором +2. Для федсонівця модифікатори включають +2 за Навичку Бойових Мистецтв, та -1 за рух капеланця, із загальним модифікатором +1.

Капеланський гравець кидає 5, додає +2 та отримує 7. Давіонівський боєць викидає 7, додає +1 та отримує 8. Тому що Давіовський боєць має більше фінальне значення, він буде тим, хто нанесе пошкодження в цій сутичці. Але так як він захищався, він наносить лише половину своїх звичайних пошкоджень.

ТАБЛИЦЯ БОЙОВИХ МОДИФІКАТОРІВ

ЦІЛЬОВІ ЧИСЛА БАЗОВОГО БОЮ

Перевірка Бойової Дії	Цільове Число (ЦЧ)
Дальня Атака	ЦЧ відповідної Навички
Рукопашна Атака (або Захист)	ЦЧ відповідної Навички
Атака Бойовими Мистецтвами (або Захист)	ЦЧ Навички Бойові Мистецтва

МОДИФІКАТОРИ БАЗОВОГО БОЮ

Умовні Модифікатори	Модифікатор
Відстань (лише Дальні Атаки)	
Нульова відстань	+1
Близька відстань	+0
Середня відстань	-2
Дальня відстань	-4
Екстремальна відстань	-6
Укриття (лише Дальні Атаки)	
Легке (Ціль захищена на 5-25%)	-1
Середньє (Ціль захищена на 26-50%)	-2
Сильне (Ціль захищена на 51-75%)	-3
Повне (Ціль захищена на 75-100%)	-4
Інші персонажі на лінії вогню	-1
Розмір цілі (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Гігантська (кит, ДропШип)	+5
Дуже велика (слон, БатлМех)	+3
Велика (кінь, Бойова Броня, автівка)	+1
Середня (людина, холодильник)	+0
Мала (дитина, кавовий столик)	-1
Дуже мала (пес, компьютер)	-2
Надзвичайно мала (кіт, книга)	-3
Крихітна (миша, смартфон)	-4

Умовні Модифікатори	Модифікатор
Рух (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Атакуючий Йде	-1
Атакуючий Біжить/Повзе/Пливе	-2
Атакуючий Стрибає/Парить/Летить	-3
Ціль рухалась 10-45 метрів	-1
Ціль рухалась 46-75 метрів	-2
Ціль рухалась 76-105 метрів	-3
Ціль рухалась 106-150 метрів	-4
Ціль рухалась більше 150 метрів	-5
Ціль ухиляється	-(Навичка Акробатики Цілі)
Ціль Стрибає/Парить/Летить	-2
Ціль Повзе/Лежить	-1
Ціль нерухома	+4
Різні Стани (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Ціль оглушена/здивована	+2
Атака зі спини	+1
Використання "не тої" руки	-1
Додаткові Рукопашні Бойові Модифікатори (лише Рукопашні Атаки)	
Атакуючий оглушений/здивований	-6
Союзник в рукопашній з ціллю	+2
Повзуча/Лежача ціль близько	+2
Бій вогнепальною зброєю як холодною	-2
Спроба Захвата (лише Атакуючий)	-1
Атака Захваченої цілі	+2**
Захвачена ціль атакує	+1**

Умовні Модифікатори	Модифікатор
Дії/Стан Атакуючого (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Атакуючий Втомився (див. Ефекти Пошкоджень)	-(Пункти Втоми-СЛВ)*
Атакуючого Поранено (див. Ефекти Пошкоджень)	-(Модифікатор Поранення, стор. 16)

* Якщо Втома менше за СПВ, модифікатор не приміняється

**Тільки якщо Захват успішний

ПОШКОДЖЕННЯ

Коли атака успішно нанесена, вона приміняється по цілі; суть та обсяг пошкоджень залежить від зброї. Ці правила припускають, що персонаж отримує пошкодження внаслідок бою. Однак пурсонаж в небойових умовах теж може отримувати пошкодження від різних дій (наприклад падіння з висоти), тому ці правила приміняються як до бойових, так і до небойових пошкоджень.

Запис Пошкоджень

Всі пошкодження, шо персонаж може отримати, описується двома параметрами. Перший - Пробиття Броні (ПБ) - відображає здібність пошкоджень пробити броню. Другий параметр - Базова Шкода (БШ) - вказується в дужках та відображає значення пунктів пошкоджень, що буде нанесено цілі при успішній атаці.

Вся зброя має ці базові значення в своїх описах (вони є в Листах Записів Персонажів на стор. 19-22), в той час як інші джерела пошкоджень (такі, як необзброєний рукопашний бій або пошкодження від падіння) має свой пошкодження в залежності від ситуації.

Наприклад, пошкодження від кулемета Гунтер МР-20 вказані як "ПБ: 4, БШ: 3", що означає, що зброя має значення пробиття броні (ПБ) 4, та наносить 3 пункти шкоди (ПШ). Автоматичний дробовик, в свою чергу, має такий запис: "ПБ: 2, ПШ: 5", що описує зброю з ПБ 2 та що наносить 5 пунктів пошкоджень за атаку.

Примітка: Задля цих Швидких Правил, спеціальні типи зброї (Енергетична, Балістична, Вибухова), а також спеціальні ефекти зброї (Вплив по Площі, Скорострільний, Постійна Шкода), не вказані тут. Вимотуючі Атаки - єдине виключення - вказаті з приміткою "В" поряд зі значенням БШ.

Звичайні пошкодження проти Втоми

В бою пошкодження існують в двох видах: звичайні пошкодження та Втома. Звичайні пошкодження, вид пошкоджень за замовчуванням, відображає фізичні - та потенційно смертельні - рани. Втома відображає виснаження та незначні забиття або інші несмертельні рани (зазвичай їх називають Вимотуючі Пошкодження). Якщо не вказано інше, всі пошкодження в бою є звичайними.

Пошкодження від Дальніх Атак

Кількість пунктів пошкоджень в результаті успішної атаки відповідає значенню БШ зброї.

Ефекти Броні: Якщо не вказано інше, будь-яка броня буде впливати на Дальню атаку (див. Ефекти Броні, нижче).

Пошкодження від Рукопашної Атаки

Якщо не вказано інше (наприклад коли в персонажа спеціальні рукавички), ПБ беззбройної рукопашної атаки рахується 0. Якщо використовується холодна зброя, то береться ПБ відповідної холодної зброї.

Кількість пунктів пошкоджень в результаті успішної атаки (включаючи пошкодження від холодної зброї) дорівнює 1 пункту за кожні 4 пункти ПОТ атакуючого (округлюючи вверх), плюс значення БШ холодної зброї, що використовувалась в атаці.

Ефекти Броні: Якщо не вказано інше, будь-яка броня буде впливати на Рукопашну атаку (див. Ефекти Броні, нижче).

ПОШКОДЖЕННЯ: КУЛЬЕВИЙ ОТВІР

Ліранський солдат, стріляючи зі свого вірного кулемету Гунтер МР-20 (БШ 3), влучає в свою ціль посеред поля битви. Атака наносить 3 пункти пошкоджень цілі.

Втома

Деякі пошкоження та дії викликають Втому замість (або в додаток до) звичайних пошкоджень. Пункти Пошкоджень відображають незначні рани, виснаження, та інші фактори, що потенційно можуть вивести персонажа з бою без його вбивства. Тому, що це менш помітно, ніж звичайні рани, пункти Втоми записуються в Кінцевій Фазі ходу, а не після як результат бою. Вимотуючі Пошкодження (див. нижче) є виключенням з цього правила, маючи на меті вивести персонажа з бою якмога швидше.

ПОШКОДЖЕННЯ: БИТВА НА МЕЧАХ

Незважаючи на те, що її застали без зброї, розвідниця КВОД зі значенням ПОТ у 6 успішно нанесла рукопашну атаку самовпевненому ліранському солдату використовуючи свою Навичку Бойових Мистецтв. Атака нанесла 2 пункти пошкоджень ліранцю, вдячуючи ПОТ розвідника (ПОТ 6 / 4 = 1,5, округлюєм вверх до 2).

Наступного ходу розвідниця змогла витягнути свою катану ("ПБ:2, БШ: 2") та - цього разу використовуючи Навичку Холодної Зброї - нанесла ще одну успішну атаку цим мечем. Цього разу атака нанесла 4 пункти пошкоджень: 2 пункти за БШ меча, плюс 2 за ПОТ розвідниці (6 / 4 = 1,5, округлюєм вверх до 2).

Кожного разу, як персонаж отримує звичайні пошкоження, він також отримує 1 пункт Втоми. Також, персонаж отримає Втому, коли проти нього примінять Вимотуючі Атаки (описані нижче), або рух/виконання дій, коли персонаж перевантажений,

або після довгого фізичного навантаження (наприклад, довгий марш).

Ефекти Броні: Якщо пункти Втоми нанесені спеціальною атакою - такою, як Вимотуюча Атака - то броня матиме вплив на атаку, інакше броня не має жодного ефекту на Втому.

Вимотуючі Атаки

Атаки, що наносять Вимотуючі Пошкодження (зазвичай нелетальні рукопашні атаки та спеціальна зброя з відміткою "В" біля їх значень БШ), наносять свої пошкодження як пункти Втоми замість звичайних пунктів пошкодження та додатково приміняють ефект Оглушення. (див. Оглушення, нижче).

Оглушення

Кожного разу, як персонаж отримує звичайні пошкодження, або пошкодження Втоми від Вимотуючої Атаки, персонаж додатково отримує спеціальний "оглушуючий" ефект до бідь-яких інших пошкоджень.

ПОШКОДЖЕННЯ: СОЛОДКИХ СНІВ!

Курітянський боєць ДЕБЗ з нейральним батогом (ПБ: 0, БШ: 5В) підкрався до нічого не підозрюючого давіонівського охоронця. Успішно атакуючизавдяки своїй Навичці Холодна Зброя, боєць ДЕБЗ наносить 5 пунктів Втоми охоронцю, додатково оглушаючи його. В додаток до ефекту Втома, давіонський охоронець повинен відновитись від оглушення перед тим, як він зможе відповісти на раптову атаку.

Оглушений персонаж не може діяти, допоки ефект Оглушення не пройде, що вимагає Простої Дії (але не Перевірки Дії).

Персонаж може бути або оглушений, або ні - додаткові ефекти оглушення не впливають на вже оглушеного персонажа.

Ефекти Броні: Броня не захищає від Оглушення, лише коли вона повністю захищає від пошкоджень (в такому випадку оглушення теж не відбувається).

ЕФЕКТИ БРОНІ

Пробиття Броні (ПБ) - фактор атаки, на який ціль може відповісти Рівнем Захисту Броні (РЗБ) будь-якої особистої броні. Якщо РЗБ цілі вище, ніж ПБ зброї атакуючого - зменште БШ на різницю між РЗБ та ПБ (до мінімуму 0 пунктів).

ЗАПИС ПОШКОДЖЕНЬ

Кожен Лист Записів Персонажу має блок Стан Персонажу задля стеження за загальним станом персонажу, особливо під час бою. Пошкодження та Втома відстежуються за допомогою кілець в полі Стану Персонажа.

БРОНЯ: МЕНІ НЕ БОЛЯЧЕ!

Катапультувавшийся МехВоїн ЗСЛА із бойовим ножем (ПБ:1, БШ: 1) та у Бойовому костюмі МехВоїна (РЗБ: 4) біжить розтрощеним містом. ФедСонівський піхотинець з автоматичним пістолетом Серрік Армс 7875Д (ПБ: 3, БШ: 3) помічає його та успішно влучає в нього з пістолета, використовуючи свою Навичку Стрільби. Зазвичай, ліранський МехВоїн лотримав би 3 пункти пошкоджень, але РЗБ його бойового костюму вище за БШ пістолета (РЗБ 4 - БШ 3 = 1), тому він отримує 2 пункти звичайних пошкоджень. Через те, що МехВоїна поранено, він також отримує 1 пункт Втоми.

Озлоблений, МехВоїн добігає до давіонівського піхотинця на наступному ході, та проводить успішну атаку ножем, використовуючи свою Навичку Холодної Зброї. Боєць ЗСЛА доволі міцний (ПОТ: 7), тому його атака наносить 3 пункти пошкоджень (2 від ПОТ, плюс 1 від ножа) та з ПБ 1. Піхотинець, в свою чергу, має бронежилет (РЗБ: 4), що поглинає все 3 пункти атаки (РЗБ 4 - ПБ 1 = 3), тому він не отримує пошкоджень чи втоми, однак ліранець тепер прямо перед дулом його пістолета...

Місткість Пошкоджень

Перший ряд кілець відібражає загальну кількість пошкоджень, які персонад може пережити перед сметрю. Більшість персонажів отримують по 2 кола за 1 пункт Атрибуту ТІЛ.

Місткість Втоми

Другий ряд кілець відображає пункти Втоми персонажа (включаючи пошкодження від Вимотуючих Атак), які він витримає перед тим, як втратити свідомість. Більшість персонажів отримують 2 кола за 1 пункт Атрибуту СЛВ.

Ефект Оглушення

Одне кільце призначене для помічення чи оглушений персонаж, чи ні.

ЕФЕКТИ ПОШКОДЖЕНЬ

У відповідності до природи і типу пошкоджень персонажа, ефекти можуть рішуче впливати на здібності персонажу, як вказано нижче

Звичайні Пошкодження

Якщо персонаж отримує більше пунктів звичайних пошкоджень, ніж лишилось вільних кілець на Листі Запису - персонаж мертвий.

Далі, за кожні 25% отриманих пошкоджень (хоча б і закреслена лише частка з цих 25%), персонаж отримує Модифікатор Ран -1, що додається до всіх кидків Перевірок Свідомості та Перевірок Дій. Той самий модифікатор додається до Ходьби та Бігу персонажа, із перерахунком всіх інших типів руху (округлюючи вниз), також впливає на Перевірки Навичок МедТех та Хірургія, що застосовуються дружнім персонажем для лікування пошкодженого персонажа.

Надлишкові Пошкодження: Як вказано раніше, персонаж миттєво помирає, якщо отримав більше пошкоджень, ніж вільних кілекь на Листі Записів.

ПОШКОДЖЕННЯ: НАЙМАНЕЦЬ В БОЧЦІ

Непоранений найманий піхотинець із ТІЛ 7 та СЛВ 6 відчайдушно б'ється в джунглях, коли потрапляє під густий вогонь із засідки двох капеланських повстанців. Він, також, ходять 13 метрів за хід, біжить 23 метри за хід, і Спринт в нього - 46 метрів за хід.

Перший повстанець успішно влучає зі штурмової гвинтівки АКс-22 (ПБ: 4, БШ: 4), що лише на 1 пункт менше РЗБ бронежилету найманця - 5. Найманець отримує 3 пункти звичайних пошкоджень - еквівалент 21% загальних пошкоджень (всього 14), та 1 пункт Втоми. Через те, що пошкодження 25% або менше від повної кількості можливих пошкоджень, він отримає Модифікатор Рани -1 до всіх кидків після отримання цієї рани, також втратить 1 метр з Ходьби та Бігу (та 2 метри Спринту, після підрахунків), отримуючи нову Ходьбу 12, Біг 22 та Спринт 44.

Далі, через те, що пошкодження було звичайним, найманець має пройти Перевірку Свідомості. ЦЧ цієї перевірки 7, та +0 з Пов'язаного Атрибуту СЛВ. Також кидок отримає Модифікатор Рани -1, тому фінальний модифікатор буде -1. Викинувши 9, найманець лишається в свідомості (9 - 1 = 8, що більше ЦЧ 7).

Другий капеланець - озброєний снайперською гвинтівкою Міноlта 9000 (ПБ: 5, БШ: 4) - також влучає в найманця, наносячи повні 4 пункти пошкоджень незважаючи на бронежилет найманця (плюс один пункт Втоми).Тепер найманець має 7 пунктів звичайних поранень, чого достатньо для Модифікатора Рани -2 (-1 за кожні 25% або менше пошкоджень; 7 / 14 = 0,5, або 50%), та -2 метрів за хід на Ходьбу та Біг.

Знову найманець має виконати Перевірку Свідомості. Однак цього разу Модифікатор Ран -2 та +0 за СЛВ. Щоб виконати кидок ЦЧ 7, гравцю треба викинути на костях 9 або більше.

Втома

Якщо персонаж отримує більше пунктів Втоми, ніж лишилось вільних кілець на Листі Запису - стає безтямним та надлишкові пункти Втоми приміняються як звичайні пошкодження. Далі, за кожен пункт Втоми, коли та перевищує значення Атрибуту СЛВ, Модифікатор Втоми-1 додається до всіх кидків Перевірок Дій, кидків Свідомості та Руху.

Надлишкова Втома: Якщо загальна кількість отриманих персонажем пунктів Втоми (рахуючи і останні отримані) перевищує кількість кілець на Листі Записів, то персонаж автоматично втрачає свідомість. Надлишкові пункти Втоми приміняються як звичайні пошкодження.

Оглушення

Якщо у персонажа коло Оглушення закреслено, то він вважається Оглушеним. Воно може бути зняте лише при Простій Дії для "струшення" ефекту оглушення. До того часу персонаж не може діяти та вважається стаціонарною ціллю.

Свідомість

Кожного разу, як персонаж отримує звичайні пошкодження чи Втому від Вимотуючих Атак, є шанс, що персонаж може втратити свідомість. В такому випадку, персонадж повинен зробити успішну Перевірку Свідомості одразу після отримання таких пошкоджень, щоб залишитись в свідомості.

Перевірка Свідомості має ЦЧ 7, та можуть додаватись всі Модифікатори Ран чи Втоми, які отримав персонаж. Додатково, Пов'язаний Модифікатор Атрибуту СЛВ також додається. Якщо модифікований кидок менше 7 - персонаж одразу втрачає свідомість.

СПЕЦІАЛЬНІ ЕФЕКТИ ОСОБЛИВОСТЕЙ

Деякі Особливості персонажів можуть мати вплив на здібності персонажа в бою. На Рани та Втому, наприклад, впливають Особливості Скляна Щелепа, Міцність, Накачаний та Каліка, в той час як на Ініціативу впливають Особливості Бойове почуття та Бойовий параліч. Ці ефекти зазначено на включених у ці правила Листах Записів Персонажів, для зручності гравців.

КІНЦЕВА ФАЗА

В Кінцевій Фазі бою всі додаткові ефекти на Втому персонажа примінюються, також проводяться перевірки свідомості всіх персонажів, на кого це могло вплинути.Як видно з назви, Кінцева Фаза

ВТОМА: НЕЗДОРОВЕ НАВАНТАЖЕННЯ

Вже завантажений купою свіжевкрадених корисностей, пірат-МехВоїн з ЛІТ 7 та СЛВ 5 отримав 3 пункти Втоми через біг по вулицях охопленого боєм міста до свого Меха. Як тільки він завернув за кут будинку, він натрапив на розгніваного капеланського поліцейського спецпризначення, озброєного Товпопридушувачем Церес Армс (ПБ: 0, БШ: 5В).

Капеланець влучно бьє зброєю (яка, як зброя придушення, наносить Пункти Втоми замість звичайних пошкоджень). Але тому що у охолоджуючого жилета пірата РЗБ 2, атака знижена на 2 пункти, тому наносить лише 3 пункти Втоми, а не повні 5 пунктів. Однак, разом з 3 пунктами Втоми, що вже є у найманця, він має 6 пунтів Втоми (та Оглушений).

Більше того, через те, що загальна кількість отриманих пунктів Втоми більше за його СЛВ, пірат отримує Модифікатор Втоми -1 на всі Дії (СЛВ 5 - Втома 6 = -1), включаючи Перевірку Свідомості, яку він має виконати щоб залишитись в свідомості після Вимотуючої Атаки. Ця Перевірка Свідомості має ЦЧ 7, та модифікатор кидку -1 (+0 за його посередньє значення СЛВ, та -1 за його поточний Модифікатор Втоми). Щоб залишитись в свідомості, контролюючий гравець має викинути 8 або більше.

Викинувши 11, гравець розуміє, що пірат все ще в свідомості - хоча і оглушений. Тепер йому треба витратити Просту Дію щоб зняти ефект оглушення, що може обмежити його дії в ближньому бою, який, безсумнівно, послідує за цим.

означає кінець ходу в бою. Після вирішення всіх ефектиі Втоми та свідомості, гра продовжується з наступної Фази Ініціативи до фактичного кінця бою.

Втома Кінцевої Фази

Протягом Кінцевої Фази бою, вся Втома, що не відноситься до бою, приміняється. Це може бути втома від довгих фізичних навантажень, як переміщення із обтяженням (із надлишковим вантажем чи із незручним обладнанням) або втома від інших навколишніх факторів (наприклад екстремальна температура), а також відновлення Пунктів Втоми (які персонаж може відновити за допомогою Складних Дій).

Накопичення Втоми: В цих Швидких Правилах додаткова Втома буде отримуватись від Спринту персонажа, Перевірки Атрибуту ПОТ, або біг із обтяженням - 1 пункт за хід.

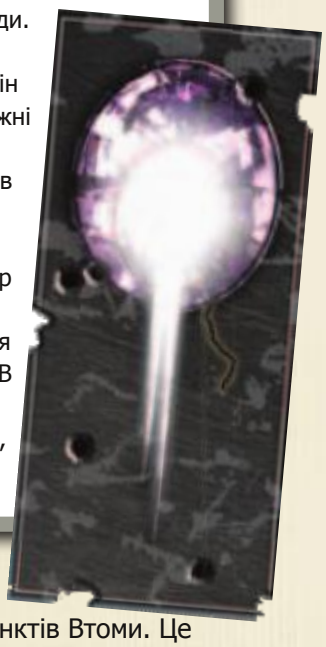
Втома також буде накопичуватись по 1 пункту за 2 послідовних хода при використанні персонажем Лазання (по горам, деревам, стінам), Повзання, Ухиляння або Плавання.

Персонажі, що Бігли із обтяженням, або переміщались (крім стояння на місці) коли несли "обтяжуюче" обладнання, також накопичуть 1 пункт Втоми якщо вони будуть це робити більшу кількість ходів за значення їх ТІЛ. (Тобто, якщо персонаж із ТІЛ 5 несе обтяжуюче обладнання, він отримує 1 пункт Втоми за кожні 5 безперервних ходів, що він переміщався, навіть якщо він йшов; те саме відбудеться, якщо обтяжений персонаж із ТІЛ 5 буде бігти 5 ходів підряд.)

ВТОМА: ТЕМНЮША НІЧ

Адепт Комстару з ТІЛ 6 та СЛВ 7 впав безпритомним посеред бою з озброєною бандою. Він отримав 4 пункти звичайних пошкоджень та 9 пунктів Втоми в результаті атаки. Після ходу безпритомним, гравець адепту намагається відновити притомність комстарівцю, в той час як його союзники відбиваються від банди.

Тому, що він отримав 4 пункти звичайних пошкоджень зі своїх 12, він отримує Модифікатор Рани -2 (за кожні 25% або менше пошкоджень, але менше 50%, тоді було б -3). 9 пунктів Втоми - на 4 більше значення СЛВ - дають Модифікатор Втоми -4. Його СЛВ, що має Пов'язаний Модифікатор Атрибуту +1, також додається до кидка, отримуючи фінальне значення -5 (-2 за Рани, -4 за Втому, +1 за СЛВ = -5). Лише коли викине на костях 12, адепт залишиться при свідомості, але якщо він провалить кидоко - він відновить 1 пункт Втоми за хід.



Відновлення Втоми: Персонаж у свідомості може витратити хід на відпочинок для відновлення пунктів Втоми. Це вважається Складною Дією, однак персонаж в цей час не може виконувати бідь-які не-Природні дДії того самого ходу. Втома відновлюється у кількості пунктів ТІЛ персонажу (або відновлює повністю персонажа, якщо закреслених пунктів Втоми на Листі Записів Персонажа менше, ніж ТІЛ самого персонажу). Звичайні пошкодження (навіть ті, що отримані від надлишкової Втоми) не відновлюються таким чином.

Свідомість у Кінцевій Фазі

Персонаж, що втратив свідомість у попередніх ходах, можу спробувати повернутись у свідомість під час Кінцевої Фази бою. Для цього необхідно успішно виконати кидок Перевірки Свідомості з тими самими Модифікаторами Ран та Втоми, що вказані у Ефектах Пошкоджень, стор. 16.

Персонажі, що в цьому ході втратили свідомість не можуть в цьому ході відновлювати її.

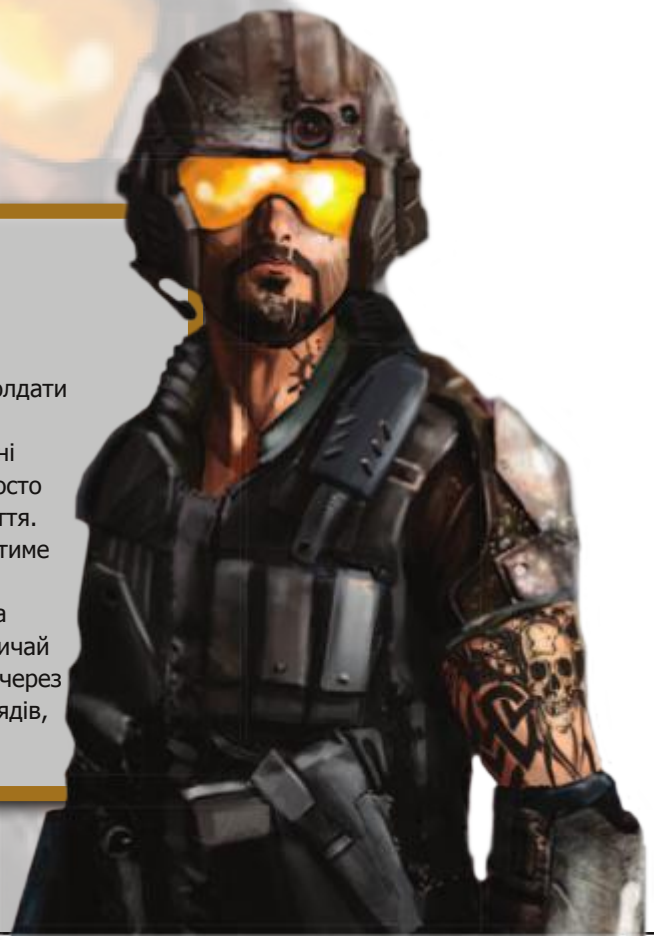
Коли персонаж без свідомості, він відновлює 1 пункт Втоми кожного ходу.

СПЕЦІАЛЬНИЙ ДОДАТОК (БОЙОВА ТЕХНІКА)

Щоб об'єднати бій за допомогою бойової техніки (включаючи Бойову Броню, ПротоМехів, Бойові Машини та Машини Підтримки, та БатлМехів) в Час Війни, майте на увазі наступне:

- Всі машини мають наступні розміри, коли атакують незахищених персонажів (звичайну піхоту, наприклад). Бойова Броня, техніка з вагод до 5 тон, та лежачі БатлМехи вважаються Великими цілями; ПротоМехи, Мехи та Бойові Машини та Машини Підтримкиз вагою більше 5 тон вважаються Дуже великими цілями; всі аерокосмічні засоби з вагою понад 300 тон, всі повітряні суда, ДропШипи та великі морські суда вагою понад 500 тон вважаються Гігантськими цілями.
- Керування будь-якої техніки потребує відповідної Навички - Пілотування чи Водіння - в той час як стрільба з бортової зброї вимагає Навички Стрільба.
- Якщо техніка нанесла пошкодження персонажу, кожен пункт пошкоджень техніки дорівнює (ПБ: 10, БШ: 6) персонажей в Часі Війни.
- Якщо персонаж наносить пошкодження техніці, та техніка не має заявленої РЗБ, вважайте, що в техніки РЗБ 10. Якщо пошкодження, згідно правил персональної зброї проти броні, кількість пошкоджень буде дорівнювати лишившимся пошкодженням після ефектів броні та після поділені на значення РЗБ техніки (округлюючи вниз).
- Через те, що звичайний хід в боях техніки проходять 10 секунд, а хід у Часі Війни лише 5 секунд, техніка може стріляти лише раз на два ходи, та може рухатись до 15 метрів за кожен "ПР" у їх Листах Записів за хід.
- Бойові модифікатори техніки в Тотальна Війна та Часі Війни технічно ідентичні, тому модифікатори з Тотальної Війни (замість персональних бойових модифікаторів, що вказані тут) приміняються до кидків Навичок всієї техніки - включаючи Бойову Броню. Однак через те, що Час Війни модифікує кидок а не Цільове Число (ЦЧ), всі модифікатори з Тотальної Війни мають бути відняті від результат кидка, а не додані. (наприклад, зброя на техніці має модифікатор ЦЧ для Зброярської Навички буде +4 для дальної відстані, але в Часі Війни матимемо модифікатор кидку -4).

СОЛДАТ



Хоча часто бувають в тіні величних БатлМехів, "звичайні" солдати є кістяком всіх професійних армій, що були в світі. Найняті в розквіті сил, навчені, виховані, та віддані своєму королю, країні (або просто чеку). Солдат не є фанатиком; бій для нього є просто професійним чи громадянським обов'язком, але не сенсом життя. Насправді, більшість солдат мріє, що ніколи не використовуватиме свою зброю під час своїх недовгих військових кар'єр.

Більшість солдат бачать себе як частину більшої команди, та пов'язані зі своїми братами по зброї. Їх військовий досвід зазвичай викликає довіру в їх рідних світах, але ця довіра швидко тане через тих, хто вбачає у солдатах ворогів - посібників міжзіркових урядів, провокувачі війни, та просто лакеї цих кровожерних лідерів.

РОЗВІДНИК

Інколи їх називають "шпіони" або "привиди". Розвідники є спеціальними типами солдат, навченими діяти незалежно та часто до фактичного бою. Армії по всьому населеному космосі спираються на розвідників у отриманні інформації про ворожі дислокації, ланжшафт та різні чинники, що можуть вплинути на хід бою, а такою застерігають про будь-які ловушки, що можут бути на шляху військ. В деяких випадках розвідники можуть отримати більш ніж "розвідати та доповісти" - завдання від проникнення на ворожу базу до саботажу ворожих військ перед штурмом.

Через це більшість розвідників "одинокі вовки" та волелюбиві, зі сталевими нервами за тихою натурою. Їх накраща робота виконується без спостерігачів, та вони не очікують похвали за цю роботу. Адже ті розвідники, що привертають до себе увагу, зазвичай опиняються мертвими.

СОЛДАТ

АТРИБУТИ

Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.	Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.
ПОТ	6	+0	ІНТ	5	+1
ТІЛ	7	+1	СЛВ	5	+0
РФЛ	7	+1	ХРМ	4	+0
СПР	5	+0	ЛЗ	5	+0

ОСОБЛИВОСТІ

Бойове почуття: При кидках Ініціативи кидайте 3D6 замість 2D6. оберіть два найбільших значення для визначення значення ініціативи. Зменшіть модифікатори атаки проти цього персонажа при Ціль Оглушена/Здивована з +2 до +1.

Звичка/Курець: Слаба звичка до паління. Вимагає Перевірки Атрибуту СЛВ (з модифікатором +0) для подавлення звички запалити під час стресу. Після 24 годин без паління, персонаж отримає модифікатор кидка -1 на всі Перевірки Дій, допоки він не знову не покурить.

НАВИЧКИ

Навичка	Пов'язані	ЦЧ/Складність	Рівень
Бойові Мистецтва, Продв.	РФЛ+СПР	8/Складна	+4
Холодна Зброя, Базова	СПР	7/Проста	+3
Відчуття	ІНТ	7/Проста	+2
Стрільба	СПР	7/Проста	+4

БОЙОВА ІНФОРМАЦІЯ

Стан персонажа

Пункти пошкодження: ○○○○○○○○○○○○○○
Пункти втоми: ○○○○○○○○○○
Оглушення: ○

Рух (Метрів за Хід)

Ходьба: **1**3
Біг/Ухиляння: **2**3
Спринт: **4**6

Персональна Броня (Локація)	РЗБ
Бронежилет	4

Зброя	ПБ/БШ	Відстань	Набої/Примітки
Ніж	1/1	1м макс.	Нескінченно
Автоматичний пістолет M&G Сервіс	3/4	5/20/45/105м	8 постр./обойма (2 обойми)
Штурмова гвинтівка ТК	4/4	25/70/160/410м	20 постр./обойма (2 обойми)
Військовий комунікатор	-/-	10км (макс.)	-

© 2019 ТОВ Топс Компані. Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Всі права захищено.
Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.
Дозволено робити фотокопії для персонального користування.

РОЗВІДНИК

АТРИБУТИ

Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.	Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.
ПОТ	5	+0	ІНТ	7	+1
ТІЛ	6	+0	СЛВ	6	+0
РФЛ	7	+1	ХРМ	4	+0
СПР	7	+1	ЛЗ	4	+0

ОСОБЛИВОСТІ

Міцність: Помножте всі звичайні пошкодження на 0,75 (округляти вгору). Помножте всі пошкодження Втоми на 0,5 (округляти вгору).

Втрачена кінцівка: Відсутній палець на лівій руці. Додайте модифікатор до кидків -1 на всі СПР-пов'язані Дії з використанням лівої руки.

НАВИЧКИ

Навичка	Пов'язані	ЦЧ/Складність	Рівень
Зв1язок	ІНТ	7/Проста	+3
Бойові Мистецтва, Продв.	РФЛ+СПР	8/Проста	+6
Відчуття	ІНТ	7/Проста	+5
Стрільба	СПР	7/Проста	+4
Скритність	РФЛ + ІНТ	7/Проста	+4

БОЙОВА ІНФОРМАЦІЯ

Стан персонажа

Пункти пошкодження: ○○○○○○○○○○○○
Пункти втоми: ○○○○○○○○○○○○
Оглушення: ○

Рух (Метрів за Хід)

Ходьба: **12**
Біг/Ухиляння: **22**
Спринт: **44**

Персональна Броня (Локація)	РЗБ	Примітки
Камуфляжний/ІЧ захисний костюм	2	Дає модифікатор +4 до Навички Скритність, коли проходите повз оптичних сенсорів чи охоронців без спецприладів, і модифікатор +6 до Навички Скритність, коли проходите повз термальні/інфрачервоні сенсори.

Зброя	ПБ/БШ	Відстань	Набої/Примітки
Віброніж	6/2	1м макс.	1 пункт сили/хід (макс. 30 ходів)
Транк-пістолет	2/4В	3/10/18/25м	10 постр./обойма (2 обойми)
Лазерна гвинтівка Маркс XX	5/3	75/250/500/1150м	6 пунктів/постріл (5 пострілів)
Комунікатор дальньої дії	-/-	50км (макс. на землі) 2500км до Супутника	-

© 2019 ТОВ Топс Компані. Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Всі права захищено.
Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.
Дозволено робити фотокопії для персонального користування.

БОЙОВИЙ ТЕХНІК

Хоча й дуже рідкі на полі бою, техніки це життєдайна сила сучасних збройних сил. З такою кількістю сучасної зброї - від лазерних гвинтівок, переносних гармат заряджених часток та купи сенсорів до БатлМехах, аерокосмічних винищувачах та гіперпульсових генераторах - ці чоловіки та жінки підтримують таке обладнання функціональним та готовим до бою. Через винищувальні Нащадні Війни що залишали по собі купи рештків на полях битв, техніки вчились працювати на полях боїв; спеціальні загони та найманці часто формувались навколо таких бойових техніків, які часто з'являються на полі бою ще до того, як останні захисники втечуть з полю бою.

Сучасні бойові техніки - цінний актив свого загону, часто отримує задачі по взлому систем захисту ворога, починку зламаного вщент обладнання, або ремонт гармати під прицільним вогнем супротивника. Саме тому техніки часто дуже спритні, розумні та мають здоровий глузд під вогнем супротивника - те, що їх вигідно відрізняє від інших військових.

МЕХВОЇН

Століттями МехВоїни були вершиною сучасної армії, часто романтизовані як сучасні лицарі чи самураї, які повелевають боєм за допомогою сталевих титанів. З тим, як БатлМехи стали буденністю в усіх крупних арміях, яких часто відправляють першими на поле бою, типовий МехВоїн почав бачити більше боїв - хоча і з відносної безпеки броньованого кокпіту.

В результаті своєї важливості та відчуття безсмертності що можна отримати лише від керування багатотонними аватарами смерті, багато МехВоїнів стали самовпевненими, зарозумілими по відношенню до інших військових. (Те, що багато МехВоїнів зі знаті, слабо допомагає в боротьбі з "поглядом МехВоїна".) Тим не менш, МехВоїн лишається перш за все солдатом, то вони несуть відповідальність за дружні війська, що знаходяться поза їх Мехами.

БОЙОВИЙ ТЕХНІК

АТРИБУТИ

Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.	Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.
ПОТ	5	+0	ІНТ	7	+1
ТІЛ	5	+0	СЛВ	6	+0
РФЛ	5	+0	ХРМ	5	+0
СПР	6	+0	ЛЗ	4	+0

ОСОБЛИВОСТІ

Терплячий: Стійкий до стрему, особливо коли нема на нього часу. Додайте модифікатор +1 до всіх кидків Складних Навичок та Дій.

Скляна щелепа: Подвойте всі звичайні пошкодження на 1.5 (округлюючи вгору). Модвойте всі пунути Втоми на 2.

НАВИЧКИ

Навичка	Пов'язані	ЦЧ/Складність	Рівень
Комп'ютери	ІНТ+ СПР	8/Складна	+3
Бойові Мистецтва, Базові	РФЛ	7/Проста	+2
Стрільба	СПР	7/Проста	+3
Технік/Електроніка	ІНТ+ СПР	9/Складна	+6
Технік/Механіка	ІНТ+ СПР	9/Складна	+5
Технік/Зброя	ІНТ+ СПР	9/Складна	+5

БОЙОВА ІНФОРМАЦІЯ

Стан персонажа
Пункти пошкодження: ○○○○○○○○○○
Пункти втоми: ○○○○○○○○○○○○
Оглушення: ○

Рух (Метрів за Хід)
Ходьба: **10**
Біг/Ухиляння: **20**
Спринт: **40**

Персональна Броня (Локація)	РЗБ
Бронежилет	5

Зброя	ПБ/БШ	Відстань	Набої/Примітки
Прихований пістолет	3/3	2/5/8/20м	2 постр./обойма (2 обойми)
Бойовий дробовик	3/5	5/12/24/50м	8 постр./обойма (2 обойми)
Декарт Мод. XXI	-/-	-/-	+1 до Перевірок Навички Технік при визначенні пошкоджень; заряд батареї на 15 год.
Розкішний набір інструментів	-/-	-/-	+1 до всіх кидків Перевірок Навички Технік; Заважаючий

© 2019 ТОВ Топс Компані. Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Всі права захищено.
Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.
Дозволено робити фотокопії для персонального користування.

МЕХВОЇН

АТРИБУТИ

Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.	Атрибут	Знач.	Пов'яз. мод.
ПОТ	5	+0	ІНТ	5	+0
ТІЛ	5	+0	СЛВ	5	+0
РФЛ	7	+1	ХРМ	6	+0
СПР	7	+1	ЛЗ	5	+0

ОСОБЛИВОСТІ

Супротив Ранам: Додайте модифікатор +1 до всіх Перевірок Дій, на які впливає Модифікатор Пошкоджень. Ігноруйте ефекти Оглушення до тих пір, поки персонаж має 50% своїх Пунктів Пошкоджень.
Звичка/Зарозумілий: Персонаж завжди себе веде як вискочка. Вимагає Перевірку Атрибуту СЛВ (з модифікатором кидка +0) задля того, щоб втриматись від снобізму в розмові. Після 24 годин "тримання себе в руках", персонаж отримає модифікатор -1 на всі Перевірки Дій, допоки він не зможе довести, що він найкращий.

НАВИЧКИ

Навичка	Пов'язані	ЦЧ/Складність	Рівень
Зброярство/Мех	СПР + РФЛ	8/Проста	+4
Бойові Мистецтва, Базові	РФЛ	7/Проста	+3
Холодна Зброя, Базова	СПР	7/Проста	+3
Переговори	ХРМ	7/Складна	+2
Пілотування/Мех	СПР + РФЛ	8/Проста	+4
Стрільба	СПР	7/Проста	+4

БОЙОВА ІНФОРМАЦІЯ

Стан персонажа
Пункти пошкодження: ○○○○○○○○○○
Пункти втоми: ○○○○○○○○○○
Оглушення: ○

Рух (Метрів за Хід)
Ходьба: **12**
Біг/Ухиляння: **22**
Спринт: **44**

Персональна Броня (Локація)	РЗБ
Охолоджуючий жилет МехВоїна	2

Зброя	ПБ/БШ	Відстань	Набої/Примітки
Ніж	1/1	1м макс.	Нескінченно
Автоматичний пістолет	3/4	5/20/45/105м	10 постр./обойма (2 обойми)
Військовий комунікатор	-/-	10км (макс.)	-

© 2019 ТОВ Топс Компані. Класік БатлТех, БатлТех, Мех та БатлМех є зареєстрованими торговими марками ТОВ Топс Компані. Всі права захищено.
Каталіст Гейм Лабс та лого Каталіст Гейм Лабс є торговими марками ТОВ ІнМедіаРес Продакшн.
Дозволено робити фотокопії для персонального користування.

Таблиця Бойових Модифікаторів

Цільові Числа Базового Бою

Перевірка Бойової Дії	Цільове Число (ЦЧ)
Дальня Атака	ЦЧ відповідної Навички
Рукопашна Атака (або Захист)	ЦЧ відповідної Навички
Атака Бойовими Мистецтвами (або Захист)	ЦЧ Навички Бойові Мистецтва

Модифікатори Базового Бою

Умовні Модифікатори	Модифікатор
Відстань (лише Дальні Атаки)	
Нульова відстань	+1
Близька відстань	+0
Середня відстань	-2
Дальня відстань	-4
Екстремальна відстань	-6
Укриття (лише Дальні Атаки)	
Легке (Ціль захищена на 5-25%)	-1
Середньє (Ціль захищена на 26-50%)	-2
Сильне (Ціль захищена на 51-75%)	-3
Повне (Ціль захищена на 75-100%)	-4
Інші персонажі на лінії вогню	-1
Розмір цілі (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Гігантська (кит, ДропШип)	+5
Дуже велика (слон, БатлМех)	+3
Велика (кінь, Бойова Броня, автівка)	+1
Середня (людина, холодильник)	+0
Мала (дитина, кавовий столик)	-1
Дуже мала (пес, компьютер)	-2
Надзвичайно мала (кіт, книга)	-3
Крихітна (миша, смартфон)	-4
Рух (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Атакуючий Йде	-1
Атакуючий Біжить/Повзе/Пливе	-2
Атакуючий Стрибає/Парить/Летить	-3
Ціль рухалась 10-45 метрів	-1
Ціль рухалась 46-75 метрів	-2
Ціль рухалась 76-105 метрів	-3
Ціль рухалась 106-150 метрів	-4
Ціль рухалась більше 150 метрів	-5
Ціль ухиляється	-(Навичка Акробатики Цілі)
Ціль Стрибає/Парить/Летить	-2
Ціль Повзе/Лежить	-1
Ціль нерухома	+4
Різні Стани (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Ціль оглушена/здивована	+2
Атака зі спини	+1
Використання "не тої" руки	-1
Додаткові Рукопашні Бойові Модифікатори (лише Рукопашні Атаки)	
Атакуючий оглушений/здивований	-6
Союзник в рукопашній з ціллю	+2
Повзуча/Лежача ціль близько	+2
Бій вогнепальною зброєю як холодною	-2
Спроба Захвата (лише Атакуючий)	-1
Атака Захваченої цілі	+2**
Захвачена ціль атакує	+1**
Дії/Стан Атакуючого (Дальня та Рукопашні Атаки)	
Атакуючий Втомився	-(Пункти Втоми (див. Ефекти Пошкоджень) -СЛВ)*
Атакуючого Поранено	-(Модифікатор Поранення, див. Ефекти Пошкоджень, стор. 16)

* Якщо Втома менше за СПВ, модифікатор не приміняється

**Тільки якщо Захват успішний

Таблиця Перевірок Базових Дій

Базова Дія	Значення
Перевірка Дії	Кидок Кісток
Перевірки Базових Дій (Атрибутів або Навичок)	2D6
Базові Цільові Числа	
Перевірка Дії	Базове ЦЧ
Перевірка Навички	Див. Листи Записів Персонажів
Перевірка Атрибутів (Одиночний Атрибут)	12
Перевірка Атрибутів (Подвійні Атрибути)	18

Таблиця Складності Дій

Природні Дії
Нерухомі
Сісти/Встати
Впустити Предмет
Впасти ниць
Жестикулювати
Тягнутись (донизу)
Рукопашна Оборона (крім Розбиття Захвату)
Швидко Оглянути (без Навички Відчуття)
Розмовляти (однослівно)
Рухомі
Не рухатись
Йти
Прості Дії
Нерухомі
Стрибати/Тягнутись (вгору чи по горизонталі)
Вести Команду
Заряджати Зброю
Рукопашна Атака
Рукопашна Оборона (Розбиття Захвату)
Детально Оглянути (Навичка Відчуття)
Підняти/Покласти Об'єкт
Дальня Атака (крім Вогнепального Прикриття)
Наготувати Ручну Зброю/Мале Спорядження
Відновитись від Обмороку
Розмовляти (Короткі фрази)
Складати/Ховати Спорядження
Використати Простий Об'єкт
Використати Просту Навичку (Вивчену)
Рухомі
Залазити (з Навичкою Лазання)
Повзти
Бігти
Пливти (з Навичкою Плавання)
Складні Дії
Нерухомі
Обережно Прицілитись
Загасити Полум'я
Дальня Атака (Вогнепальне Прикриття)
Наготувати Велике Спорядження/Зброю
Відновити Втому
Розмовляти (Спілкування)
Підсвічувати для Непрямої Наводки
Використати Складний Об'єкт
Використати Складну Навичку
Використати Нетреновану Навичку
Рухомі
Залазити (без Навички Лазання)
Ухилятись
Спринт (Бігти щосили)
Пливти (без Навички Плавання)

Таблиця Модифікаторів Базових Дій

Модифікатори Перевірки Атрибутів (Лише для Перевірок Атрибутів)	Модифікатор
Одиночний Атрибут	+Значення Атрибута
Подвійний Атрибут	+Сума значень обох Атрибутів
Спроба Перевірки Нетренованої Навички	-4

Модифікатори Перевірки Навичок (Лише для Перевірок Навичок)	Модифікатор
Всі Перевірки Навичок	+Рівень Навички
Значення Пов'язаного Атрибуту*	
1	-2
2-3	-1
4-6	+0
7-9	+1
10	+2

Складність Дії та Спеціальні Умови	Модифікатор
Загальна Складність Дії (Всі Перевірки)	
Дуже просто	+3
Просто	+1
Середньо	+0
Складно	-1
Дуже складно	-3
Надзвичайно складно	-5
Перевірки Дій, пов`язаних із зором (Навичка Відчуття)**	
Ціль прямо перед вами (менше 1 метра)	+1
Ціль на Близькій Відстані (від 1 до 300 метрів)	+0
Ціль на Середній Відстані (від301 до 600 метрів)	-2
Ціль на Дальній Відстані (від 601 до 900 метрів)	-4
Ціль Екстремально Далеко (більше 901 метра)	-6
Різноманітні Умови (Всі Перевірки)	
Персонажа Поранення	-(Модифікатор Поранення, стор. 16)
Персонаж Стомився	-(Пункти Втоми - СЛВ, мінімум 0)

*Для простоти, всі відповідні Пов'язані Модифікатори Атрибутів, що можуть примінятись до персонажів в цих Швидких Правилах, вже враховано до їхніх Рівнів Навичок

**Зазвичай приміняється до Перевірок Навички Відчуття (примінення до інших дій на розсуд ІМ). Загальні Модифікатори Складності Дій та Різноманітних Умов (для темноти, приховування тощо) теж можна додавати.

ГОТОВІ ДО СПРАВИ!

Ця мікро-пригода жбурне гравців у всесвіт БатлТеху на безіменну планету, де на них чекає пригода. В той час, як гравці необмежені в діях, головна ціль цієї пригоди полягає в навчанню нових ігорових майстрів та гравців правилами та стилю гри Часу Війни: Рольова гра у всесвіті БатлТех.

Як початкова пригода, створена працювати з цими Швидкими Правилами, створення персонажів неможливое. Кожен гравець обирає з наявних персонажів, що присутні в правилах і... нумо до пригод!

(Запис журналу #32, без дати)

Заяви наймача звучать дуже переконливо. Що робить це ще більш підозрілим.

Моя ціль - група найманців, що охороняють якусь задрипану планету від піратів. Вони розсілись по купі малих баз у віддалених місцях, в кожному десь по ланці Мехів.

Роботодавець, напевно, є групою найманців, що хоче придбати Мехів задарма. Або, може, хоче знизити охорону перед повномаштабним штурмом.

Вони надали інформацію про розміщення супротивника, картки доступа до баз, мапу місцевості та все, що потребує технік, щоб отримати контроль над БатлМехом. Все в одному зручному пакеті, всі питання зняті ще до того, як вони будуть задані.

Тож, яке питання я хотів задати? Я не певний, і це мене бентежить.

Тим не менш, оплата гарна, навіть якщо нам потрібно витратити частину на потрібних людей: спеціаліст по проникненню на базу, технік, що не зважає на можливу стрілянину, та, звичайно, МехВоїн, щоб зрушити ту кляту штуку. Якщо мені пощастить, хтось з них помре після того, як перестануть бути потрібними, і їм не буде потрібна інші 50 відсотків, що вони б вимагали після завдання. Насправді, в мене трохи змішані почуття: заробити репутацію за місію, під час якої роботодавець помре, найнявши новачків, трохи **складно**.

АНГАР МЕХІВ

1. Резервуари
2. Казарма мол. техніків
3. Апартаменти Техніків
4. Квартири МехВоїнів
5. Ванні кімнати
6. Головний холл
7. Бараки варти
8. Командир варти
9. Башта охолодження
10. Склад
11. Ангар Мехів
12. Резервуари
13. Квадроцикл
14. Будка варти
15. Перемикач воріт

10 метрів

НАДТО ГАРНО ДЛЯ ПРАВДИ

ОГЛЯД ЗАВДАННЯ

Ціль - ангар БатлМехів на маленькій, віддаленій базі. Комплекс включає квартири МехВоїнів, техніків та охорони. Сітчастий паркан оточує базу, жодних камер чи інших систем спостереження не видно. Завдання почати за дві години до закату.

Активи

Мала команда найманців (команда гравців), екіпірована відповідно до завдання. В них є елемент несподіванки та базова уява про те, з чим вони стикнуться.

Супротивник

Розвідка доповідає про чотирьох МехВоїнів, двох техніків, вісім молодших техніків та сім вартових. Вартові працюють в три зміни по два охоронця на кожній; сьомий охоронець - командир варти.

Тактичний Аналіз

Елемент несподіванки - головна цінність групи гравців. Ворогів більше, але - сподіваємось - всі крім двох вартових будуть спати.

ЦІЛІ

Наступне є цілями групи гравців:

1. Піти з БатлМехом. Технік гравців має отримати доступ до кокпіту. (Команда має коди доступу до замка кокпіта.) Потім технік має зламати систему, щоб свій МехВоїн зміг пілотувати Меха. Виконання цього вимагає успішного кидка Перевірки Навички Технік/Електроніка (Складна Дія) з модифікатором кидка -6. Кожна наступна спроба отримує додатковий модифікатор +1 (модифікатор накопичувальний). Це відображає зростаюче розуміння техніком системи цього Меха.

2. Запобігти погоні. БатлМеха з легкістю можуть наздогнати інші три Меха. Запобігти цьому можна вимкнувши Мехи (або нейтралізувавши МехВоїнів). Смерть МехВоїнів не обов'язкова, але це теж варіант.

3. Мінімізувати втрати. Хоча і думка про невиплату грошей померлим співробітникам подобається людям, що відправили вас сюди, це не дуже подобається вам. Та й довгострокові плани не дуже сумісні з таким фіналом.

УМОВИ ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ

Задля успішного виконання завдання, цілі 1 та 2 мають бути виконані. Втрата одного члена команди допускається, якщо обидві цілі виконані. Втрата двох чи більше - тактична поразка, навіть якщо перші дві цілі виконані.

НАДТО ГАРНО ДЛЯ ПРАВДИ:

ВОРОГИ

Два вартових зазвичай йдуть разом. Вони ходять по території, але більшість часу проводять у будці охорони. Вони можуть бачити ангари з вікна, також можуть бачити двері ангарів - великі для Мехів і малі для персоналу - пожежні виходи бачать за допомогою камер спостереження. Ворота до бази не мають камер спостереження, але мають скляні панелі вздовж всіх воріт на рівні очей.

Місцеві МехВоїни, техніки та додаткові вартові всі в своїх відповідних місцях відпочинку на початку пригоди, сплять чи просто відпочивають, але всі побіжать на звуки сирени.

Ігрові Майстри повинні використовувати таблицю знизу для всіх неігрових персонажів на базі. Дайте вартовим те саме обладнання, що й персонаж Солдат (стор. 20) з цих правил, а всі четверо МехВоїнів повинні мати обладнання як у Мехвоїна (стор. 22) з правил. Двоє техніків матимуть те саме обладнання, що й персонаж Бойовий Технік (стор. 22), але не матимуть зброю.

АНГАР

Під дахом ангарів висить купа підйомників, що кріпляться до самого даху. В кожному відсіку є по одніому масивному підйомнику, що витримує 18 тон. По три рівня опускаємої підлоги, кожна на три метри вище попередньої.

НЕІГРОВІ ПЕРСОНАЖІ

Атрибути

ПОТ	5	ІНТ	4
ТІЛ	5	СЛВ	4
РФЛ	4	ХРМ	4
СПР	4	ЛЗ	1

Рух

Ходьба: 9 **Біг:** 19 **Спринт:** 38

Доречні Навички

Навичка	Пов'язані	ЦЧ/Складність	Рівень
Карьєра/Солдат	ІНТ	7/Проста	+2
Мова/Англійська	ІНТ + ХРМ	8/Проста	+3
Бойові Мистецтва	РФЛ	7/Проста	+2
МедТех	ІНТ	7/Проста	+1
Холодна Зброя	СПР	7/Проста	+2
Стрільба (Рушниці)	СПР	7/Проста	+2 (+1)
Метальна Зброя (вибухова)	СПР	7/Проста	+0 (+1)

Стан персонажа

Пошкодження: ○○○○○○○○○○
Втома: ○○○○○○○○

В ангарах нема боєприпасів - всі вони розташовані в бункерах ззовні ангарів, окремо від будівель. Можливі стопки броньових панелей в ангарах, невеликі секції броні можуть звисати на підйомниках, зняті з Мехів задля зручного доступу техніків до внутрішніх частей Мехів. Інші частини Мехів можуть бути розташовані по ангарах на палетах чи візках. В ангарах відсутні вогненебезпечні гази; вся свірка та обігрів електричні. (Для визначення чи має Мех зняті бронепластини, ІМ може кинути 2D6 для кожного Меха; при 9+ Мех має 1D6 броні знятої у випадковій локації. На 11+ один критичний слот буде знятий з Меха; ці "критичні попадання" не можуть викликати вибухи, навіть якщо припадають на вибухонебезпечні компоненти - такі як бункери з боєприпасами.)

Малий квадроцикл запарковано ззовні ангару, може перевозити двох людей.

Ворота назовні можна відчинити за допомогою перемикачів у будці варти, або з панелі керування з іншого боку воріт.

МЕХИ

Ігровий Майстер визначає які саме Мехи в ангарах у відповідності до того, планується продовження пригоди чи ні. Рекомендується не використовувати Мехів проти гравців у цій пригоді, так як бій персонажів проти техніки описаний дуже поверхнево. (На додаток, персонажі з цих правил матимуть дуже нерівний бій проти озброєного Меха, особливо в ближньому бою.) Найкраще за все заздалегідь, що Мехи в пригоді лише "для краси". Зображення Мехів, що знаходяться в ангарах, допоможе в розповіді, особливо для тих гравців, що слабо знайомі зі всесвітом.

Пам'ятайте, що більшість БатлМехів можуть перевозити одного пасажира в кокпіті на додаток до МехВоїна. Людей можна ще транспортувати в руках (якщо у Меха вони є), але це доволі небезпечний метод транспортування.

Підступний Технік

Вся інформація про базу поступила від одного з техніків. Він, беззаперечно, все розповість персонажам, якщо відчує, що він у небезпеці. Він не буде допомагати гравцям, якщо зможе уникнути цього. Йому деже добре заплатили, і він планує розтанути після того, як группа виконає завдання. Якщо хтось з захисників зрозуміє, що їх зрадили, вони матимусть чудову причину схопити чи вбити його.

Підвищуючи ставки

Ігровий Майстер може вирішити зробити це завдання більш складним, покращуючи Навички та Атрибути персоналу на басі, або просто збільшуючи їх кількість. Іншим способом може бути зміна графіку - замість того, на який планує команда - ця зміна пройде після отримання роботадавцем оригінальної інформації. Ще можна об'єднати цю гру зі звичайною грою у Тотальна Війна (чи зі

"Нагадайте мені наступного разу ретельно
читати новий контракт, що я підписую."

Швидкими Правилами БатлТех) - в такому випадку Мехи з іншої бази будуть гнатись за викраденим Мехом, або, навіть, будуть патролювати ззовні бази, коли гравці прибудуть, роблячи погоню стовідсотковою. Така зміна вплине на ваш вибір Мехів в ангарах, бо битва має бути збалансованою, або цільовий Мех повинен мати можливість втекти від переслідувачів (достатня швидкість, стрибкові двигуни тощо).

ПРОПОЗИЦІЇ

Дайте гравцям деякий час на розробку плану. В них буде декілька проблем, які вони мають вирішити, в тому числі як потрапити в ангар до цільового Меха. Вони можуть обрати силове проникнення, хоча потайки буде успішніше.

Одразу після перших пострілів вся база буде піднята по тривозі. Звуки легко розносяться по коридорах, та двері не звуконепроникні. відпочиваючі вартові одразу почнуть шукати джерело бою, обмінюючись інформацією з іншими охоронцями по рації. МехВоїни на базі теж не будуть в стороні - вони володіють тими Мехами, і жоден з них не хоче залишитись без Меха. Вони отримуватимуть інформацію від вартових, які, в свою чергу, не бажатимуть ризикувати МехВоїнами, тільки якщо стане дуже небезпечно і будь-яка підтримка буде на часі. Вартовим платять охороняти МехВоїнів, але їх пріорітетом буде охорона БатлМехів. Врешті-решт, життя дешеве, БатлМехі - ні.

Місцеві техніки та молодші техніки, скоріш за все, не прийматимуть в цьому всьому участь. В них нема цілі захистити Мехів, але вини точно будуть захищатись, якщо їм погрожуватиме небезпека.

Вирішуйте самі, виконала команда другу ціль чи ні. Заклинення воріт ангара дасть більше часу перед тим, як ворожі МехВоїни потраплять до своїх Мехів, але це не закриє доступ повністю. Саботаж інших Мехів може успішно запобіжить погоні, так само як поранення чи вбивство МехВоїнів. Ще одним варіантом може бути пошкодження, знищення чи крадіжка їх нейрошоломів, які вони тримають в своїх апартаментах.

ЧАС ВІЙНИ: РОЛЬОВА ГРА У ВСЕСВІТІ БАТЛТЕХ

ЧАС ВІЙНИ: СИСТЕМА

- Час Війни є п'ятою книгою в лінійці базових книг правил БатлТех, та розроблена сумісною з основною книгою правил БатлТех - Тотальна Війна
- Час Війни використовує 2D6-подібну систему, з кількома відмінностями. Вона проста та швидка; спрощена, щоб гравці могли почати пригоди, не читаючі купу додаткових правил.
- Персонажі основані на навичках, безкласові, тому гравці можуть змінювати своїх персонажів задля більш гнучких команд.

ЧАС ВІЙНИ: ДЛЯ ГРАВЦІВ

- Обирайте з купи доступних королівств, у будь-якій ролі за бажанням - від шляхтича-МехВоїна до найманця-пілота винищувача, від ренегата-торговця до бійця в Кланівській Бойовій Броні.
- Воюй, домовляйся, відкривай нові світи як вільна людина, чи солдат Дому, чи будь-якого з тисяч світів.
- Органічно створюйте свого персонажа, обираючи його передісторію та характеристики, які ви можете змінювати ще до початку самої пригоди.

ЧАС ВІЙНИ: ДЛЯ ІГРОВИХ МАЙСТРІВ

- Всесвіт, відкритий до пригод настільки величних, наскільки дозволяє уява, від підступної політики Великих Домів та міжзоряних корпорацій до битв за честь Клана на аренах Соларіса VII. Пройди війну як солдат, або шукай свою вдачу (або поразку) як гладіатор чи пірат.
- Широкий набір фракцій, кожна зі свома особливостями та ідеологіями, від техно-релігійного Слова Блейка до нещадних, генетично покращених Кланів, до стародавніх та шляхетних Домів, чий культурний вплив поширюється на весь населений космос.
- Купа суперників-НП настільки різних, як і персонажі гравців.

ЧАС ВІЙНИ: ОНЛАЙН ПІДТРИМКА ТА ФОРУМИ

- Офіційні форуми пропонують підтримку гравців та ІМ, пропонуючи доступ до дизайнерів гри та інших гравців по світу.
- Романи та Першоджерела можна придбати у БетлШопі та на www.battlecorps.com, що надає купу ігрових ідей та доступ до ще більшого числа матеріалів в електронних та фізичних форматах.

Зауваження та пропозиції надсилайте на електронну адресу

BattletechUkraine@gmail.com

або у Фейсбук-групі

fb.com/BattletechUkraine

Переклад українською:
Микита "axeller" Бондаренко

www.catalystgamelabs.com

©2019 ТОВ Топпс Компані. Всі права захищено. Час Війни: Рольова гра у всесвіті БатлТех, 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.